

**ŞEHİRLEŞME <ELEKTRONİK KÜLTÜR ORTAMI> SÜRECİNDE
ÇOCUK - ŞİDDET VE ÇOCUK OYUNLARI'NA HALKBİLİMİ DİSİPLİNİ
AÇISINDAN BİR YAKLAŞIM**

Yrd.Doç.Dr.Ruhi ERSOY*

Son günlerde daha çok gündemde olan çocuklarda şiddet konusunda gerek tv.programlarında gerek yazılı basında konunun üzerinde tartışmalar başlatıldı. Elbetteki bu tartışmalar son derece faydalı olmakla birlikte disiplinler arasılıktan da mahrumdur. Çalışma alanım olan Halkbilimi(Folklore) 'un ülkemizde hala batıda anlaşıldığı gibi sosyal bilimlerin bir nevi ortak paydası olma hüviyeti ve ilgili toplumun sorunlarının çözümünün de yine o toplumun dinamiklerinin iyi tanınmasıyla çözüm yöntemi geliştirile bilineceği gerçeğini ve bu gerçeği anlama disiplinlerinden biri olan Halkbilimi disiplinin de bu konuda söyleyecek sözü olduğunun da göz ardı edilmemesi gerektiğini düşünüyoruz.

Sosyal bilimlerle ilgili akademik çalışmalar hikmet gibi algılanıp raflardan indirilip hizmete dönüştürülmediği sürece daha huzurlu bir toplumu kurmak daha da zorlaşacaktır. Pozitif bilime olan saygının yanı sıra toplumsal sorunları da çalışma alanı olan mühendislik gibi algılayan yönetim zihniyetlerinin bu ülkeye katkıları, zararlarından az olmuştur. Söz konusu bu düşünceden hareketle kendi akademik disiplinim olan Halkbilimi bağlamında ele aldığım bir sosyal sorunla ilgili yazımı sizlerle paylaşmak istedim.

Şehirleşme sürecinin doğal sonucu olarak pek çok halk kültürü pratikleri ya kaybolmakta ya da mahiyetini dönüştürüp farklı bir terkiplerle devam etmektedir. Bu konuda şehirleşme ve modern hayatın geleneği öldürdüğü ve yaşam alanını tamamen ortadan kaldırdığına dair görüşlerin yanı sıra geleneğin canlı, dinamik bir olgu olduğu ve sosyo-kültürel şartlar ve değerlerin yeniden tanımlanmasına paralel kendisine bir yaşam alanı bulduğuna dair görüşler de mevcuttur.(Alangu1983:81/87)

Hiç şüphesizdir ki toplumsal değişim ve dönüşüm süreci sadece halka ait kültürel pratikleri değiştirmiyor. Bu değişim ve dönüşüm bir anlamda toplumsal zihniyetin dönüşümünün kültürel pratiklerdeki görüntüsüdür.

Şehir ve şehirleşme kavramı insanlık tecrübesinin çok uzun birikiminin bir neticesidir.Zira şehir, yapısal olarak sadece bir ekonomik örgütlenme ve değişmiş bir fiziki çevreyi değil, aynı zamanda insanın düşünce ve davranışlarına da etki eden farklı bir sosyal düzeni ifade eder. Bu noktada şehirleşme de ikamet bölgesinin değişmesinden öte, organize

* Gaziantep üniversitesi Fen- Ed.Fak.T.D ve Ed. Böl.Türk Halk Bilimi Ana Bilim Dalı Öğr. Üyesi

edilmiş bir sosyal hayata geçiş ve organizasyonu bozmayacak ya da aksatmayacak şekilde gündelik hayatla bütünleşme şartına bağlıdır.(Sezal1992:23)

Fakat söz konusu bu durum teorik düzlemde tanımlandığı gibi her ülkede aynı seyri takip etmiyor. Toplumsal gelişmenin ve kültürel değişimin uyum sürecinden, çoğunlukla bilgi yetersizliğinden dolayı değişime uyumda geri kalan ya da çeşitli etkenlere bağlı olarak değişime muhalefet eden bazı alt grupların yaşam biçimlerinde “Popüler Kültür”, ulusal kültür içerisinde ayrı birer alt kültürel dilim olarak varlığını sürdürebiliyor. Toplumdaki bu ikili kültürel yapının doğal sonucu olarak da yapısal ilişkileri olan bir sorunlar yumağını ortaya çıkıyor.

