

Cengiz, Serpil (1996) "Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması".  
***Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi***, Cilt 38, 1-2, 287-300.

## ÇOCUK OYUNLARININ SINIFLANDIRILMASI

Serpil CENGİZ

The aim of this essay is to criticize the classifications of children's games which have been developed in the fields of psychology, anthropology, folklore and in other social sciences. In this essay many different models of the classifications of games from both Turkey and other countries are given in order to show the ways of constructing a complete and a proper model of classification. It is argued that these undertakings are not satisfactory since they have some limitations in regard to their scope. So, it is necessary to construct a *flexible structure* for the classification of children's games. A classification which is based on *motif-index* used for folk tales can be constructed for children's games. The author of this essay suggests to apply this model for the classification of traditional children's games.

Çağımızda, çocuk oyunlarını kültür içindeki yeri ve işlevleri bakımından araştıran bilim dallarından biri de *folklor/halk bilimi*dir. Günümüzde her ne kadar *folklor (halk bilimi)* sözcüğü, *halk kültürü* ya da belirli bir olgu ya da olayın çevresinde kümelenen gelenek ve görenekler anlamında kullanılıyorsa da bu terim aynı zamanda bilimsel bir disiplinin adıdır.

*Folklor* "... bir ülke ya da belirli bir bölge halkına ilişkin maddi ve manevi alandaki kültürel ürünleri konu edinen, bunları kendine özgü yöntemleriyle derleyen, sınıflandıran, çözümleyen, yorumlayan ve son aşamada da bir birleşime vardırılmayı amaçlayan bir bilim"dır (Örnek, 1977:15). Bundan dolayı bir bilim dalı olarak folklor, tanım gereği, kültürün düşünülebilecek her alanında dünyada çeşitli araştırmalar yürütülmektedir.

Folklorik çalışmalardaki bilgilerin önemli bir bölümü, alan çalışmalarından elde edilen derlemelerden biraraya getirildiği için dünyada

olduğu gibi Türkiye'de de derlenen malzemenin sağlıklı bir biçimde sınıflandırılması sorunu henüz çözülmemiştir. Oysa folklorcuların, araştırmaları sonunda önelere yığılan bilgi kümesine anlamlı bir bütünlük kazandırabilmeleri için öncelikle sınıflandırma sorununu çözümlenmeleri gerekmektedir. Propp, bu konudaki düşüncesini şöyle dile getirmektedir:

*Herhangi bir bilgi alanında, sınıflama etrafı bir incelemenin ön koşulu ve temelidir. Öte yandan sınıflama, detaylı ve uzun araştırmaların sonucu olarak ortaya çıkar. İncelemenin konusunu tanımlamak, onu doğru olarak belli bir sınıfa, cinse, çeşitlemeye atfetmek anlamına gelir. Folklor alanında bu iş henüz yapılmadı. (Propp, 1992:27)*

Folklorlarda, konuların kendi içinde sınıflandırılmasından da önce türlerin belirlenmesi sorunu bulunmaktadır. Bu alanda türlere ad verilmesi sorunu henüz çözümlenmemiştir. *MLA International Bibliography of Books and Articles on the Modern Languages and Literatures in Folklor*'daki sınıflandırma Türkiye'de Kültür Bakanlığının kullandığı sınıflandırmadan (Tan, 1985:12-16) oldukça farklıdır: "Belli bir halk için geçerli olan folklor türleri envanteri, başka bir halkın folkloruna mekanik bir şekilde aktarılamaz" (Propp, 1992:30) belki, ama genel sonuçlara ulaşabilmek için sınıflamada ortak bir çerçeve çizilmesi zorunludur.

Sınıflandırma konusundaki sorunların belki de en yoğun yaşandığı folklorik çalışma alanlarından birisi de *çocuk oyunları*dır. Çocuk oyunları başlıca iki biçimde sınıflandırılmaktadır: *betimleyici sınıflandırmalar* ve *tipolojik sınıflandırmalar*. Çocuk oyunları konusundaki *betimleyici sınıflandırmalar* belirli bir çevrede oyun kurmayı olanaklı kılarken *tipolojik sınıflandırmalar* oyun oynamanın doğası hakkında kuramlar oluşturulmasını sağlayabilecektir (Lombard, 1980:48). Bu da sınıflandırma çalışmalarının en önemli amaçlarından biridir.

Ne yazık ki çocuk oyunlarının halk bilimi açısından *sağlıklı* bir sınıflandırması yurt dışında olduğu gibi Türkiye'de de henüz yapılmamıştır; ancak bu konuda birtakım denemeler bulunmaktadır. Halk bilimi alanındaki söz konusu denemelere değinmeden önce farklı bilim dallarında çocuk oyunları sınıflandırmalarının nasıl yapıldığına göz atmanın yararlı olacağı kanısındayız.

