



X Kuşağının Kendi Çocukluk Dönemi Oyunları ile Z Kuşağının Çocukluk Dönemi Oyunlarına Yönelik Algılarının İncelenmesi

“Determining the Childhood Games of Generation X and Their Perceptions of Generation Z About Childhood Games”

Ali İSKENDER¹ & Elanur MUTLU²

ARAŞTIRMA MAKALESİ

Tarihçe

Yayın Geliş Tarihi: 7 Kasım 2023
Kabul Tarihi: 14 Aralık 2023
Online Yayın Tarihi: 30 Aralık 2023

Doi: <http://dx.doi.org/10.29228/anatoliasr.49>

Yazarlarla İletişim

1- (Sorumlu Yazar) Atatürk Üniversitesi,
Turizm Fakültesi, Erzurum, TÜRKİYE.
ali.iskender@atauni.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0003-2753-1242>
2- Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler
Enstitüsü, Erzurum, TÜRKİYE.
mutlu.elanur@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-4157-9245>

Yazar Katkıları

Tüm yazarlar çalışmanın konseptine ve tasarımına katkıda bulundu.

Finansman

Bu çalışma herhangi bir kurum/kuruluştan maddi destek almadı.

Çıkar Çatışması

Yazarlar çıkar çatışması olmadığını beyan ediyorlar.

Şeffaflık

Yazarlar, çalışmada hiçbir hayati özelliğin ihmal edilmediğini, dürüst, doğru ve şeffaf bir anlatım ile raporlaştırdığını ve herhangi bir tutarsızlık olmadığını beyan etmişlerdir.

Etik

Bu çalışmada bilimsel etik kriterlerine uyulmuştur.

Referans Gösterimi

İskender, A., & Mutlu, E. (2023). X Kuşağının Kendi Çocukluk Dönemi Oyunları ile Z Kuşağının Çocukluk Dönemi Oyunlarına Yönelik Algılarının İncelenmesi, *Anatolia Sport Research*, 4(3): 21-33.

Copyright © 2023 by Anatolia Sport Research

ÖZET

Amaç: Bu çalışmada X kuşağının çocukken oynadıkları oyunların özelliklerinin belirlenmesi ve X kuşağının bir ebeveyn gözüyle ya da bir büyük gözüyle Z kuşağının oyunlarına yönelik görüşlerinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Materyal ve Metod: Çalışma nitel araştırma desenlerinden olgu bilim deseniyle hazırlanmış olup verilere mülakat tekniği ile ulaşılmıştır. Araştırma grubu X kuşağında yer alan 14 kişiden oluşmuştur. Görüşmeler Giresun ve Trabzon illerinde gerçekleştirilmiştir.

Bulgular: Araştırma sonucuna göre X kuşağı mensubu bireylerin çocukken oyunlarını açık alanlarda oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. X kuşağının çocukken oynadıkları oyunlara ilişkin ve bu oyunları hangi materyallerle gerçekleştirdiklerine ilişkin sayısal veriler belirlenmiştir. Buna göre X kuşağının oyunlarını daha ziyade taş, toprak gibi doğal malzemelerle oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. X kuşağının en çok oynadığı ilk üç oyun beştaş, saklambaç, çelikçomaktır. X kuşağının oyun algılarına yönelik en dikkat çeken kod eğlencedir. Tüm katılımcılar oyun denince eğlence algısına sahiptir. X kuşağının oyunlarda kazandıklarında hissettikleri duygulara yönelik en dikkat çeken kodlar mutluluk, özgüven ve sevinçtir. Katılımcıların Z kuşağının oyunlarına yönelik algılarını içeren kodlar ise hareketsiz oyunlar, dijital oyunlar, dijital bağımlılık veren oyunlar, mutluluk vermeyen oyunlar, asosyal oyunlar ve evde oynanan oyunlar şeklinde belirlenmiştir.

Sonuç: Bu çalışma X kuşağının Z kuşağının oynadıkları oyunlara yönelik algılarını ortaya koyması açısından önemlidir. X kuşağının Z kuşağının oynadıkları oyunlara yönelik algıları, asosyal, hareketsiz, mutluluk vermeyen, dijital ve evde oynanan oyunlar şeklindedir.

Anahtar Kelimeler: Algı, Çocukluk, Oyun, Kuşak

ABSTRACT

Aim: In this research, it is aimed to determine the characteristics of the games that generation X played as a child and to examine the views of generation X towards the games of generation Z through the eyes of a parent.

Material and Method: The study was prepared with the phenomenology pattern, one of the qualitative research designs, and the data were collected by interview technique. The research group consisted of 14 people in the X generation. The interview was held in the provinces of Giresun and Trabzon.

Results: It was concluded that the members of the X generation played their games in open areas when they were children. Some data on the games played by the X generation as children and the materials they used to play these games were determined. Accordingly, it was concluded that the X generation mostly played their games with natural materials such as stone and soil. The first three games played the most by the X generation are fivestone, hide and seek and tipcat. The most striking code for the game perceptions of the X generation is entertainment. All participants have a perception of fun when it comes to games. The most striking codes for the emotions that Generation X feels when they win in games are happiness, self-confidence and joy. The codes containing the perceptions of the participants about the games of the Z generation were determined as sedentary games, digital games, digital addictive games, games that do not bring happiness, asocial games and games played at home.

Conclusions: This study is important for generation X to reveal the perceptions of generation Z towards the games they play. The perceptions of generation X on the games of Z generation are respectively in the form of asocial, sedentary, non-happy, digital and home games.

Keywords: Childhood, Generation, Play, Perception

GİRİŞ

Her dönemin baskın, kültürel ve toplumsal normları yani öne çıkan değerleri ve bunların şekillendirdiği düşünce ve davranış kalıpları vardır. Bu kalıplar her kuşakta farklılık gösterir. Kuşaklar, belirli bir tarih aralığında doğan ve benzer yaşam deneyimleri paylaşan insan gruplarıdır (McCrindle ve Wolfinger, 2014: 2). Bu nedenle, kuşaklar arasındaki farklılıkları anlamak için bu dönemlerin kuşakları üzerinden ele alınması daha gerçekçi sonuçlara ulaşabilmek için yararlı görülmektedir (Altuntuğ, 2012: 203).