Şehirleşme süreciyle başlayan ve şehrin karmaşık ilişkiler ağında insanın kendini gerçekleştirebilmek için verdiği mücadele bir başka sorunu tetikliyor. Bu durumun en sıradan örneği ise, modern anlamda bir şehirde insanlar arası fiziki mesafe azalırken, zihinsel anlamdaki mesafe artmakta ve buna bağlı olarak da bireysellik bir kültürel yaşam tarzına dönüşmektedir.(Bilgin1995:39)

Söz konusu bu yaşam tarzına dönmüş olan bireyselleşmenin doğal sonucu olarak yalnızlık şehir hayatındaki insanın temel açmazlarından birisidir. Bu açmazın telafisi için kitleye özgü eğlenme ve yalnızlığını giderme arzusu baş göstermeye başlamaktadır.

İşte tam bu noktada modern hayatın şehirleşmeye paralel besleyip büyüttüğü elektronik kültür ortamı karşımıza çıkar. Söz konusu ortam modern insanı eğlendirme ve yalnızlığını ona hissettirmeme adına ne gerekiyorsa onu üretir ve yeni bir değer olarak sunar.

Modernleşen ve modernleştikçe yalnızlaşan insanın bu süreçte en büyük yol arkadaşı elektronik kültür ortamının en vazgeçilmez ürünü televizyondur. Bu teknoloji harikası alet ise henüz uluslaşma ve sorunsuz bir gelişme seyrini tamamlamamış toplumlarda yani çağdaş anlamda uluslaşmadan televizyonlaşan toplumlarda “toplumsal şizofreni” diye adlandırılacak hastalıkları tetiklemiştir. (Daryush1991) Bu durum toplumun genelini etki altına almakla birlikte en özeld o toplumun geleceğinin teminatı olan çocukların dünyasında çok daha büyük onanmaz yaralar açabilmektedir.

Şehirleşme ve onun paralelinde gelişen televizyonlaşmanın, bizim asıl konumuz olan çocuk oyunları ve çocuk belleğinin değişim ve dönüşümündeki olumsuzlukların neler olduğu ve söz konusu bu sorunun çözümü ile ilgili olarak nelerin yapılabileceği hususundaki tartışmaya dönecek olursak.

Öncelikle çocuğun dünyasındaki oyunun işlevleri üzerinde durup çocukları televizyonlaştırarak oyunsuzlaştırmanın ne gibi sorunlar doğuracağına bir bakalım.

Oyunun kavramıyla ilgili muhtelif tanımlar yapılmıştır. Bunlardan bazılarını verecek olursak ‐Oyun, ortak bir anlaşma yoludur...Oyun çocuđun fiziksel ve zihinsel yapısını geliřtiren, nesnelere dđnyasıyla iliřki kurmasını, özgürlük ve bireysellik kazanmasını sađlayan ve sonra da toplumsallařmasına büyük ölçüde yardımcı olan çok önemli bir etkinliktir‐ (Gürün 1984:120-121).

Diđer bir tanımda ise ‐Oyun; çocuđun bedensel ve ruhsal gelişimini sađlayan, haz ve neře yaratan, tek ya da topluca yapılabilen bir etkinliktir.‐ (Kantarcioglu 1992:72)

Çocukluk döneminde oynanan oyunlar, çocuđun kişiliđinin oluşmasında, arkadaşlık kurmasında, beden ve ruh sađlığının yerinde olmasında büyük önem taşımaktadır.

