

Gaziantep Yöresine Ait Geleneksel Çocuk Oyunu: Hamam Kubbe

Gürcan Alp CİCİOĞLU, <https://orcid.org/0009-0005-7852-5960>¹



Gazi Üniversitesi Türk Dünyası
Geleneksel Oyun ve Sporları Dergisi
Cilt 1, Sayı 1, Nisan
2025, Sayfa 16-22
© Yazar(lar) 2025



Makale Yeniden Kullanım Yönergeleri

Doi: 10.63833/0.2025.3

Geliş Tarihi: 16.03.2025

Kabul Tarihi: 28.04.2025

Özet

Bu araştırmada, Gaziantep yöresine ait olan hamam kubbe oyununun araştırılması ve kayıt altına alınması amaçlanmıştır. Araştırmanın yöntemi olarak nitel araştırma yöntemlerinden alan araştırması kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Bulgular, Gaziantep ilinde yaşayan, hamam kubbe oyununu bilen kaynaklarla yapılan yüz yüze görüşmeler sonucunda elde edilmiştir. Elde edilen bulgular sonucunda hamam kubbe oyunu derlenerek kayıt altına alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Hamam Kubbe, Gaziantep, Geleneksel Oyunlar, Oyun

1. Gürcan Alp CİCİOĞLU, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye.

Sorumlu Yazar: Gürcan Alp CİCİOĞLU, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye.

E-posta: gurcanalp.cicioglu@gazi.edu.tr

Traditional Children's Game of The Gaziantep Region: Hamam Kubbe

Abstract

In this study, the aim was to investigate and document the traditional "Hamam Kubbe" game from the Gaziantep region. Field research, one of the qualitative research methods, was used as the methodology for this study. A semi-structured interview form developed by the researchers served as the data collection tool. Findings were obtained through face-to-face interviews with local sources in Gaziantep who are familiar with the Hamam Kubbe game. Based on these findings, the Hamam Kubbe game was compiled and documented.

Keywords: Hamam Kubbe, Gaziantep, Traditional Games, Game

Giriş

Günümüzde unutulmaya yüz tutmuş geleneksel oyunlar, toplumların kültürel kimliğinin şekillenmesinde etkili olan, kültürel mirası geçmişten günümüze, nesilden nesile aktaran etkinliklerdir. Bu etkinlikler çoğunlukla ferden yapılan kişisel becerinin sınılandığı zihinsel ve fiziksel aktivitelerden oluşur. Bunun yanında takım halinde oynanan mücadele oyunları da önemli bir alanı kapsamaktadır. Bu aktiviteleri; sözlü oyunlar ya da sözsüz oyunlar, eşli ya da eşsiz oyunlar, araçlı ya da araçsız oyunlar ve bunun gibi birçok sınıflama içerisinde incelemek mümkündür.

Bir toplumun kültür birikiminin tanınmasında oldukça önemli olan oyunların (And, 2022) kayıt altına alınarak gelecek nesillere aktarılması oldukça önemlidir. Doğal olarak her millet kendi geçmişine ait kodlara sahiptir. Bu kodlar bir insanın gen haritası gibi bir ulusun kültür-yaşam haritası olarak söz edilebilir. Geçmişten günümüze, kulaktan kulağa, dilden dile aktarılan manevi kültür öğeleri ve deyim yerindeyse sandıktan çıkan maddi kültür öğeleri millete ait kodları barındırmaktadır. Oyun kültürü de içerisinde hem manevi hem de maddi öğeleri barındıran ve geçmiş yaşantıya ait motifleri günümüze taşıyan köprülerdir. Bir oyunda baştan çıkarılan yazma kullanılırken diğer bir oyunda ayaktan çıkarılan yemeni ya da bir asa kullanılabilmektedir. Oyunlar, içinden çıktığı döneme ait maddi manevi ne varsa günümüze getiren unsurlar iken onları icra edenler ise taşıyıcılarıdır.

Geleneksel oyunlar, bireylerarası iletişim temelli, fizikselliğe ve yaratıcılığa dayanan (Hazar, Tekkurşun-Demir ve Dalkıran, 2017); çocuklara toplumsal normları ifade eden değerler kazandıran oyunlardır (Sümbüllü ve Altınışik, 2016). Geleneksel oyunlar var oldukları dönemin ilgilerini, anlayışlarını ve kültürel yapılarını yansıtarak toplumun sahip olduğu kültürü şekillendiren özellikleri ortaya çıkartırlar (Uygun ve Hakkoymaz, 2019'dan aktaran Tuzcuoğulları, Fakazlı, Yılmaz ve Hazar, 2020).