Bireylerin çevresi; sosyal, ekonomik ve kültürel koşulları, bununla birlikte toplumun ilgilendiği konular gibi faktörler tarafından şekillenmesi, benzer özelliklere sahip bireylerin ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bilim insanları bu nedenle bireyleri ve özelliklerini tanımlamak için “kuşak” kavramını kullanmış ve bu konuda çalışmalar yapmışlardır (Berkup, 2014: 218). Bu çalışmalar kapsamında, 1925-1945 yılları arasında doğan kuşak “sessiz kuşak” olarak adlandırılmıştır. Bu kuşak dünya savaşları ve yaşanan ekonomik kriz nedeniyle oldukça zor şartlar altında yaşam mücadelesi vermişlerdir. II. Dünya Savaşı’ndan sonra doğan ve bu nedenle “Baby Boomers” olarak adlandırılan kuşak, 1946-1964 yılları arasında doğan insanları içermekte ve temsilcileri günümüzde emekli ya da emekli olmaya yakın bireylerden oluşmaktadır (Tapscott, 2009: 11). 1965-1980 yılları arasında doğan bireyler “X kuşağı” olarak adlandırılmaktadır. Bu kuşak, dünyadaki değişimlere ayak uydurmaya çalışan bir kuşaktır. Teknolojinin gelişmeye başladığı bir dönemde büyümüşlerdir. Savaşlar, petrol krizi gibi olayların üstüne doğan bu kuşak “kayıp kuşak” olarak adlandırılmakta ve yaşadıkları gelecek kaygısı yüzünden çok çalışmaya, kariyer yapmaya ve çok para kazanmaya odaklanmışlardır (Altuntuğ, 2012: 205-206). X kuşağını, 1980-1999 yılları arasında doğan “Y kuşağı” takip etmektedir. Bu iki kuşağı birbirinden ayıran en önemli özellik teknolojiyi kullanım şeklidir; X kuşağı teknolojiyi sadece zorunlu olduğu zamanlarda kullanırken Y kuşağı teknolojiye düşkündür (Altuntuğ, 2012: 206; Kaya, 2019: 315). 2000’den sonra doğan bireyler “Z kuşağı” olarak adlandırılmaktadır. Genellikle teknolojik yetenekleri ile ön plana çıkan Z kuşağı için teknoloji vazgeçilmez olarak görülmektedir (Kolnhofer-Derecskei vd., 2017: 108). Bunun sebebi Z kuşağı çocuklarının teknolojiye erken yaşta maruz kalması ve teknolojiyi hayatlarının doğal bir parçası olarak görmelerinden kaynaklanmaktadır (Palfrey and Gasser, 2008). Bu kuşak, sosyal medyayı hayatlarının bir parçası olarak görür ve duygu düşüncelerini çekinmeden ifade edebilirler. Bunlarla birlikte, birden fazla işi aynı anda yapabilmek kapasitelerine sahip olmaları, dikkat sürelerinin kısa olması ve çabuk sıkılmaları nedeniyle diğer kuşaklarla çatışmalar yaşamaktadırlar (McCrindle, 2014: 15).

Z kuşağı bireyleri genellikle X kuşağının çocuklarından var olmaktadır (Wood, 2013: 1). X kuşağı ve Z kuşağı arasında karşılaştırma yaptığımızda; X kuşağı teknolojiyi Z kuşağı kadar doğal bir şekilde kullanamamaktadır. X kuşağı, iş hayatında belirli bir disiplin ve hiyerarşiye önem vermektedir. Z kuşağı ise bunun aksine daha esnek bir yapıya sahiptir. Kuşakların farklılıklarına yönelik çalışmalara bakıldığında (Vrhoci, vd., 2021; Setiasih ve Soemartono, 2017; Bejtkovsky, 2016) X kuşağı ve Z kuşağı arasındaki en büyük farklılığın teknolojiye olan yaklaşımları olduğu belirtilmektedir. X kuşağı teknolojiyi hayatında bir araç olarak görürken; Z kuşağı teknolojiyi hayatının bir parçası olarak görmektedir. Örneğin X kuşağı, sosyal medya gibi teknolojik araçları öğrenmekte zorlanırken Z kuşağı bu araçları doğal bir şekilde kullanabilmektedir.

Oyun, geniş bir şekilde araştırılan ve farklı birçok tanımla karşımıza çıkan bir kavramdır. Oyun insan doğasında var olan bir eylemdir. İnsan toplumunun ilk büyük faaliyetleri oyunla iç içedir (Yıldırım Sağlam, 2021: 2782). Oyunlar insan hayatında önemli bir yere sahiptir ve birçok formu bulunmaktadır. Çocuklar için oyun çocuğu hayata hazırlayan, çocuk için en doğal öğrenme ortamıdır (Ayan ve Memiş,

2012: 144). Oyunun sadece insanlar için değil başka varlıkların da gelişimine katkı sağladığı yapılan çalışmalarda (Smith, 1982; Vanderberg ve Kielhofner, 1982; Burghardt, 2010) belirtilmektedir.

Oyunun geçmişinin insanlık tarihinin çok eski dönemlerine kadar uzandığı ifade edilmektedir. Çocuklar tarihin her döneminde oyun oynamışlardır ve oyun oynama eylemi insanlık tarihi kadar eskidir (Arda, vd., 2021: 5795). İnsanlık tarihi boyunca çocukların genellikle oyunlarını kendi başlarına oluşturdukları veya büyükler tarafından oynanan oyunları kendilerince düzenleyerek oynadıkları bilinmektedir (Tuğrul, vd., 2014: 2). İnsanın doğduğu andan itibaren hayatına dahil edilen oyun, tarihte farklı coğrafya, kültür ve çağın gereksinimleriyle yoğrulmuş günümüzdeki halini almıştır. İlk insanlar, doğanın içindeki materyalleri kullanarak oyuncaklar yapmış ve bu sayede keşfetmeye başlamışlardır. İnsanların hayal gücünü, yaratıcılıklarını ve gelişimlerini destekleyen önemli araçlardan birisi oyundur. Montaigne'e göre oyun çocuk için ciddi bir iştir ve çocuğun fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik gelişiminde önemli bir yere sahiptir (Canlı ve Demirarslan, 2020: 71). Oyunlar, çocukların özgürce kendilerine özgü bir ortamda öğrenmelerine olanak sağlar. Rousseau'ya göre oynamak çocukların doğuşlarından ileri gelen doğal haklarıdır. Froebel ise yaratıcılık kavramı üzerinde durmuş, insanların ancak yaratıcılık göstererek ve yaparak gelişebileceğini vurgulamıştır (akt. Koçyiğit, vd., 2007). Gelişen endüstri ile çocuk oyunlarının kültürü de değişmektedir. Çocuk imgesi, çocuk oyunları, oyuncak ve oyun alanları şekillenmektedir. Oyuncakların ve çocukluk imgesinin değişimi, çocuk oyunlarının kültürünün değişiminde paralellik göstermektedir. Orta Çağda olmayan çocukluk kavramı Rönesans ile birlikte yeniden anlamlanmış ve teknolojinin gelişmesi ile çocuk iş gücünden çıkarılarak geleceğin yetişkinleri olarak kabul edilmeye başlanmıştır (Canlı ve Demirarslan, 2020: 71).

