



Araştırma Makalesi (Research Article)

**SOMUT OLMAYAN KÜLTÜREL MİRAS KAPSAMINDA GEÇMİŞTE GİRESUN İLİNDE  
OYNANAN ÇOCUK OYUNLARI (CHILDREN'S GAMES PLAYED IN GİRESUN IN THE PAST  
WITHIN THE SCOPE OF INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE)**

Zekeriya KARAKAYALI<sup>1</sup> (orcid.org/ 0000-0003-2917-199X)

Bayram KANCA<sup>2</sup> (orcid.org/ 0000-0002-0398-8152)

Ömür UÇAR<sup>3\*</sup> (orcid.org/ 0000-0002-3570-7247)

<sup>1</sup>Bağımsız Araştırmacı, Giresun, Türkiye

<sup>2</sup>Giresun Üniversitesi, Turizm Fakültesi Rekreasyon Yönetimi, Giresun, Türkiye

<sup>3</sup>Giresun Üniversitesi, Turizm Fakültesi Gastronomi ve Mutfak Sanatları, Giresun, Türkiye

**Özet**

Bu araştırmanın amacı Giresun ilinde yaşayan 50 yaş ve üzerindeki kişilerin çocukluk dönemlerinde tek başlarına ya da toplu bir şekilde oynadıkları, kültür turizmi kapsamında turistik aktivite olabilecek oyunların belirlenmesi ve somut olmayan kültürel miras ögesi olabilecek bu değerlerin gün yüzüne çıkarılarak yeni nesillere aktarılmasıdır. Çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırmada amaçları bakımından keşifsel araştırma yaklaşımı ve tarama modeli benimsenmiştir. Araştırma verisini toplamak amacıyla yarı yapılandırılmış görüşme formu oluşturulmuştur. Araştırma verisi 2022 yılı Nisan-Haziran ayları arasında kartopu örnekleme tekniğiyle ulaşılan 38 kişi ile yarı yapılandırılmış görüşme yapılarak toplanmıştır. Araştırma sonucunda katılımcıların çocukluklarında oynadıklarını belirttikleri %77,5'i Agon (31 oyun), %15'i Alea (6 oyun), %5'i Mimicry (2 oyun) ve %2,5'i İlinx (1 oyun) olmak üzere toplam 40 oyun olduğu tespit edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Turizm, Kültürel miras, Oyun, Çocuk, Animasyon

**Abstract**

The aim of this research is to determine the games that can be touristic activities within the scope of cultural tourism, which people aged 50 and over, who live in Giresun during their childhood, play alone or collectively, and to bring these values, which can be an intangible cultural heritage item, to the new generations. Qualitative research method was used in the study. The exploratory research approach and general survey model were adopted for the purposes of the research. A semi-structured interview form was created to collect the research data. The research data were collected through semi-structured interviews with 38 people reached by snowball sampling technique between April and June 2022. As a result of the research, 77.5% of the participants stated that they played in their childhood Agon (31 games), 15% Alea (6 games), 5% Mimicry (2 games) and 2.5% Ilinx (1 game) It has been determined that there are 40 games in total.

**Keywords:** Tourism, Cultural heritage, Games, Children, Animation

**Giriş**

Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü (UNESCO) 17 Ekim 1972-21 Kasım 1972 tarihleri arasında düzenlenen oturumunda Dünya Kültürel ve Doğal Mirasın Korunmasına Dair Sözleşme'yi imzalamıştır (UNESCO Türkiye Milli Komisyonu, 1972). Bu sözleşmeye göre Anıtlar, Yapı Toplulukları ve Sitler'i kültürel miras; doğal anıtlar, doğal alanlar ve doğal sitleri doğal miras olarak sayacağını kabul etmiştir. 17 Ekim 2003 tarihinde UNESCO tarafından kabul edilen ve 2006 yılında Türkiye Cumhuriyeti tarafından imzalanan Somut Olmayan Kültürel Miras, Dünya Kültürel ve Doğal Mirasın Korunmasına Dair Sözleşmesi'nde ele alınmayan sözlü gelenekleri ve anlatımları, gösteri sanatlarını, toplumsal uygulamaları (ritüeller ve şölenleri), doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamaları, el sanatları geleneğini kapsamaktadır (Batı Akdeniz Kalkınma Ajansı, 2014). Bu sözleşmede Somut Olmayan Kültürel Miras kavramı “toplulukların, grupların ve kimi durumlarda bireylerin, kültürel miraslarının bir parçası olarak tanımladıkları uygulamalar, temsiller, anlatımlar, bilgiler, beceriler ve bunlara ilişkin araçlar, gereçler ve kültürel mekanlar” olarak

\* Sorumlu yazar: [omur.ucar@giresun.edu.tr](mailto:omur.ucar@giresun.edu.tr)

DOI: 10.33083/joghat.2023.303

tanımlanmaktadır (UNESCO Türkiye Milli Komisyonu, 2003). Bu sözleşmede geleneksel çocuk oyunları korunarak yaşatılması gereken ve somut olmayan kültürel miras kapsamı içerisinde bulunan halk kültürü ürünleri olarak yer almaktadır (Toksoy, 2010: 219).

Gerek küreselleşmenin etkileri gerekse teknolojinin insan hayatının her alanında yer alması ile birlikte yaşam kültürünün de değişmesi sonucunda eski değerler unutulabilmektedir (Oğuz, 2009). Bilimsel çalışmalarda kültürel miras unsurlarının konu edilmesi bu unsurların muhafaza edilmesi ve sonraki kuşaklara aktarılmasını destekleyebilmekte ve mevcut durumlarının ortaya koyulmasına yardımcı olabilmektedir (Kılıç, Ulusoy ve Avcıkurt, 2021: 526). Bu değerlerin muhafaza edilmesi ve sonraki nesillere aktarılması için turistik ürün olarak araştırılması, faydalı etkiler gösterebilecek bir alternatif olarak değerlendirilebilir (Tekin Özbek, ve Öz Çelikbaş, 2021: 2725). İnsanların başka kültürlerden toplumların somut veya somut olmayan kültürel mirasına ilgi duyarak seyahatler gerçekleştirmeleri turizm ve kültür ilişkisinin önemini göstermektedir. Ziyaretçilere yeni deneyimler edindiren somut olmayan kültürel miras konulu turistik faaliyetler veya kültürel destinasyonların sürdürülebilirliği bu noktada önemli faktörlerdir (Tekin Özbek, ve Öz Çelikbaş, 2021: 2725). Bu araştırma ile alternatif turizm türlerinden bir tanesi olan kültür turizmi kapsamında turistik aktivite olabilecek Giresun ilinde yaşayan 50 yaş ve üzerinde kişilerin çocukluk dönemlerinde okulda mahallede, yaylada ve benzeri yerlerde tek başlarına ya da toplu bir şekilde oynadıkları oyunların belirlenmesi, toplumun somut olmayan kültürel miras ögesi olabilecek bu değerlerinin gün yüzüne çıkarılarak yeni nesillere aktarılması amaçlanmaktadır. Bu kapsamda araştırmada öncelikle oyunlar ile ilgili literatür araştırılıp çalışmanın kuramsal yapısı ortaya koyulmuş; daha sonra Giresun ilinde unutulmaya yüz tutmuş çocuk oyunları tespit edilerek ilin kültürel tarihine katkıda bulunulmaya çalışılmıştır.

