

Muş Yöresi Geleneksel Taş Oyunu: Moza (Cız)

Ahmet SİNANOĞLU, <https://orcid.org/0000-0001-9426-280X>¹

Atıf Bilgisi: Sinanoğlu, A. (2025). Muş yöresi geleneksel taş oyunu: Moza (Cız). *Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi*, 1(3), 79-86.



Gazi Üniversitesi Türk Dünyası
Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi
Cilt 1, Sayı 3, Aralık
2025, Sayfa 79-86
© Yazar(lar) 2025



Makale Yeniden Kullanım Yönergeleri:

DOI: [10.63833/TURGOSD.2025.10](https://doi.org/10.63833/TURGOSD.2025.10)

Geliş Tarihi: 28.11.2025

Kabul Tarihi: 27.12.2025

Yayınlanma Tarihi: 31.12.2025

Özet

Bu çalışmada, Muş yöresine ait taşla oynanan geleneksel çocuk oyunu Moza (Cız) oyununun araştırılıp kayıt altına alınması ve varsa literatürdeki farklı oynanışının tespit edilmesi amaçlanmıştır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden alan araştırması kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Bulgular, Muş ilinde yaşayan, Moza (Cız) oyununu bilen ve bu oyunu oynayan kaynaklarla telefonla yapılan birebir görüşmeler sonucunda elde edilmiştir. Elde edilen bulgular sonucunda Moza (Cız) oyununa nasıl başlandığı, oyunun nasıl oynandığı, oyunun kimden öğrenildiği ve oyunda kullanılan malzemelerin ne olduğu kayıt altına alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Moza, Cız, Çocuk Folkloru, Muş, Taş oyunları, Kültürel Miras

1. Ahmet SİNANOĞLU, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor, Ankara, Türkiye.
E-posta: sinanogluahmet7@gmail.com

Sorumlu Yazar: Ahmet SİNANOĞLU, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor, Ankara, Türkiye.

E-posta: sinanogluahmet7@gmail.com

Traditional Stone Game of the Muş Region: Moza (Cız)

Abstract

In this study, the traditional children's game Moza (also known as Cız), played with stones in the Muş region, was investigated and documented, with the aim of identifying any differences in gameplay compared to existing literature as well. A qualitative research method, specifically field research, was employed in the study. The data collection tool used was a semi-structured interview form developed by the researcher. The findings were obtained through one-on-one telephone interviews with individuals living in Muş province who were familiar with and played the Moza (Cız) game. As a result of the findings, information regarding how the game is initiated, the rules of play, who the game was learned from, and the materials used in the game was recorded.

Keywords: Moza, Cız, Children's Folklore, Muş, Stone Games, Cultural Heritage

Giriş

Geleneksel çocuk oyunları, tarihsel süreç içinde varlığını sürdürerek günümüze ulaşmış ve oynandıkları dönemlerin toplumsal ve kültürel yapısını yansıtan önemli unsurlar hâline gelmiştir. Bu oyunlar, çocukların oyun yoluyla geçmişe ait değerleri tanımalarını sağlamakta ve kültürel birikimin kuşaktan kuşağa aktarılmasına katkı sunmaktadır (Özyürek, Şahin ve Gündüz, 2018). Oyun etkinlikleri, çocukların yalnızca bedensel ve duygusal gelişimlerini değil, aynı zamanda bilişsel gelişimlerini de destekleyen çok yönlü bir süreçtir. Zihinsel gelişim üzerinde etkili olan unsurlar arasında oyunun belirleyici bir rol üstlendiği bilinmektedir. Oyun, çocuğun düşünme becerilerini geliştirerek olaylara farklı açılardan yaklaşmasını sağlamakta; yaratıcılığını ve problem çözme kapasitesini artırmaktadır (Devecioğlu ve Karadağ, 2016). Geleneksel oyunlar çoğunlukla hareket temelli olup, oyuncuların oyun sürecine aktif biçimde müdahil olabildiği etkinliklerdir. Çocuklar bu oyunlarda kuralları, oyun alanını, süreyi, oyuncu sayısını ve kullanılan araç-gereçleri kendi ihtiyaçlarına göre yeniden düzenleyebilmektedir. Bu durum, yaratıcılığın ve kişiler arası etkileşimin gelişmesini desteklerken, çocukların oyun kurma becerilerinin de güçlenmesine olanak tanımaktadır. Bu özellikleri doğrultusunda geleneksel çocuk oyunları, çocukların fiziksel, bilişsel, sosyal ve duyuşsal gelişim alanlarına önemli katkılar sağlamaktadır (Hazar vd., 2017).