Bir insanın hayat felsefesinde çocukluk hayatı büyük rol oynamakta olup sađlıklı bir çocukluk dönemi geçiren insanlar toplumda daha dengeli, ruh sađlığı yerinde bireyler haline gelmektedir.

Çocukluk döneminin davranışların oluşumundaki önemli etkisini gören arařtırmacılar, filozoflar bu konuda bir çok fikir ileri sürmüşlerdir. Bunlardan bazıları şöyledir:

Eflatun, eğitimi beden ve ruh eğitimi olarak ikiye ayırdıktan sonra ‐çocuk oyunla büyümelidir, diyerek oyunun bedensel ve eğitim açısından önemini sıralamıştır (Bkz.Özdemir 1997:137).

Psikanaliz biliminin kurucusu Sigmund Freud; çocukların oyunlarını gözleyerek onları çeřitli yönleriyle tanımanın ve iyileřtirmenin (oyunla sađaltım yöntemi) mümkün olduğunu belirtmiştir(Özdemir 1997:14)

‐Gazzâli ‐Çocuk, her gün bir saat kadar oyunda serbest bırakılmalıdır. Ta ki, gönlü dar olmayıp mülayim olsun. Eğer bütün gün evde kapalı tutulursa çocuk kötü huylu ve gönlü kötü olur‐ demiştir. (Çelebi 1983:316; Bkz. Özdemir 1997:16). Gazali çocuđun oyundan uzaklařıp tamamen derse bađlanırsa, basiretinin öleceđini zekasının kaybolacađını iddia etmiştir (Gazali 1974:3/168; bkz. Özdemir 1997:16).

Okuma yazmanın bilinmediđi 0-6 yař arası okul öncesi, masal çağındaki çocuklar için genellikle oyun ve sözlü anlatım çevresinde yoğunlařan bir faaliyet söz konusudur (Toygar 1976:339). Söz konusu bu dönem aynı zamanda çocuđun içinde bulunduđu kültürel çevrenin deđerleriyle ilk temasının gerçekleřtiđi ve zihinsel yazılımının bařladıđı dönemdir.

Söz konusu bu dönem çocuđa kimlik ve kişilik kazandırılacak bir dönem olarak görülüp çocuđun doyasıya bu dönemi yaşaması sađlanmalıdır. Fakat günümüz şehir hayatında bu durum pek mümkün olmayıp çocuklara ‐sözellik‐aşamasını doyasıya yaşama şansı maalesef pek çok nedenden dolayı verilememektedir.

Oysa sözellik okuryazarlığın temelini oluşturur. Sözellik aşamasını sağlıklı bir biçimde yaşayamamış çocukların iç yaşamlarının gelişmesi ve benlik duygularının biçimlenmesi de gerçekleşemez. Öte yandan okur-yazarlık da ancak sözlü kültür temeli üzerine bina edilebilir. Bu kültürün içinde yer alan çocuk oyunları pek çok fonksiyonun yanı sıra içinde barındırdığı sözel pratikler açısından ana dilin öğrenimi ve okur yazarlığın temelini teşkil etmektedir.

Bu anlamda, tv. karşısında büyüyen çocuklar gerçek dilden koparılmış olurlar. Onun yerine konulan Tv. İse dil öğrenimi için çok yönlü bir kaynak olamadığı gibi pek çok sorunu da beraberinde getirmektedir.

Bu konuda Havelock: “Yetişmekte olan çocuğun gelişen beyni sözlü kültürü kavramak için yaratılmıştır. Çocuk önce atalarının sözlü kültürü içine girmezse, sözlü olarak tanıdığı dili görsel bir eyleme (yazıya) dönüştürmesi için gerekli olan o yapay adımı atmayı nasıl başarabilir?” diye sormaktadır. (Sanders1999:.43)

Bu soruya olumlu cevap vermek bir yana yapılan bir istatistiği tam bu noktada vermek gerekirse; modern hayat içinde bir çocuk 6-18 yaş arasında ortalama 16 bin saat tv. izliyor. Ayrıca 4 bin saat radyo ve plak dinliyor ya da film izliyor. Bu iletişim araçlarıyla geçirdiği süre okulda ya da ailesiyle birlikte geçirdiği süreden çok daha fazla.