### Kavramsal Çerçeve

Geçmişten günümüze toplumların ayrılmaz bir parçası olan kültür, ulaşım teknolojilerinin gelişmesiyle ve dolayısıyla farklı toplumların birbirleriyle etkileşimlerinin artmasıyla birlikte son yüzyılda daha düzenli ve daha sık ele alınan bir kavram olmuştur. Kültürü oluşturan birçok değişkenin olması ve kültürün birçok bilim alanının araştırma konusu olması nedeniyle üzerinde mutabık kalınmış genel kabul edilebilir bir tanımı bulunmamaktadır. Kültür kavramını kapsayıcı ve açık bir şekilde ilk kez İngiliz Antropolog Sir Edward Burnett Tylor tarafından tanımlanmıştır (Saçılık ve Toptaş, 2017: 108). Bu tanıma göre “*Kültür, ya da uygarlık, bir toplumun üyesi olarak, İnsanoğlunun öğrendiği (kazandığı) bilgi, sanat, gelenek-görenek ve benzeri yetenek, beceri ve alışkanlıkları içine alan karmaşık bir bütündür*” (Güvenç, 2002: 101). Kültür toplumun üst kuşaklarından miras olarak devralınmakta, miras olarak yaşanmakta ve miras olarak gelecek kuşaklara aktarılmaktadır (Aktan ve Tutar, 2007: 2).

Kültürel miras insanların, geçmişten itibaren deneyime dayalı olarak biriktirdiği bilgi ve deneyimlerin maddi ve manevi olmak üzere gelecek kuşaklara aktarılmasıyla gerçekleşir (Pelit ve Türkoğlu, 2019: 103). Oyunlar da kültürel mirası gelecek kuşaklara taşıyacak olan çocukların ulusal kültür ile tanıştığı veya karşılaştığı ilk örneklerdendir (Çolak, 2015: 31). Ayrıca oyunlar içinde bulunan kültürün özelliklerini veya yapısını yansıtmaktadır (Yeniasır ve Gökbulut, 2019: 129). Hangi kültürün içinde veya hangi coğrafyada yetiştiklerinden bağımsız olarak dünyanın her yerinde çocuklar oyun oynayarak büyürler (Pramanik ve Bhattacharya, 2018: 22). İnsanlık tarihi kadar eski olan oyunları genellikle çocuklar kendileri oluşturmuşlar ya da yetişkinlerin oynadıkları oyunları kendilerine uyarlayarak oynamışlardır (Başal, 2007: 246).

Literatür incelendiğinde oyunlar ile ilgili birçok farklı sınıflandırmaya ulaşmak mümkündür (Arsunar, 1955; Hurlock, 1956; Sutton-Smith, 1972; Piaget, 1972; Nichols, 1990). Oyunlar birçok araştırmacı tarafından farklı zeminlerde sınıflandırılrsa da genel itibarıyla oyunun içeriğine, oyunun kökenine ya da oyunun yapısına göre sınıflandırılmaktadır (Çelen, 1992: 26). Geleneksel Türk çocuk oyunları yapıları gereği birden fazla farklı kategori altında sınıflandırılabilir (Cengiz, 2017: 298). Bu sebeple geleneksel Türk çocuk oyunları için en uygun sınıflandırmanın Caillois tarafından yapıldığı söylenebilir (Cengiz, 2017: 298). Oyunların sınıflandırmaları şu şekildedir (Caillois, 1961: 41):

- Yarışmalı oyunlar (Agôn): At yarışı, Güreş, Atletizm, spor karşılaşmaları vb.
- Şans oyunları (Alea): Tekerlemeler, bahis, rulet, yazı-tura vb.
- Taklit oyunları (Mimicry): çocuksu öykünmeleri illüzyon oyunları, maske, kılık değiştirme, tiyatro, genel olarak gösteri sanatları vb.
- Heyecan verici oyunlar (Vertigo): Çocuksu baş dönmesi, dönme dolap, salıncak, vals, panayır numaraları, kayak, dağcılık ve cambazlık.

Literatürde somut olmayan kültürel miras unsurlarının turistik ürün ya da zenginleştirici ürün olarak değerlendirilmesiyle ilgili çeşitli çalışmalara rastlanmıştır (Kılıç vd., 2021; Tekin Özbek, ve Öz Çelikbaş, 2021; Ayvacı ve Gülcan, 2017). Ancak birçok farklı bilim alanının araştırma konusu olan “oyunlar” ile ilgili kültür turizmi bağlamında herhangi bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Diğer taraftan konaklama işletmelerinde yer alan animasyon departmanlarında ve geleneksel festivallerde folklor gösterileri ve çocuklar ile yetişkinler için geleneksel oyun gösterileri yapılmakta; hatta turistlere bu oyunlar öğretilerek katılımları sağlanmaktadır (Radikal Gazetesi, 2002; Anayurt Gazetesi, 2008; Haberler Com, 2017; CT Haber, 2019; Hepokur, 2022). Oteller için önemli bir rekabet gücü oluşturan alan olarak görülen animasyon hizmetleri müşteri memnuniyetini sağlamada etkili bir unsurdur (Türkay vd. 2015: 97). Turistlere yönelik olarak otelde memnun kalınan animasyon hizmetleri arasında kültürel canlandırmalar yer almaktadır (Turan, 2010: 65). Literatürde turizm animasyonu üzerine yapılan çalışmalarda Türk ulusal kültürüne değinilmekle birlikte otellerde kültür unsurlarının yeterince kullanılmadığı belirtilmektedir (Ayvacı ve Gülcan, 2017). Bu araştırma ile Giresun ilinde unutulmaya yüz tutmuş oyunların gün yüzüne çıkartılarak gelecek nesillere aktarılması ve kültür turizmi kapsamında turistik ürün veya zenginleştirici ürün olarak sunulması amaçlanmıştır.

## Yöntem

Çalışmada inançları, davranışları ve anlamları normal olarak ortaya çıktıkları bağlam içerisinde anlamak, tanımlamak ve açıklamak amacıyla sosyal bilimlerde yaygın bir şekilde kullanılan nitel (kalitatif) araştırma yöntemi kullanılmıştır (Wu ve Volkmar, 2009: 2721). Araştırmada amaçları bakımından keşifsel araştırma yaklaşımı ve tarama modeli benimsenmiştir (Altunışık vd., 2012; Büyüköztürk, vd., 2018).

Araştırma verisini toplamak amacıyla literatürden faydalanılarak yarı yapılandırılmış görüşme formu oluşturulmuştur (Başal, 2007; Esen, 2008; Toksoy, 2010; Tokuz, 2011; Aksoy, 2014; Çakırer Özservet, 2015; Çolak, 2015; Karkınlı, 2017; Bay ve Bay, 2019). Hazırlanan görüşme formu uzman görüşleri doğrultusunda son haline getirilmiştir. Daha sonra çalışma, 27.04.2022 tarihli ve E-50288587-050.01.04-87798 sayılı Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Fen ve Mühendislik Bilimleri Araştırmaları Etik Kurulu Kararı ile etik olarak onaylanmıştır. Araştırma için 2022 yılı Nisan-Haziran aylarında görüşme yapılmıştır. Araştırma evreni, Giresun ilinde yaşayan geleneksel çocuk oyunları üzerine bilgi ve deneyimi olan yetişkin kişiler olarak tanımlanmıştır. Bağlantılar üzerinden ulaşılan bir örnekleme tekniği olan kartopu örnekleme (snowball sampling) kullanılmıştır (Biernacki ve Waldorf, 1981:145). Seçilen örnekleme tekniğine göre veri toplama sürecinde 38 kişiye ulaşılmış ve 32 kişiden toplanan veri çalışmaya dahil edilmiştir.

Görüşmelerde elde edilen bilgiler incelenmiş, düzenli olarak tasnif edilmiş ve metin haline getirilmiştir. Elde edilen veri içerik analizi tekniği ile analiz edilmiştir (Stemler, 2001: 1). Araştırma verisi literatürde bulunan benzer araştırmalar göz önüne alınarak kodlanmış ve farklı temalara erişilmiştir. Sonrasında ise edinilen bulgular düzenlenerek oluşturulan temalara göre kategorize edilmiş ve nihai durumu aldıktan sonra sayısallaştırılmış biçimde sunulmuştur. Son olarak, elde edilen bulgular yorumlanmıştır.