Her ne kadar günümüz teknolojisinde oyun kavramı ve onu oluşturan her şey şekil değiştirmiş olsa da geleneksel sokak ve kapalı alan oyunları bu gelenekselci anlayış içerisinde yaşatılmalıdır. "Oyun çocuğun tımarıdır" der atalarımız. Oyun oynayan çocuk bir atın tımar edilmesi gibi kötü davranışlardan kurtulur. Oyunun içinde yer almak için kurallara uymak zorundadır ve bu sayede oyunda kalır. Oyun sadece fiziksel olarak gelişimi desteklemez, sosyolojik ve psikolojik olarak da faydaları bulunmaktadır.

On ikinci yüzyılın sonlarına doğru Türkmen boylarının bu bölgeye yerleştirildiği (Osmanlı döneminde zorunlu iskân) bilinmektedir. Bu bölge; Karkamış, Nizip, Oğuzeli ve Kilis'in bir bölümünü içine alan büyük bir yerleşim yeridir. Yaklaşık 4000 çadır olduğu bilinen Türkmenler kendilerine ait ne varsa bunu koruyarak, aynı şekilde yaşamlarını bu bölgede sürdürmektedirler. Bundan dolayıdır ki baskın kültürün Gaziantep ve çevresinde Türkmenlere ait olduğu görülmektedir (Tuzcuoğulları, 2012). Çok çok daha öncelere gidecek olur isek, Sayın Tokuz'un da belirttiğine göre "Milattan binlerce yıl öncesine uzanan bir geçmişe sahip olan ve çeşitli uygarlıklara ev sahipliği yaparak birçok dil, din ve ırklardan insanların kültürlerinin kaynaştığı Gaziantep kentinde" (Tokuz, 2011) farklı çeşitlerde pek çok oyunun oynandığı görülmektedir (Gökşen, 2014).

Bu oyunlardan biri de hamam kubbe oyunudur. Bölgede çok sık karşılaşılan mücadele oyunlarından biridir. Takım halinde oynanmasının yanında atletik becerilerinde önemli olduğu ve bu becerinin de oyunun sonucunu doğrudan etkilediği görülmektedir. Hamam kubbe ismi, oyuncuların dizilişi gereği bir hamam kubbesini andıran görüntü sebebiyle verildiği düşünülebilir. Zira oyuncular ayakta dururlar ve vücutlarının üst bölümlerini kubbe şeklinde öne ve daire içine doğru eğerek bu görüntüye bürünürler.

Bu çalışmada, katılımcıların görüşleri doğrultusunda Gaziantep yöresine ait hamam kubbe oyununun kayıt altına alınarak bir derleme yapılması amaçlanmıştır. Hamam Kubbe oyunu başka yörelerde başka isim altındaki oyunlarla benzerlik gösterir. Ancak yörede unutulmuş hâlihazırda sadece belli bir yaşın üstündeki yetişkinlerin bildiği ya da hatırladığı bir oyundur. Yörede oyuncu olarak bilinen, değer verilen, sayılan kişiler üzerinden mülakatlar yapılmış, yine bu kişilerin tavsiyeleri ile başka kaynaklara ulaşılmıştır.

Yöntem

Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden alan araştırması kullanılmıştır. Alan araştırmaları; gözlem, anket, mülakat gibi araştırma tekniklerinin kullanıldığı yerinde gözleme ve tespit etmeyi ifade eder (Gürçayır-Teke, 2015). Verilerin analizinde içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi tekniği; belirlenen metinlerin, belgelerin, dokümanların, temaların içeriklerini belli kurallar dahilinde nesnel bir şekilde analiz edebilmeye imkân sağlar (Metin ve Ünal, 2022).

Veri Toplama Araçları

Veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formunda katılımcılara demografik bilgiler, hamam kubbe oyununun oynanışı ve kuralları hakkında açık uçlu sorular sorulmuştur.