Bu durumun getirdiği görünmez sorunlardan birisi ise,elektronik iletişim araçlarının vasıtasıyla zihinsel yazılımı gerçekleştiren bir çocuğun sözellikten uzaklaşması sorunudur. Çünkü gelişimin çok yönlü olması için iletişim karşılıklı olarak yapılması gereken bir eylemdir.

Öte yandan televizyon ise insan sesini iki aşamalı öldüren bir cihazdır.Bunlardan birincisi onu izlerken insanların bir birleriyle konuşmaması vasıtasıyla ortaya çıkan iletişimsizlik diğeri ise saydam ortamda yansıtmayla gelen ve insanın ses ve görüntüsünün canlılığını asla vermeyen ve veremeyecek olan görüntü ve seslerdir ki bu da çocuğun gelişme evresinde en çok ihtiyaç duyduğu canlı insan sesinin yerini alan sanal sestir.Söz konusu bu durum ilerde telafisi mümkün olmayan sorunları doğurmaktadır.

Yapılan bilimsel araştırmalara göre tv.duygusal beyin de denilen “limbik” sistemin çocuklarda gelişmesini engelliyor ve böylece beyin kendi imgelerini üretmez hale gelip sadece tv. deki görüntülerin imgeleri etkisi altında kalarak onun sunduğu kadarıyla düşünebilir hale geliyor.

Söz konusu edilen “limbik” sistemin çocuğun gelişimindeki diğer önemi de beyindeki limbik sistemin gelişimi eş zamanlı olarak çocukların vicdan duygularının gelişimini de sağlıyor yani doğru orantılı bir gelişim söz konusu, eğer beyindeki “limbik” sistemi yeterince gelişmez ise vicdan kavramını tanımayan “terminotör” türevi insanların yetişmesine neden olunuyor.

Bu bilginin elde edilmesine sebep olan olaylar A.B.D’de birkaç yıl önce ilköğretim öğrencilerinin otomatik silahla kendi okuluna dalıp arkadaşlarını öldürme teşebbüsünde bulunması olayıdır. Elbette ki bu olayda “limbik” sistemin yeterince gelişimine katkıda bulunan sözel ortamdaki mahrumiyet vardır çünkü sözel ortamın sunduğu doğal bağlam aşamasını yaşamadan elektronik ortamlarla tanışan çocukların şuurlarında duydukları eksiklikleri ilerde farklı yolla telefi etmeye çalıştıkları görülmüştür, gençler arasında silahlanmak ve çeteleşmek bunun en somut göstergesidir.(Sanders1999:153/172) . Fakat buna eş zamanlı olarak çocukların televizyonda izlediği şiddet içerikli yapımların kahramanlarına duyulan hayranlıkları da göz ardı edilemez. Zira bu kahramanlar o kadar insan öldürmelerine rağmen hiçbir ceza görmeden ve hatta kahramanlığına daha da kahramanlık katarlar. Söz konusu bu kahramanlar yaptıkları icraatla muhayyilesi yeni şekillenen çocuğun dünyasına bir “idol” olarak girebilmektedir.

Öte yandan söz konusu bu etkinin en masum gözlemini en yakınımızda, hatta kendi çocuklarımızda, bile yapabiliriz. Sürekli televizyon izleyen bir çocuğun oyun üretmediğini televizyonun çocuğun oyun üretmesini sağlayan hayal gücünün gelişmesini kendisinin hazır sunduğu hayaller vasıtasıyla öldürdüğünü müşahade etmek mümkün olmaktadır.(Sanders1999:47)

Diğer taraftan çocukların ekranda görülen kişilerle tartışmaması durumu da kendi içinde bir sorunken ,görüntülerin çocuğun kavrama hızından çok daha hızlı olması algılama sorununun başka bir yönüdür. Ayrıca tv. kanalını değiştirme gibi gerçek yaşamda da karşıdaki insanı sustura bileceklerine dair bir anlayışın çocuklara yerleşmesine neden olabilmektedir.