## Bulgular

Veri analizi aşamasında ilk olarak katılımcılarının demografik özellikleri incelenmiştir. Yapılan frekans analizi sonucunda 32 katılımcının %37,5'inin erkek, %62,5'inin kadın; 34,4'ünün 59 yaş altında, %40,6'sının 60-69 yaş arasında, %25'inin 70 yaş ve üzerinde olduğu; en genç katılımcının 50, en yaşlı katılımcının ise 80 yaşında olduğu tespit edilmiştir. Çalışmanın konusuyla ilgili olmadığı için katılımcıların diğer demografik özelliklerine çalışmada yer verilmemiştir.

Katılımcılara çocukluk dönemlerinde hangi oyunları oynadıkları ve bu oyunları nasıl oynadıkları sorulmuş ve verdikleri cevaplar sıklıkları ile Tablo 1'de verilmiştir. Yapılan incelemede katılımcıların çocukluklarında oynadıklarını belirttikleri 40 farklı oyun tespit edilmiştir. Oyunlar yapılan içerik analizi sonucunda kategorilerine göre sınıflandırılmıştır. Literatürde yer alan diğer sınıflandırmalara (Arsunar, 1955; Hurlock, 1956; Sutton-Smith, 1972; Piaget, 1972; Nichols, 1990) göre Giresun'da oynanan geleneksel oyunlar birden fazla kategoriye girdikleri için Caillois'in oyun kategorilerine göre sınıflandırılmıştır. Literatürde geleneksel Türk çocuk oyunları için en uygun sınıflandırma olarak görülmektedir (Cengiz, 2017: 298). Yapılan sınıflandırma ile oyunların %77,5'inin Agon (31 oyun), %15'inin Alea (6 oyun), %5'inin Mimicry (2 oyun) ve %2,5'inin Ilnx (1 oyun) olduğu görülmüştür. Tablo 1'de yapılan sınıflandırma altında oyunlar, oyunların oynanma şekli ve rastlanma sıklığı (F) sunulmuştur.

Tablo 1. Giresun’da Oynan Geleneksel Çocuk Oyunları

Oyunlar ve Oynanma Şekilleri	F
<b>Agon (31 Oyun)</b>	<b>71</b>
<i>Çelik Çomak</i>	13
Oyun iki grup halinde oynanır. Oyun çelik adı verilen küçük ve çomak adı verilen 1-1,5 m uzunluğunda sopalar ile oynanır. İki farklı şekilde oynanır; - Toprak/kum zemine küçük bir çukur oluşturulur ve çelik çukurun içine koyulur. Oyuncu elindeki çomağı çukurun içine daldırır ve çeliğin altına vurarak havaya kaldırır, çomak ile vurarak olabildiğince uzağa atmaya çalışır. Diğer grup çeliği havada yakalamaya ya da çeliğe çomak ile vurmaya çalışır. Diğer oyuncu grubu çeliği havada yakalar ya da vurursa atış sırası o gruba geçer. Vuramaz ise yere düşen çeliği alır. Atışı yapan oyuncu çomağını çukurun üzerine bırakır ve diğer takım çelikleri ile yere koyulan çomağı vurmaya çalışır. Eğer vurabilirse sıra kendisinde olur; vuramazsa aynı şekilde 2 kez daha tekrarlanır. Bu durumun neticesinde rakip oyuncu çukur ile çelik arasındaki mesafeye 3 adımda ulaşırsa oyunda sıra diğer gruba geçer. - Yere küçük bir çukur açılarak çukurdan 20 adımlık mesafeye bir çizgi oluşturulur. Oyuna başlayacak grup çizginin yanında toplanır. Diğer oyuncu grubu çukurun yanında toplanır ve çukurun üzerine uzun çubuğu bırakır. Çizginin yanındaki grup küçük sopa ile uzun çubuğu vurmaya çalışır. Uzun çubuk vurulursa vuran grup küçük çubuğa dokunmadan uzun çubuk ile onu havaya kaldırır ve vurur. Küçük çubuğun düştüğü yere kadar rakip oyuncular sekerek giderler. Tüm oyuncular uzun çubuğu vuramaz ise gruplar yer değiştirir.	
<i>Birdir Bir</i>	6
Oyun başlamadan oyuncular arasından bir başkan ve bir ebe belirlenir. Ebe, öne doğru eğilir ve kendi ayak bileklerini tutar. Oyun başkanından başlayarak oyuncular sıraya girer. Başkan tekerleme söyleyerek ebenin sırtına ellerini koyar ve üzerinden atlar. Diğer oyuncular da sırasıyla atlar ve aynı şekilde eğilirler. Bu oyun tüm oyuncular atlayınca kadar devam eder.	
<i>Arap Saçı</i>	5
Yuvarlak oluşturacak biçimde oyuncular yere oturur. Oyunculardan biri ipin ucunu bırakmadan elindeki ip yumağını diğer kişiye atar. Yumağı tutan oyuncu da aynı şekilde yumağı diğer bir oyuncuya atar. Bu şekilde giderek büyüyen bir ağ oluşur. İp bitince oyuncular oluşan ağı çözmeye çalışarak ipi tekrar yumak haline dönüştürmeye çalışır.	
<i>Beş Taş</i>	4
Oyun en az iki kişi ve beş adet taş ile oynanır. Taşlardan biri havaya atılır, taş havada iken yerdeki taşlardan biri ele alınıp havadaki taş tutulur. Oyun sırasında oyuncu taşı tutamazsa veya yerde bulunan taşı alamaz ise oynama sırası diğer oyuncuya geçer. Taşlar sıra ile birer, ikişer, üçer ve dörder halde toplanır. Daha sonra işaret parmağını orta parmağın üstünde tutarak oyuncu elini köprü yapar. Tüm taşları diğer oyuncunun seçtiği bir taşa temas ettirmeden bu köprüden geçirir. Oyuncu tüm taşları topladığında bir sonraki kısma geçer. Son kısımda ise taşların hepsini havaya atıp elinin üst kısmı ile tutar ve bu taşları da havaya atıp avucuyla tutar. Avucunda en fazla taş bırakan oyuncu kazanır.	
<i>Bülbül Kafeste</i>	4
Oyuncular bir halka oluşturarak el ele tutuşur. Bu halka bülbül kafesi olarak adlandırılır. Oyunculardan bazıları bülbül olarak seçilir. Bülbüller kafes içerisinde dolaşır. Oyun esnasında kafesi oluşturan oyuncular ellerini bırakarak "bülbül kafeste" derler. Bu sırada bülbüller kafesten çıkmaya çalışır. Kafesi oluşturan oyuncular bülbülleri dışarı çıkarmamak için birbirlerinin ellerini tutarlar. Kafesten kaçabilen bülbüller oyunu kazanmış olur.	
<i>Çatlak Patlak</i>	4
İki oyuncu ellerini biri üstte diğeri altta olacak şekilde birbirlerinin avuçlarına koyarlar. Oyuncular tekerleme söyleyerek eli üstte kalan diğer oyuncunun avucuna vurur.	
<i>Dalya</i>	4
Oyun iki grup halinde oynanır. Oyun üst üste dizilen taşların yıkılması ile başlar. Taşları yıkan grup dağılarak ebe takımın dikkatini dağıtarak yakalanmadan yıktıkları taşları üst üste dizmeye çalışır. Taşlar dizilirse oyun kazanılır. Oyuncuların tamamı vurulursa ebe değişikliği olur.	
<i>Körebe</i>	3
Oyunda ebe seçilen kişinin gözleri bağlanır. İki farklı şekilde oynanır; - Diğer oyuncular "Körebenin" çevresinde dolaşarak ona dokunur. Körebe onları yakalamaya çalışır. Körebenin yakaladığı ebe olur. - Oyuncular halka oluşturur ve ebe ortalarına geçer. Tekerleme söyleyerek ve el çırparak ebenin etrafında dönerler. Ebe ise kollarını uzatarak oyuncuların başını, yüzünü ve üstünü elleri ile kontrol eder. Kim olduğunu anlayabilir ise adımı söyler. Bilirse o kişi ebe olur. Bilemez ise ebe olmaya devam eder.	
<i>Mızrak</i>	3
Oyun 1-1,5 m uzunluğunda bir sopa ile oynanır. Sopyayı en uzağa atan kazanır.	
<i>İp Atlama</i>	2