Geçmişten günümüze oyunların şekil, biçim, oynanan ortam, oynanacak kişi sayısı ve gerekli araç gereçlerinde değişiklikler olduğu belirtilmektedir. Eskiden oynanan oyuncakların yerini bugün daha modern oyunlar almıştır. Bazı oyunların niteliği ve içeriği, medya ve değişen toplumla birlikte değişmiştir. Özellikle, çocukların bilgisayar oyunlarına bağımlılığı nedeniyle yüz yüze iletişim kurdukları dış mekan oyunlarının azaldığına dikkat çekilmektedir. Bu nedenle çocuk oyunlarında grup oyunlarının sayısının azaldığı ve tek başına oynanan oyunların arttığı belirtilmektedir (Tuğrul, vd., 2014: 3). Literatür incelendiğinde özellikle teknoloji ve oyuncak endüstrisindeki buluşlar, gelişmeler ve yenilikler bu değişimi hızlandırmış ve değişimle birlikte çocuklar oyun ortamlarından uzaklaşarak daha çok bireysel, kapalı alanlarda ve teknolojik araçlarla oynamaya yönelmiştir (Tuğrul, 2015). Tuğrul vd. (2014) ise çalışmalarında çocuk oyunlarındaki değişimi görebilmek için Türk kültüründe üç kuşak arasında oyunlara ilişkin bakış açılarını değerlendirmiş; X, Y ve Z kuşaklarının çocukluk dönemi ilişkin oyunlarında açık alanlarda oynanan oyunların Z kuşağı döneminde azaldığını belirtmiştir. Kaya (2019) çalışmasında X, Y ve Z kuşaklarında doğmuş ve çocukluğunu o kuşağın içinde geçirmiş bireylerin oyun bakışları, oynadığı oyunları, oyun oynadığı mekanları ve oyun materyallerini ortaya koyarak kuşakların arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları incelemiş; çalışmada Z kuşağı oyunlarında teknolojik oyunlar ve aktivitelerin olduğuna dikkat çekmiştir.

Kuşaklar arasındaki farklılıkların anlaşılması, oyun kültürlerinin değişkenliği açısından da önemlidir. Her kuşağın kendine özgü yaşam deneyimleri ve kültürleri oyun tercihlerini de etkilemektedir. Örneğin X kuşağının oyunları genellikle doğal ortamlarda, arkadaşlarla birlikte oynanabilecek fiziksel oyunlar; Z kuşağı ise dijital oyunlara daha fazla ilgi göstermektedir. Bu nedenle çocukluk çağını anlamak bakımından oyun olgusunun değişimini kuşaklar arası farklılıklar üzerinden inceleyerek bazı sonuçlara ulaşılmaya çalışılmıştır. Bu çalışmanın amacı, X kuşağının çocukluk dönemi oyunları ve buna bağlı olarak Z kuşağının oynadığı oyunlara yönelik bakış açılarını incelemektir. Bu araştırma için Atatürk Üniversitesi Etik Kurul'undan bilimsel etik açısından uygun olduğuna yönelik görüş alınmıştır.

MATERYAL VE METOD

Bu araştırma nitel yöntemlerden olgubilim deseni ile hazırlanmıştır. Olgubilim deseni konuya derinlemesine ve ayrıntılı bir şekilde odaklanmaktadır. Olgular içinde bulunduğumuz dünyada tecrübeler, algılar, eğilimler, kavramlar ve durumlar gibi farklı şekillerde oluşabilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2018: 69).

Araştırma Grubu

Araştırma grubunu X kuşağına mensup bireyler oluşturmaktadır. Araştırmada mülakat tekniği kullanılmış olup katılımcılara yarı yapılandırılmış görüşme formu ile çeşitli sorular yöneltilmiştir. Bu kapsamda katılımcılarla yüz yüze görüşülerek görüşme sorularına yanıt aranmıştır. Araştırma kapsamında 14 kişiye ulaşılmıştır. Katılımcıların demografik özelliklerine Tablo 1’de yer verilmiştir.

Veri Toplama Süreci Ve Analizi

Araştırmanın veri toplama sürecinde mülakat tekniği kullanılmıştır. Araştırma verileri 2023 Mayıs ayı içerisinde toplanmış olup araştırma katılımcıları Giresun ve Trabzon ilinde ikamet etmektedir. Öncelikle görüşme formundaki ifadeler katılımcılara yöneltilmiş ve ses kaydı alınmıştır. Daha sonrasında araştırmacı tarafından ses kayıtları yazıya aktarılmıştır. Araştırmada bazı oyunların ismi yöreye özgü olarak ifade edilmiştir. Bu doğrultuda araştırma verilerinin sınırlı bir bölgeden elde edilmesi çalışmanın kısıtı olarak düşünülmüştür.

Nitel çalışmalarda verilerin analizi; verinin derlenmesi, elde edilen verilerin kodlanması ve elde edilen kodlamaların bir araya getirilerek tema şeklinde ifade edilmesi, ardından verilerin şekiller ve tablolar ya da bir tartışma halinde sunulması süreçlerini kapsamaktadır (Creswell, 2013: 180). Verilerin analizi sürecinde çalışma kapsamında Creswell (2013)’in belirttiği süreç takip edilmiş ve verilerin analizinde nitel verilerin analizinde kullanılan tekniklerden biri olan içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizinde asıl amaç, verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. İçerik analizinde elde edilen verilerin önce kavramsallaştırılması sonrasında da ortaya çıkan kavramlara göre mantıklı şekilde düzenlenmesi ve buna göre veriyi ifade eden temaların saptanması gerekmektedir. İçerik analizinde yapılan işlem birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ya da temalar altında bir araya getirerek bunu okuyucunun anlayacağı bir biçimde yorumlayarak sunmaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2018: 242).

Nitel Veri Toplama Araçları

Görüşme formunda yer alan ifadeler şu şekildedir:

- ✓ Size göre oyun ne anlama geliyor (nedir), anlatır mısınız?
- ✓ Çocukken hangi oyunları oynardınız?
- ✓ Bu oyunlarda kullandığınız materyaller nelerdi?
- ✓ Bu oyunları nerelerde ve kimlerle oynardınız?
- ✓ Oyunlarda kazandığınızda ne hissederdiniz?
- ✓ Şimdiki neslin oynadığı oyunlar hakkında ne düşünüyorsunuz, sizin zamanınızdaki oyunlardan ne gibi farkları var?

Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı günümüzde unutulmaya yüz tutmuş olan X kuşağının çocukken oynadıkları oyunları belirlemek, bunları derleyerek alan yazınına kazandırmak ve bir büyük ya da ebeveyn

gözünden Z kuşağının oynadıkları oyunları değerlendirmek ve karşılaştırma yapmaktır. Bu amaçla çalışma kapsamında oluşturulan araştırma soruları şu şekildedir:

Araştırma sorusu 1: X kuşağının çocukken oynadıkları oyunlar ve bu oyunların özellikleri nelerdir?

Araştırma sorusu 2: X kuşağının bir büyük veya ebeveyn gözüyle Z kuşağının oynadıkları oyunlara yönelik algıları nasıldır?

BULGULAR

Araştırma bulgularında katılımcılara ilişkin tanımlayıcı bilgilere, katılımcıların çocukken oynadıkları oyunlara, küçükken oynadıkları oyunlarda kullandıkları materyallere, küçükken kimlerle oyun oynadıklarına, küçükken nerelerde oyun oynadıklarına, küçükken oynadıkları oyunlarda kazandıklarında hissettiklerine yönelik düşüncelerine, oyun kelimesine yönelik algılarına ve katılımcıların Z kuşağının oynadığı oyunlara ilişkin görüşlerine yer verilmiştir.

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Bilgileri

Katılımcı	Yaş	Cinsiyet	Meslek	Çocuk sayısı
K1	58	Erkek	Akademisyen	Çocuk sahibi değil
K2	54	Erkek	Akademisyen	Çocuk sahibi
K3	43	Kadın	Akademisyen	Çocuk sahibi değil
K4	45	Kadın	Akademisyen	Çocuk sahibi
K5	49	Kadın	Akademisyen	Çocuk sahibi
K6	43	Erkek	Biyolog	Çocuk sahibi değil
K7	55	Erkek	Akademisyen	Çocuk sahibi
K8	49	Kadın	Ev hanımı	Çocuk sahibi
K9	58	Kadın	Ev hanımı	Çocuk sahibi
K10	49	Kadın	Ev hanımı	Çocuk sahibi
K11	54	Erkek	Gemici	Çocuk sahibi
K12	57	Erkek	Armatör	Çocuk sahibi
K13	57	Erkek	Akademisyen	Çocuk sahibi
K14	44	Erkek	Fotoğrafçı	Çocuk sahibi değil

Tablo 1’de katılımcıların demografik bilgilerine yer verilmiştir. Buna göre katılımcıların 8’i erkek, 6’sı kadındır. Meslek olarak katılımcıların 7’si akademik personel, 3’ü ev hanımı ve diğerleri sırasıyla biyolog, denizci, armatör, fotoğrafçı şeklindedir. Katılımcılar 43 ve 58 yaşları arasındadır. Katılımcıların 10’u çocuk sahibiyken dördü çocuk sahibi değildir.

Tablo 2. Katılımcıların Oynadıkları Oyunlar

Oyun	n
Beştaş	13
Saklambaç (iki katılımcı kukku olarak da belirtmiştir)	12
Çelikçomak	8
Futbol, misket	7
Yakar top	6
Evcilik, fodik (mangala)	5
Çizik taş, seksek, gazoz kapağı	4
İstop, ip atlama	3
Tombili beş (tombik oyunu), körebe, bilyeli araba, cızbız, pokuç (taş devirmece)	2

Diğer;	1
Koşma, mendil kapmaca, yakalamaca, kille oynama, simit, oyuncak bebek, kiremitten kına, topaç, sapan atma, uçurtma, tabak uçurtma, voleybol (ip geredik direklere), denizde taş sektirmece, yüzme yarışı, tahtayla sörf (via derdik), en derinden kum çıkarma, sakızlardan çıkan futbolcu fotoğrafları bulma, uzuneşek	

Tablo 2 incelendiğinde katılımcıların en çok oynadıkları oyunun beştaş olduğu (12 kişi), daha sonrasında saklambaç (12 kişi), çelikçomak (8 kişi), futbol, misket (7 kişi), yakar top (6 kişi), evcilik, fodik (5 kişi) şeklinde devam ettiği görülmektedir.

Tablo 3. Katılımcıların Oyunlarında Kullandıkları Malzeme Ve Ekipmanlar

Materyal	n
Taş	14
Toprak, top	9
Tahta (odun, ahşap)	7
İp, bilye	5
Kiremit, bez bebek, doğada olan materyaller	3
Kil	2
Diğer; Kâğıt/kalem, eski eşyalar, sopa, oyuncak bebek, yaprak, yaşmak	1

Tablo 3 incelendiğinde katılımcıların oyunlarında ağırlıklı olarak doğal malzemeler seçtikleri görülmektedir. Katılımcıların hepsi oynadıkları oyunlarda “taş” kullandıklarını belirtmiştir. Yine katılımcıların dokuzu oyunlarında doğal malzeme olan toprak kullandıklarını belirtmiştir. Katılımcıların dokuzu top kullandığını, yedisi tahta, beşi ip ve bilye, üçü kiremit, bez bebek ve doğada olan materyaller, ikisi kil kullandığını belirtmiştir. Oyunlarında kâğıt kalem, eski eşyalar, sopa, oyuncak bebek, yaprak, yaşmak kullanan katılımcı sayısı birer kişiden oluşmaktadır.

Tablo 4. Katılımcıların Oyun Partnerleri

Oyun	n
Arkadaş	10
Akraba	5
Komşu çocukları	7
Mahalledekiler	2

Katılımcılara çocukken kimlerle oyun oynadıklarına ilişkin soru yöneltilmiştir. Buna ilişkin sayısal bilgiler Tablo 4’te gösterilmektedir. Katılımcıların büyük çoğunluğu çocukken arkadaşlarıyla oyun oynadığını belirtmiştir. Katılımcıların 10’u arkadaşlarıyla, yedisi komşu çocuklarıyla, beşi akrabalarla, ikisi de mahalledekilerle oyun oynadığını belirtmiştir.