Bu sorunlar yumağının belki de en can alıcı bizim toplumumuzda da görülen sonuçlarından birisi de çocukların özellikle şiddet ve olağan üstü güç içerikli çizgi film kahramanlarıyla özdeşim kurması ve gündelik oyunları içine söz konusu bu çizgi film kahramanlarını taşımaya başlamaları sorunudur.

Söz konusu bu durumu da hepimizin en yakınımızda gözlemlememiz mümkün, bu durumun çocukların sağlıklı gelişimindeki olumsuzluklarını bir yana bırakın hayati tehlikeyle her an karşı karşıya olmalarına da neden olmaktadır.

Hatırlanacağı üzere birkaç yıl önce bu konu basında da yer aldı “pokemonculuk oynayan çocuk uçağına olan inançla kendini evin balkonundan aşağı attı”bu ve benzeri örnekleri çoğaltmak mümkündür.

Öte yandan elektronik kültür ortamının çocuklara sunduğı bir başka oyun alanı ise tedris, atari gibi bilgisayar veya küçük elektronik aletlerle oynanan tek başlarına oynana bilen oyunlardır. Bu oyunların yukarıda bahsedilen sorunlara ilaveten doğurduğu bir başka sorun ise çocukların bireyselleşmesini tetikleyerek kendi kendine yeten içe dönük, sosyalleşmeye ihtiyaç duymayan kişilikler olmasına neden olmasıdır. Söz konusu bu durum ise hayata hazırlığın ilk aşaması olan çocukluk evresinin en tehlikeli problemlerinden birisidir.

Buraya kadar şehirleşmeyle eş zamanlı ele alıp tartıştığımız elektronik kültür ortamı ile çocuk oyunları ilişkisi üzerinde durmaya çalıştık bununla birlikte eş zamanlı ele aldığımız şehirleşmenin de çocuk oyunlarının icra edilememesinde etkisi olduğu tartışma götürmez bir gerçektir.

Söz konusu bu gerçekten hareketle şehirleşme ve çocuk oyunları ilişkisi üzerinde duracak olursak.

Şehirleşme ve çocuk oyunları denildiğinde ilk akla gelen çocuk oyunlarının mekan sorunudur.Zira mekan çocuk oyunlarının en vazgeçilmez ihtiyacıdır.

Özdemir, çocuk oyunlarının sahnelendiğı ortamı açık mekân, açık-kapalı mekan ve kapalı mekân olarak üç bölümde inceler (Özdemir 1997:137) bunlardan özellikle kapalı mekanın çocuğun dünyasında muhtelif sorunlara neden olduğu ifade edilmektedir.

Kapalı mekanlarda anne baba gözetiminde oyun oynayan çocukların kişiliklerinin oluşması, toplumsallaşması da olumsuz yönde etkilenmektedir. Çünkü “Çocuk oynarken özgür olmak ister. Oyununa karışılmasını istemez. Çocuğun oyunu, oyun içindeki davranışları büyükleri tarafından kısıtlanır ve engellenirse büyüdüğünde özgürce davranamayan, pısrık, kararsız bir kişilik ortaya çıkar.” (Özhan 1987:213).

Çocukların oynarken en mutlu oldukları ve kendilerini en iyi ifade ettikleri yerler ise açık mekanlardır açık mekanlardan kastedileni Özdemir şu şekilde tanımlamaktadır:

“İlkbahar, yaz ve kış mevsimlerindeki çocuk oyunlarının birkaç ana oyun grubu veya çeşitlemesi dışında genellikle açık mekanlarda oynandığı tespit edilmiştir. Açık mekanlar, genellikle düz ve geniş alanlar olarak tanımlanmıştır. Çocuklar çevrelerindeki her türlü açık mekânı oyun sahası olarak kullanmaktadırlar.