İki oyuncu karşılıklı olarak ipi tutar ve çevirir. Diğer oyuncular sırayla ipten atlamaya çalışır. İp atarken tekerleme söylenir.	
<i>Kukalı Saklambaç</i>	2
Oyunda bir ebe seçilir. Oyunculara biri ortaya koyulan topa vurarak uzağa atar. Tüm oyuncular ebe topu tekrar oyun alanına getirene kadar saklanır. Ebe topu getirdikten sonra saklananları arar. Saklanan oyuncular ebeye yakalanmadan topu tekrar uzağa atmaya çalışır. Ebe birini görürse topa basarak "kukaladım" der.	
<i>Tipo</i>	2
Yere birbirine bitişik 3-4 kare çizilir. Karenin her birine rakam verilir. Düz bir taş seçilir. Taş 1. kareden başlanarak ayak ile karelerin içinde taşınır. Taş durduğunda çizgiye değmemeli ya da karenin dışında kalmamalıdır. Tüm kareleri tamamlayan oyunu kazanır.	
<i>ZıldırZumba</i>	1
Önce bir kişinin girebileceği genişlikte bir daire çizilir. Oyunda bir ebe seçilir. Dairenin içine alınan ebe "zıldırzumba bir iki üç" diyerek tek ayaküstünde dairenin dışına çıkar. Ebe oyun sahasında tek ayaküstünde sekerek diğer oyunculara dokunmaya çalışır. Ebelenen oyuncu sekerek dairenin içine kaçmaya çalışırken diğer oyuncular tarafından tekmelenir. Ebe oyun esnasında iki ayağını basarsa o da tekmelenerek dairenin içine gönderilir.	
<i>Simit</i>	1
Önce bir kişinin girebileceği genişlikte bir daire çizilir. Oyunda bir ebe seçilir. Dairenin içine alınan ebe "simit" diye bağıarak dairenin dışına çıkar. Ebe oyun sahasında sesi kesintiye uğramadan diğer oyunculara dokunmaya çalışır. Ebelenen oyuncu dairenin içine kaçmaya çalışırken diğer oyuncular tarafından tekmelenir. Ebe oyun esnasında sesi kesintiye uğrarsa o da tekmelenerek dairenin içine gönderilir.	
<i>Alaylar</i>	1
En az altı kişi ile oynanır. Ebe seçilir. Oyuncular el ele tutuşarak zincir oluşturur. Tekerleme söylemeye başlarlar. Tekerlemenin sonunda ebe oyunculardan birinin ismini söyler ve gruba doğru koşar. İsmi söylediği oyuncuyu el ele tutuşan oyuncuların oluşturduğu zincirden ayırmaya çalışır. Ebe zinciri kırarsa ismi söylenen kişi ebe olur. Kıramazsa oyun tekrarlanır.	
<i>Bilye</i>	1
Bilyeyi yuvarlayarak rakip oyuncunun bilyesinin vurulması şeklinde oynanan bir oyundur. Bilye kıvrılan işarette parmağı ile baş parmağın arasına sıkıştırılır ve baş parmakla atılarak oynanır. Bilyeyi vuran vurduğu bilyeyi alır.	
<i>Çort Oyunu</i>	1
Toprağa bir sopa dikilir. 5 m mesafeden bir sopayı atarak toprağa dikilen sopa düşürülmeye çalışılır. Sopayı düşüren oyunu kazanır.	
<i>Çubuk Oyunu</i>	1
10-15 cm uzunluğunda çok sayıda çubuk ele alınır ve yere atılır. Üst üste düşen çubuklardan üstteki çubuğu alttakini oynatmadan alınması gerekmektedir. Çubukları alırken diğerlerini oynatan oyunu kaybeder.	
<i>Dömbele</i>	1
Oyun en az 4 kişi ile oynanır. 7 adet taş üst üste dizilir. Bir grup taşların arkasında (ebe), diğer grup (atıcı) ise belirli bir mesafede karşılarında dizilir. Atıcı grup topla sıra ile dizili taşları vurarak yıkmaya çalışır. Taşlar yıkılırsa atıcı grup kaçır, ebe olan grup ise onları topla vurmaya çalışır. Bu arada atıcı grubun üyeleri kaçarken taşları tekrar dizmeye çalışır. Eğer taşları tekrar dizmeyi başarırlarsa atıcılık onlarda kalır. Tüm oyuncular vurulur ve taşları dizemezler ise ebe olurlar. Atıcılık diğer takıma geçer.	
<i>İstop</i>	1
Oyuncular arasında bir ebe seçilir. Ebe topu havaya atarak oyunculardan birinin adını söyler. Adı söylenen oyuncu yere değmeden önce topu yakalamaya çalışırken diğerleri toptan uzaklaşmaya çalışır. Oyuncu yere değmeden önce topu yakalamayı başarırsa "istop" diye bağıır. Bu sırada diğerleri oldukları yerde durmak zorunda kalır. Topu yakalayan oyuncu, topu havaya atarak başka bir oyuncunun adını söyler. Adı söylenen oyuncu topu yere değmeden önce yakalayamaz ise yakaladığı yerde "istop" der ve tüm oyuncular durur. Topu tutan oyuncu başka bir oyuncuyu topla vurmaya çalışır. Oyuncular yerlerini değiştirmemek şartı ile topla vurulmamak için sıçrayabilir, eğilebilir ya da topu tutabilir. Topu tuttuğu takdirde ona topu atan oyuncuyu vurması gerekir. Oyuncu topu tutamaz ya da vurulursa yeni ebe olur. Top isabet etmez ise diğer oyuncular bu oyuncuya sırayla top atarak ceza verir.	
<i>Kale</i>	1
Oyun karşılıklı iki grup ile oynanır. 10 adet tahta parçası üst üste dizilir. Tahtaların dizilerek oluşturulan şekle kale denilir. Belli bir uzaklıktan top ile atış yapılarak kaleler yıkılır ve düşüren grup yıkılmış olduğu tekrar üst üste koymaya çalışır. Karşı taraf ise onları topla vurarak yıkılan kaleleri yaptırmamaya çalışır. Eğer tahtaları tekrar dizmeyi başarırlarsa atıcılık onlarda kalır. Tüm oyuncular vurulur ve kaleyi oluşturamazlarsa ebe olurlar. Atıcılık diğer takıma geçer. Kale atışlar sonucunda yıkılmaz ise atış hakkı diğer gruba geçer.	
<i>Kaptan Oyunu</i>	1
Zeminde bilyelerin girebileceği bir çukur açılır. Oyuncular belirli bir mesafeden bu çukura bilyeleri sokmaya çalışır.	

