



**ÇOCUK REKREASYONU: OYUN DAVRANIŞI BAĞLAMINDA RESORT
OTELLERDE BİR ARAŞTIRMA**

Doktora Tezi

Özlem GÜNCAN

Eskişehir 2022

**ÇOCUK REKREASYONU: OYUN DAVRANIŞI BAĞLAMINDA RESORT
OTELLERDE BİR ARAŞTIRMA**

Özlem GÜNCAN

DOKTORA TEZİ

Turizm İşletmeciliği Anabilim Dalı

Danışman: Prof. Dr. Meryem AKOĞLAN KOZAK

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Temmuz 2022

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Özlem GÜNCAN'ın "**Çocuk Rekreasyonu: Oyun Davranışı Bağlamında Resort Otellerde Bir Araştırma**" başlıklı tezi **19 Temmuz 2022** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin 37. Maddesi uyarınca ilgili maddeleri uyarınca **Turizm İşletmeciliği Anabilim Dalında, Doktora** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

Üye (Tez Danışmanı)	: Prof. Dr. Meryem AKOĞLAN KOZAK	
Üye	:Doç. Dr. Emre Ozan AKSÖZ	
Üye	:Doç. Dr. Dilek ACAR	
Üye	:Doç. Dr. Serhat Adem SOP	
Üye	:Prof. Dr. Murat YEŞİLTAŞ	

Prof. Dr. Saime ÖNCE
Anadolu Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

ÖZET

ÇOCUK REKREASYONU: OYUN DAVRANIŞI BAĞLAMINDA RESORT OTELLERDE BİR ARAŞTIRMA

Özlem GÜNCAN

Turizm İşletmeciliği Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temmuz 2022

Danışman: Prof. Dr. Meryem AKOĞLAN KOZAK

Bu araştırmada, resort otellerdeki çocuk oyun davranışlarının Bilişsel Oyun Teorisi bağlamında değerlendirmesi yapılmakta ve çocuk rekreasyonu kavramı oluşturulmasına çalışılmaktadır. Araştırma, turizm sektörüne çocuk rekreasyonu kavramının kazandırılması ve otellerdeki çocuk aktivitelerinin oyun teorilerine uygunluğunun belirlenmesi bakımından önemlidir. Araştırmada, nitel ve nicel yöntemlerin birlikte kullanıldığı “karma yöntem” uygulamasına gidilmiş ve evren, Antalya bölgesinde faaliyet gösteren resort oteller olarak belirlenmiştir. Evren içerisinden seçilen örneklem için amaçlı, kartopu ve kolayda örnekleme tekniklerinden faydalanılmıştır. Uygulamalar sonucunda 16 farklı otelden; toplam 5258 gözlem, 490 anket ve 20 görüşme verisi elde edilmiştir. Görüşme verilerinin analizinde içerik analizi ve betimsel analiz birlikte kullanılmış, nicel veriler ise frekans analizine tabi tutulmuştur. Araştırmanın sonunda, çocukların otellerde oynadıkları 43 farklı oyun ve aktivite çeşidinin olduğu, bu oyunlar için 13 farklı oyun ve aktivite alanı kullanıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Otellerde çocuk aktivitelerinin bir program dahilinde ulaşılan sonuçlar arasındadır. Elde edilen diğer sonuçlarına göre otellerde sunulan çocuk oyunları rastgele değil, Bilişsel Oyun Teorisinin ilkelerine göre planlanmaktadır. Çocuklar, oyun içinde bekleyip sabredebilmekte, kendilerini ifade edebilmekte, özgüvenli ve lider gözetiminde veya serbest olarak oynamaktadırlar. Ayrıca, otellerde çocuklara “dijital oyun” imkanı sunulduğu, ancak çocukların daha çok “fiziksel oyunlar” oynadıkları da belirlenmiştir. Bu sonuçlardan hareketle, otel işletmelerinde verilen çocuk aktivitelerinin oyun teorileri ilkelerini ve rekreasyon unsurlarını karşıladığı, dolayısıyla çocuk aktiviteleri yerine çocuk rekreasyonu kavramının kullanılması fikrinin desteklendiği görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, Oyun, Oyun teorileri, Rekreasyon.

ABSTRACT

CHILD RECREATION: A RESEARCH IN RESORT HOTELS IN THE CONTEXT OF PLAY BEHAVIOR

Özlem GÜNCAN

Department of Tourism Management

Anadolu University, Graduate School of Social Sciences, July 2022

Supervisor: Prof. Dr. Meryem AKOĞLAN KOZAK

In this research, children's play behaviors in resort hotels are evaluated in the context of Cognitive Play Theory and the concept of child recreation is tried to be created. The research is important in terms of introducing the concept of child recreation to the tourism sector and determining the compatibility of children's activities in hotels with play theories. In this research, the "mixed method", in which qualitative and quantitative methods are used together, has been applied and the population has been determined as resort hotels in Antalya. Purposeful, snowball and convenience sampling techniques have been used for the sample selected from the population. As a result of the applications, a total of 5258 observations, 490 questionnaires and 20 interview data have been obtained from 16 different hotels. Content analysis and descriptive analysis have been used together in the analysis of the interview data, and the quantitative data have been subjected to frequency analysis. At the end of the research, It has been concluded that there are 43 different types of plays and activities that children play in hotels, and 13 different playgrounds and activity areas are used for these plays. It is also among the results achieved that children's activities in hotels are organized within a program. According to the other results obtained, the children's plays offered in the hotels are not planned randomly, but according to the principles of Cognitive Play Theory. Children can wait and be patient in the play, express themselves, play confidently and under the supervision of a leader or independently. In addition, It has been determined that children are offered "digital games" in hotels, but they mostly play "physical games". Based on these results, It has been seen that the children's activities given in the hotels meet the principles of play theories and recreation elements, and the idea of using the concept of child recreation instead of children's activities is supported.

Keywords: Child, Play, Play theories, Recreation.

ÖNSÖZ

Öncelikle, doktora eğitimim boyunca beni eğiten, bana emek veren ve tezimin her aşamasında ilgisini ve desteğini benden esirgemeyen kıymetli danışmanım Prof. Dr. Meryem AKOĞLAN KOZAK Hocama teşekkürlerimi bir borç bilirim. İzlemelerimde yer alan ve tezimin şekillenmesinde büyük katkıları olan saygıdeğer Hocalarım Doç. Dr. Dilek ACAR ve Doç. Dr. Serhat Adem SOP'a; savunmama gelerek beni onurlandıran değerli Hocalarım Prof. Dr. Murat YEŞİLTAS ve Doç. Dr. Emre Ozan AKSÖZ'e teşekkürlerimi sunuyorum. Doktora eğitimim boyunca hep yanımda olan ve tezimin her aşamasında benimle birlikte emek veren kıymetli eşim ve meslektaşım Arş. Gör. Gökhan GÜNCAN'a kucak dolusu sevgilerimi gönderiyorum. En önemlisi, beni büyüten, yetiştiren, en büyük emeği veren, hayatım boyunca attığım her adımda yanımda olan ve benden desteğini hiçbir zaman esirgemeyen fedakar ANNEM'e şükranlarımı sunuyorum. Bu süreçte hayatıma girerek bana duyguların en güzelini yaşatan ve yazdığım doktora tezini anlamlı hale getiren biricik oğlum Gökem GÜNCAN'ı sevgi ile kucaklıyorum.

Özlem GÜNCAN

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmamın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

.....

Özlem GÜNCAN

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI.....	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ.....	v
ETİK İLKE VE KURULLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLolar DİZİNİ.....	ix
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xi
GÖRSELLER DİZİNİ.....	xii
EKLER DİZİNİ.....	xii
1. GİRİŞ.....	1
1.1.Araştırmanın Problemi.....	3
1.2.Araştırmanın Amacı.....	4
1.3.Araştırmanın Önemi.....	4
2. TANIMLAR.....	5
2.1.Çocuk ve Çocukluk.....	5
2.2. Rekreasyon.....	11
2.3.Oyun.....	14
2.4.Resort Otel.....	21
2.5.Çocuk Dostu Otel.....	22
3. ALANYAZIN.....	27
3.1.Oyun Teorileri.....	27
3.1.1. Biyolojik ve Fizyolojik Oyun Teorileri.....	30
3.1.2. Psikolojik Oyun Teorileri.....	32
3.1.3. Sosyo-Kültürel Oyun Teorileri.....	34
3.1.4. Bilişsel Oyun Teorileri.....	35
3.2.Turizmde Çocuk Konulu Çalışmalar.....	54
4. YÖNTEM.....	62
4.1.Araştırma Yaklaşımı.....	62
4.2.Evren ve Örneklem.....	64
4.3.Nitel Veri İşlemleri.....	79
4.3.1. Nitel Veri Toplama Tekniği: Görüşme.....	79
4.3.2. Nitel Veri Toplama Süreci.....	80
4.3.3. Nitel Verilerin Geçerlik ve Güvenirliği.....	87
4.3.4. Nitel Veri Analizi.....	94
4.4.Nicel Veri İşlemleri.....	96
4.4.1. Nicel Veri Toplama Teknikleri.....	96
4.4.1.1.Gözlem.....	97
4.4.1.2.Anket.....	99
4.4.2. Nicel Veri Toplama Araçlarının Geliştirilmesi.....	100
4.4.2.1.Taslak Gözlem ve Anket Formlarının Hazırlanması.....	101
4.4.2.2.Taslak Gözlem ve Anket Formlarının Geçerlik ve Güvenirliği.....	102
4.4.3. Nicel Veri Toplama Süreci.....	126
4.4.3.1.Gözlem Verilerinin Toplanması.....	126
4.4.3.2.Anket Verilerinin Toplanması.....	129
4.4.4. Nicel Verilerin Geçerlik ve Güvenirliği.....	131