Tablo 5. Katılımcıların “Oyun” Kelimesine Yönelik Düşüncelerini Gösteren “Oyun” Teması

Katılımcı	Eğlence	Mutluluk	Arkadaş	Rahatlama	Huzur	Kaçış	Yarışma	İletişim
K1	✓							
K2	✓		✓					
K3	✓							
K4	✓		✓					✓
K5	✓		✓					
K6	✓	✓						
K7	✓			✓	✓			
K8	✓	✓						

K9	✓			
K10	✓			
K11	✓			✓
K12	✓			
K13	✓			✓
K14	✓			

Tablo 5’te oyun teması yer almaktadır. Oyun teması ise sekiz koddan oluşmaktadır. Bu kodlar sırasıyla eğlence, mutluluk, arkadaş, rahatlama, huzur, kaçış, yarışma ve iletişim şeklindedir. Katılımcıların tümünün oyun denince “eğlence” düşüncesine sahip oldukları görülmektedir. Katılımcılardan üçü oyun denince arkadaş, ikisi mutluluk düşüncesine sahipken rahatlama, huzur, kaçış, yarışma ve iletişim düşüncesine sahip katılımcı sayısı ise birer kişidir.

Tablo 6. Katılımcıların Oyun Oynadıkları Alanlara İlişkin “Oyun Mekânı” Teması

Katılımcı	Sokak	Bahçe	Mahalle içi	Dışarda	Kapı önü	Denizde
K1	✓	✓		✓		
K2		✓				
K3	✓		✓			
K4	✓					
K5	✓					
K6		✓				
K7				✓		
K8				✓		
K9				✓	✓	
K10	✓					
K11		✓				
K12	✓					
K13	✓			✓		✓
K14	✓					

Tablo 6’da katılımcıların çocukken oynadıkları oyunları nerede gerçekleştirdiklerine yönelik “oyun mekânı” teması gösterilmiştir. Oyun teması altı koddan oluşmuştur. Kodlar incelendiğinde katılımcıların hepsinin çocukken oyunlarını açık alanlarda oynadıkları anlaşılmıştır. Katılımcıların sekizi sokakta oyun oynadıklarını, beşi dışarda, dördü bahçede ve birer kişi de denizde, kapı önünde, mahalle içinde oyun oynadıklarını belirtmiştir.

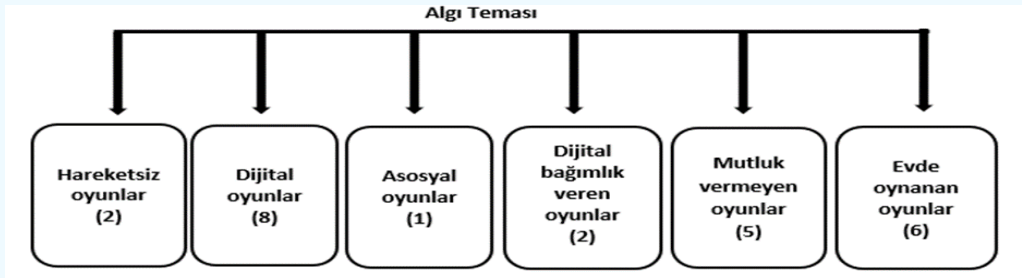
Tablo 7. Katılımcıların Oyunlarda Kazandıklarında Hissettiklerine Yönelik “Zafer Duygusu” Teması

Katılımcı	Mutluluk	Özgüven	Hırs	Sevinç	Huzur	Statü	Rakibi kızdırmak
K1	✓						
K2	✓	✓					
K3	✓		✓				
K4	✓						
K5	✓						
K6	✓			✓	✓		

K7	✓	✓			✓
K8	✓			✓	
K9			✓		
K10	✓	✓			✓
K11	✓				
K12	✓		✓		✓
K13	✓				✓
K14	✓		✓		

Katılımcılara çocukken oynadıkları oyunlar sonrasında kazanınca ne hissettikleri sorusu yöneltilmiştir. Tablo 7’de “zafer duygusu” teması gösterilmiştir. Buna göre zafer duygusu teması yedi koddan oluşmaktadır. Bu kodlar sırasıyla; mutluluk, özgüven, hırs, sevinç, huzur, statü, rakibi kızdırmak şeklindedir. Katılımcıların 13’ü oyunlarda kazandıktan sonra mutluluk hissettiklerini belirtmiştir. Katılımcılardan üçü özgüven, üçü sevinç hissettiklerin ikisi hırs, ikisi huzur, ikisi statü ve ikisi de rakibi kızdırma hissettiklerini belirtmiştir. Tablo 7’deki zafer temasına yönelik katılımcı ifadelerinde bazıları şu şekildedir:

- ✓ K5. Mutluluk, havalarda uçardık.
- ✓ K7. Mutlu olmak, statü kazanmak gibi duygular barındırırdık. Oyunu kazandığımızda oyunu en iyi bilen kişi olurduk. Özgüvenimiz geliştirdi.
- ✓ K8. Mutluluk, huzurlu olurum oyun oynarken hiçbir şey düşünmezdim.
- ✓ K11. Mutluluk, üstün hissedirdim, özgüvenim olurdu.
- ✓ K12. Sevinç, mutluluk, karşı tarafı kızdırmaca.
- ✓ K13. Yeni yorduk çok mutlu oluyorduk. Birbirimizi kızdırıyorduk.



Şekil 1. Katılımcıların Z kuşağının oynadıkları oyunlara yönelik düşüncelerini içeren “algı” teması

Katılımcıların Z kuşağının oynadığı oyunlara yönelik algıları Şekil 1’de gösterilmektedir. Şekil 1 oluşturulurken Tablo 8’deki katılımcı görüşlerinden yararlanılmıştır. Buna göre sekiz katılımcı Z kuşağının oynadığı oyunların “dijital” oyunlar olduğu algısına sahiptir. Altı katılımcı Z kuşağının oynadığı oyunların evde oynanan oyunlar olduğu algısına sahiptir. Beş katılımcı Z kuşağının oynadığı oyunların mutluluk vermeyen oyunlar olduğu algısına sahiptir. İki katılımcı Z kuşağının oynadığı oyunların hareketsiz oyunlar olduğu algısına sahiptir. İki katılımcı Z kuşağının oynadığı oyunların dijital bağımlılık veren oyunlar olduğu algısına sahiptir. Bir katılımcı ise Z kuşağının oynadığı oyunların asosyal oyunlar olduğu algısına sahiptir.