<i>Kemik</i>	1
Oyun en az 3 kişi ile oynanır. Oyunculara biri ebe seçilir. Ebe kaçan kişileri yakalamaya çalışır. Kaçan oyuncular yakalanacağı anda "kemik" der ve olduğu yerde kalır. Ebe bu kişiye artık dokunamaz. Ebe oyunculardan birini "kemik" demeden yakalarsa, yakalanan kişi ebe olur.	
<i>Mangala</i>	1
Oyun 2 kişi ile oynanır. Her oyuncunun başlangıçta 24 taşı vardır. Her oyuncunun birbirine paralel 6 adet haznesi vardır. Her haznede 4 adet taş bulunur. İlk oyuncu kendi haznesindeki taşları alarak solundan itibaren dağıtmaya başlar. Oyuncunun son bıraktığı taş kendi haznesine denk gelirse o oyuncu oyuna devam eder. Son taş rakibin haznesine denk gelirse, rakibin haznesindeki tüm taşları alır kendi haznesine koyar. Oyun sırası rakibe geçer. Oyun sonunda en çok taşı biriktiren oyunu kazanır.	
<i>Misket Oyunu</i>	1
Her oyuncu belirlenen sayıdaki bilyeyi çizgi oluşturacak şekilde yan yana sıralar. Bilyelere yaklaşık 4 metre uzaklığa bir çizgi çizilir. Tüm oyuncular bilyelerin yanından başlangıç çizgisine doğru bir bilye fırlatır. Bu bilyeye "ellik" adı verilir. Elliği başlangıç çizgisine en yakın olan oyuncu ilk atışı yapma hakkına sahip olur. Oyuncular ilk atılan bilyenin yakınlık derecesine göre sıralanır. Atış yapan oyuncu vurduğu bilyeyi ve onun sağında ve solunda olanları alır. Oyun tamamlandığında hala yerde bilye varsa elliği bilyeye en uzak olan başlayarak bilyeler bitene kadar oyun devam eder.	
<i>Patlangaç</i>	1
En az 2 kişi ile oynanır. Çamurdan yapılan kaplar hızlıca yere vurularak oynanır. Oyuncular yere vurulan çamur kaptan en yüksek sesi çıkarmaya çalışır. Çarpma sesine göre puan alınır. Puanlar toplandığında en yüksek puan alan kişi sırtta taşınır. Oyuncular birbirini tekerleme ile oyuna çağırırlar.	
<i>Rotik Oyunu</i>	1
4 kişi ve 4 kuyu ile oynanır. Kuyulara taş atılır. En çok taş kimin kuyusunda birikirse oyunu kazanır. Kuyusu boş kalan oyunu kaybeder.	
<i>Telsiz Telefon</i>	1
Bir kişi bir kelime ya da bir cümle bulur ve yanındakinin kulağına söyler. Söylenen kişi de anladığını yanındakine söyler. Son oyuncuya kadar bu şekilde devam eder. En son oyuncu kelimeyi ya da cümleyi yüksek sesle söyler. Eğer doğru bilir ise oyunu kazanmış olur.	
<i>Uzun Eşek</i>	1
Oyunda 2 takım ve "yastık" olarak tabir edilen 1 kişi olur. Takımlardan biri "eşek" olur. "Yastık" olan kişi sırtını duvara ya da bir ağaca yaslayarak ayakta durur. Oyuncular "yastık"ın karşısında art arda sıralanır. Başlarını birbirinin bacak arasına sokarak eğilirler ve öndeki oyuncunun bacalarını tutarlar. Diğer takım "uzun eşek" tabir edilen bu yapının üzerine atlar. Eğer eğilen oyuncular yıkılırsa atlayan grup tekrar atlar. Atlayan gruptan birisi atlayamaz ya da düşerse atlama hakkı diğer gruba geçer.	
<i>Üçtaş</i>	1
Zemine bir kare çizilir. Karelerin köşeleri çapraz çizgi ile birleştirilir. Oyunda 6 adet taş kullanılır. Oyuncular sırayla çizgilerin birleşme noktalarına taşlarını koyarak yatay, dikey ya da çapraz üçlü sıra oluşturmaya çalışır.	
<i>Yakan Top</i>	1
En az 3 kişi ile oynanır. Belirli bir mesafede 3 kişi dizilir. Top ile ortadaki oyuncu vurulmaya çalışılır. Ortadaki oyuncu ise vurulmamaya çalışır. Ortadaki oyuncuyu vuran ortaya geçerek oyun devam eder.	
<b>Alea (6 Oyun)</b>	<b>6</b>
<i>Bılık</i>	1
En az 2 kişi ile oynanır. Oyunculardan biri eline bir kâğıt parçası alır. Diğer oyuncu kâğıt parçasının hangi elinde olduğunu bulmaya çalışır. Kâğıdı bulur ise oyun sırası bulan oyuncuya geçer.	
<i>Dozirik</i>	1
Oyun delik (içi boş) bir fıncığa çubuk sokularak yapılan bir oyuncak ile oynanır. Bu oyuncuğa dozirik (fıncıdak) adı verilir. Baş ve işaret parmağı ile çubuk tutularak hızlıca çevrilir. Oyuncuğu en uzun süre döndüren oyunu kazanır.	
<i>El El Üstünde</i>	1
Oyuna başlamadan bir ebe seçilir. Ebe yüz üstü yere yatar. Diğer oyuncular ellerini üst üste gelecek şekilde ebenin sırtına koyar. Ebeye "en üstte kimin eli var?" diye sorulur. Bilirse başka ebe seçilir, bilemez ise ceza verilir.	
<i>Su Değirmeni</i>	1
Akarsu içinde akışın değiştiği noktalara çiçek koyulur. Oyunculardan hangisinin çiçeği çarkıfelek gibi daha uzun süre dönerse oyunu o kazanır.	
<i>Topaç</i>	1
Topacın etrafına bir ip sarılır ve ip parmağa geçirilerek yere atılır. Topaç yere değer değmez ip çekilerek topaç döndürülür. En uzun süre dönen topacın sahibi oyunu kazanır.	
<i>Uzun Atmaca</i>	1

Genç fındık çubukları koparılır. Elma ağaçlarının dibindeki yenmeyecek durumda olan kötü elmalar çubuklara üzerli olarak geçirilir. Çubuk sallanır ve elmanın çubuktan çıkması sağlanır. Elmayı en uzağa atan oyunu kazanır.

<b>Mimicry (2 Oyun)</b>	<b>3</b>
<i>Bezirgân Başı</i>	2
Oyuncular aralarından 2 kişi seçerler. Bu kişiler bezirgânbaşı olur. Bezirgânbaşılar el ele tutuşarak bir kapı oluşturur ve kendilerine birer isim verirler. Diğer oyuncular bir kervan misali art arda sıralanır ve kapının içinden geçerler. Bu sırada oyunun tekerlemesi söylenir. Bezirgânbaşılar kapının içine aldığı oyuncuya seçtikleri isimlerden birini seçmesini söyler. Oyuncu hangi bezirgânbaşının adını söyler ise onun arkasına geçer ve bu durum son oyuncuya kadar devam eder. Seçim yapıldıktan sonra oyuncular ya el ele tutuşarak ya da bir halatı tutarak birbirlerini çekmeye başlarlar. Elleri bırakarak dağılan ya da halatı bırakan grup oyunu kaybeder.	
<i>Eski Minder</i>	1
Oyuncular halka şeklinde sıralanır ve tekerleme söylerler. Eski minder seçilen oyuncunun etrafında dönerler. Tekerleme bitince oyuncular eski minder seçilen oyuncunun istediği pozunu vererek dururlar. Eski minder seçilen oyuncu en beğendiği pozunu seçer. O pozunu veren oyuncu eski minder olur.	
<b>İlınx (1 Oyun)</b>	<b>1</b>
<i>Dozek</i>	1
Yere ucu sivri bir ahşap parçası dikilir. Uzun bir ahşap parçası ise ortasından bir delik açılır ve dikilen ahşabın üzerine oturtulur. İki oyuncu uzun ahşabın birer tarafına geçerek dönmeye başlar. Belli bir hıza ulaşıncaya ayaklar toplanır ve bu şekilde döndürülür.	