4.4.5. Nicel Veri Analizi.....	135
5. BULGULAR.....	135
5.1.Nicel Verilere İlişkin Bulgular.....	136
5.1.1. Gözlem Verilerine İlişkin Bulgular.....	136
5.1.2. Anket Verilerine İlişkin Bulgular.....	142
5.2.Nitel Verilere İlişkin Bulgular.....	148
5.2.1. Saha Notları.....	148
5.2.2. Görüşme Bulguları.....	157
5.2.2.1.Oteller Hakkındaki Genel Bilgiler.....	157
5.2.2.2.Görüşme Metinlerine Ait Bulgular.....	159
5.3.Tartışma.....	182
6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	191
6.1.Sonuç.....	192
6.2.Öneriler.....	195
KAYNAKÇA.....	198
EKLER.....	233
ÖZGEÇMİŞ.....	255

TABLOLAR DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 3.1. Çocuğun Gelişim Evrelerine Göre Oyunlara Katılımı.....	47
Tablo 4.1. Araştırmanın Örneklem Kütlesi.....	70
Tablo 4.2. $\alpha=0,05$ İçin Örneklem Büyüklükleri.....	76
Tablo 4.3. Otel Hakkındaki Genel Bilgilere İlişkin Sorular.....	81
Tablo 4.4. Görüşme Soruları.....	82
Tablo 4.5. Görüşme Bilgileri.....	86
Tablo 4.6. Uzman Bilgileri.....	103
Tablo 4.7. ÇOD Gözlem Formunun Birinci Tur Uzman Değerlendirmeleri.....	105
Tablo 4.8. AOT Anket Formunun Birinci Tur Uzman Değerlendirmeleri.....	106
Tablo 4.9. ÇOD Gözlem Formuna İlişkin Uzman Görüşleri.....	107
Tablo 4.10. AOT Anket Formuna İlişkin Uzman Görüşleri.....	108
Tablo 4.11. ÇOD Gözlem Formu Hakkında Alınan Karar.....	109
Tablo 4.12. ÇOD Gözlem Formunun Birinci Tur Uzman Görüşü Sonundaki Son Şekli.....	109
Tablo 4.13. AOT Anket Formu Hakkında Alınan Karar.....	110
Tablo 4.14. AOT Anket Formunun Birinci Tur Uzman Görüşü Sonundaki Son Şekli	110
Tablo 4.15. KGO'lar İçin Minimum Değerler.....	112
Tablo 4.16. ÇOD Gözlem Formundaki Maddelere İlişkin KGO Değerleri.....	113
Tablo 4.17. AOT Anket Formundaki Maddelere İlişkin KGO Değerleri.....	113
Tablo 4.18. Pilot Uygulama Gözlem Takvimi.....	117
Tablo 4.19. Gözlem ve Anket Veri Setlerinin Barlett Test ve KMO Değerleri.....	120
Tablo 4.20. Gözlem Maddelerinin Varyans Yüzdeleri.....	120
Tablo 4.21. Anket Maddelerinin Varyans Yüzdeleri.....	121
Tablo 4.22. Gözlem Maddelerinin Faktör Yük Dağılımları.....	121
Tablo 4.23. Anket Maddelerinin Faktör Yük Dağılımları.....	122
Tablo 4.24. Cronbach Alpha Değerleri.....	123
Tablo 4.25. Gözlem ve Anket Veri Setlerinin Cronbach Alpha Değerleri.....	123
Tablo 4.26. AOT Maddelerinin Toplam-Madde İstatistik Verileri.....	124
Tablo 4.27. AOT Veri Setinin Yeni Cronbach Alpha Değeri.....	124
Tablo 4.28. ÇOD Gözlem Formunun Son Şekli.....	125
Tablo 4.29. AOT Anket Formunun Son Şekli.....	125
Tablo 4.30. Gözlem Takvimi.....	128
Tablo 4.31. Anket Uygulama Bilgileri.....	131
Tablo 4.32. Veri Setlerinin Barlett Test ve KMO Değerleri.....	132
Tablo 4.33. Gözlem ve Anket Maddelerinin Varyans Yüzdeleri.....	132
Tablo 4.34. ÇOD Gözlem Maddelerine İlişkin Faktör Yük Dağılımları.....	133
Tablo 4.35. AOT Anket Maddelerine İlişkin Faktör Yük Dağılımları.....	134
Tablo 4.36. Gözlem ve Anket Veri Setlerinin Cronbach Alpha Değerleri.....	134
Tablo 5.1. Otellerde Oyun Oynayan Çocukların Profil Özellikleri.....	137
Tablo 5.2. Çocukların Otellerde Oynadıkları Oyunlar ve Kullandıkları Oyun Alanları.....	139
Tablo 5.3. Otellerin Oyun Alanlarında Gözlemlenen Çocukların Oyun Davranışları	141
Tablo 5.4. Ankete Katılan Çocuklu Ailelerin Demografik Özellikleri.....	143
Tablo 5.5. Çocuklu Ailelerin Tatil Yaptıkları Otelde Önemledikleri Çocuk Uygulamaları.....	145
Tablo 5.6. Çocuklu Ailelerin Otellerdeki Çocuk Oyun İmkanlarına İlişkin Düşünceleri.....	146

Tablo 5.7.	Araştırma Yapılan Oteller Hakkındaki Genel Bilgiler.....	158
Tablo 5.8.	Otellerde Çocuklara Sunulan Oyun ve Aktiviteler.....	160
Tablo 5.9.	Otellerdeki Çocuk Yaş Gruplaması.....	165
Tablo 5.10.	Otellerdeki Dijital Oyun İmkanları.....	169
Tablo 5.11.	Otellerde Dışarıdan Alınan Aktiviteler.....	171
Tablo 5.12.	Otellerin Dikkate Alınan Çocuk Aktivitesi Düzenleme Kriterleri.....	173
Tablo 5.13.	Otellerin Çocuk Animasyon Ekibi.....	176
Tablo 5.14.	Otellerde Personele Verilen Hizmet İçi Eğitimler.....	177



ŞEKİLLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 4.1. Örnekleme Aşamaları.....	64
Şekil 4.2. Örnekleme Alınacak Otelleri Belirleme Kriterleri.....	65
Şekil 4.3. Kartopu Örnekleme Ağı.....	67
Şekil 4.4. Veri İşlem Basamakları.....	78



GÖRSELLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Görsel 5.1. Saha Notları 1.....	148
Görsel 5.2. Saha Notları 2.....	148
Görsel 5.3. A Oteli Çocuk Kulübü.....	150
Görsel 5.4. A Oteli Günlük Aktivite Programı.....	150
Görsel 5.5. B Oteli Gençlik Kulübü.....	151
Görsel 5.6. B Oteli Gençlik Kulübü Programı.....	151
Görsel 5.7. A Oteli Dijital Oyun Salonu 1.....	152
Görsel 5.8. A Oteli Dijital Oyun Salonu 2.....	152
Görsel 5.9. A Oteli Mini Golf Sahası.....	152
Görsel 5.10. A Oteli Oyun Parkı: Kaydırak.....	153
Görsel 5.11. A Oteli Oyun Parkı: Salıncak.....	153
Görsel 5.12. A Oteli Şişme Film Karakteri: Örümcek Adam.....	154
Görsel 5.13. A Oteli Şişme Çizgi Film Karakteri: Sünger Bob.....	154
Görsel 5.14. A Oteli Su Kaydıracağı.....	155
Görsel 5.15. A Oteli Havuz Oyuncakları.....	155
Görsel 5.16. A Oteli Plaj Voleybolu Sahası.....	156
Görsel 5.17. B Oteli Kum Parkı.....	156

EKLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Ek-1 Taslak Çocuk Oyun Davranışı Gözlem Formu (Uzman Görüşü Öncesi).....	233
Ek-2 Taslak Ailelerin Otel Tercih Nedenleri Anket Formu (Uzman Görüşü Öncesi)	234
Ek-3 Birinci Tur Uzman Görüşü Formu.....	235
Ek-4 İkinci Tur Uzman Görüşü Formu.....	236
Ek-5 Çocuk Oyun Hizmetleri Görüşme Formu.....	237
Ek-6 Çocuk Oyun Davranışı Gözlem Formu.....	238
Ek-7 Ailelerin Otel Tercih Nedenleri Anket Formu (TÜRKÇE).....	240
Ek-8 Ailelerin Otel Tercih Nedenleri Anket Formu (İNGİLİZCE).....	241
Ek-9 Ailelerin Otel Tercih Nedenleri Anket Formu (ALMANCA).....	242
Ek-10 Ailelerin Otel Tercih Nedenleri Anket Formu (RUSÇA).....	243
Ek-11 Otellerde Çocuklara Sunulan Oyun ve Aktivitelerin Tam Listesi.....	244
Ek-12 Gönüllü Katılım Formu (TÜRKÇE).....	246
Ek-13 Gönüllü Katılım Formu (İNGİLİZCE).....	247
Ek-14 Gönüllü Katılım Formu (ALMANCA).....	248
Ek-15 Gönüllü Katılım Formu (RUSÇA).....	249
Ek-16 Veli İzin Formu (TÜRKÇE).....	250
Ek-17 Veli İzin Formu (İNGİLİZCE).....	251
Ek-18 Veli İzin Formu (ALMANCA).....	252
Ek-19 Veli İzin Formu (RUSÇA).....	253
Ek-20 Etik Kurul Raporu.....	254