Diğer yandan oyunların ortaya çıkmasında rol oynayan başlıca etkenlerden biri de o toplumun değer yargılarıdır. Geleneksel oyunlar, bulundukları dönemin anlayışlarını, ilgi alanlarını ve kültürel yapılarını yansıtarak, toplumların kültürünü şekillendiren unsurları ortaya çıkarır (Uygun ve Hakkıoymaz, 2019'dan aktaran Yeni ve Tuzcuoğulları, 2025). “Homo Ludens” adlı eserinde oyun ile kültür arasındaki ilişkiyi inceleyen Huizinga'ya göre (2024) oyun, kültürden eski ve kültürün temelidir.

Muş ve çevresi verimli ovaları, bereketli su kaynakları ve ipek yoluna yakın bir bölgede yer alması ile Hititler, Urartular, Asurlar, Persler, Romalılar, Bizanslar, Araplar, Selçuklular ve Osmanlılar gibi birçok topluma ve medeniyete ev sahipliği yapmıştır (Darkot, 1979; San, 1966). Dolayısıyla Muş ilinin, köklü ve renkli bir kültür yapısına sahip olduğu söylenebilir. Muş ilinde geçmiş zamanlarda oynanıp ve günümüzde oynanmaya devam eden pek çok geleneksel oyun bulunmaktadır. Bunlardan bazıları ‘Çemçegelin’ (Erdal, 2019) ‘Dadduhul’, ‘Ebe Oyunu’,

'Holoç', 'Dellur Ağaç' ve 'Moza (cız)' oyunlarıdır (Aksu, 2010). Literatür incelendiğinde Muş yöresinde oynanan oyunlar hakkında yapılan çalışmaların az sayıda olması dikkat çekmektedir. Dolayısıyla bu çalışmada Muş yöresine ait olan Moza (Cız) oyununun araştırılıp kayıt altına alınması ve varsa literatürdekinden farklı oynanışlarının tespit edilmesi amaçlanmaktadır.

Böylece,

- a) Muş yöresine ait geleneksel taş oyunlarının araştırılması amaçlanmıştır; bu bağlamda da
- b) Muş yöresi taş oyunlarından Moza (Cız) oyununun, yörede yaşamış ve oyunu oynamış kaynak kişilerden birebir görüşmelerle kayıt altına alınması amaçlanmıştır.
- c) Ayrıca bu çalışmada, geleneksel ve unutulmaya yüz tutmuş oyunlardan Moza (Cız) oyununun, görüşmelerden elde edilebilecek ve literatürde bulunmayabilecek detayları ile kaydedilmesi ile gelecek nesillere ulaştırılmasına katkı olması istenmiştir.

Yöntem

Görüşme tekniğinden yararlanılarak gönüllü katılımcılarla gerçekleşen bu nitel araştırma, Gazi Üniversitesi Etik Komisyonuna sunulmuş ve E-77082166-1387065 ve 17 sayılı toplantı kararınca onaylanmıştır.

Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan alan araştırması kullanılmıştır. Alan araştırması, araştırmacının genellikle kendi kültürü içindeki küçük ölçekli toplumsal ortamları doğrudan gözlemlediği bir nitel araştırma türüne verilen isimdir (Neuman, 2007). Aynı zamanda verinin elde edileceği unsurun (bir diğer ifadeyle gözlem elemanının) bulunduğu ortamda doğrudan yer alınarak gerçekleştirildiği araştırma tekniğidir Veri, kaynağından koparılmadan, kendi doğal ortamında ve bizzat kaynağın kendisinden toplanır. (Van de Ven ve Poole, 2017'den aktaran Zülfikar, t.y.).