Tablo 1 incelendiğinde; fiziksel ya da zihinsel yarışma, kazanın üstünlüğünü teyit eden Agon oyunlarının ağırlıklı olduğu görülmektedir. En az oyunun ise vertigo hissi yaratan İlınx oyun kategorisinde olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca oyun denilince katılımcıların yalnızca diğer çocuklarla oynadıkları oyunları algıladıkları ve tespit edilen oyunların en az 2 kişi gerektirdiği görülmektedir. Bu sebeple Mimicry kategorisindeki oyunların sayısının az olduğu düşünülmektedir. Oyunların %67,5'i taş, sopa, ip vb. kolay bulunabilecek araç-gereçler gerektirirken, %32,5'i hiçbir araç-gereç gerektirmemektedir. İki oyunun ise bölgenin öne çıkan tarım ürünü olan fındık ve fındık sürgünü ile oynandığı görülmüştür. Çevrede kolaylıkla bulunabilecek materyallerin çocuklar tarafından oyun aracına dönüştürülebilmesi onların zekâ ve yaratıcılık düzeylerine vurgu yapmaktadır. Bazı oyunlarda ise tekerleme ya da mâni söylenerek oyunun yönlendirildiği tespit edilmiştir. Derlenen oyunlar ve onlara ait tekerleme ve mâniler Tablo 2'de sunulmuştur.

**Tablo 2. Giresun'daki Geleneksel Çocuk Oyunlarında Söylenen Tekerleme ve Mâniler**

<b>Oyunlar ve Söylenen Tekerleme ve Maniler</b>
<i>Bezirgân Başı</i>
“Aç kapıyı bezirgânbaşı, bezirganbaşı. Kapı hakkı ne alırsın ne verirsin? Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun. Bir sıçan, iki sıçan, üçüncü de kapana kaçan.”
<i>Birdir Bir</i>
“Birdirbir. İkidir iki atlayamayan olur tilki. Üçtür üç atlaması güç. Dörttür dört kuş gibi öt. Beştir beş aldım bir eş. Altıdır altı yaptım kahvaltı. Yedidir yedi elim sırtına değdi. Sekizim sek sek (oyuncular atladıktan sonra sekerek gitmeye başlarlar). Dokuzum durak. Onum orak biçmeyen ebe. On birim yağlı çörek. On ikim tuzlu börek...”
<i>Çatlak Patlak</i>
“Çatlak patlak. Yusuvarlak. Kremalı börek. Sütü çörek. Çek dostum çek. Arabanı yoldan çek. Çek amca çek. Burnun kanca. Al sana bir bulmaca. Bulmaca kaç parça? Veriyorum beş parça. 1,2,3,4,5.”
<i>İp Atlama</i>
“Laleli Belkıs. İçeriye gir kız. İpten çık kız. Dışarı çık kız. Denizde dalga. Hoş geldin abla. Eteğini toplu. Rahat otur abla. Etek bluz. İngiliz turist. Nerden çıktı bu iki kız?”
<i>Körebe</i>
“Türkü söyler döneriz. Bil bakalım biz kimiz? Göster bizi körebe.”
<i>Patlangaç</i>
“Kim gelir oynar benimle? Haydi gelin çamurdan kap yapıp atalım yüksekte. Atamazsan taşırısın beni. Gezdirirsin sırtında. Kazanırsan ben seni taşırım sırtımda.”

Oyunlar, insanların eğlence ihtiyacını, bireysel olarak ya da grup içerisinde karşılamakla birlikte onlara iletişim kurma, liderlik etme, sorun çözme ve öz yönetim gibi beceriler de kazandırabilmektedir. İletişim kurma becerisi açısından incelendiğinde tekerleme ve mâni içeren oyunlar bireylerin hem birlikte hareket etmesini hem de iletişim becerilerinin gelişmesini sağladığı söylenebilir. Tekerleme ve mâniler oyunda lideri belirleme,

oyunu yönlendirme, oyuncuya ne yapacağını söyleme ya da eğlence unsuru katma gibi işlevler görmektedir. Bireyin toplum içinde var olması, çatışma yaşamaması, kendini ifade edebilme yeteneği dolayısıyla iletişim becerisi ile mümkün olduğu düşünülmektedir. Çocukluk çağında grupla söylenen tekerleme ve mâniler bu becerinin erken yaşlarda gelişimine katkı sağlayabilmektedir. Ayrıca tekerleme ve mâni ezgilerinin kültür unsurlarının aktarılmasına da katkı sağladığı düşünülmektedir. Belirli bir ritim ile söylenen bu unsurların akılda kalarak ezberlemeyi kolaylaştırdığı söylenebilir. 80 yaşındaki bir katılımcının çocukken oynadığı bir oyunun tekerlemesini hatırlayabilmesi buna uygun bir örnektir.

## Sonuç

Araştırma amacı doğrultusunda temelde iki husus hedeflenmiştir. Bunlar, Giresun ilinde somut olmayan kültürel miras ögesi olarak değerlendirilebilecek geleneksel çocuk oyunlarının belirlenerek yeni nesillere aktarılabilmesi için kayıt altına alınması ve bu oyunların turistik aktivite olarak turizm sektöründe turistik ürün ya da ürün zenginleştirici unsur olarak ticarileştirilmesine katkı sunmaktır.

İnternet ve iletişim teknolojilerinde yaşanan hızlı değişimin geleneksel çocuk oyunlarının unutulmasına sebep olduğu söylenebilir. Günümüz şehir yaşamı güvenlik, ebeveynlerin iş yoğunluğu, rekreasyon alanlarının azlığı, apartman hayatı, çekirdek aile yaşam biçimi vb. sebepler çocukların okul hayatları dışında akranlarından uzak kalmalarına neden olabilmektedir. Oyunlardaki hareketlerin çocukların kazandığı iletişim kurma, dil kullanımı, liderlik etme, problem çözme ve öz yönetim gibi yaşamsal beceriler ile ilişkili olduğu, çocukların bu oyunlar ile gelecekte yaşamlarında karşılaşacakları koşullara daha kolay hazırlandığı bilinmektedir. Son yıllarda çocukların artık bireysel katıldıkları somut oyunlardan ziyade mobil uygulama ve bilgisayar teknolojileri üzerinden oynanan oyunlara ilgi duyduğu görülmektedir. Kısıtlı hareket ve iletişim olanaklarının olduğu bu tür oyunlar yukarıda bahsedilen temel becerilerin gelişmesini ve sosyal hayatın gereklerini yerine getirmesini güçleştirmekle birlikte çocuğun toplumdan koparak yalnızlaşmasına neden olabilmektedir. Literatürde bu becerilerin kazanılmasında geleneksel oyunların katkılarını belirten çokça çalışmaya rastlanmaktadır (Esen, 2008; Sallabaş, 2020; Turan vd., 2020). Bu çalışma ile ilgili literatüre 40 tane oyun oynanma şekilleriyle birlikte eklenmiştir. Bu oyunların çocuklar tarafından oynanmasının teşvik edilmesinin onların bahsi geçen becerileri kazanmalarına katkı sağlayacağı söylenebilir.

Kültürün korunması ve gelecek kuşaklara aktarımı, yaşayan bireylerin kültür öğelerine sahip çıkmasına bağlıdır. Bu bağlamda somut olmayan kültürel miras unsurlarının ise oldukça korunaksız olduğu düşünülmektedir. Bu miras unsurlarının gelecek kuşaklara aktarılabilmesi için kayıt altına alınması, bilen uygulayan insan sayısının artırılması, yaşatılması gerekir. Geleneksel çocuk oyunları, UNESCO tarafından kabul edilen “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi”nde korunması gereken miras unsurları arasında yer almaktadır. Oysa Türkiye’nin Somut Olmayan Kültürel Miras listesinde tescil ettirdiği bir çocuk oyunu henüz bulunmamaktadır. Listede Hacivat- Karagöz, Meddahlık, Nasrettin Hoca gibi çocukların ilgilendiği gösteriler ile Topaç oyuncağı yer almaktadır. Kadim bir geçmişi olan Türkiye coğrafyası ve Türk kültürüne ait çok sayıda geleneksel oyun olduğu literatürdeki çeşitli çalışmalarda belirtilmektedir. Ancak bunların kayıt altına alınması ve gelecek kuşaklara aktarılmasına yeterli düzeyde ilgi gösterilemediği yine bu çalışmalarda tekrar edilen bir olgudur. Toplumun yaşama biçiminin ve kültürel unsurlarının kalıplaşmış örneklerini içinde barındıran oyunlar; doğal bir süreklilikte istekli bir biçimde öğrenilir ve tekrarlanırsa bireylerin ilgili topluma aidiyet duygusu oluşturmaya ve kimlik kazanmasına yardımcı olabilir. Oyunların bu özelliği dikkate alındığında toplumun kültürünü yaşatmanın çocukların oynadığı oyunları korumaktan ve gelecek kuşaklara aktarmaktan başladığı görülecektir.