1 Bu sınıflandırmada 9 ana başlık bulunmaktadır: 1. Genel, 2. Dil Anlatıları, 3. Özlü Sözler Folkloru, 4. Halk Şiiri, 5. Oyunlar ve Oyuncaklar, 6. Dramatik Folklor, 7. Müzik ve Dans, 8. Görenekler, İnançlar, ve Sembolizm, 9. Maddi Kültür.

### *Farklı Bilim Dallarından Oyun Sınıflandırmalarına Örnekler:*

"Çocuk oyunları" denildiğinde folklor dışında ilk akla gelen bilim dallarından biri psikolojidir. Psikolojinin alt dallarında çalışanlar içerisinde konuyla en çok ilgilenenler çocuk gelişimi uzmanlarıdır. Fakat çocuk gelişimiyle ilgili psikoloji kitaplarını incelediğimizde çoğunun "oyunların sınıflandırılması" bir yana "oyun" başlığı altında genel anlamda bile konuyu incelemediklerini görmekteyiz. Örneğin, 1993 yılında yayınlanmış, her biri ortalama 300 sayfa olan 24 ciltlik *Advances in Child Development and Behavior*<sup>2</sup> adlı çalışmada "oyun" başlığına rastlanmaktadır. Bunun gibi çocuk gelişimiyle ilgili birçok çalışmada oyundan birkaç cümleyle söz edilse de oyuna *bir başlık altında* yer verilmemektedir<sup>3</sup>.

Oysa çocuğun gelişimini izlemek için kesinlikle onun oyun dünyasına girmek gereklidir. Oyunun çocuk için öneminin bilinmesine rağmen yapılan çalışmalarda oyuna ayrı bir bölümde yer verilmemesi çok büyük bir eksiklik<sup>4</sup>. Oysa çocuğun gelişimi *işlevsel pratiği, kavramsallaştırma*

2 Reese, H. W. (Der.) 1993. *Advances in Child Development and Behaviour* (24 cilt). San Diego: Academic Press.

3 Örnekler çoğaltılabilir (bu örneklerin ne kadar hacimli olduklarının görülebilmesi için toplam sayfa sayıları künyelerine eklenmiştir): William E. Martin-Celia Burns Stendler, *Child Development: The Process of Growing Up in Society*, Harcourt 1953, Brace (519 sayfa); David P. Ausubel, *Theory and Problems of Child Development*, New York 1957, Grune and Stratton (650 sayfa); Lester D. Crow-Alice Crow, *Child Development and Adjustment*, Toronto 1969, Macmillan (514 sayfa); Marian E. Breckenridge-Margaret Nesbitt Murphy, *Growth and Development of the Young Child*, Philadelphia 1969, W.B. Saunders (528 sayfa); David P. Ausubel-Edmund V. Sullivan, *Theory and Problems of Child Development*, New York 1970, Grune and Stratton (849 sayfa); Celia Stendler Lavatelli-Faith Stendler (Eds.), *Readings in Child Behaviour and Development*, New York 1972, Harcourt Brace Jovanovich (529 sayfa); Robert M. Liebert-Rita Wicks Poulos-Gloria Strauss Marmor, *Developmental Psychology*, New Jersey 1974, Prentice-Hall (572 sayfa); John P. Dworetzky, *Introduction to Child Development*, St. Paul 1981, West Publishing (608 sayfa); Claire B. Kopp-Joanne B. Krakow (Eds.), *The Child Development in a Social Context*, California 1982, Addison-Wesley Publication Company (761 sayfa); E. Tory Higgins-Diane N. Ruble-Willard W. Hartup (Eds.), *Social Cognition and Social Development: A Sociocultural Perspective*, Cambridge University Press (415 sayfa).

4 Oyuna ayrı bir yer ayırmanın gerekli görülmediği çocuk gelişimiyle ilgili bir kitapta oyunun tanımı şöyle yapılmaktadır: "Bütün organizmayı, *beden, zihin ve ruhu* içeren oyun, ya da herhangi bir dışsal amacı olmayan etkinlik, sağlıklı küçük çocuğun büyürken, çevresini araştırırken ve denerken, kendini başkalarına anlatırken ve böylece ileride etkin

ile anlam yüklemeyi ve toplumsallaşmayı (Van Hoorn ve ark., 1993:231) sağlar ve oyuna sıkı sıkıya bağlıdır.

Çocuğun gelişimini izlemek için onun oyun dünyasına girilen bazı çalışmalarda da oyunun sınıflandırılması konusuna çoğunlukla girilmemektedir<sup>5</sup>.

Psikoloji çalışmalarında nadiren karşımıza çıkan oyun sınıflandırmaları oyunla ilgili ayrıntılı bir çalışmada işe yaraması "olanaksız" sınıflandırmalardır.