Verilerin Toplanması

Veriler yüz yüze görüşme tekniğiyle toplanmıştır. Görüşme, "araştırmaya katılan bireylerin belli bir konuda duygu ve düşüncelerini anlatma tekniği" olarak tanımlanmaktadır (Karataş,

2017). Araştırma kapsamında Gaziantep ilinin çeşitli bölgelerinde ikamet eden farklı yaş ve meslek gruplarından kişilerle görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Çoğu zaman kartopu modeli kullanılarak kaynak kişiler belirlenmiş ve mülakatlar gerçekleştirilmiştir. Araştırma grubunun demografik bilgileri Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1. Araştırma grubu

Kaynak Kişi	Yaş	Meslek	Şehir
KK1	67	Şabloncu	Gaziantep
KK2	46	Apartman Yöneticisi	Gaziantep
KK3	65	Kadın Terzisi	Gaziantep
KK4	56	Oto Alım-Satım	Gaziantep
KK5	49	Esnaf	Gaziantep
KK6	57	Emekli	Gaziantep
KK7	84	Dokumacı	Gaziantep
KK8	35	Polis	Gaziantep
KK9	74	Ev Hanımı	Gaziantep
KK10	78	Ev Hanımı	Gaziantep
KK11	66	Emekli	Gaziantep
KK12	84	Çiftçi	Gaziantep
KK13	74	Çalışmıyor	Gaziantep
KK14	57	Kapıcı	Gaziantep
KK15	71	Terzi	Gaziantep
KK16	68	Emekli	Gaziantep
KK17	64	Çakmakçı	Gaziantep
KK18	70	Emekli	Gaziantep

Bulgular

Hamam Kubbe oyunu Gaziantep yöresine ait geleneksel bir çocuk oyunudur. Aşağıda görüşmelerden elde ettiğimiz oyuna dair bulgulara yer verilmiştir. Başlangıçta tüm katılımcıların ortak bildirdikleri giriş başlıkları ardından oyun kuralları ve oynama şekli başlığı altında bilgiyi sağlayan katılımcılar kodlanmıştır.

Katılımcı Sayısı ve Süre

Oyun en az 8-12 kişiyle oynanır. Oyunda süre sınırlaması yoktur. Ancak genellikle oyundan sıkılıncaya kadar oyunun sürdüğü söylenmektedir. Genel olarak oyunlarda süre; akşam ezanı okununcaya veya hava kararıncaya kadar oyun ya da oyunların sürdüğü kişilerce belirtilmiştir.

Hamam Kubbe Oyunu Nerede Oynanır

Oyun sokaklarda, boş alanlarda ve geniş yerlerde rahatlıkla oynanabilir. Kışın ise evlerin büyük salonlarında oynandığı ile ilgili bazı görüşlerde mevcuttur.

Hamam Kubbe Oyununda Kullanılan Malzemeler

Herhangi bir malzeme kullanılmamaktadır. Oyuncular kendi vücutlarını kullanarak oyuna dahil olurlar ve oynarlar.

Hamam Kubbe Oyunu Kuralları ve Oynama Şekli

Oyuncular eşit olacak şekilde iki gruba ayrılır ve hamam kubbe olacak grup, grup liderleri tarafından (K14; K17) veya kura çekimi (K5; K7; K8) gibi yöntemler kullanılarak belirlenir. Belirlenen grup elleriyle birbirlerinin omuzlarına sarılarak bir halka oluşturur ve yarı eğilerek her biri başlarını bir noktada birleştirerek kenetlenip kubbe görünümü alırlar (K2; K5; K13). İkinci grubun oyuncuları tek tek atlayarak kubbenin üstünde yer almaya çalışır. Atlayışlarda yere düşen ikinci grubun oyuncuları ceza olarak oyundan çıkar. Atlamalar bu şekilde bütün oyuncular yere düşene kadar devam eder. Bütün oyuncular düştüğünde atlama sırası birinci gruba geçer; ancak atlamalar sırasında hamam kubbe olan grup yıkılır veya oyuncularından yere düşen olursa oyuna tekrar kubbe olarak baştan başlarlar (K3; K4; K6; K9). Genellikle bir ödül yoktur; ancak istenirse oyuna başlamadan önce ödülün ne olacağı gruplar arasında belirlenebilir (K11; K13; K17).

Hamam Kubbe oyununun birkaç farklı oynanışı daha bulunmaktadır (K1; K16; KK18). Kubbe üzerine atlamaya çalışan gruptaki oyuncuların, kubbe oluşturan grubun bekçisine, yani ebesine, yakalanmadan atlayış gerçekleştirmeleri ya da halka şeklini oluşturan kubbe grubu oyuncularının kollarının altından girmeleri gerekmektedir. Eğer ki bu sırada bir oyuncu yakalanırsa kendi grubu kubbe yaparak oyuna baştan başlar (K15; K18). Diğer bir oynanış ise bir kişinin kubbenin üzerine çıkarak mahallede dolaştırıldığı ve bu esnada kubbenin üzerinden düşürülmeye çalışıldığı şeklindedir (K10; K12). Görülüyor ki oyunun sonunda dahi ceza bir oyun formu içermektedir. Bu durum diğer birçok oyunda daha kendini gösterir.