Katılımcıların Z kuşağının oynadıkları oyunlara yönelik görüşleri daha ziyade eleştirel yönlüdür. Buna göre katılımcılarda Z kuşağının oynadıkları oyunların fiziksel aktivite gerektirmeyen dijital, telefon ya da internetle oynanan oyunlar olduğu görüşünün daha baskın olduğu görülmüştür. Buna

yönelik katılımcı görüşü 10'dur. Katılımcılardan bazıları Z kuşağının internet, mobil ya da dijital tabanlı oyunlar oynamasının Z kuşağında bir takım sorunların oluşmasına neden olduğu düşüncesine sahiptir. Buna yönelik katılımcı ifadeleri;

- ✓ K2. Şimdiki neslin telefona ya da internete bağımlı olduklarını bunun ise göz sağlıklarına olumsuz etki ettiği görüşünü belirtmiştir.
- ✓ K3. Şimdiki neslin oyunlarının daha ziyade elektronik olmasından dolayı çekingen ve bireysel olduklarını belirtmiştir.
- ✓ K5. Şimdiki neslin oyunlarının tamamen dijital olmasında kaynaklı mutluluğu hissedemediklerini ve olaylara karşı tepkisiz olduklarını belirtmiştir.
- ✓ K14. Şimdiki neslin oyun oynamayı bilmediğini, dijital ekranda herhangi bir fiziksel aktivitede bulunmadıklarını bu yüzden daha içe kapalı ve bireysel olduklarını belirtmiştir.

Katılımcılardan bazıları Z kuşağının dijital oyunlara bu kadar bağımlı olmasının sebeplerini anne, babaların çocuklarına yönelik korumacı yaklaşımlarından ve dış ortamdaki güvenlik endişesinden kaynaklı olduğunu belirterek anne/babalara yönelik eleştirel görüşler belirtmiştir. Buna yönelik katılımcı ifadeleri;

- ✓ K6. Şimdiki neslin oyun oynamadığını belirterek bizim zamanımızda sabahtan başlardık oyun oynamaya akşama kadar dışardaydık. Şimdi çocuklar telefona bağımlı. Bunun bir sebebinin de dışarıdaki insanlara karşı güven duygusunun olmaması görüşünü ifade etmiştir.
- ✓ K11. Şimdiki neslin bizim zamanımızdaki oyunları oynama şansı yok. Başta tehlikeli oyunlar olduğu için biz çekiniyoruz. Sokaklardan korktuğumuz için dışarı yollamıyoruz. Çocukların evde telefonlara bağlı kalmasında bizimde etkimiz var görüşünü belirtmiştir.
- ✓ K13. Şimdiki nesil oyun nedir bilmiyor. Sadece bilgisayarda olanları biliyorlar. Sokak oyunu yok. Ebeveynler olarak biz oynadığımız tehlikeli oyunları oynatmıyoruz” görüşünü bildirmiştir.

Katılımcılardan bazıları kendi zamanlarıyla mukayese ettiklerinde Z kuşağının oyunlarının pasif, sosyal olmayan ve dijital oyunlar olduklarını kendi zamanlarındaki oyunların daha aktif, enerji gerektiren, sosyal oyunlar olduğu görüşünü ileri sürmüştür. Buna yönelik katılımcı ifadeleri;

- ✓ K1. Bizim neslin oyunları bedenen enerji sarf ettiğimiz oyunlardı, koşuyorsun, terliyorsun, düşüyorsun; tehlikeli oluyordu, elin kesilebiliyordu, arkadaşlarına zarar verebiliyorsun. Tehlikeli oyunlardı ama vücut enerji harcıyordu görüşünü belirtmiştir.
- ✓ K5. Şimdiki çocukların oyunları tamamen dijital mutluluğu hissetmiyorlar. Biz arkadaşlarımızı tanır bilirdik görüşünü belirtmiştir.
- ✓ K8. Şimdiki nesil hep telefonlarla bilgisayarda oyun oynuyor. Eskisi gibi değil. Eskiden daha güzeldi. Birbirimizin yüzünü görürdük” ifadesini belirtmiştir.”
- ✓ K10. Eskiden daha güzeldi her şey, şimdi herkes ayrı ayrı takılıyor. Önceden herkes bir arada otururdu” ifadesini belirtmiştir.
- ✓ K14. Şimdiki nesil oyun oynamıyor gibi bir şey sadece dijital ekran, herhangi bir fiziki harekette bulunmuyorlar, aksiyonu yok görüşünü bildirmiştir.

Katılımcılardan bazıları Z kuşağının oyunlarını kapalı alanlarda (ev gibi) oynadıklarını belirterek kendi zamanlarında oyunların sokakta, dışarıda oynandığını ve o zamanki oyunların daha güzel olduğunu belirterek eleştirilerini dile getirmiştir. Buna yönelik katılımcı ifadeleri;

- ✓ K2. Şimdiki nesil dışarıda oyun oynamayı bilmiyor. Telefona, internete bağımlı yaşıyorlar
- ✓ K4. Bizim kadar mutlu olduklarını hissetmiyorum.
- ✓ K5. Sabahtan başlardık oyun oynamaya akşama kadar dışardaydık. Şimdi çocuklar telefona bağımlı

- ✓ K7. Şimdiki nesil cep telefonuyla oynuyor. Dışarda sokakta oyun yok. Şehir merkezleri için konuşuyorum, köyleri bilmiyorum.
- ✓ K8. Onlar hep telefonlarla bilgisayarda oyun oynuyor. Eskisi gibi değil eskiden daha güzeldi.