Buna örnek olarak Hurlock'un (1956:327-339) sınıflandırmasını verebiliriz:

1. Özgür ve doğaçlama oyun; 2. -Mış gibi oyunlar; 3. Yapıcı oyunlar (resim çizme, müzik, yazma v.b.); 4. Koleksiyonculuk; 5. Spor; 6. Okuma; 7. Sinema; 8. Radyo; 9. Televizyon.

Piaget, (1972:105,142) oyun alanında yapılmış alışlagelmiş sınıflandırmaların doyurucu olmaktan uzak olduğunu söyleyerek yeni bir sınıflandırma önermiştir: Bunlar; 0-4 yaş arasında görülen "pratik oyunlar", 4-7 yaş arasında görülen "sembolik oyunlar" ve 7-11 yaş arasında görülen "kurallı oyunlar"dır. Fakat bu sınıflandırma, oyun çeşitleri göz önüne alındığında oldukça yetersiz görünmektedir.

Psikologların dışında konuyla psikolojiye dayanarak amatörce ilgilenenlerin yaptığı sınıflandırmalarda kullanılan ölçütlerin sağlıklı olmadığı, gruplandırma kullanılan birbirinden çok farklı ölçütlerin ele alınmasından anlaşılmaktadır. Bu türden amatör bir sınıflandırma örneği şöyledir (Sel ve Coşkun, 1989:25-71):

a) Fonksiyon oyunları; b) Taklit oyunları; c) Hayal gücünü geliştiren oyunlar; d) Dikkat oyunları; e) Hafıza (bellek) oyunları; f) Maharet kazandıran oyunlar; g) Disiplin ve intizam oyunları; h) Duyu organlarını geliştiren oyunlar; i) Denge oyunları; j) İş hayatıyla ilgili oyunlar; k) Cin-

bir üyesi olacağı dünyanın yaşam etkinliklerinde yer almanın nasıl bir duygu olacağını anlarkenki öğrenme yoludur" (Forest, 1954:64).

<sup>5</sup> Bu konuda bkz.; Murphy, 1960.

siyete ve yaşa göre oyunlar; k) Parmak oyunları; l) Dinlendirici oyunlar; m) Matematikle ilgili oyunlar.

Beden eğitimi üzerine çalışan bazı araştırmacılar da fiziksel aktivitelerin tümünü sınıflandırma denemeleri yapmaktadırlar. Bazen bu sınıflandırmaların içinde çocuk oyunlarının da yer aldığını görmekteyiz. Bu tür bir çalışmaya örnek olarak Nichols'ın (1990: 226-569) sınıflandırmasını verebiliriz:

1. Bireysel etkinlikler

a. Küçük malzemeye hareket; b. Eğitsel cimnastik; c. Atletizm

2. Dans ve ritmik etkinlikler

a. Dans eğitimi ve ritmik etkinlikler; b. Yaratıcı dans; c. Şarkılı oyunlar ve Amerikan ve uluslararası halk dansları; d. Küçük malzemeye ritmik etkinlikler

3. Eğitsel oyunlar ve takım sporları

a. Koşu ve kovalamaca oyunları; b. Top ve diğer nesnelerin kullanıldığı oyunlar

Yine spor açısından konunun değerlendirildiği başka bir çalışmada (Coakley, 1990:89-93) oyunlar *formal* ve *enformal* olarak iki gruba ayrılmıştır. Bu çalışmada sözü edilen enformal oyunlar *oyuncu denetiminde*, formal oyunlarsa *yetişkin denetimindeki* oyunlar olarak betimlenmiştir. Coakley'in bu gruplandırması oyunların sınıflandırılmasına değil, oyun etkinliklerinin ayrıştırılmasına yöneliktir<sup>6</sup>.

Oyun sınıflandırmalarının genellikle üç değişik dayanaktan biri göz önüne alınarak yapıldığını görmekteyiz: Bu sınıflandırmalar ya oyunun içeriğine, ya oyunun kökenine ya da oyunun yapısına göre belirlenmektedir (Çelen, 1992:26).

Oyun etkinliğiyle oyunların içeriğinin sınıflandırılmasını bilinçli olarak ayıran araştırmacılardan ikisi Mitchell ve Mason'dur (1937). Bu araştırmacılara göre oyun etkinlikleri 3 grupta incelenmelidir:

<sup>6</sup> İngilizce'de, kuralları belirtilerek nasıl oynanacağı tanımlanan "oyun", *game* sözcüğüyle, "oyun etkinliği"yse *play* ya da *play activity* sözcükleriyle karşılanmaktadır. Bu da Türkçedekine benzer bir karşıklığı önlemektedir.