Verilerin Toplanması

Veriler, katılımcılar ile telefon görüşme tekniğiyle toplanmıştır. Görüşme, nitel araştırmalarda yararlanılan bir veri toplama tekniğidir (Punch, 2005). Görüşme, araştırma sürecine dâhil edilen bireylerin bir konu veya duruma dair duygu ve düşüncelerinin anlaşılması etkinliğidir (Karataş, 2017).

Araştırma kapsamında Muş ilinin çeşitli bölgelerinde ikamet eden farklı yaş, cinsiyet ve meslek gruplarından kişilerle görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Araştırma grubuyla ilgili bazı demografik bilgiler Tablo 1'de sunulmuştur.

Veri Toplama Araçları

Verilerin toplanmasında araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formları kullanılmıştır. Görüşmelerde oyuna dair verilerin paylaşıldığı süre ortalama 3-5 dakika

arasındadır. Katılımcılar telefonla aranarak görüşme formlarında yer alan bazı kişisel bilgiler (yaş, cinsiyet, meslek) Moza (Cız) oyununun nasıl oynandığı ve oyun kuralları (oyunu kimden öğrendiği, oyuna nasıl başlandığı, oyunda ödül ve ceza olup olmadığı) hakkında açık uçlu sorular sorulmuştur. Sorulara verilen yanıtlar görüşme formlarına kaydedildikten sonra görüşme sonlandırılmıştır.

Verilerin analizi

Araştırma verilerinin analizi için içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizi, elde edilen verileri kategorilere ayırarak açıklanabilir kavramlar ve ilişkiler geliştirmeyi amaçlamaktadır. Bu yöntem, özellikle metinsel verilerin sistematik bir şekilde değerlendirilmesi olarak tanınır (Miles, Huberman ve Saldaña, 2020)

Tablo 1. Araştırma grubu

Kaynak Kişi	Yaş	Meslek
K1	46	Esnaf (Kasap)
K2	49	Ev Hanımı
K3	53	Esnaf
K4	43	Ev Hanımı
K5	37	Ev Hanımı
K6	42	Hizmetli
K7	50	Serbest Meslek
K8	39	İnşaat İşçisi
K9	55	Esnaf (Bakkal)
K10	52	Sıva Ustası

Bulgular

Aşağıda görüşmelerden elde ettiğimiz oyuna dair bulgulara yer verilmiştir.

Katılımcı Sayısı ve Süre

Oyun en az 3-5 kişiyle oynanır. Oyunda süre sınırlaması yoktur. Oyunda bulunan tüm taşları daireden çıkaran oyuncu oyunu kazanır.

Nerede Oynanır

Oyun sokaklarda, Okul bahçesinde, boş alanlarda ve geniş yerlerde rahatlıkla oynanabilir.

Şekil 1

Geleneksel Moza (Cız) Oyununda Başlama Pozisyonu



Oyunda Kullanılan Malzemeler

Moza: Yuvarlak hedef taşı ve Lap: El içi büyüklüğünde yassı taş.

Moza (Cız) Oyununun Kuralları ve Oynama Şekli

Katılımcılardan alınan ifadeler aşağıda belirtilmiş ve katılımcıların benzer ifadeleri birleştirilmiştir.

‘Grup oyunu şeklinde oynanan bir sokak oyunudur. 3-5 kişi ile oynanabilir’ (K1; K2; K6; K7; K9). ‘Oyun düz ve geniş alanlarda oynanır’ (K1-K4). ‘Oyuncular kendilerine bir başlama çizgisi çizerler’ (K1). ‘Oyun alanı içinde 25-30 cm. genişliğinde küçük daireler çizerler ve bu dairelerin içine birer tane Moza denilen yuvarlak taş (ceviz büyüklüğünde) yerleştirirler’ (K1-K3; K6; K7; K10).