1. GİRİŞ

Her çocuk yardıma muhtaç olarak dünyaya gelmekte (Adler, 1985: 47), bir yandan çevresine uyum sağlamaya çalışırken diğer yandan yaşama içgüdüsünü tatmin eden bir dünya ile karşı karşıya kalmaktadır (Adler, 2018: 29-30). Bu sırada çocuğun, yaşamın güçlükleri ile ilgili bilgisi yetersizdir ve çocuk, tek başına çaresizlik içindedir (Adler, 2010: 226). Çocuk bu çaresizlikle baş etmeye çalışırken, aynı zamanda yaşamı da belirli bir anlam ve amaç doğrultusunda şekillenmekte, beden ve ruh sağlığının temelleri bu dönemde atılmaktadır. Çocukluk döneminde edindiği izlenimler, yetişkinlikteki hayatı için büyük önem taşırken, bu dönemde geçirdiği yaşantı, edindiği tutum ve davranışlar hayatında kalıcı bir yer edinmekte, yetişkinlikte sergileyeceği tutum ve davranışları da şekillendirmektedir (Adler, 2010: 232; Güller, 2013: 7; Winnicott, 2017: 17). Dolayısıyla, çocuğu anlamayınca yetişkin insanın hayatını da anlamak mümkün olmamaktadır (Adler, 1985: 54). Buradan, çocukluk çağlarında kazandığı tüm edinimlerin, bireyin hayatı boyunca alacağı bütün kararlarda etkili olduğu ve tüm yaşamına yön verdiği gerçeği ortaya çıkmaktadır. Ayrıca, çocuğun yetişkinlikte edineceği kişilik özelliklerinin, tutum ve davranışlarının ve sürdüreceği yaşam biçiminin de bu çağlarda şekillendiği anlaşılmaktadır. Bu noktadan hareketle, insan hayatını bu kadar etkileyen ve insan için oldukça önem taşıyan çocuğu ve çocukluk anlayışını yakından tanımak gerektiği düşünülmektedir.

Çocukluk yaşantısı insan hayatı için büyük önem arz ettiğinden ve insanın karakter özellikleri bu dönemde şekillendiğinden, bu dönemde çocuğun gelecek yaşantısı için oldukça önem taşıyan bir olay vardır ki, bu da oyundur (Adler, 2010: 87). Oyun, toplumun temel değerlerini yansıtmakta, bunları çocuğa aktarmakta, çocuğun teknik bilgileri, yetişkinlikte gereksinim duyacağı değerleri ve rolleri kazanmasını sağlamaktadır. Oyun, çocuğu gelecek yaşantısına hazırlama niteliği taşırken, çocuğun ruhunun, hayal gücünün, sosyal, bilişsel ve duygusal becerilerinin gelişimine de katkıda bulunmaktadır (Rasen ve Öngen, 1993: 60). Böylelikle çocuk, yaşamı için gerekli olan birçok davranışı, bilgi ve beceriyi oyun ortamında öğrenebilmektedir. Oyun da çocuğun kendisini ifade etmesi olarak işlev görmektedir. Bu yüzden oyun, çocuk için yaşamı öğrenme aracıdır ve çocuğun büyüyüp gelişmesi için uyuma, beslenme, sevgi ve bakım ne kadar gerekliyse, oyun da o kadar gereklidir (Jones, 2007: 5; Koçyiğit vd., 2007: 326; Keleş, 2019: 6).

Oyun oynamak çocuklar için ortak bir eylem olup, oyunun geçirdiği evreler çocuğun yaşına göre değişmektedir. Yaşla ilişkili olarak çocuğun oyunlara katılım şeklinde de değişiklik yaşanmakta ve yaşı büyüdükçe bilişsel yetileri de gelişmektedir. Buna göre bireysel davranıştan iş birliğine yönelme ve düşüncelerindeki basitten karmaşığa doğru olan gelişme çocuğun oyununa da yansımakta ve oynadığı oyunlar (Koçyiğit vd., 2007: 329; Karşlı, 2016: 4) çocuğun gelişimini yansıtmaktadır (Özdenk, 2007: 70). Ancak oyun, çocuklar ve yetişkinlikler açısından farklı anlamlar taşımaktadır. Çocukların boş zamanlarında yaptıkları aktiviteler “oyun” olarak değerlendirilirken, yetişkinlerin boş zamanlarında yaptıkları etkinlikler “rekreasyon” adını almaktadır (Çakır, 2017: 36). Oyunun rekreasyonla birleştiği noktayı, her ikisinin de boş zamanlarda ve gönüllü olarak yapıyor olması oluşturmaktadır (Karaküçük, 2005: 251); bu iki kavram arasındaki farkı, eylemi gerçekleştiren kişinin yaşı meydana getirmektedir (Çakır, 2017: 36). Rekreasyon, yetişkin bireyin ruhsal ve fiziksel olarak yenilenmesini ifade ederken; oyun, bu yenilenmeleri de içine alan ve çocuğun yaşadığı dünyayı tanıması, anlaması ve uyum sağlayabilmesi için eğitici bir fonksiyon üstlenen ve çocuğun gelişiminde önemli bir rol oynayan faaliyetler bütünü olarak ortaya çıkmaktadır (Fanuscu, 1994: 146). Buna göre oyun, yetişkinler için bir rekreasyon aktivitesi olarak değer taşımakta (Karaküçük, 2005: 251), çocuk için ise yaşadığı dünyanın gerçekliğini yansıtmaktadır (Adler, 2010: 88).

Oyun, esas olarak çocukluk döneminde oynanmakta, yaş ilerledikçe bireyin hayatında oyunun yeri azalırken, çeşitleri de değişmekte ve belli bir yaştan sonra oynanan oyunlar birey için rekreasyon etkinliği haline gelmektedir (Akt. Ardahan vd., 2016: 125). Fakat burada dikkat edilmesi gereken nokta, bireyin, çocukluk döneminden itibaren deneyimlediği yaşam süreci ve oynadığı oyunların, yetişkinlikte sergileyeceği boş zaman alışkanlıklarının temelini oluşturduğudur (Mansuroğlu, 2002: 54). Alanyazında da görülmektedir ki, rekreasyon olgusunu açıklamada farklı rekreasyon teorileri kullanılmakta, fakat bu teorilerin temelini esasında oyun teorileri oluşturmaktadır (Çakır, 2017: 51). Oyun teorileri, oyun hakkındaki düşüncelerle ve oyunun gelişimi ile kavranmasına yönelik görüşlerle ilgili bir bütünü meydana getirmektedir (Hazar, 2014: 23). Ancak şöyle bir durum vardır ki, bu teorilerin çoğu aslında her yaştaki insanın boş zamanlarında oynadıkları oyunlardan çok, çocukluk döneminde oynanan oyunları ilgilendirmektedir (Tezcan, 1993: 65). Dolayısıyla, bu

araştırmada, araştırma öznesi olarak çocuklar ele alınacağından, otel işletmelerinde tatil yapan çocukların oyun davranışlarını açıklamada oyun teorilerinden faydalanılacaktır.

1.1. Araştırmanın Problemi

Alanyazında yer alan çalışmalar incelendiğinde, bu çalışmalarda genellikle otellerde yetişkinlere yönelik sunulan rekreasyon faaliyetlerinin konu edildiği dikkat çekmektedir (Dinç, 1999; Costa et al., 2004: 117; Türkmen vd., 2013: 2139; Kaçar, 2014: 1; Sotiriadis 2014: 692; Albayrak et al., 2017: 218; Dalkılıç, 2017: 1; Demirdağ, 2019: 3). Çocuklar açısından konuya bakıldığında, bu konudaki çalışmaların, daha çok ailelerin tatil ve otel tercihleri ile çocukların anne ve babalarının satın alma kararlarındaki rollerine etkileri üzerine yoğunlaştıkları görülmektedir (Bostan vd., 2006: 49; Aygün ve Kazan, 2008: 245; Alagöz, 2009: 337-338; Kitapçı ve Dört Yol, 2009: 347; Ersoy vd., 2010: 51; Emir ve Pekyaman, 2010: 178; Karadağ, 2010: 89). Bu bağlamda, otellerin çocuklara sunduğu hizmetlerin neler olduğunu (Ön Esen vd., 2018: 75) ve çocuklu ailelerin bu işletmelerden neler beklediğini (Acun Yıldırım, 2018: 81) konu alan çalışmalar alanyazında yer almaktadır. Fakat aileleriyle birlikte tatil yapan çocukların oyun ve aktivite beklentilerinin neler olduğunu araştıran ya da çocuk rekreasyonu kavramını inceleyen çalışmaların henüz alanyazına girmediği gözlenmektedir. Çocuğun bir birey olarak algılandığı ve aile içi kararlarda önemsendiği günümüz toplum anlayışında çocuğun da tatilden keyif aldığı düşünüldüğünden, otellerin çocuklara sunduğu aktivite ve oyun olanakları son derece önem arz etmektedir. Çünkü tatil ya da eğlenme deyince çocuk için esas olan oyundur ve çocuk rekreasyonunu açıklarken oyun gerçeğinden uzaklaşamayacağı düşünülmektedir. Bu düşünceden hareketle araştırmada, çocuk rekreasyonu ile ilgili belirlemelere gidilirken, oyun teorileri dayanak olarak alınacaktır. Bu noktadan yola çıkarak, çocuk rekreasyonu kavramı geliştirilmeye ve çocuk rekreasyon davranışı oyun teorileri bağlamında açıklanmaya çalışılacaktır. Bu bağlamda, araştırmanın temel sorusu: *Çocuk rekreasyonu kavramı ve çocuk rekreasyonu davranışını açıklamada oyun teorileri kullanılabilir mi?* olarak belirlenmiştir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın probleminden yola çıkarak araştırmada, resort otellerde tatil yapan çocukların oyun davranışlarını belirlemek ve bir “çocuk rekreasyonu” kavramı geliştirmek temel amaç olarak belirlenmiştir. Bu temel amaca bağlı olarak ulaşılmayı hedeflenen alt amaçlara ise:

- Otellerde çocuklara sunulan klasik ve dijital oyun çeşitlerini ortaya koymak,
- Çocukların oteldeki aktivite ve oyun tercihlerini (dijital oyun dahil) belirlemek,
- “Çocuk dostu” konseptli otellerin, çocuk oyunlarındaki üstünlüklerini belirlemek,
- Çocukların yaşları ile oynadıkları oyunların, yöneticiler tarafından, doğru bir şekilde eşleştirilip eşleştirilmediğini belirlemek,
- Çocuklara sunulan oyun imkanlarının ailelerin otel tercihlerinde dikkate alınıp alınmadığını ortaya koymak

Olarak karar verilmiştir.