1. Motor etkinlikler
2. Duyusal etkinlikler
3. Zihinsel etkinlikler

Mitchell ve Mason (1937:138-143) oyunları da 4 grupta incelemektedir:

1. Temel oyunlar
2. Kişisel savaşimler
3. Takım oyunları
4. Zihinsel yarışmalar

Yukarıdaki sınıflandırmalarda oyunun içeriğinin ve yapısının temel alındığı görülmektedir.

Oyunun içeriğinin temel alındığı başka bir sınıflandırma Gross'a aittir (Çelen, 1992:26-27):

1. Duyusal oyunlar (ışık çalma),
2. Motor oyunlar (taş oyunu, koşma v.b.),
3. Entelektüel oyunlar (imgeleme ve merakı kullanan oyunlar),
4. Duyguyla ilgili oyunlar:
  - a. Deneysel oyunlar veya genel fonksiyonlu oyunlar,
  - b. Özel fonksiyonlu oyunlar (kavga etme, kovalama, sosyal fonksiyonlu oyunlar, taklit oyunları).

Querat'ın oyun sınıflandırması oyunların kökenine göre yapılmıştır (Çelen, 1992:27):

1. Kalıtsal oyunlar (kavga, avlanma, takip etme),
2. Taklit oyunları: a. Toplumsal sürekliliği sağlayan oyunlar (ok-yay); b. Doğrudan taklit oyunları,
3. Hayali oyunlar: a. Şeylerin şekil değişimi; b. Oyuncakların animasyonu; c. Hayali oyuncak yaratımı; d. Hikayelerin dramatisasyonu.

Oyunların yapısına göre gerçekleştirilen oyun sınıflandırmalarına da örnek olarak Stern'in oyun sınıflandırması (Çelen, 1992:27-28) verilebilir:

1. Bireysel oyunlar: a. Bedene hakim olma (bedeni araç olarak kullanan motor oyunlar); b. Şeylere hakim olma (yıkıcı-yapıcı oyunlar); c. Taklit etme, şahıslandırma (kişilik verme oyunları),

2. Toplumsal oyunlar: a. Saf taklit oyunları; b. Kavga oyunları.

Singer da oyunları sınıflandırırken oyunların yapısını esas alarak Piaget'ninkine benzer bir sınıflandırmayı temel almıştır (Singer, 1994:10):

1. 0-2 yaş arası:
  - a. Taklit oyunları,
  - b. Alıştırma ve üstünlük oyunları,
2. 2-5 yaş arası:
  - Sembolik oyunlar,
  3. 7 yaş ve yukarısı:
    - Kurallı oyunlar.

Oyunların nitelik açısından tartışılarak sınıflandırıldığı en önemli çalışmalardan biri Caillois'ya aittir. Caillois (1961:14-26) oyunları 4 kategoriye ayırmıştır:

1. Yarışmalı oyunlar (Agôn)
2. Şans oyunları (Alea)
3. Taklit oyunları (Mimicry)
4. Heyecan verici oyunlar (Vertigo)

Caillois, bu sınıflandırmanın oyun evreninin hepsini kapsamadığını ileri sürerek oyunların ayrıca her grupta iki zıt kutbun arasında yer aldığını söylemektedir. Bu iki kutupta *paidia* ve *ludus* ilkeleri bulunmaktadır. Oyunların içeriğini ve yapısını belirleyen bu iki ilkedeki *paidiada* oyunların hepsine özgü bir başkalık, hareketlilik, doğaçlama ve neşe baskındır. Öbür uçtaki ilke olan *ludus* bu karmaşık ve hareketli yapıyı tamamlamaktadır. *Ludus* ilkesi daha çok çaba, sabır, yetenek ya da yaratıcılık gerektiren, belirsiz durumdan istenilen duruma, uzlaşılara varmayı hedefleyen yöndür. (Caillois, 1961:27-35) (Caillois'nın oyunların dağılımını gösteren tablosu için bkz. Tablo 1.)

Bu tür sınıflandırmalar dışında Singer'ın (1973) *-miş gibi oyunları*; Opie'lerin (1985) *şarkalı oyunları*; Brewster'in (1965a:338-368) *tahmin*

etme oyunlarını ya da Aldis'in (1975) *döğüşme* oyunlarını incelediği çalışmalarda olduğu gibi tek bir oyun çeşidinin ele alındığı araştırmalar da bulunmaktadır.

Ayrıca oyun malzemesi merkezli araştırmaların<sup>7</sup> yanı sıra, oynanan zemine göre de oyunların saptanarak<sup>8</sup> çalışıldığını görmekteyiz.