‘Dairelerin 6-7 metre uzağına, bir metreye yakın düz bir oyun çizgisi çizilir’ (K3; K6; K8-K10). ‘Oyuncular oyun çizgisine dizilir ve saymaca yaparak oyuna ilk kimin başlayacağını belirlerler’ (K1; K5; K7-K9). ‘İlk atış sırasını kazanan oyuncu elindeki (avuç içine sığacak büyüklükte) yassı taşı (lap) atarak daire içindeki taşları daire dışına çıkarmaya çalışır ve dairenin dışına çıkarmayı başardığı sürece atış yapmaya devam eder’ (K1-K6; K8; K10). ‘Tüm taşlar daireden çıkıncaya kadar oyun devam eder’ (K2-K7). Oyunda ödül veya ceza yoktur’ (K6).

Tartışma ve Sonuç

Muş yöresine ait taşla oynanan ve unutulmaya yüz tutmuş geleneksel oyunlardan biri Moza (Cız) oyunudur. Bu oyunla ilgili literatürde çok az çalışma bulunmuştur, bunlardan biri de Burcu Aksu’nun 2010 yılındaki “Muş Çocuk Folkloru” başlıklı yüksek lisans tezidir. Burada oyun genel olarak anlatılmış olsa da oyuna nasıl başlandığı, oyun alanının ölçüleri, oyundaki

kullanılan malzemeler tam olarak belirtilmemiştir. Oyunun genel yapısı, amaç, kazananın belirlenmesi gibi özellikler genel olarak anlatılmıştır. Oyun kurgusu ve kazananı belirlemek için yapılan atışlarla bu çalışmanın bulguları arasında benzerlikler vardır.

Bu çalışma kapsamında; oyunu bilen ve oynamış olan kişilerle yapılan görüşmeler sonucunda oyunun kimden öğrenildiği, oyuna başlama biçimleri, oyuncu sayısı, oyun alanının niteliği ve kullanılan malzemeler gibi daha önceki araştırmalarda eksik bırakılan temel unsurlar ayrıntılı olarak ortaya konulmuştur. Elde edilen bulgular, Moza (cız) oyununun yalnızca bir rekabet ve beceri oyunu olmanın ötesinde; çocukların fiziksel aktivite düzeyini artıran, sosyal etkileşimi, iletişim becerilerini ve grup içi dayanışmayı da güçlendirebilecek bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir. Ayrıca oyunun, doğru atış yapabilmek için muhakeme yürütme, strateji geliştirme, karar verme, risk alma, stres yönetimi ve rekabet edebilme gibi bilişsel ve duyuşsal becerileri destekleyerek çocuk gelişimine çok yönlü katkılar sunabileceği anlaşılmaktadır.

Geleneksel oyunlar, toplumun tarihini, değerlerini ve yaşam biçimini yansıtır. Unutulmaya yüz tutmuş oyunların kayıt altına alınması kültürel süreklilik, kültürel mirasın korunması ve gelecek kuşaklara aktarılması açısından önemlidir. Bu oyunlar, toplumun tarihsel birikimini, değerlerini ve sosyal etkileşim biçimlerini yansıtan kültürel belge niteliğindedir. Dolayısıyla sistemli bir biçimde belgelenmeleri, yalnızca unutulma riskini azaltmakla kalmayıp kültürel kimliğin güçlenmesine de katkı sağlamaktadır. (Temiz, 2015)

Bu çalışmada Moza (Cız) oyunu bilimsel yöntemlerle araştırılmış ve kayıt altına alınmıştır. Moza (Cız) oyunu, yalnızca bir çocuk oyunu olmanın ötesinde, yöre halkının kültürel belleğini ve toplumsal etkileşim biçimlerini yansıtan bir kültürel unsurdur. Bu yönüyle araştırma hem kültürel mirasın korunmasına hem de geleneksel oyunların akademik literatürde daha görünür olmasına katkı sunmaktadır.