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından yayınlanan “Somut Olmayan Kültürel Miras” temalı tanıtım filmleri üzerine yapılan bir çalışmada bu filmlerin Türkiye’de somut olmayan kültürel miras değerlerini ve ürün çeşitliliğini öne çıkardığı, bu konuda bilgilendirme yapılmasının hedef kitleyi Türkiye’yi ziyaret etmeye güdülediği belirlenmiştir (Alyakut, 2019: 233). Son yıllarda turizm sektöründeki yaygın trend ve turistlerdeki yeni motivasyon yerel unsurların vurgulanması, yerel olana duyulan ilgi ve farklı kültürel unsurlara duyulan meraktır. Somut olmayan kültürel miras unsurları da bu merakı arttırıcı, turistleri ziyaret etmeye yönlendirici niteliktedir. Yine son yıllarda Squid Game, Alice in Borderland gibi geleneksel çocuk oyunu temalı diziler yayın platformlarında yüksek düzeyde izlenme oranlarına sahip olması (BBCnews, 2021; Esquire, 2022) somut olmayan kültürel miras unsurlarına duyulan ilginin bir göstergesi olarak değerlendirilebilir. Bahsi geçen bu iki dizi ile tüm dünyada Güney Kore ve Japonya’nın somut olmayan kültürel miras unsurlarının tanıtımı yapılmıştır. Benzer içeriklerin geleneksel Türk çocuk oyunlarına yönelik hazırlanması ülkenin kültürel tanıtımına ve turizm sektörünün gelişimine katkı sağlayabilir. Ayrıca geleneksel olanın popüler kültür unsurlarıyla sunumu bu tarz oyunların çocuklar arasında tekrar yaygınlaşmasına da katkı sağlayabilir.



Turistlerin seyahat motivasyonlarını etkileyen temel unsurlardan bir tanesinin otantiklik ve özgünlük arayışı olduğu bilinmektedir. Bu durum turizm ürününü oluşturan unsurlardan biri olan ve bu ürünlerin özgünlüğüne katkı sağlayan etkinliklerin kullanımını öne çıkarmaktadır. Bu anlamda özellikle somut olmayan kültürel miras unsurlarının kendine özgü ritüeller içermesi nedeniyle turistlerin seyahat motivasyonunda önemli bir yere sahip olduğu söylenebilir. Türkiye’de turizm sektörü deniz-kum-güneş üçlüsü üzerine kurulan ürün yapısı ile kültürel unsurlardan uzak ve tüketim eksenli bir anlayışla bazı başarılar sağladığı söylenebilir. Turizm sektörünün gelişiminde turizm ürününün bir parçası olarak kültürel unsurların kullanılması oldukça önemli olmakla birlikte Türkiye’de söz konusu unsurların turizmde kullanımı oldukça kısıtlıdır (Sözleşen, 2021: 35). Oysaki somut olmayan kültürel miras bağlamında değerlendirildiğinde Türkiye pek çok kültürel unsura sahiptir. Bu doğrultuda turistler için otantiklik ve özgünlük içeren çekicilikler oluşturmada somut olmayan kültürel miras unsurlarının kullanılması ve Türk kültürünün yaşatılarak gelecek kuşaklara aktarılması için önemli olduğu söylenebilir. Dolayısıyla konaklama işletmelerinin temel hizmetlerinin dışında yer alan animasyon etkinlikleri, kültürün etkili biçimde sunulabilmesi ve turist motivasyonunun artırılmasında önemlidir (Kozak, 2008). Bu etkinlikler misafirlerin yerel kültürü tanınması ve onu deneyimlemesi için de önemli bir fırsat sunmaktadır. Bu nedenle bu etkinliklerin yerel kültüre uygun olarak şekillendirilmesi ve tasarlanması büyük önem taşımaktadır (Sözleşen, 2021: 71). Türkiye, sahip olduğu zengin somut olmayan kültürel miras unsurları ile turizmde kritik önemi olan ve farklı yaş gruplarına farklı amaçlarla sunulan animasyon etkinliklerinin daha ilgi çekici ve rekabet gücü yüksek ürünler haline gelmesinde önemli bir kaynak potansiyeline sahiptir (Ayvacı ve Gülcan, 2021: 124). Geleneksel çocuk oyunları da bu kapsamda animasyon etkinliklerinde gerek çocuk kulüplerinde gerekse yetişkinlere yönelik düzenlenen eğlencelerde turistlere sunulabilecek en temel somut olmayan kültürel miras unsurları olarak görülmektedir.

Literatürde somut olmayan kültürel miras unsurlarının turizm sektöründe ürün ya da ürün zenginleştirici unsur olarak değerlendirildiği çeşitli çalışmalara rastlanmaktadır. Ancak genellikle halk bilim ve eğitim bilimleri alanlarının araştırma konusu olan “oyunlar” bu çalışma ile ilk kez turizm bağlamında değerlendirilmiştir. Gelecekte animasyon etkinlikleri kapsamında geleneksel çocuk oyunları üzerine ürün geliştirme, bu oyunların destinasyon tanıtımında kullanılması, festival etkinlikleri kapsamında değerlendirilmesi vb. konularda çalışmalar yapılmasını gerek kültürel miras unsurlarının korunmasına gerekse turizm sektörüne olabilecek potansiyel faydalarının ortaya koyulmasına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

#### **Kaynakça**

- Aksoy, H. (2014). Çocuk oyunlarının işlevleri: Sarıkeçili yörük çocuk oyunları. *Milli Folklor Dergisi*, 13(101), 265-276.
- Aktan, C. C. ve Tutar, H. (2007). Bir sosyal sabit sermaye olarak kültür. *Pazarlama ve İletişim Kültürü Dergisi*, 6(20), 1-11.
- Altunışık, R., Coskun, R., Bayraktaroğlu, S. ve Yıldırım, E. (2012). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri SPSS uygulamalı*. Sakarya: Sakarya Kitabevi.
- Alyakut, Ö. (2019). Kültürel turizm kapsamında somut olmayan kültürel miras tanıtım filminin analizi. *Journal of Recreation and Tourism Research*, 6(3), 214-237.
- Anayurt Gazetesi (2008, 13 Temmuz). *Turistler Türk gecesinde eğlendi*. Erişim Tarihi: 13.09.2022, <https://anayurtgazetesi.com/haber/Turistler-Turk-gecesinde-eglendi/2210>.
- Arsunar, F. (1955). *Türk çocuk oyunlarından örnekler*. İstanbul: Maarif Basımevi.
- Aygün Cengiz, S. (1996, Kasım). Kdz. Ereğli Örneğinde Köylerdeki ve Kentteki Çocuk Oyunlarının Farklılığının Halk Bilimi Açısından Değerlendirilmesi, *I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi*, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları 6-8 Kasım 1996. Ankara. ss: 441-474.
- Ayvacı, H. ve Gülcan, B. (2017). Türkiye’de turizm animasyonlarında somut olmayan kültürel miras (soküm) ulusal unsurlarına bakış. *Journal of Recreation and Tourism Research*, 4(1), 207-223.
- Ayvacı, H. ve Gülcan, B. (2021). Türkiye’de turizm animasyonlarında somut olmayan kültürel miras ulusal unsurlarından yararlanma ve Türk gecesini gösterileri sorunu. *Turizm Akademik Dergisi*, 8(2), 111-129.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye’de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 243-266.