Aşağıda örnekleri verilecek olan Türkiye folklorundaki oyun sınıflandırmalarına en yakın sınıflandırmaysa Sutton-Smith'inkidir. Sutton-Smith'in (1972) Yeni Zelandalı çocukların geleneksel oyunlarını incelerken yaptığı sınıflandırma bölgedeki geleneksel oyunları genel olarak kapsayan bir sınıflandırma denemesidir:

- Kategori A: Şarkılı oyunlar
- Kategori B: Diyalog oyunları
- Kategori C: Enformal oyunlar
- Kategori D: Lider oyunları
- Kategori E: Kovalamaca oyunları
- Kategori F: Ritmik oyunlar
- Kategori G: Şans oyunları
- Kategori H: Kızdırıcı oyunlar
- Kategori J: Ev oyunları
- Kategori K: Yetenek oyunları

#### *Türkiye Folklorunda Oyun Sınıflandırmaları:*

"Türkiye Folklorunda Oyun Sınıflandırmaları" denildiğinde ilk olarak üzerinde durulması gereken nokta şudur: Türkiye'de folklorcuların *derlediği* çocuk oyunları yalnızca *kurallı grup oyunlarıdır*. Yapılan derlemeleri incelediğimizde, bu çalışmalarda çocukların *tek başlarına* oynadığı oyunların yanı sıra *-miş gibi* oyunların yer almadığını görüyoruz.

Ülkemizde çoğunlukla folklorcuların derlediği kurallı grup oyunları çoğu zaman bir sınıflandırma yapılmadan dağınık bir biçimde bir araya getirilmiştir. Örneğin Aydın'ın "Köy Çocukları ve Oyun" (1972) adlı makalesinde Doğu Karadeniz'den *zifir oyunu*, *deynek tenme oyunu* ve *ebe*

<sup>7</sup> Örneğin oyuncak bebekle oynanan oyunlar için bkz.; Levin ve Wardwell: 1971.

<sup>8</sup> Örnek olarak Chase'in (1971) New York'ta çocukların "caddelerde" oynadığı oyunları incelediği çalışmasına bakılabilir.

*oyunu* sırayla anlatılmaktadır. İslâmoğlu'nun [t.y.] çalışmasındaysa kurallı grup oyunları, adlarına göre abecesel sırayla (adcık oyunu, alaydan malaydan oyunu, andrez oyunu ...) anlatılmaktadır; Örnek (1979:305-306) de derlediği çocuk oyunlarını benzer bir sıralandırmayla vermektedir. Bazı çalışmalardaysa yalnızca belirli bir tür oyunun incelendiğini görmekteyiz. Örneğin Üçer'in (1985) bir çalışmasında *tekerlemeli oyunlar*, Boratav'ın (1991) bir çalışmasında *türkülü çocuk oyunları* başlığı altında anlatılmaktadır.

Az sayıdaki bazı çalışmalarda da oyunların (kurallı grup oyunlarının) sınıflandırılmasının denendiğini görmekteyiz. Bu konuda göze çarpan örnekler Arsunar, Boratav, And, Özhan ve Baran'a aittir.

Söz konusu sınıflandırmalar sırasıyla şöyledir:

*Arsunar'ın (1955:4) çocuk oyunları sınıflandırması:*

- 1) Türkülü oyunlar
- 2) Ezgili oyunlar
- 3) Düz oyunlar ( Yani türküüstüz ve ezgisiz oyunlar)

Arsunar (1955:6) oyunların "*cemiyet seviyelerine göre*" de bir sınıflandırmasını yapmıştır:

- 1) Şehir ve kasabalardaki çocuk oyunları
- 2) Köylü ve dağlıların çocuk oyunları
- 3) Oymaklardaki çocuk oyunları

*Boratav'ın (1973:288-289) genel olarak oyun sınıflandırması<sup>9</sup>:*

I. Sadece çocuklara özgü oyunlar. (A-C)

a. Büyüklerin küçükler için çıkardığı oyunlar; b. Çocukların söz oyunları; c. Takım halinde, danslı, türkülü oyunlar, ve basit taklit oyunları.

<sup>9</sup> Bu çalışmanın daha ayrıntılı olarak anlatıldığı, Boratav'a ait 'Une première ébauche de catalogue des jeux français' (*Art et Traditions Populaires*, XVIII/1-3, 1960,1-77) adlı yayını inceleme olanağı bulunamamıştır.

II. Talih, kumar, fal, niyet oyunları; büyüklük ve törelik oyunlar. (D-G)

d. Talih oyunları; e. Kumar oyunları; f. Niyet ve fal oyunları.

III. Beceri ve güç oyunları. (H-L)

h. Asıl beceri oyunları; i. Utmalı beceri oyunları; j. Cimnastikli ve ritmik oyunlar; k. Asıl güç oyunları; l. Güç ve beceri karmaşıklı oyunlar.