Araştırmanın Sınırlılıkları ve Gelecek Çalışmalara Öneriler

Bu araştırma sadece Muş yöresine ait geleneksel çocuk oyunlarından Moza (Cız) oyunu ile sınırlı tutulmuş ve sınırlı sayıda katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Moza (Cız) gibi oyunlar, geleneksel kültürel mirasın korunması ve gelecek nesillere aktarılması için yerel yönetimler ve kültür kurumları tarafından düzenli etkinliklerle tanıtılmalıdır. Bu yöreye ait unutulmaya yüz tutmuş diğer oyunların da araştırılıp kayıt altına alınmalıdır. Beden Eğitimi ve Spor derslerinde bu tür oyunların oynanıp unutulmaması sağlanmalıdır.

Beyanlar

Teşekkür

Sayın hocam Prof. Dr. Muhsin HAZAR'a değerli katkıları, rehberliği ve destekleri için teşekkürlerimi sunarım.

Çıkar Çatışmaları

Çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Mali Destek

Herhangi bir destek alınmamıştır.

Etik Kurul Kararı

Gazi Üniversitesi Etik Komisyonu E-77082166-604.01-1387065 ve 17 sayılı toplantı kararınca onaylanmıştır.

Katılımcı Rızası

Katılımcılar çalışma öncesinde bilgilendirilmiş, onamları alınarak gönüllü bir şekilde katılım göstermişlerdir.

Kaynaklar

- Aksu, B. (2010). *Muş çocuk folkloru* (Tez No. 313442) [Yüksek Lisans Tezi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Darkot, B. (1979). *Muş*. MEB İslam Ansiklopedisi. Cilt: VIII, 744-747.
- Devecioğlu, Y. ve Karadağ, Z. (2016). Amaç, beklenti ve öneriler bağlamında zekâ oyunları dersinin değerlendirilmesi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 41-61.
- Erdal, K. (2019). Kaybolmaya yüz tutan bir halk geleneği: Çelüm Çelüm Çemçecük veya Çemçegelin. *Folklor/Edebiyat*, 25(97), 29-40.
- Hazar, Z., Demir, G., Namlı, S., ve Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 320-332.
- Huizinga, J. (2024). *Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (On İkinci Baskı). Ayrıntı Yayınları.
- Karataş, Z. (2017). Sosyal bilim araştırmalarında paradigma değişimi: Nitel yaklaşımın yükselişi. *Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 68-86.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Neuman, W. L. (2007). *Toplumsal araştırma yöntemleri, nitel ve nicel yaklaşımlar*. Çev. S. Özge. İstanbul: Yayınodası.

- Özyürek, A., Şahin, F. T. ve Gündüz, Z. B. (2018). Nesilden nesile kültürel aktarımda oyun ve oyuncakların rolü. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 27(1), 1-12.
- Punch, K. F. (2005). *Sosyal araştırmalara giriş*, (Çev.) Bayrak D., Arslan H. B. ve Z. Akyüz, Ankara: Siyasal Kitabevi.
- San, M. S. (1966). Doğu Anadolu ve Muş'un İzahlı Kronolojik Tarihi. Ankara: Yargıçoğlu Matbaası.
- Temiz, G. (2015). *Anadolu'da doğal malzemeye oynanan geleneksel çocuk oyunları*. Selçuk Üniversitesi.
- Yeni, T. ve Tuzcuoğulları, Ö. T. (2025). Gaziantep yöresine ait geleneksel çocuk oyunu: Vız Vız ya da Kim Vurdu. *Gazi Üniversitesi Türk Dünyası Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi*, 1(1), 32-40.
- Zülfikar, H. (t.y.). Alan/Saha araştırması. *TÜBİTAK Bilim Yayınları Sosyal Bilimler Ansiklopedisi*. Aralık, 27, 2025 tarihinde erişildi. Erişim adresi: https://ansiklopedi.tubitak.gov.tr/ansiklopedi/alan_saha_arastirmasi