1.3. Araştırmanın Önemi

Son yıllarda birer birey ve tüketici olarak önemsenmeye başlanan çocuklar, birçok alanda olduğu gibi otellerde de ayrı bir hedef kitle olarak ele alınmaya başlamıştır. Çocuklara yönelik aktivitelerin çeşitliliği, çocuk menüleri, indirimler ve “çocuk dostu otel” yaklaşımı bu bağlamda ortaya çıkan yeni uygulamalar olarak dikkat çekmektedir. Pratikte karşılaşılan bu yeni durum kendini alanyazında da göstermeye başlamış ve “çocuk dostu turizm” (Ahıpaşaoğlu, 2018: 15; Gün vd., 2018: 55; Kesgin ve Ross, 2018: 33; Gürbey, 2019: 44; Taner, 2019: 37; Zajadacz vd., 2019: 69) ile “çocuk dostu otel” (Ceylan vd., 2019: 71; Özgürel vd., 2019: 66; Tuna, 2019: 30) konseptleri, farklı bakış açıları ile incelenmeye başlamıştır. Ancak alanyazındaki bu çalışmalar ağırlıklı olarak, otellerin çocuklara sundukları oyun alanları ile ilgili fiziksel imkanlar ve ailelerin satın alma davranışlarında çocukların rolü ile ilgilidir (Işın, 2001: 116-117; Aygün ve Kazan, 2008: 245; Alagöz, 2009: 338; Çakıcı ve İyitoğlu, 2012: 121; Arıkan ve Öztürk, 2018b: 24; Aslan vd., 2018: 111; Kutlu vd., 2018: 113; Kılıç vd., 2019: 68; Tuna, 2019: 30). Ayrıca, otellerde çocuklara sunulan hizmetler (çocuk yatağı, çocuk menüleri, çocuk oyun alanları, çocuk bakıcılığı vb.) üzerinde durulduğu da

görülmektedir (Emir ve Pekyaman, 2010: 177; Acun Yıldırım, 2018: 81; Aktaş, 2018: 41; Yıldırım vd., 2018: 71; Özgürel vd., 2019: 66).

Çocuğun hayatında çok önemli bir yere sahip olan oyun konusu doğrudan oteller bazında bir araştırmaya konu olmamıştır. Oysa günümüz otellerinde birçok aktivite klasik (geleneksel) veya dijital olarak oynanan oyunlar ile ilgilidir. Çocukların bu oyunları seçme ve oynama davranışı birçok oyun teorisi bağlamında açıklandığı halde, otellerdeki çocuk oyunlarını bu kapsamda ele alan bir çalışmanın olmadığı görülmüştür. Bu araştırmada, otellerde sunulan çocuk oyunlarının rastgelelikten çıkartılarak, çocuk profiline göre düzenlenmesi planlanmakta ve çalışma, konuya bir farkındalık yaratılması bakımından önemli görülmektedir. Bu yolla, tatildeki çocukların, katıldıkları oyunlar ile sağlıklı gelişimleri de sağlanmış olacaktır. Dahası, günümüz çocuklarının değişen oyun tercih nedenlerini açıklamada önemli ipuçları sağlayacaktır. Son olarak, araştırma sonuçlarının otellerde çocuk aktiviteleri olarak bilinen çocuk oyunlarının aslında çocuk rekreasyonu olduğuna yönelik bir farkındalık yaratması da beklenmektedir.

2. TANIMLAR

Bu bölümde, araştırmanın amacına ulaşmada yol gösterici nitelik taşıyan ve çocuk rekreasyonu kavramının bileşenlerini oluşturan kavramsal arka plana ilişkin tanımlamalara yer verilmiştir. Bu tanımlamalar, “çocuk ve çocukluk”, “rekreasyon”, “oyun”, “resort otel” ve “çocuk dostu otel” kavramları bazında yürütülmüş ve bu kavramlar, araştırma içerisinde sırasıyla açıklanmıştır.

2.1. Çocuk ve Çocukluk

İnsanın yaşamı, çocukluk çağlarından başlayarak belirli bir içerik, enerji, anlam ve amaç doğrultusunda şekillenmekte, beden ve ruh sağlığının temelleri bu çağlarda atılmaktadır. Çocuğun bu dönemde geçirdiği yaşantı, edindiği izlenim ve davranışlar hayatında kalıcı bir yer edinmekte ve yetişkinlik hayatında sergileyeceği tutum ve davranışlarını etkilemektedir. Çünkü çocuk, birtakım eşyaları kaldırabilme yeteneğini veya başkalarının hakkına değer verme gibi tutum ve davranış kalıplarını bu süreçte öğrenmektedir (Tan, 1989: 71; Matthews, 2000: 14-15; Ercan, 2011: 85-86; Winnicott, 2017: 17; Adler, 2018: 29-30). Buradan, çocuğun yetişkinlikte edineceği kişilik

özelliklerinin, tutum ve davranışların, sürdüreceği yaşam biçiminin daha çocukluk çağlarında biçimlendiği, kazandığı tüm bu edinimlerin, hayatı boyunca alacağı bütün kararlarda etkin bir rol oynayarak tüm yaşamına yön verdiği anlaşılmaktadır.

Rousseau çocuğu, vahşi bir çiçek olarak görmüş ve masum, savunmasız, yavaş olgunlaşan bir varlık olarak tanımlamıştır (Rousseau, 2016: 4-5). Ancak çocuk çalışmalarında, çocuk kavramının tanımlanması konusunda birtakım farklılıkların olduğu, bu farklılıkların genellikle çocukluk döneminin başlangıcı ile bitişi arasındaki yaş aralığından kaynaklandığı görülmektedir. Bu yaş aralığı ise zamana, yere, sosyal ve ekonomik sınıfa göre farklılık göstermektedir. Örneğin, Orta çağda bu aralık insan hayatının ilk yedi senesini ifade ederken, günümüzde 18 sene şeklinde kabul görmektedir (Polat, 2001: 61-65). Çocuğu yetiştikten ayırmak için genellikle yaş faktörü kullanılmakta, ancak bu kavramı açıklamada yaş faktörünün yanı sıra biyolojik, yasal ve geleneksel kriterler de göz önünde bulundurulmaktadır. Buna göre *biyolojik* açıdan önemli olan asıl konu ergenlik olup; *yasalar* açısından belirlenen yaş sınırlaması yazılı olarak belirtilmektedir. *Geleneksel* açıdan ise çocuğun aile içindeki etkinliği söz konusu olmaktadır (Tandoğan, 2006: 3; Demirci, 2010: 1).

Çocukla ilgili tanımlamalara bakıldığında, çocuğun, çevresel dayatmalara maruz kalmamış, henüz kurallar zinciriyle tanışmamış, hayata kendi dünyasıyla yanıt veren saf insan hali şeklinde ifade edildiği görülmektedir (Kuşuluoğlu, 2013: 5). Tanım incelendiğinde, burada çocuğun toplumsal açıdan ele alındığı ve toplumun kurallarıyla henüz tanışmamış insan olarak nitelendirildiği görülmektedir. Diğer yandan çocuk, *“henüz fiziksel ve akli melekelerini tam anlamı ile kazanamamış, kendi kararlarını alabilme noktasında yetisiz, evrimsel sürecini tamamlamamış, bu anlayışla bağımsız bir varoluşa sahip olmayan, sürekli değişim ve gelişim gösterebilen, eğitilebilen bir varlık”* olarak tanımlanmaktadır (Karadoğan, 2020: 45). Ayrıca, bu kavramın, *“gelişen bir insan yavrusu, olgunlaşmamış, reşit sayılmayan küçük yurttaş”* olarak da tanımlandığı görülmektedir (Yörükoğlu, 2007: 13). Reşitlik yaşının 18 ile başladığı bilindiğine göre, bu tanımlarda çocuğun biyolojik açıdan ele alındığı ve 18 yaş altındaki bireylerin çocuk olarak kabul edildiği anlaşılmaktadır. Bu yaş sınırlaması, Çocuk Hakları Sözleşmesinde de yer almaktadır. Buna göre Çocuk Hakları Sözleşmesinde, *“çocuğa uygulanabilecek olan kanuna göre daha erken yaşta reşit olma durumu hariç, on sekiz yaşına kadar her insan”* çocuk sayılmaktadır (BM-ÇHS, md 1; İBB Çocuk Meclisi, 2019). Türk hukuk

sisteminde de ergenliğin, 18 yaşını doldurmakla başlayacağı hüküm altına alınmış (TMK, md 11; Tandoğan, 2006: 4) ve Türk yasalarında çocuk, “*henüz on sekiz yaşını doldurmamış kişi*” (ÇKK, md 3/1.a; TCK, md 6/1.b) olarak tanımlanmıştır. Diğer yandan, Türk Dil Kurumu (TDK) çocuğu, “*bebeklik ile ergenlik arasındaki gelişme döneminde bulunan oğlan veya kız*” şeklinde nitelendirmiştir (TDK, 2019). Bu tanımda, çocuk için herhangi bir yaş sınırlamasının belirtilmediği, buna rağmen çocuğun, bebeklik döneminin bitimiyle başlayıp ergenlik döneminin başlamasıyla son bulan gelişim evresindeki kişi olduğu anlaşılmaktadır. Bebeklik döneminin, doğumdan itibaren 18. Aya kadar geçen bir evre olduğu (Aytaç vd., 2018: 133), ergenlik döneminin ise 11-12 yaşlarında başlayıp yirmili yaşların başlarına kadarki dönemi kapsadığı (Sayar ve Dinç, 2018: 122) göz önüne alındığında; TDK’nın tanımına göre çocuğun, bebekliğin sona erdiği yaklaşık 18. Aydan itibaren başlayan, biyolojik olarak ergenlik döneminin başladığı 11-12 yaşlarına kadar devam eden gelişim evresinde bulunan insan yavrusu olduğu anlaşılmaktadır. Fakat kanunlar tarafından ergenlik döneminin 18 yaşında bittiği kabul edildiğinden, yasalarca hüküm altına alınan tanımlarda çocuk için kesin bir yaş sınırlaması vardır ve bu yaş sınırlamasının 18 olarak belirlendiği görülmektedir. Buna göre çocukluk dönemi 18 yaşının doldurulması ile son bulmaktadır. Dolayısıyla, “*insan hayatının 18. Ayından 18 yaşına kadarki gelişim sürecinde yer alan insan yavrusunun ‘çocuk’ olarak kabul edildiği*” gerçeği ortaya çıkmaktadır.