IV. Zekâ oyunları. (M-R)

m. Aldatmaca, yutturmaca oyunları; n. Bellek gücü, düşünme çevikliği, sezinleme oyunları; o. Saklamaca ve saklambaç oyunları; p. Çizgili oyunlar; q. Taşlı oyunlar; r. Başkaca zekâ oyunları.

V. Katışimli oyunlar.

s. Katışimli oyunlar; t. Oyuncaklar.

*And'ın (1974) genel olarak oyun sınıflandırması:*

- A. Aşık oyunları
- B. Yüzük oyunları
- C. Top oyunları
- Ç. Değnek oyunları
- D. Taş ve gülle oyunları
- E. Koşma-kovalama-kurtarma-zor kullanma oyunları
- F. Atlama-sıçrama-oranlama oyunları
- G. Saklama-saklanma-oranlama oyunları
- H. Dilsiz-şaşırtma-şaka oyunları
- I. Dramatik nitelikte-büyüklük-törenselleşmiş oyunlar
- İ. Çeşitli oyunlar

*Özhan'ın (1990) çocuk oyunları sınıflandırması:*

- A. Aşık oyunları
- B. Atlama, sıçrama, sekme oyunları
- C. Değnek Oyunları
- D. Dilsiz, şaşırtma oyunları
- E. Dramatik oyunlar
- F. Ezgili oyunlar
- G. Koşma, kovalama, kapma oyunları
- H. Saklama, saklanma oyunları

- I. Taş oyunları
- İ. Top oyunları

*Baran'ın (1993) çocuk oyunları sınıflandırması:*

- A. Gönül hoş eden oyunlar
  - 1. Gelişigüzel oyunlar; 2. Taklit oyunları; 3. Donatım oyunları; 4. Tekerlemeli oyunlar; 5. Türkülü oyunları; 6. Orta Oyunları; 7. Falımsı oyunlar; 8. Vuruşmalı oyunlar
- B. Usu geliştiren oyunlar
  - 9. Şaşırtmalı oyunlar; 10. Bilmeceli oyunlar; 11. Resimli oyunlar; 12. Dilsiz oyunları; 13. Ütümlü oyunlar
- C. Bedeni eğiten oyunlar
  - 14. Sportif oyunlar; 15. Avla ilgili oyunlar

## SONUÇ

Yukarıda yapılan sınıflandırmaların tümünün ortak özelliği oyunların, oyun *sayılan* etkinliklere göre sınıflandırılmış olmasıdır. Suits (1995:154) bu tarz sınıflandırmalara karşı olmadığını ama "... bu tür alt sınıfların ancak daha temel ayrımların yapılmasından sonra anlamlı bir şekilde tanımlanabileceğini ve bu ayrımların en temel olanının da oyun olan ve olmayan etkinlikler arasındaki ayrım olduğunu" savunmaktadır. Gerçekten de oyunla ilgili olarak verilen tanımlardan anlaşıldığı kadarıyla henüz oyun olan ile oyun olmayan etkinlikler arasında anlamlı bir ayrım yapılamamış olması dikkat çekicidir.

Şimdiye kadar yapılan sınıflandırma denemeleri iyi niyetli birer çaba olmakla birlikte yetersizdir. Bu konuda And'ın (1974:259) kendi sınıflandırması için yaptığı değerlendirme diğer sınıflandırmalar için de geçerlidir:

*(...) kümeleme (...), kimi oyunun adına bağlı kalınarak, kimi oyundaki araç-gerece göre, kimi oyunun en önemli eylemine, ya da amacı ve işlevine göre yapılmıştır. Bu doğrudan doğruya Anadolu oyunlarının yaygınlığından çıkan doğal bir kümelemedir; bilimsel değildir.*

Sorunun çözümü için oyun sınıflandırmalarında masal sınıflandırma çalışmalarında kullanılan *motif dizini* (motif indeks) örnek alınabilir. Bu

öneri oyunların sınıflandırılması konusundaki sıkıntıların farkına varan folklorcular tarafından daha önce de dile getirilmiştir. Oyunların sınıflandırılmasında motif dizininin örnek alınması önerisiyle karşılaştığımız eski kaynaklardan biri Fried'in (1949:431-439) bir yazısıdır. Fried, yazısında oyunun tarihsel gelişiminden ve oyun çeşitlerinden söz ettikten sonra sınıflandırma çalışmalarında şimdiye kadar denenmemiş olan bu yolu önermektedir. 1942 yılında yayınlanmış bir kaynakta da (Brewster, 1965b:338-339) masallarda kullanılan motif dizinine benzer bir dizininin oyun çalışmaları için yapılmamış olmasından yakınılmaktadır.