Sonuç

Gaziantep yöresine ait olan hamam kubbe oyununun alanı, katılımcı sayısı, oyunun oynanışı ve detayları görüşmelerden elde edilen bilgilere göre derlenerek kayıt altına alınmıştır. Oyunların

katılımcıların fiziksel, ruhsal ve sosyal gelişimine katkısı olduğu bilinmektedir (Ayan, Alıncak ve Tuzcuoğulları, 2015). Hamam kubbe oyununda da kuvvet, dayanıklılık ve koordinasyonun ön planda olduğu, genel anlamda motorik özelliklere dayalı, grup olarak oynanması nedeniyle takım ruhunu, birlikte hareket edebilmeyi ve arkadaşlığı geliştiren bir geleneksel oyun olduğu anlaşılmaktadır. Oyunlar içinden çıktığı dönemi yansıtan, içinde birliği, dayanışmayı taşıyan bir yapıya sahiptir. Hamam kubbe oyununda da çocukların birlikte oluşturdukları kubbe şekli dönemin hamam mimari kültürünü yansıtmaktadır.

Geleneksel oyunların hem motorik, bilişsel ve sosyal özelliklerin gelişimine hem de kültürel mirasın yaşatılmasına ve gelecek nesillere aktarılmasına katkıda bulunduğu söylenebilir. Bu nedenle ülkemizin çeşitli yörelerinde var olan geleneksel oyunların kayıt altına alınması gelecek çalışmalara önerilmektedir.

Beyanlar

Teşekkür

Sayın danışmanım Prof. Dr. Muhsin HAZAR ile Sayın hocam Öğr. Gör. Ömer Tarkan TUZCUOĞULLARI'na, çalışmam süresince verdikleri kıymetli katkılar, yol gösterici rehberlik ve destekleri için yürekten teşekkürlerimi sunarım.

Çıkar Çatışması

Çalışmada kişiler ve kurumlar arası çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Mali Destek

Çalışmada herhangi bir kişi ya da kuruluştan mali destek alınmamıştır.

Etik Kurul Kararı

Çalışmanın etik uygunluğu Gazi Üniversitesi Etik Komisyonu Sayı: E-77082166-604.01-1091670 / 12.11.2024 tarih ve 18 sayılı toplantı kararınca onaylanmıştır.

Katılımcı Rızası

Katılımcılar bilgilendirme onayı ve gönüllülük esasına göre katılmışlardır.

Kaynaklar

And, M. (2022). *Oyun ve bugü: Türk kültüründe oyun kavramı* (6. Baskı). Yapı Kredi Yayınları.

- Ayan, S., Alıncak, F., ve Tuzcuoğulları, T. (2015). Gaziantep’te oynanan bazı yöresel oyunların hentbol branşının teknik çalışmasına yönelik eğitsel oyunlar olarak değerlendirilmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2015(4), 252-257.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, (52), 229-259.
- Gürçayır-Teke, S. (2015). Alan araştırmacısı olarak Sedat Veyis Örnek ve alan çalışmalarına katkıları. *Folklor/Edebiyat*, 21(82), 299-309.
- Hazar, Z., Tekkurşun, D. G., ve Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(4), 179-190.
- Karataş, Z. (2017). Sosyal bilim araştırmalarında paradigma değişimi: Nitel yaklaşımın yükselişi. *Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 68-86.
- Metin, O., ve Ünal, Ş. (2022). İçerik analizi tekniği: İletişim bilimlerinde ve sosyolojide doktora tezlerinde kullanımı. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(Özel Sayı 2), 273-294.
- Sümbüllü, Y. Z., ve Altınışik, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(2), 73-85.
- Tokuz, G. (2011). *Gaziantep çocuk oyunları üzerine halk bilimsel bir inceleme* (Tez No. 280419) [Yüksek Lisans Tezi, Gaziantep Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Tuzcuoğulları, Ö. T. (2012). *Geleneksel Sporlar dersi ders notları*, Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Gaziantep.
- Tuzcuoğulları, T., Fakazlı, A. E., Yılmaz, S. H., ve Hazar, M. (2020). Gaziantep yöresine ait geleneksel çocuk oyunları: Ambel Gog ve Zilley. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4), 519-530.