Çocuk, doğumundan ergenlik döneminin bitimine kadar büyümeye ve hem fiziksel hem de bilişsel açıdan gelişmeye devam etmektedir. Buna bağlı olarak, çocuğun büyüme esnasında gösterdiği birtakım özellikleri olduğu kabul edilmekte, bu özelliklerin ise biyolojik, psikolojik ve sosyolojik özellikler olduğu ileri sürülmektedir. *Biyolojik* açıdan çocukluk dönemi, doğumdan itibaren hücre çoğalmasının ve organ gelişiminin en hızlı olduğu dönem olarak kabul edilmektedir. Bu dönemde, metabolizma hızı çok yüksek olup, vücudun oksijen tüketimi çok fazladır. Vücut hızlı bir şekilde büyümekte, bağışıklık, sinir ve hormon sistemleri ergenlik döneminin sonuna kadar gelişmeye devam etmektedir. *Psikolojik* açıdan, çevresel faktörlerin çocuğun gelişimine etkisi ön plana çıkmaktadır. Buna göre çevresel faktörler çocuğun benliğini şekillendirmekte ve psikolojik yapısını etkilemektedir. *Sosyolojik* açıdan ise çocuğun toplumla olan ilişkisi önem kazanmaktadır. Çocuğun sahip olduğu biyolojik ve psikolojik özellikler, çocuğun dış çevreyle ve diğer insanlarla olan ilişkisini etkileyerek

çocuğun sosyolojik yapısını şekillendirmektedir. Çocuğun sosyalleşme süreci önce evde başlamakta, daha sonra okulda ve kamusal alanlarda devam etmektedir. Bu süreçte oyun, çocuğun çevresiyle olan ilişkisini büyük ölçüde geliştirmekte ve çocuğun kimlik oluşumunu etkilemektedir (Kuşuluoğlu, 2013: 5-6).

Buraya kadar verilen bilgiler incelendiğinde, çocuğun 18 yaşına kadarki gelişim evresinde bulunan ve kendine has birtakım özellikleri bünyesinde barındıran insan yavrusu olduğu anlaşılmaktadır. 18 yaşından sonraki döneme geçiş yapan birey ise artık yetişkin olarak kabul edildiğinden, bu araştırmaya konu edilecek çocukların üst yaş sınırlaması 18 olarak belirlenmiştir. Dolayısıyla, 18 yaşına kadar olan her yaş grubundaki çocuğun araştırma kapsamına alınmasına karar verilmiştir.

Günümüzdeki bilinen anlamıyla “çocukluk” ise modern bir kavram olup (Gander ve Gardiner, 2015: 25), bu kavramın anlamında yaşanan değişiklik, değişen toplumsal değerler ve insanların bakış açılarındaki değişimlere bağlı olarak gerçekleşmiştir (Şimşek, 2013: 2016). Dolayısıyla, çocukluk kavramı daha çok “toplumsal bir kurgu” ve sosyo-kültürel bir mekan tasavvuru olarak yorumlanmıştır (Sormaz ve Yüksel, 2012: 986; Şirin, 2017: 5). Corsaro’nun (2018), *Çocukluğun Sosyolojisi* adlı kitabında çocukluğu “*çocukların kendi yaşamlarını yaşadıkları ve toplumsal olarak inşa edilmiş olan dönem*” olarak nitelendirdiği görülmektedir (Onur, 2019: 256). Bu tanımda çocukluğun, “toplumsal” bir inşa ve geleceğin yapılandırılma süreci olarak ele alındığı dikkat çekmektedir. Diğer yandan, TDK çocukluğu, “*insan hayatının bebeklik ile ergenlik dönemi arasındaki dönemi*” şeklinde tanımlayarak (TDK, 02019), “biyolojik” gelişim süreci olarak ele almıştır. Bu tanımda geçen bebeklik dönemi, zamanında doğumdan yaklaşık 18. Aya kadarki gelişim sürecini ifade ederken (Aytaç vd., 2018: 133), ergenlik dönemi 11-12 yaşlarında başlayıp, yirmili yaşların başlangıcına kadar süren evre şeklinde nitelendirilmektedir (Sayar ve Dinç, 2018: 122). Buna göre TDK’nın tanımında çocukluk döneminin, bebekliğin sona erdiği yaklaşık 18. Aydan ergenlik döneminin başladığı 11-12 yaşlarına kadarki süreç olarak değerlendirmeye alındığı anlaşılmaktadır.

Çocukluk kavramını, Onur’un (2019) üç boyutta ele alarak açıkladığı görülmektedir. Ona göre çocukluk, *birinci olarak*, insanın hem fiziksel olarak büyüdüğü hem de bilişsel açıdan “geliştiği” bir dönemdir. Bu dönemde öğrenme, oyun yoluyla ortaya çıkmakta ve çocuk, dünya bilgisini oyunun verdiği haz ile inşa etmektedir. *İkinci*

olarak, çocukluk, aktif ve yaratıcı bir “hayal gücünü” gerektirmektedir. Bu dönemde çocuk, bir fantezi dünyasında yaşamakta ve bu dünyanın gerçekliğine inanmaktadır. Bu dünya ile olan ilişkisi, çocuğun içinde barındırdığı merak ile beslenmekte ve bu merak, çocuğun yaratıcılığının kaynağını oluşturmaktadır. Üçüncü olarak da çocukluk, bir “ilişkiler” dönemi olarak ele alınmaktadır. Bu dönemde çocuk, anne ve babası başta olmak üzere, kendisine yakın olan kişilerle ilişki kurmakta ve çocuk büyüdükçe bu ilişki ağı da genişleyerek diğer aile üyelerini, arkadaşları ve toplumun diğer üyelerini de içine alacak şekilde büyümektedir. Onur’a göre, bu boyutların bilinmesi ile çocukluk kavramını daha iyi anlamak mümkün olacaktır (Onur, 2019: 17). Bu bilgilere göre çocukluğun, fiziksel ve bilişsel bir gelişim sürecini kapsadığı, ayrıca, diğer insanlarla kurulan sosyal ilişkiler bütünü de olduğu anlaşılmaktadır. Diğer yandan, yaratıcı bir hayal gücünü gerektirmesi de çocukluğun gerektirdiği diğer bir temel özellik olarak ortaya çıkmaktadır.

Bakıldığında, 16. Ve 18. Yüzyıllar arasındaki dönemin, “çocukluğun yeniden keşfedildiği” bir süreç olduğu görülmektedir (Heywood, 2003: 30). Bu yüzyıllarda, çocukluğun masumluluğu ve incinebilirliği anlaşılmış ve çocukların korunması gerekliliği ortaya çıkmıştır. Dekker’a (2000) göre çocukluğun yeniden keşfi çocukluk tarihinde önemli bir gelişme olarak yerini almış ve bu gelişme ile çocukluğu kendiliğinden, özgür ruhlu, hayal gücü sahibi, içgüdüsel ve irrasyonel olarak gören “modern çocukluk anlayışı” gelişmeye başlamıştır (Onur, 2009: 327-328). Modern çocukluk anlayışı, çocukluğun yeniden tasarlandığı ve çocuğun özne durumuna getirildiği yapay bir çocuk kurgusu olmuştur. Bu dönemde çocuk, yetişkin dünyasından uzaklaştırılmış ve “çocuk dünyasına” yerleştirilmiştir (Akt. Sormaz, 2010: 44).

Modern dönemde teknolojinin gelişmesi ve özellikle televizyonun icadı ile birlikte, yetişkinler tarafından sınırlandırılan yaşam deneyimleri çocuklara açılmış, yaş farkı gözetmeksizin her kesime aynı bilginin sunulması, yetişkinlere ait sırların ortadan kalkmasına neden olmuştur. Böylece kuşak farkı da ortadan kalkmış, aynı müziği dinleyen, aynı kot pantolonu giyen, aynı filme giden “yaşsız” tek bir kuşak ortaya çıkmıştır. Bu durum, Rönesans’ın buluşu olan çocukluğu da derinden etkileyerek çocukluğun kaybolmasına neden olmuştur. Fakat çocukluğun kaybolması “masumiyetten” çok daha başka şeylerin de yitirilmesine yol açmıştır. Postman (1995), *Çocukluğun Yok Oluşu* adlı eserinde bu konu ile ilgili olarak, çocukluk ve yetişkinlik

arasındaki keskin ayrımın elektronik medyadaki gelişmeler sebebiyle aşındırıldığını, sınırların olmadığı bir yerde ise “çocukluk” gibi bir olgunun var olamayacağını belirtmiştir.