Çocukların ‘duvar kenarı, bahçe, sokak, avlu, evin hayat adlı açık bölümü, çimenlik veya çayırılık alan, boş arazi, harman yeri, çamurluk bir yer, sert zeminli geniş bir alan, bağ, kır, kayalık bir yer, dere kenarı, cami önü veya caminin mermer avlusu, otlak, futbol sahası, dağ yamacı, bayram yeri, ev önü, ağaçlık bir alan, tozlu bir yer, park, meydan, ev damı, kaldırım” ve benzeri her türlü açık mekan oyun sahası olarak kullandıkları belirlenmiştir.” (Özdemir 1997:137-138).

Bütün bunlara ilaveten şunu söyleyebiliriz ki sokak, çocukların en çok kullandıkları oyun sahasıdır...açık mekân olarak belirtilen yerlere de bakılırsa genel olarak sokakların detaylarıdır. (Özdemir 1997:139).

Sokakların oyun mekanı olarak kullanımı dünyanın her yerinde kültürel bir olgudur. Sokaklar çocuğun her seviyedeki akranıyla ilişki kurmasında bir icra ortamı oluşturduğundan çocuğun sosyal yapıya uymasında önemli bir rol oynamaktadır(Ebu Gazze 1998:801). Sokağın çocuk gelişimi üzerindeki etkisini gören araştırmacılar, onun çocuklara uygun bir oyun sahası haline getirilebilmesi için araştırmalar başlatmışlardır (Bkz.Ebu Gazze 1998).

Öte yandan oyun mekanının değişmesinin kişinin düşünce şeklini de etkilediği bir gerçektir. İnsanların zihinsel yazılımının gerçekleştiği çocukluk dönemindeki oyun mekanlarının yerlerini binalar alınca yaşadığı yeri benimsemesi de güçleşiyor. Oysa o mekanlar insanın çocuk belleğindeki saf, duru kirlenmemiş duyguların çağrışımını sağlamaktadır. Söz konusu bu mekanların yok olması beraberinde insanı mekana bağlayan hatıraların da kaybolmasını ve bir süre sonra o mekana aidiyet hissini de yok olmasına neden olmaktadır..

Öte yandan “Çocukların öğrenim gördükleri ve zamanlarının büyük bir bölümünü geçirdikleri eğitim mekanlarını da oyun sahası olarak değerlendirdiklerini görüyoruz.” (Özdemir 1997:137). Mahallesinde okul olan çocuklar hafta içinde dersler bittikten sonra ve hafta sonlarında okul bahçelerini oyun sahası olarak kullanmaktadırlar. Bu imkana sahip olan semtlerde sokakta oyun oynayan çocukların azaldığını görmek mümkündür.

Bu tür oyunlar ev içinde oynandığında oyunun şeklinde çok az da olsa değişiklikler olmaktadır. Kapalı mekanın seçilmesinde tabiat ve iklim şartlarının uygun olmaması (Özdemir 1997:137) en başta gelen nedendir.

“Çocuklar oynayacakları oyun türüne göre oyun sahaları seçerler. Bir diğer deyişle, oynama biçimi oyun sahasını belirleyici bir nitelik taşır. Buna karşılık oyun sahaları da bazen oyun araçlarının temin edildiği elverişli ortamlardır...”(Özdemir 1997:137). Bu açıdan bakıldığında çocuk oyunlarının sahnelenmesinde yaşanan problem sadece oyun sahalarının daralmasıyla da kalmayıp buna doğal oyun araç gereçlerinin sağlanması problemi de eşlik etmektedir.

Sonuç olarak şunu söyleyebiliriz; şehirleşme sürecine paralel olarak elektronik kültür ortamı hakimiyetinin hat safhada yaşandığı günümüz küresel dünyasında insanların kimliğini, kişiliğini en azından insanlığını hatırlatan temel değerlerin yozlaşıp yabancılaşmasına elden geldiğince dur deyip söz konusu bu değerlere yaşam alanı açma mücadelesi, ulus kimliğinin sürdürülebilirliği, hatta dünya insanlığının; insan olarak yaşamını sürdürülebilirliğinin temel şartlarından birisi olarak görülmelidir.