Tablo 8. Katılımcıların Z Kuşağının Oynadığı Oyunlara Yönelik Düşünceleri

Katılımcı	Düşünceleri
K1	Bizim neslin oyunları bedenenerji sarf ettiğimiz oyunlardı, koşuyorsun, terliyorsun, düşüyorsun; tehlikeli oluyordu, elin kesilebiliyordu, arkadaşlarına zarar verebiliyorsun. Tehlikeli oyunlardı ama vücut enerjiharcıyordu. Çocukların şimdi kemik yapıları gelişmiyor, beslenmeyle o açığı kapatıyorlar belki.
K2	Şimdiki nesil dışarıda oyun oynamayı bilmiyor. Telefona, internete bağımlı yaşıyorlar. Bu da göz bozukluğuna yol açar. Spor etkinliklerinin içinde varsa oyun oynuyorlar.
K3	Tamamen elektronik, ikili ilişkilerden ziyade çekingen oluyorlar. Şimdiki neslin oyunlarında daha çok bireysellik var.
K4	Bizim kadar mutlu olduklarını hissetmiyorum.
K5	Şimdiki çocukların oyunları tamamen dijital, mutluluğu hissetmiyorlar. Biz arkadaşlarımızı tanırbilirdik. Hissetmedikleri için olaylara karşı tepkisiz davranıyorlar.
K6	Şimdiki nesil oyun oynamıyor. Bizim zamanımızda mutluluk vardı. Sabahtan başlardık oyun oynamaya akşama kadar dışardaydık. Şimdi çocuklar telefona bağımlı. Tabi bunun bir sebebi de dışarıdaki insanlara karşı güven duygusunun olmaması.
K7	Şimdiki nesil cep telefonuyla oynuyor. Dışarda sokakta oyun yok. Şehir merkezleri için konuşuyorum, köyleri bilmiyorum.
K8	Onlar hep telefonlarla bilgisayarda oyun oynuyor. Eskisi gibi değil eskiden daha güzeldi. Birbirimizin yüzünü görürdük.
K9	Eskiden dışardaydık şimdi hep evde çocuklar. Eskiden daha güzeldi oyunlar.
K10	Eskiden daha güzeldi her şey, şimdi herkes ayrı ayrı takılıyor. Önceden herkes bir arada otururdu. Artık hiçbir şeyin tadı yok çocukların tek uğraşı ellerindeki telefonlar.
K11	Şimdiki neslin bu oyunları oynama şansı yok başta tehlikeli oyunlar olduğu için biz çekiniyoruz. Sokaklardan korktuğumuz için dışarı yollamıyoruz. Çocukların evde telefonlara bağlı kalmasında bizim de etkimiz var.
K12	Şimdiki neslin oynadığı oyunlar bana çok anlamsız geliyor
K13	Şimdiki nesil oyun nedir bilmiyor. Sadece bilgisayarda olanları biliyorlar. Sokak oyunu yok. Ebeveynler olarak biz oynadığımız tehlikeli oyunları oynatmıyoruz.
K14	Şimdiki nesil oyun oynamıyor gibi bir şey sadece dijital ekran, herhangi bir fiziki harekette bulunmuyorlar. Aksiyonu yok, daha içe kapalı bireysel sistemde ilerliyorlar

Tablo 8’de katılımcıların Z kuşağının oynadıkları oyunlara yönelik görüşlerine yer verilmiştir. Şekil 1’deki algı teması oluşturulurken katılımcıların Tablo 8’de yer alan görüşlerinden yararlanılmıştır.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu araştırmada 1965 ve 1980 doğumlu olan X kuşağı bireylerinin oynadıkları oyunlar ve oyunlara ilişkin çeşitli bilgiler derlenmiştir. Bununla birlikte çalışmada X kuşağının Z kuşağının oynadıkları oyunlara ilişkin görüşleri ortaya konmuştur. Araştırmanın temel çıkış noktası 2000 ve sonrası dünyaya gelen neslin daha ziyade dijital oyunlarla meşgul olması ve dijital dünyanın sunduğu (sosyal medya vb.) uygulamalarla vakit geçirmesi düşüncesidir. Dolayısıyla yeni nesilde eski kuşakların oynadığı oyunlar karşılık bulmuyor ya da bu oyunların dijital versiyonlarıyla oyun oynuyorlar. Örneğin X kuşağı mensubu birey fodik (mangala) oyununu doğal ortamda yere çukur kazarak ve taşlarla oynarken, Z kuşağı ise bu

oyunu bilgisayarda oynamayı tercih ediyor. Geleneksel değerlerimiz olan oyunlarımızın yaşatılması ve unutturulmaması adına yapılan her çalışma oldukça önemlidir. Bazı etkinlikler vasıtasıyla geçmişteki oyunlarımız günümüze aktarılmaya ve yaşatılmaya çalışılmaktadır. Bu etkinliklerle hem geleneksel çocukluk dönemi oyunlarımız yaşatılmaya hem de yeni nesillere aktarılmaya çalışılıyor.

Yeni nesiller büyüklerinin oynadıkları oyunları bilmediklerinden ve dijital çağa maruz kaldıklarından dolayı oyunlarında daha ziyade dijital oyunları tercih etmektedir. Bu ise kuşak çatışmasına neden olabiliyor. Araştırma kapsamında X kuşağının Z kuşağının oynadıkları oyunlara eleştirel baktığı belirlenmiştir. X kuşağı Z kuşağının oynadığı oyunları mutluluk vermeyen, evde kapalı alanlarda oynanan oyunlar olarak görmektedir. Kendi dönemlerindeki oyunların daha sosyal, eğlenceli ve aktif oyunlar olduğu görüşüne sahiptirler. Kendileriyle kıyasladıklarında Z kuşağının oynadıkları oyunlardan çıkarım yaparak Z kuşağının daha bireysel, içe kapanık, dijital oyunlara bağımlı, hareketsiz, mutsuz olduklarını ifade etmişlerdir.

Araştırmada X kuşağının dönemin ve kuşağın özelliklerine uygun olarak daha yaratıcı, sosyal, açık alanlarda ve geleneksel oyunları oynadığı sonucuna ulaşılmıştır. X kuşağı oyunlarında ağırlıklı olarak doğal malzemelerden yararlanmıştır. Taş, toprak, kil, ahşap gibi doğal malzemeler ya da ip, top, bilye gibi maddi değeri yüksek olmayan malzemelerle oyun oynadıkları belirlenmiştir. X kuşağı oyunlarını açık alanlarda (sokak, mahalle, ev önü, bahçe) oynamıştır. X kuşağının oyunları incelendiğinde oynadıkları oyunlarda yaratıcı, kendi inisiyatiflerini içeren oyunlar tercih ettikleri görülmüştür. Örneğin; tahtayla sörf yapma, direklere ip gererek voleybol oynama, su altından kum çıkarma, su altında en uzun süre kalma, kiremitten kına yapma, kille oynama gibi daha yaratıcı ve kendi buluşları olan oyunlar oynamışlardır. Bu açıdan bakıldığında X kuşağının oyunlarında yaratıcı olduğu anlaşılmıştır.

Oyunlar kültür hazinelerimizi barındıran, dönemin özelliklerini, yaşam biçimini içeren önemli değerlerimizdir. Yeni nesle önceden oynanan ve günümüzde unutulmaya yüz tutmuş oyunlar oynatarak onların bu oyunları öğrenmeleri ve aktif hayatlarında oynamalarını sağlamaya yönelik etkinlikler yaygınlaştırılmalıdır. Eğitim sistemi içerisinde bu oyunlara sıkça yer verilmelidir. Eskiden oynanan çocukluk çağı oyunları daha ziyade yaratıcı ve bedensel gayret gerektiren oyunlardı. Günümüzde çocukların oynadığı oyunlar dijital ya da eski oyunların dijital versiyonlarını kapsamaktadır. Önceki dönemlerde oynanan oyunlarda çocuklar karşılıklı oyun oynadıklarında sosyalleşme imkânı buluyorlardı. Fakat dijital oyunlar bir ekran karşısında oynandığından karşısında bir birey bulunmuyor. Bu durum ise günümüz çocuklarında bazı duyguların gelişmesine engel olabiliyor. Birlikte oynanan oyunlar paylaşma, sosyalleşme, mutluluk, işbirliği gibi olumlu duyguların gelişmesine katkı sunar. Fakat günümüzde dijitalde oynanan oyunlar bu duyguların tam anlamıyla gelişmesine yardımcı olmuyor. Araştırma kapsamında X kuşağının Z kuşağına yönelik daha bireysel, çekingen olduğuna ilişkin algıları olduğu görülmüştür.