Oyunların *salt türlerine göre değil*, temel öğelerine göre de sınıflandırılacağı ayrıntılı bir dizinin oluşturulabilmesi için, öncelikle, oyunlarda katışık olarak bulunan birçok öğenin ayrıştırılması gerekmektedir. Bu öğelerin ilk akla gelen birkaçı şöyle sıralanabilir: oyunun kuralları, oyunun oynandığı yer ve mevsim, oyunu oynayanların sayısı/yaşı/cinsiyeti, oyuna başlama ve oyunu bitirme biçim(ler)i, oyunda kullanılan araç-gereçler, oyunun dilsel yapısı ile oyunda bedeninin kullanılan kısımları ile. Oyunların bu öğelerin dışında da birçok öğesi bulunmaktadır. Ayrıca değişen yaşam biçimiyle birlikte oyuna her geçen gün başka yeni öğeler de eklenmektedir. Oyunun bu karmaşık yapısı göz önüne alınarak *son derece dizgeli* bir sınıflandırma geliştirilmelidir. Dahası oyun için geliştirilecek bir sınıflandırma dizgesi *özellikle* de esnek olmak zorundadır. Sutton-Smith'in (1972:15) belirttiği gibi oyunun çok yönlü yapısı nedeniyle ulamlar arasında örtüşmeler zorunlu olarak karşımıza çıkacaktır, ancak esnek bir yapıyla olası sakıncalar giderilebilecektir.

Tablo 1: Caillois'nun oyunların dağılımını gösteren tablosu (Caillois, 1994: 41):  
Oyunların dağılımı:

	AGON (Rekabet/Yarışma)	ALEA (Talih)	MIMICRY (Öykünme)	ILINX (Baş dönmesi)
PAIDIA patenti, şamata kargaşa gölme krizi uçurtma tek taş oyunu iskambil falları yaprak bulma- ca LUDUS	at yarışı güreş, vb. } kuralsız atletizm  boks bilardo eskrim dama futbol satranç genel olarak spor karşılaşmaları	tekerlemeler yazı-tura bahis rulet basit, karma veya aktarmalı lotaryalar	çocuksu öykünmeler illüzyon oyunları bebek maske kılık değiştirme tiyatro genel olarak gösteri sanatları	Çocuksu "baş dönmesi" dönme dolap salıncak vals panayır numaraları kayak dağcılık cambazlık

Not: Her dikey kolonda, oyunlar, çok yaklaşık olmak kaydıyla, *paidia* öğesinin giderek azaldığı, buna karşılık *ludus* öğesinin arttığı bir sıraya göre dizilmiştir.

## BİBLİYOGRAFYA

- Aldis, O. (1975). *Play Fighting*. New York: Academic Press.
- And, M. (1974). *Oyun ve Bügü - Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Arsunar, F. (1955). *Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler*. İstanbul: Maarif Basımevi.
- Aydın, A. (1972). Köy Çocukları ve Oyun. *Folklor* Doğru, Mart-Mayıs, 22-40.
- Chase, H. (1971). Street Games of New York City. *Child's Play* içinde. (Der.) R. E. Herron ve B. Sutton-Smith. New York: John Wiley.
- Coakley, J. J. (1990). *Sport in Society (Issues and Controversies)*. St. Louis: Times Mirror/Mosby College Publishing.
- Baran, M. (1993). *Çocuk Oyunları*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Boratav, P. N. (1973). *100 Soruda Türk Folkloru*. İstanbul: Fono Matbaası.
- \_\_\_\_\_ (1991). Türkü Çocuk Oyunları. *Folklor ve Edebiyat (Cilt 2)* içinde. İstanbul: Anadolu Yayıncılık.
- Brewster, P. G. (1965a). Some Notes on the Guessing Game, How Many Horns Has the Buck? *The Study of Folklore* içinde. (Der.) A. Dundes. Berkeley: Prentice-Hall.
- \_\_\_\_\_ (1965b). Béaloideas: Journal of the Folklore of Ireland Society. *The Study of Folklore* içinde. (Der.) A. Dundes. Berkeley: Prentice-Hall.
- Caillois, R. 1961. *Man, Play, and Games* (Çev. M Barash). New York: The Free Press of Glencoe.
- \_\_\_\_\_ (1994). Oyunun Tanımı (Çev. T. Ilgaz). *Sanat Dünyamız*. Yıl 19, 55, 35-41).
- Çelen, N. (1992). *4-6 Yaş Çocuklarının Sayı ve Mekan Konumunu Kazanmasında Sembolik Oyunun İşlevi*. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitimde Psikolojik Hizmetler Anabilim Dalı Doktora Tezi.
- Forest, I. (1954). *Child Development*. New York: Mcgraw-Hill Book.
- Fried, J. (1949). Games. *The Standard Dictionary of Folklore, Mythology and Legend (Cilt 1)* içinde. New York: Funk and Wagnalls.
- Hurlock, E. B. (1956). *Child Development*. Tokyo: Kōgakusha.
- İslamoğlu, M. [t.y.] *Kıbrıs Çocuk Oyunları*. [y.y.] Yarım Matbaası.