- Batı Akdeniz Kalkınma Ajansı. (2014). Kırsal Kalkınma Ajansı. Erişim Tarihi: 03.11.2022, <https://www.kalkinmakutuphanesi.gov.tr/assets/upload/dosyalar/157061015171411541360kirsalkalkinmaplani.pdf>.
- Bay, D. N. ve Bay, Y. (2019). Balkanlardaki çocuk oyunları. *Sınırsız Eğitim ve Araştırma Dergisi*, 4(2), 200-223.
- BBC News, (2021, 03 Ekim). *Squid Game: Çocuk oyunlarını vahşi cinayetlerle buluşturan Netflix dizisi izlenme rekoruna gidiyor*. Erişim Tarihi: 12.09.2022, <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-58763576>.
- Biernacki, P. ve Waldorf, D. (1981). Snowball sampling: Problems and techniques of chain referral sampling. *Sociological Methods & Research*, 10(2), 141-163.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2018). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Caillois, R. (1961). *Man, Play, and Games* (M. Barash, Çev.). New York: The Free Press of Glencoe.
- Cengiz, S. (1998). Çocuk oyunlarının sınıflandırılması. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 38(1-2), 287-300.
- CT Haber (2019, 26 Haziran). *Turistler Türk gecelerinde eğleniyorlar*. Erişim Tarihi: 20.09.2022, <https://www.cthaber.com/haber/2670421/turistler-turk-gecelerinde-egleniyorlar#>.
- Çakırer Özservet, Y. (2015, Mayıs). *Geleneksel çocuk oyunları için sokak temelli geleneksel oyun alanlarının yeniden keşfi*. I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı, Eskişehir.
- Çelen, N. (1992). *4-6 yaş çocuklarının sayı ve mekân korunumu kazanmasında sembolik oyunun işlevi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Çolak, M. (2015). *Adana geleneksel çocuk oyunları*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Niğde Üniversitesi, Niğde.
- Esen, M. A. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş Ahıska oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2), 357-367.
- Esquire, (2022, 30 Aralık). *Alice in Borderland Netflix'in En Çok İzlenen Japon Dizisi Oldu*. Erişim Tarihi: 11.09.2022, <https://www.esquire.com.tr/ekstra/kultur-sanat/2022/12/30/alice-in-borderland-netflixin-en-cok-izlenen-japon-dizisi-oldu>.
- Güvenç, B. (2002). *İnsan ve Kültür*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Haberler Com. (2017, 9 Mayıs). *Çocuklar geleneksel oyunlarla eğlendi*. Erişim Tarihi: 10.09.2022, <https://www.haberler.com/guncel/cocuklar-geleneksel-oyunlarla-eglendi-9595770-haberi/>.
- Hepokur, F. (2022, 20 Mayıs). Ukraynalı savaş mağduru çocuklar Antalya'daki etkinliklerde eğlendi. *Anadolu Ajansı*. Erişim Tarihi: 16.09.2022, <https://www.aa.com.tr/tr/gundem/ukraynali-savas-magduru-cocuklar-antalyadaki-etkinliklerde-eglendi/2593699>
- Hurlock, E. B. (1956). *Child Development*. New York: Mc. Groww Hill Book Company.
- Karkınlı, R. (2017). Özbeklerde çocuk oyun-oyuncak kültürü ve çocuk oyunları üzerine bir tasnif denemesi. *Electronic Turkish Studies*, 12(22), 485-498.
- Kılıç, S. N., Ulusoy, H. ve Avcıkurt, C. (2021). Somut olmayan kültürel miras unsuru olarak Pamukçu Beldesi Oyunları. *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 524-541.
- Kozak, N. (2008). *Turizm Pazarlaması*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Nichols, J. (1990). Linguistic diversity and the first settlement of the New World. *Language*, 66(3), 475-521.
- Oğuz, Ö. (2013). Terim Olarak Somut Olmayan Kültürel Miras. *Milli Folklor Dergisi*, 25(100), 5- 13.
- Özbek, Ö. T. ve Çelikbaş, E. Ö. (2021). Somut olmayan kültürel miras temalı turistik aktivitelerin terapötik etkisi: Bursa Karagöz Müzesi Örneği. *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*, 5(4), 2723-2736.
- Pelit, E. ve Türkoğlu, T. (2019). Somut olmayan kültürel miras değerlerinin turizme yansımaları: Ebru sanatı üzerine bir inceleme. *Güncel Turizm Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 101-118.

- Piaget, J. (1972). Intellectual evolution from adolescence to adulthood. *Human development*, 15(1), 1-12.
- Pramanik, R. ve Bhattacharya, S. (2018). Play and indigenous games of children: A cultural heritage of Western Odisha, India. *Knowledge Cultures*, 6(2), 21-31.
- Radikal Gazetesi. (2002, 21 Şubat). *Japon Turistler Horonda*. Erişim Tarihi: 15.09.2022, <http://www.radikal.com.tr/turkiye/japon-turistler-horonda-638900/>.
- Saçılık Y. M. ve Toptaş A. (2017). Kültür turizmi ve etkileri konusunda turizm öğrencilerinin algılarının belirlenmesi. *Turizm Akademik Dergisi*, 4(2), 107-119.
- Sallabaş, M. (2020). Halk biliminin işlevleri bağlamında geleneksel çocuk oyunları: RTÜK çocuk oyunları. *Milli Folklor*, 16(126), 99-109.
- Sözleşen, İ. (2021). *Kapadokya'da turizm ve kültür ilişkisi bağlamında halk dansları: Nevşehir örneği*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Nevşehir.
- Stemler, S. (2001). An overview of content analysis. *Practical Assessment. Practical Assessment Research & Evaluation*, 17(7), 1-17.
- Sutton-Smith, B. (1972). *The folk games of children*. Austin: Published for the American Folklore Society by the University of Texas Press.
- Tekin Özbek, Ö. ve Öz Çelikbaş, E. (2021) Somut olmayan kültürel miras temalı turistik aktivitelerin terapötik etkisi: Bursa Karagöz Müzesi Örneği. *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*, 5(4), 2723–2736.
- Toksoy, A. C. (2010). Yarışma niteliği taşıyan geleneksel çocuk oyunları. *Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi*, 2(1), 205-220.
- Tokuz, G. (2011). *Gaziantep çocuk oyunları üzerine halk bilimsel bir inceleme*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Gaziantep Üniversitesi, Gaziantep.
- 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 .
- Turan, F. (2010). *Dört ve beş yıldızlı otel işletmelerinde animasyon hizmetlerinin yeterliliği üzerine bir alan çalışması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Beykent Üniversitesi, İstanbul.
- Türkay, O., Korkutata, A., Şengül, S. ve Solmaz, S.A. (2015). Animasyon hizmetlerinin rekabet gücüne katkısı: Otel işletmelerinde katılımcı ve pazar yönlü örgüt kültürünün etkileri bağlamında bir araştırma. *Bartın Üniversitesi İ.İ.B.F. Dergisi*, 6(12), 79-102.
- UNESCO Türkiye Milli Komisyonu (1972). *Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi*. Erişim Tarihi: 18.09.2022, <https://www.unesco.org.tr/Pages/181/177/>.
- UNESCO Türkiye Milli Komisyonu (2003). *Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunmasına Dair Sözleşme*. Erişim Tarihi: 18.09.2022, <https://www.unesco.org.tr/Pages/161/177/>.
- Wu, H. L. ve Volker, D. L. (2009). The use of theory in qualitative approaches to research: Application in end-of-life studies. *Journal of Advanced Nursing*, 65(12), 2719-2732.
- Yeniasır, M. ve Gökbulut, B. (2019). Socio-cultural values provided to pre-school children using traditional children games. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, 10(2), 127-136.