Bir şehrin planlamasında nasıl ki yeşil alana , alt yapıya önem veriliyor imar ve iskanlar belli kanunlarla uygulamaya geçiriliyorsa halk hayatı ve halk kültürünün de çağdaş yaşamın içinde kendine yaşam alanı bulabilmesi için başta yerel yöneticiler ve sivil toplum örgütleri olmak üzere her kurum, kuruluş ve kişiler ciddi gayret içinde olmalıdır.

Kaldı ki başta çocuk oyunları olmak üzere pek çok geleneksel pratiklerimiz her olumsuzluğa ve müdahaleye rağmen yaşam içinde yerini alıyorsa bu ümit verici bir başlangıç olarak görülmeli ve çağdaş kent tasarımları söz konusu bu gerçekten hareketle oluşturulmalı,halk kültürü pratiklerinin önünü açan projeler geliştirilmelidir.Söz konusu bu uygulamalar da sosyal bilimlere hikmet olarak görüldüğü raflardan indirip hizmete koşmakla mümkündür.

Bu durum, hayatın kaynağı olan oksijeni üreten ormanları korumak ve yeni fidanlar dikmek kadar önemli ve anlamlı bir iştir. Aksi durumda ormansız bir toprağın çölleşmesi gibi halk hayatı ve halk kültüründen kopmuş bir toplumun kaderi de çölleşen bir toprağa benzer.Şu gerçeği asla unutmamalıyız ki;dalından kopartılmış yaprağın yönünü rüzgar tayin eder.

KAYNAKÇA

- ALANGU**, Tahir(1983) *Türkiye Folkloru El Kitabı*, İstanbul: Adam Yayınları,
- SEZAL**, İhsan(1992) *Şehirleşme*,İstanbul, Ağaç Yayınları.
- SHAYEGAN**,Daryus(1991) *Yaralı Bilimç*, Geleneksel Topumlarda Kültürel Şizofreni, Metis Yayınları, İstanbul
- BİGİN**,Nuri(1995) *Kollektif Kimlik*, sistem Yayınları, İstanbul
- GÜRÜN**, O.A. (1984) *Çocuğumuzu Tanıyalım*. İstanbul: İnkılap Yayınevi
- KANTARCIOĞLU**, Selçuk (1992) *Anaokulunda Eğitim*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi
- EBU GAZZE**, Tefik M. (1998) “*Children’s Use of The Street as a Play Ground in Abu-Nueir, Jordan*” Environment and Behavior, C.30, nu.6, Kasım, 799-831
- ÖZDEMİR**, Nebi (1997) *Türkiye’de Cumhuriyet Dönemi Çocuk oyunlarının Halkbilimi Açısından İncelenmesi I-II*. Ankara: Hacettepe Üniv. SİBF, TDE Böl. (Yayımlanmamış Doktora Tezi)
- ÖZHAN**, Mevlüt (1987) “*Çocuk Oyunlarında Dramatik Unsurlar*” III. Milletlerarası Türk Folklor Kongresi Bildirileri. C.3, Ankara: Kültür Bakanlığı, M.F.A.D. Yayınları
- TOYGAR**, Kâmil (1976) “*Çocuk Edebiyatının Kaynağı Folklor*” I.Uluslar arası Türk Folklor

Kongresi Bildirileri, C:2, Ankara: Kùltür Bakanlıđı M.F.A. yayınları

SANDERS, Barry(1999). *Öküzün A'sı*, (Çev. Şehnaz Tahir), İstanbul, Ayrıntı Yayınları,

DUNDES, Alan, (2003), *Halk Kimdir* (çev. Metin Ekici), Halk Biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar, (hızl. Gülin Öğüt Eker-vd.), Ankara: Milli Folklor Yayınları, s. 1-30.