Futbolu sahada oynamak ile bilgisayarda oynamak arasında oldukça büyük fark vardır. Bilgisayarda oynanan futbol bedeni anlamda daha az enerjiye ve gayrete ihtiyaç duymaktadır. Futbol bedensel hareket gerektiren bir oyundur. Bu bedensel hareket ise bedensel ve ruhsal anlamda daha sağlıklı olmayla da ilişkilendirilebilir. Fakat bilgisayar karşısında saatlerce oturarak futbol oynayan bir çocuk, aksine oturarak çok fazla zaman geçirdiğinden dolayı fizyolojik olarak çeşitli hastalıklara maruz kalabilir. Obezite, duruş bozuklukları, eklem hastalıkları gibi rahatsızlıkların Z kuşağında ortaya çıkma olasılığı daha yüksektir. Doğru içerikli oyunlar aynı zamanda geleceğin büyükleri olacak çocukların daha sağlıklı bireyler olmalarına da katkıda bulunmaktadır.

Geleneksel oyunlara yönelik yapılacak çalışmalar; eski oyunların yaşatılmasını sağlayarak kültür hazinemizin korunmasına, gelecek nesillerin daha sağlıklı olmalarına hem de bu kültürel değerlerden

ekonomik anlamda fayda sağlamasına katkıda bulunabilir. Kültürel değerlerimizden turistik ürün olarak yararlanarak hem bu değerleri yaşatabiliriz hem de bu değerleri ekonomiye kazandırabiliriz. Bu nedenle geleneksel oyunlarımıza yönelik çeşitli uluslararası etkinlikler düzenlenebilir. Bu etkinliklerin doğru bir şekilde tanıtılmasıyla hem turistik hareketlilik sağlanarak ekonomik yarar sağlayabilir hem de oyunlar vasıtasıyla kültürümüzü tanıtabiliriz.

Gelecekte yapılacak çalışmalarda eskiden oynanan çocukluk dönemi oyunlarına yönelik Z uşağının farkındalığını artırmaya yönelik içerikler tercih edilebilir.

KAYNAKLAR

- Altuntuğ, N. (2012). Kuşaktan kuşağa tüketim olgusu ve geleceğin tüketici profili. *Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 4(1), 203-2012.
- Arda, Ü., Kaya, R., & Çakır, V. O. (2021). Serbest zaman etkinliği olarak dijital oyunlar ve toplumsal cinsiyet. *OPUS International Journal of Society Researches*, 17(38), 5791-5818.
- Ayan, S., & Memiş, U.A. (2012). Erken çocukluk döneminde oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14(2), 143-149.
- Berkup, B. S. (2014). Working with generations x and y in generation z period: management of different generations in business life. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5(19), 218-222.
- Burghardt, G. M. (2010). *Defining and recognizing play*. In Oxford Handbook of The Development of Play, A. D. Pellegrini (Ed.), Oxford (UK): Oxford University Press, 9-18.
- Bejtkovsky, J. (2016). The employees of baby boomer's generation: generation x, generation y and generation z in selected Czech corporations as conceivers of development and competitiveness in their corporation. *Journal of Competitiveness*, 8(4), 105-123.
- Canlı, K. S., & Demirarslan, D. (2020). Çocuk oyun alanlarının tarihi gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 60-75.
- Creswell, J. W. (2013). *Nitel araştırma tasarımı*. (Çev. A. Budak ve İ. Budak). M. Bütün ve S. B. Demir (Çeviri Editörleri), Nitel Araştırma Yöntemleri-Beş Yaklaşımına Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni. (4. Baskı). Siyasal Kitabevi, Ankara.
- Kaya, İ. (2019). X, y, z kuşaklarının çocukluk oyunlarının incelenmesi. *FSM İlimi Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi*, 14, 313-326.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342.
- Kolnhofer, Derecskei, A., Reicher, Zs, R., & Szeghegyi, A. (2017). The x and y generations' characteristics comparison. *Acta Polytechnica Hungarica*, 14(8), 107-125.
- Mccrindle, M., & Wolfinger, E. (2014). *The ABC of XYZ understanding the global generations*. A McCrindle Publication.
- Palfrey, J., & Gasser, U. (2008). *Born digital-understanding the first generation of digital natives*. A Member of the Perseus Books Group.
- Setiasih, S., & Soemartono, T. (2017). The impact of generation x, y, z and lifestyle in selecting preference retail mediated by brand image variable. *International Journal of U- and E- Service Science and Technology*, 10(8), 137-154.
- Smith, P. K. (1982). Does play matter? functional and evolutionary aspects of animal and human play. *Behavioral and Brain Sciences*, 5(1), 139-184.
- Tapscott, D. (2009). *Grown up digital-how the net generation is changing your world*. McGraw Hill.
- Tuğrul, B. (2015). *Oyunun gücü*. Ayşe Belgin Aksoy (Ed.) Okul Öncesi Eğitimde Oyun İçinde, Hedef Yayıncılık.
- Tuğrul, B., Ertürk, H.G., Özen Altınkaynak, Ş., & Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16.
- Vandenberg, B., & Kielhofner, G. (1982). Play in evolution, culture, and individual adaptation: implications for therapy. *American Journal of Occupational Therapy*, 36(1), 20-28.
- Vrhoci, A., Tanković, A. C., & Kapeš, J. (2021, 20-24 September). *Perception of online information when selecting a tourist product: differences between generations x, y and z*. 27th Cromar Congress. Let The Masks Fall-New Consumer in Business Research, 363-382, Croatia.

- Wood, S. (2013). Generation z as consumers: trends and innovation, institute for emerging issues, *NC State University*, 119(9), 1-3, 7767-7779.
- Yıldırım Sağlam, B. (2021). Johan Huizinga'nın oyun kuramı çerçevesinde üç modelle Karagöz-Hacivat muhâvereleri. *Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi*, 5(4), 2780-2798.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.