Çocuk ve çocukluk kavramı 1980’li yıllardan itibaren dar kapsamda çocukluğun kültürel açıdan inşa edilmiş boyutlarını vurgulayan yeni bir çocukluk anlayışı olarak başlamıştır (Carpenter, 2015: 16). Türkiye’de ise 1990’lı yıllarda bu kavram üzerinde çalışılmaya başlanmış olup (Tunçel, 2013: 5), bu kavramın modern anlamda kullanılması ve bir araştırma disiplini olarak ele alınması Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezinin (ÇOKAUM) çalışmalarıyla başlamıştır (Onur ve Çok, 2000: 39). Günümüzde, çocukluk kavramının sadece Batı’da tanımlanan imajına göre değil, her kültürün kendi tarihi ve toplumsal yapısı içerisinde değerlendirilmesine yönelik bir eğilim vardır (Lindberg, 2012: 42). Kavramın bu önemine bağlı olarak 20. Yüzyıl, çocukluğun altın çağı olarak ifade edilmiş ve “çocuk yüzyılı” olarak adlandırılmıştır (Yörükoğlu, 2007: 237). İnal (2007), bu yüzyılda postmodern bir çocuk tipi ve çocukluk anlayışının oluştuğunu belirtmiştir (Zeybekoğlu ve Doğan, 2015: 121). Postmodern çocukluk anlayışı, bazı yönleriyle modern çocukluk anlayışından ayrılmıştır. Örneğin, bu dönemde çocuklar, yetişkinlerin dünyasına hızla giriş yapmaya başlamışlar, daha çabuk büyümeye özenip yetişkin gibi davranmışlar, meraklı ve çok bilmiş bir yapıya bürünmüşler, istedikleri her şeye sınırsızca ve bir anda ulaşmaları ile hızlı tüketen ve çabuk sıkılan bir nesil olarak ortaya çıkmışlardır (Yalçın, 2020: 46). Böylece çocuklar, bu dönemin en önemli tüketici gruplarından biri durumuna gelmiş (Sormaz, 2010: 53) ve onlara daha fazla verilen önem, hem toplum içerisinde hem de uluslararası kurum ve kuruluşlar tarafından daha belirgin bir hale gelmiştir (Çakmak Sel ve Mazman İtik, 2020: 1988). Postmodern çocukluk anlayışındaki bu gelişmelerle, ailelerin karar alma süreçlerinde anne ve babaların yanı sıra çocuklar da etkin bir rol oynamaya başlamıştır (Segumpan vd., 2008: 132). Bu durum, çocuklara, ebeveyn denetimini kabullenmenin bir alternatifini sunmuş ve çocukların aile içindeki rollerini değişikliğe uğratmıştır. Böylelikle, çocukların aile kararlarındaki etkileri artmış ve çocuklar ailelerin satın alma kararlarını etkileyecek güce ulaşmışlardır (Alagöz, 2009: 338; Gülerarslan, 2011: 127). Ancak çocukların bu etkisi, bulundukları yaş dönemine, ailenin yapısına ve çocukların özelliklerine göre değişiklik göstermektedir. Tek ebeveynli ailelerde, çift gelirli ailelerde veya eğitim düzeyi yüksek olan ailelerde çocuklar daha etkili olmaktadır (Çakıcı ve İyitoğlu, 2011: 4-7). Bu değişen rolleri ile

çocuklar, işletmelerin de temel hedef pazarları arasında yer almaya başlamıştır. Restoranlarda çocuk menülerinin sunulması, büyük alışveriş merkezlerinde çocuk oyun salonlarının bulunması ve çocuk hayal kahramanlarının her türlü ürünlerinin satılması, çocukların tüketici olarak önemsendiğinin birer göstergesi olarak kabul edilmektedir (Karadağ, 2010: 75). Dolayısıyla, çocukların aktivite ve oyunlardaki tercihlerinin bilinmesi ile otellerde çocuk rekreasyon hizmetlerine daha çok yer verilerek, bu hizmetlerin otellerin çekiciliklerini artırma ve ürün farklılaştırma aracı olarak kullanılabileceği düşünülmektedir. Diğer yandan, günümüzdeki çocuklar geleceğin potansiyel turistleri olarak değerlendirildiğinde, araştırmadan elde edilecek sonuçların, bu çocukların boş zaman alışkanlıklarının gelecekteki tatil ve otel satın alma davranışlarını şimdiden tahmin etmeye olanak sağlayacağı varsayılmaktadır. Çocukların, turizm işletmeleri ve turizm alanyazını açısından artan bu önemi sebebiyle bu araştırmanın öznesi, “*otel işletmelerinde tatil yapan çocuklar*” olarak belirlenmiştir.

2.2. Rekreasyon

Uzun yıllardan beri rekreasyon kavramı üzerinde durulmuş ve bu kavram ile ilgili değişik tanımlama çalışmaları yapılmıştır. Kraus, 1966 yılındaki tanımında rekreasyonu, “*doğrudan tatmin elde etmek veya sosyal bazı değerleri gerçekleştirebilmek amacıyla katılımcı tarafından gönüllü olarak seçilen, genellikle eğlenceli ve keyif veren; işte terfi etmek için eğitim alma gibi başka bir iş anlamı taşımayan, serbest zaman dilimi içerisinde gerçekleştirilen etkinlikler veya deneyimler*” şeklinde tanımlamıştır (Ardahan, 2016: 10). Karaküçük (2005: 58-61) de yapmış olduğu geniş kapsamlı tanımlamasında bu kavramı, “*insanın, yoğun çalışma yükü, rutin hayat tarzı veya olumsuz çevresel etkilerden tehlikeye giren veya olumsuz etkilenen bedeni ve ruhsal sağlığını tekrar elde etmek, korumak veya devam ettirmek, aynı zamanda zevk ve haz almak amacıyla, kişisel doyum sağlayacak, tamamen çalışma ve zorunlu ihtiyaçlar için ayrılan zaman dışında kalan bağımsız ve bağlantısız boş zaman içinde, isteğe bağlı ve gönüllü olarak ferdi veya grup içinde seçerek yaptığı etkinlikler*” olarak ifade etmiştir.

TDK güncel tanımında rekreasyonu kısaca, “*insanların boş zamanlarında, eğlence ve spor amacı ile gönüllü olarak katıldıkları etkinlikler*” olarak nitelendirmiştir (TDK, 2019). Diğer taraftan Tütüncü (2012: 248-249), klasik yaklaşımda rekreasyonun

“boş zamanlarda yapılan gönüllü faaliyetler” olarak tanımlandığına, fakat bu yaklaşımda insan hayatının “çalışma zamanı” ve karşısı olan “boş zaman” ikileminde değerlendirildiğine vurgu yapmaktadır. Buna karşın, insanın hayattaki temel amacının yalnızca hayatını idame ettirmek olmadığını, hayatı mutlu bir şekilde sürdürmenin de gerekli olduğunu belirtmektedir. Buradan hareketle yazar, rekreasyon kavramını yeniden tanımlayarak rekreasyonun, *“insanın yaşam kalitesini artırmak için serbest ve boş zamanında doğaya zarar vermeden, kendi istemi ve gönüllü olarak yaptığı faaliyetleri kapsayan multidisipliner bir çalışma alanı”* olduğunu ifade etmektedir. Buradan anlaşılmaktadır ki, rekreasyon temelde insanların çalışma saatleri dışında kalan boş zamanlarında gönüllü olarak yaptıkları ve yaparken keyif aldıkları faaliyetlerdir. Bu faaliyetler, insanların ev içinde veya ev dışında, açık veya kapalı alanlarda, ücretli veya ücretsiz olarak yaptıkları her türlü etkinliği kapsamaktadır (Karaküçük, 2005: 58-61). Buna göre kitap okumak, televizyon izlemek, su parkına gitmek veya özel sporlarla ilgilenmek gibi aktiviteler insanların ilgilendikleri rekreasyon faaliyetleri olarak kabul edilmektedir (Çakır, 2017: 36). Tanımlamalardan, rekreasyonun “gönüllülük” esasına dayandığı ve işten ve zorunlu ihtiyaçlardan arta kalan “boş zamanlarda” yapılan etkinlikleri kapsadığı anlaşılmaktadır. Birey bu etkinliklere, dinlenmek, kendini yenilemek ve bu yolla yaşam kalitesini artırmak amacıyla katılmaktadır. Ayrıca, bu etkinliklerde “eğlenme” ve “keyif alma” amaçları da gütmekte ve bu etkinliklere bireysel olarak katılabileceği gibi grup şeklinde de katılabilmektedir.