- Levin, H. ve E. Wardwell (1971). *The Research Uses of Doll Play*. *Child's Play* içinde. (Der.) R. E. Herron ve B. Sutton-Smith. New York: John Wiley.
- Lombard, C. (1980). *An Introduction to Ethnological Study of Children's Games*. *The Child and Play - Theoretical Approaches and Teaching Applications* içinde. Paris: Unesco.
- Mitchell, E. D. ve B. S. Mason (1937). *The Theory of Play*. New York: A. S. Barnes.
- Murphy, L. B. (1960). *Methods for the Study of Personality in Young Children* (Cilt 1). USA: Basic Books.
- Nichols, B. (1990). *Moving and Learning, the Elementary School Physical Education Experience*. St. Louis: Times Mirror/Mosby College Publishing.
- Opie, I. ve P. (1985). *The Singing Game*. Oxford: Oxford University Press.
- Örnek, S. V. (1977) *Türk Halk Bilimi*. Ankara: Ajans-Türk Matbaacılık.
- \_\_\_\_\_ (1979). *Geleneksel Kültürümüzde Çocuk*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Özhan, M. (1990). *Çocuk Oyunlarımız*. Ankara: Feryal Matbaası.
- Piaget, J. (1972). *Play, Dreams and Imitation in Childhood* (Çev. C. Gattegno ve F. M. Hodgson). London: Routledge and Kegan Paul.
- Propp, V. (1992). Folklor Türlerinin Sınıflandırılmasının İlkeleri. *Dans Müzik Kültür, Folkloru Doğru*. Temmuz, 61, 27-38.
- Sci, R. ve İ. Coşkuner (1989). *Çocuklar Gençler Oynayalım Söyleyelim*. [y.y.] Desen Matbaası.
- Singer, J. (1973). *The Child's World of Make-Believe*. New York: Academic Press.
- \_\_\_\_\_ (1994). *Imaginative Play and Adaptive Development*. *Toys, Play, and Child Development* içinde. (Der.) J.H. Goldstein. New York: Cambridge University Press.
- Suits, B. (1995). *Çekirge -Oyun, Yaşam ve Ütopya*. (Çev. S. Sertabiboğlu) İstanbul: Ayrintı Yayınları.
- Sutton-Smith, B. (1972). *The Folkgames of Children*. Austin: University of Texas Press.
- Tan, N. (1985). *Halkbilimi -Genel Bilgiler*. İstanbul: Dilek Matbaası.
- Üçer, M. (1985). Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları: *Halk Kültürü*, 2, 119-125.
- Van Hoorn, J., P.M. Nourot, B. Scales ve ark. (1993). *Play at the Center of the Curriculum*. New York: Macmillan Publishing.

## DİN ANTROPOLOJİSİ AÇISINDAN İNANÇ VE DİN OLGUSUNA İLİŞKİN BİR DEĞERLENDİRME

Belkıs TEMREN

### AN EVALUATION OF "BELIEF" AND "RELIGION" FROM THE ASPECT OF ANTHROPOLOGY OF RELIGION

Anthropology of Religion is one of the main disciplines of socio-cultural anthropology which deals with the religious emotions of people within groups, investigates and makes cross cultural researches on the patterns, practices and motives regarded as religious within cultures starting from back in the history and including our present time and deals with theories regarding the origin of the religion.

"Belief" emphasizes a "conclusion". It embodies the meaning of "arriving, reaching, getting to a point". It also implies the feeling of "being sure, certain about a thing and rely on that thing". According to this meaning we can say "there can be no one without a belief": Another essential for mankind is the ability to "think". To be able to think one needs to use his intellect. Every attempt made by using the intellect is reached to a point which one comes to a conclusion, to a belief. This conclusion is the truth of a personal experience. These conclusions about personal experiences when they are "shared" with other people who had similar experiences, we call them "shared believes" which lead us to "Common believes" which is essential for the notion of religion.

Antropoloji Türkçe karşılığıyla "insan bilimi" dir. İnsan belirli bir fizik yapıya sahip biyolojik bir canlı olmasının yanısıra toplumsal bir varlıktır. Tek başına soyutlanmış olarak yaşamaz, diğer insanlarla iletişim içinde sosyal bir düzen kurarak yaşar. İşte insanların oluşturduğu bu sosyal düzen ve düzenin yürütülmesi için gerekli her türlü soyut ve somut nesne ve sistemler, kısaca insanın oluşturduğu her şey kültürü meydana getirir. İnsanların inançları da, dinsel uygulamaları da bu kültürün ayrılmaz bir parçasıdır. Antropolojinin (insan biliminin), kültürleri, sosyal