Günümüzde turistlere sunulan rekreasyon faaliyetleri oteller için büyük önem taşımaktadır. Bu faaliyetler sayesinde oteller, turistlerin otelde hoşça vakit geçirmelerini sağlamakta ve turistlerde yüksek düzeyde müşteri memnuniyeti yaratarak otele olan bağlılıklarını artırabilmektedirler. Bu sebeple oteller, temel konaklama hizmetinin yanı sıra turistlerin dinlenme, eğlenme, sosyalleşme ve spor gibi ihtiyaçlarına yönelik gece kulübü, yüzme havuzu, eğlence hizmetleri, hamamlar, saunalar ve spor merkezleri gibi rekreasyon olanakları da sunmaktadır (Kozak, 2002: 2; Albayrak, 2012: 45; Demirdağ, 2019: 1). Fakat günümüzde en önemli tüketici gruplarından birini çocuklar oluşturduğundan, çocuklu aileler tatil planları yaparken, tatil yapacakları otelin hem kendileri hem de çocukları için uygun olmasına özen göstermekte, çocukları ile çıkacakları tatili rahat ve huzurlu bir şekilde geçirmek istemektedirler (Acun Yıldırım, 2018: 81; Karaca ve Yemez, 2018: 77; Yazıcı Ayyıldız vd., 2019: 72). Oyun da çocuk için en temel ihtiyaçlardan biri olduğundan, aileler tatilleri boyunca çocuklarının bu

ihtiyacının en iyi şekilde karşılanmasını beklemektedir. Bu bakımdan, otel işletmelerinin çocuklara yönelik hazırladığı oyun alanları, oyunlar, oyuncaklar ve oyun makinelerinin çeşitliliği ve niteliği tatile gelen çocuklu aileler için büyük önem taşımaktadır. Bu durumun farkında olan otellerin de yetişkinlerin tatil ve eğlence ihtiyaçlarının yanı sıra tatil esnasında sıkılmadan, eğlenceli ve hoşça vakit geçirebilmeleri için çocuklara yönelik oyun ve aktivite olanakları sunmaya başladıkları da gözlenmektedir. Otellerin çocuklara sundukları bu olanakların “çocuk rekreasyonu” kapsamında değerlendirilmesi gerektiği düşünülmektedir. Fakat çocuk rekreasyonu konusunun henüz mevcut çalışmalara yansımadağı dikkat çeken bir husustur. Mevcut çalışmalar, genellikle otellerde yetişkinlere sunulan rekreasyon olanaklarını ele almakta (Dinç, 1999; Costa et al., 2004: 117; Albayrak, 2012: 45; Türkmen vd., 2013: 2139; Kaçar, 2014: 1; Sotiriadis, 2014: 692; Albayrak et al., 2017: 218; Dalkılıç, 2017: 1; Giritlioğlu vd., 2017: 235; Demirdağ, 2019: 3) ve konaklama işletme yöneticilerinin rekreasyona ilişkin algı ve tutumlarını ölçmeye çalışmaktadır (Türkmen vd., 2013: 2139; Yılmaz ve Efendi, 2019: 28). Ayrıca, konaklama işletmelerinin rekreasyon faaliyetlerini değerlendiren (Albayrak, 2012: 43; Giritlioğlu vd., 2017: 235), bu işletmeler açısından animasyon faaliyetlerinin önemini anlatan (Akdağ ve Akgündüz, 2010: 229; Dalkılıç ve Mil, 2017b: 40), bu işletmelerdeki animasyon faaliyetlerinin hizmet satışlarına etkisini inceleyen (Gökdeniz ve Dinç, 2000: 99), otellerdeki rekreasyon faaliyetlerinin yönetim ve organizasyonunu araştırıp (Yılmaz, 2007: 1-2; Dalkılıç ve Mil, 2017a: 29), yönetici ve turistlerin bakış açısıyla değerlendiren (Demir ve Şen Demir, 2015: 35) ve müşterilerin rekreasyon talebini belirleyen çalışmalar da mevcuttur (Kaçar, 2014: 1). Otellerin çocuklara yönelik sunduğu hizmetleri ele alan çalışmaların ise çocukların, ailelerin satın alma davranışları, tatil ve konaklama yeri tercihlerine olan etkileri üzerine yoğunlaştığı görülmektedir (Bostan vd., 2006: 49; Aygün ve Kazan, 2008: 245; Alagöz, 2009: 337-338; Kitapçı ve Dört Yol, 2009: 347; Ersoy vd., 2010: 51; Emir ve Pekyaman, 2010: 178; Karadağ, 2010: 89; Çakıcı ve İyitoğlu, 2011: 17-18; Gülerarslan, 2011: 135-136; Çakıcı ve İyitoğlu, 2012: 131; Aymanıkuy ve Ceylan, 2013: 119-120; Memiş, 2016: 224-225; Gürbüz ve Köşk, 2017: 646-648; Karaca ve Yemez, 2018: 77; Kılıç vd., 2019: 68). Bu çalışmaların yanı sıra çocukların boş zamanlarını nasıl değerlendirdiklerini, boş zamanlarında ne tür etkinliklere katıldıklarını veya katılmak istediklerini tespit ederek rekreasyon etkinliklerine katılımlarını araştıran (Cevahircioğlu, 2007: 2), çocuk ve gençlik

suçlarının önlenmesinde (Yaman ve Arslan, 2009: 445) ve zihinsel engelli çocukların ruhsal ve sosyal uyumunda rekreatif sporların önemini anlatan (Ataman Yancı, 2010: 7) çalışmaların da alanyazına yansıdığı görülmektedir. Ayrıca, okul çağındaki engelli çocukların rekreasyon aktivitelerine katılımlarını inceleyen (Toptaş Demirci, 2019: 46), rekreasyon faaliyetlerine katılan 13-15 yaş grubu öğrencilerin yaşam kalitesi ile psikolojik özelliklerini araştıran (Bahadır, 2020: 1) ve farklı bölgeler bazında 11-15 yaş grubu çocukların katıldıkları rekreasyon faaliyetlerinin karşılaştırmalı bir analizini sunan (Pala ve Kolayış, 2012: 1007) araştırmalar da alanyazında yer almaktadır. Ortaokul öğrencilerinin mekana bağlı boş zaman aktivite tercihleri ile rekreasyonel eğilimlerini inceleyen (Vural ve Yılmaz, 2018: 424) ve lise öğrencilerinin rekreasyonel faaliyetlere eğilimleri ile bu faaliyetlere katılımlarına engel olan faktörleri belirlemeye çalışan araştırmaların da olduğu görülmektedir (Çavdar ve Yıldız, 2020: 438). Diğer yandan, otellerde çocuklara sunulan hizmetlerin neler olduğunu ve çocuklu ailelerin bu işletmelerden beklentilerini genel olarak araştıran çalışmaların da mevcut olduğu görülmektedir (Acun Yıldırım, 2018: 81; Arıkan ve Öztürk, 2018a: 69; Ön Esen vd., 2018: 75; Öztürk vd., 2018: 7; Yıldırım vd., 2018: 71). Ancak bu çalışmalar incelendiğinde, çocuk rekreasyonunu doğrudan konu alan ve çocukların oteldeki oyun davranışını inceleyen bir çalışmanın olmadığı görülmüştür. Dolayısıyla, bu araştırmada, otellerde çocuklara sunulan oyun ve aktivite olanaklarının, oyun teorilerinde belirlendiği gibi ve çocuk profili ile ilişkili olarak ele alınması ve bu noktadan hareketle bir “çocuk rekreasyonu” kavramının geliştirilmesi planlanmaktadır.

2.3. Oyun

Oyun, insanlar arasında ve tüm kültürlerde açıkça ortaya koyulan kendini ifade etme amacına yönelik bir davranış olup (Ardahan ve Kaplan Kalkan, 2017: 57), geniş bir insan deneyimini ve bünyesinde çeşitli arayışları barındıran bir konudur (Eberle, 2014: 214). Bu yönüyle oyun, kültürel bir olayı ifade etmektedir. Geçmişten bugüne tüm toplumlarda sosyal sınıfın tüm üyeleri oyunlara katılmış (Maviş, 2006: 1) ve insanoğlu da çağlar boyunca iyi bir oyuncu olarak varlığını sürdürmüştür (Burns, 2015: 6). Böylelikle oyun, insanlığın en eski etkinliklerinden biri olarak (Güneş, 2015: 777) her çağda varlığını korumuş (Genç ve Dağlıoğlu, 2018: 181) ve insanın yaşamında her zaman yerini almıştır (Turanlı, 2012: 61; Mart ve Kesicioğlu, 2020: 947). Oyun, insan hayatı için çok önemli bir olay olarak görülmüş (Meeras, 2010: 7; Pellis vd., 2014: 73)

ve alanyazında insan ve hayvanlar açısından oyunu inceleyen pek çok çalışma yapılmıştır (Henricks, 2008: 158; Burghardt, 2010: 338).

Tarihsel süreç içerisinde oyun kavramına farklı dillerde *oyun oynamak*, *spor yapmak* ve *müzik aleti çalmak* gibi değişik anlamlar yüklenmiştir (Tekin, 2016: 49). Buna bağlı olarak, oyun konusunda derinlemesine düşünüp bu kavramı farklı şekillerde savunan (Henricks, 2020: 117) pek çok farklı görüş ortaya atılmıştır (Uluğ Ormanlıoğlu, 2013: 17). Örneğin, Lazarus (1883) oyunu, kendiliğinden ortaya çıkan, belirli bir hedefi olmayan, buna karşın mutluluk getiren serbest bir aktivite olarak nitelendirmiştir. Caillois'e (1958) göre oyun, serbestçe kabul edilmiş olmasına rağmen bağlayıcı kuralları olan, belirli bir alan ve zaman içerisinde sürdürülen, hem gerilim hem de eğlence duygularını içeren gönüllü faaliyetlerden meydana gelmektedir (Kırman, 2019: 9). Oyun içerisinde gizem, taklit ve kurgu unsurlarını barındırmakta, hayatın geri kalanından izole edilmiş kesin zaman ve mekan sınırlaması içerisinde gerçekleştirilmektedir (Caillois, 2001: 5-6). Dewey de Lazarus'un tanımına benzer şekilde oyunu, sonuç gözetilmeyen bilinçsiz davranışlar olarak nitelendirirken; Huizinga, isteyerek ve kurallı bir şekilde, belirli bir zaman ve mekan içerisinde yapılan faaliyetler olarak tanımlamıştır. Piaget (1962), kendiliğinden ortaya çıkan, zevk için yapılan ve bir düzenleme içermeyen eğlenceli bir davranış olarak ele almış ve oyunun, bilişsel gelişimin bir parçası olduğunu ifade etmiştir. Froebel da oyunu, insanın kendisini ifade etmesinin en üst düzeyi olarak görmüş (Ardahan, 2018: 38) ve çocuğun, kendisini en içten oyun ile ifade ettiğini savunmuştur (Kurşun, 2020: 9). Diğer yandan, Henricks oyunu, bir davranış olarak görmüş ve bu davranışı şekillendiren bir ruh veya eğilim olarak tanımlamıştır (Henricks, 2008: 162). Henricks'e göre oyun bireylere, birçok versiyonunun paylaştığı özelliklerle kendine özgü bir deneyim yolu sunmakta ve bu deneyim yolu, bireylerin eylemlerini tutarlı bir şekilde düzenleyen, öngördükleri hedeflere ulaşmalarını sağlayan ve bu eylemlere verdikleri duygusal tepkileri kolaylaştıran davranışsal bir yörünge oluşturmaktadır. Bu yörünge, bireyi oyunun temel özelliklerinin ve genel çıkarımlarının bir listesine götürmekte ve bu anlamda oyun, genel bir temayı ifade etmektedir (Henricks, 2018: 134).

Oers, oyunun kendine özgü farklı bir olgu olduğu ve iş ya da öğrenme gibi diğer insan girişimlerinden ayrıldığı görüşünü reddeden bir anlayışı savunmuştur. Ona göre oyun, temel olarak belirli bir faaliyetin gerçekleştirilme şeklini, yani kültürel

etkinliklerin bir formunu ifade etmektedir. Bu form ise etkinliđi kuran “kuralların” tümü, “katılımın” düzeyi ve kültür toplumunun oyuncuya tanımlı olduđu “özgürlüğün dereceleri” olmak üzere üç ölçüyle nitelendirilmektedir (Onur, 2018: 184). Ak (2006: 6) da oyunun niteliklerini oluşturan belli başlı unsurların olduğunu savunmuş ve bu unsurların; özgürlük, bağımsızlık, belirsizlik, kurallara bağıllık, düzenlilik ve yapmacıklık (-mış gibi) olduğunu ifade etmiştir. Ona göre bu unsurları içeren herhangi bir aktivite ‘oyun’ olarak adlandırılmaktadır. Bu açıklamalarda oyunun, çocuk veya yetişkin ayırt etmeksizin değerlendirmeye alındığı görülmektedir. Aynı zamanda oyunun, mutluluk getiren, eğlendirici özelliđi olan, belirsizlik ve -mış gibi davranışlar içeren, özgür bir katılım gerektiren, bağımsız bir aktivite olmasının yanı sıra belirli bir düzen ve bağlayıcı kurallar bulunduran bir eylem olması da dikkat çekmektedir.

Oyun kelimesinin kökenine inildiğinde, bu kelimenin Latince *ludus* sözcüğünden geldiđi görülmekte, Huizinga’nın “oyuncu insan” olarak tabir ettiđi *homo-ludens* kavramının da bu sözcükten türediđi anlaşılmaktadır (Çetiner, 2019: 113). Bu kavramın Türkçe’deki kullanımına bakıldığında, bugün kullanılan “oyun” kelimesinin, oyun kavramını ifade etmek için Türk dünyasında eskiden beri kullanılageldiđi ve Türk kültür tarihinin temel yazılı kaynaklarında bu kelimeye rastlamanın mümkün olduđu görülmektedir (Özdemir, 2006: 21). Örneğin, eski Türkçe kaynaklardan Oğuz Kağan Destanında, Manas Destanında, Divanü Lugat-it Türkte, Kutadgu Biligde, Volga Bulgar Kitabelerinde, Dede Korkut Kitabelerinde ve Evliya Çelebi’nin Seyahatnamesinde bu kavram için “oyun” sözcüğü kullanılmaktadır (Özdemir, 1997: 1-2). Bu sözcük, eski Türklerdeki Şaman geleneğinden gelmekte ve Türkçe’nin en eski kelimelerinden birini oluşturmaktadır (Gökşen, 2014: 231). Bu yönüyle bu sözcüğün, Öz Türkçe bir kelime olduđu belirtilmektedir (Gümüştas, 2010: 2; Güven, 2018: 10). Bu kelime, günümüz Türkçesinde de “oyun” olarak kullanılmakta ve Türk Dil Kurumunun sözlüğünde (Beşen Delice, 2015: 1197), “yetenek ve zeka geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2019). Oxford İngilizce sözlüğünde ise oyun, çocuğun oyuncaklarla oynadıđı ve başkasıymış gibi davrandığı aktivite şeklinde ifade edilmektedir (OLD, 2019). Oyunun sözlük anlamları incelendiğinde; TDK’nın, oyunu önceki tanımlamalarla benzer şekilde, çocuk veya yetişkin ayırt etmeksizin, belirli kuralları olan, zeka ve yetenek geliştirici bir etkinlik olarak ifade ettiđi dikkat çekmektedir. Oxford sözlüğünde ise oyun, çocuklarla sınırlı tutulmuş ve çocukların oyuncaklarla oynadıđı bir aktivite olarak nitelendirilmiştir.

Ancak çocuğun yaşı büyüdükçe bilişsel yetileri gelişmekte ve oyunlara katılım şekli de değişmektedir (Koçyiğit vd., 2007: 329; Karslı, 2016: 4). Buna göre çocukluk çağlarında, çocuğun yaşadığı dünyayı tanınması, anlaması ve bu dünyaya uyum sağlayabilmesi için eğitici bir rol üstlenen oyun (Fanuscu, 1994: 251), yetişkin yaşamında bir “rekreasyon” aktivitesi olarak anlam kazanmaktadır (Çakır, 2017: 36). Buradan oyunun, yetişkinler ve çocuklar açısından farklı anlamlar taşıdığı, dolayısıyla, “yetişkinlerin oynadıkları oyun” ve “çocukların oynadıkları oyun” olmak üzere iki boyutunun olduğu anlaşılmaktadır.

a) Yetişkin Oyunu

Yetişkin oyunu, yetişkinler açısından bir rekreasyon aktivitesi olarak değer taşımakta olup (Karaküçük, 2005: 251), bireyin, boş zamanlarını kullanmasında önemli bir işleve sahiptir (Çetiner, 2019: 114). Buna göre oyun, yetişkin hayatında bazen bir spor aktivitesi olarak, bazen eğitsel bir oyun, bazen de bir dans, folklor ya da tiyatro olarak ortaya çıkabilmektedir (Akt. Kement, 2014: 97). Torkildsen’in (1993) -bu duruma paralel olarak- oyun ile boş zaman ve rekreasyon olgularının kesiştiği noktaya dikkat çektiği görülmektedir (Meeras, 2010: 7). Ona göre, oyunun, rekreasyon ve boş zaman olgularıyla kesiştiği noktayı “pleasure”¹ noktası oluşturmaktadır. *Pleasure*, bireylerin deneyim isteğini tatmin ederken, ne istediklerini daha iyi anlamalarını da sağlamakta, bu yolla insanların, daha iyi bir yaşam sürme hedefine ulaşabilmelerini mümkün kılmaktadır. Ancak Nahrstedt (1989) -Torkildsen’den farklı olarak- eğlenme, dinlenme ve oyun faaliyetlerini, boş zaman aktivitesi olarak rekreasyon olgusunun içinde göstermektedir (Kement, 2014: 97-99). Onun düşüncesinde, oyunun rekreasyon ile birleştiği noktayı, her ikisinin de boş zamanlarda ve gönüllü olarak yapılıyor olması oluşturmaktadır (Karaküçük, 2005: 251). Bununla birlikte, oyun boş zaman değerlendirmenin yalnızca bir yönünü oluşturmakta, oyunun dışında farklı boş zaman değerlendirme biçimleri de bulunmaktadır (Tezcan, 1993: 11). Dolayısıyla, buradan, oyun oynama eylemlerini rekreasyon faaliyeti olarak değerlendirmek mümkün olurken, her rekreasyon faaliyetinin oyun olarak nitelendirilemeyeceği bilgisine ulaşılmaktadır.

¹ *Pleasure* kelimesi İngilizce’de var olmayan bir kelimedir; *oyun, rekreasyon ve boş zaman* olgularının bir araya gelmesiyle oluşturulmuştur (Kement, 2014: 97).

b) Çocuk Oyunu

Oyun, yetişkin insanların hayatında önemli yer tutan rekreatif bir olay olmasına karşın, en yoğun olarak çocukluk çağlarında yaşanmaktadır (Baykal ve İnclmen, 1984: 341). Winnicott'a göre oyun, çocukluk çağlarında başlamaktadır. Winnicott oyunu, her şeye gücü yetme yanılsaması ile dış gerçeklik arasındaki geçiş alanı aracılığıyla bir bebeğin "tüm güçlülüğün yitirilmesinin muazzam şokuyla" başa çıkmayı öğrendiği zaman başlayan yaratıcı bir geri çekilme durumu olarak değerlendirmektedir (Batt, 2010: 66). Bu yönüyle oyun, çocukluk çağının en önemli olgularından birini meydana getirmektedir (Teber, 2015: 2; Yazıcı Ersoy, 2015: 564). Ulusal Küçük Çocukların Eğitimi Derneği (NAEYC: National Association for the Education of Young Children) de çocukların yaşlarının ve gelişimsel ilerlemelerinin dikkate alınmasını önermekte ve oyunun, çocukların gelişimsel özellikleri için merkezi bir bileşen olduğunu belirtmektedir (Han vd., 2010: 83). Dolayısıyla, oyunun çocukların hayatında, onların zihinsel sağlığını geliştiren ve çeşitli gelişimsel işlevlerine hizmet eden bir olay olduğu (Gray, 2011: 458) ve çocukların günlük yaşamlarının rutin bir ögesi ile ayrılmaz bir parçasını oluşturduğu anlaşılmaktadır (Nwokah vd., 2013: 187). Bu çağda oynadığı oyunlar sayesinde çocuk, deneyim kazanmakta, iletişim kurmakta, kendini ifade edebilmekte, problem çözebilmekte, yetişkinlik hayatında ihtiyacı olacak temel beceri ve alışkanlıkları öğrenmektedir (Kacar, 2020: 5). Ayrıca, çocuk çevresiyle girdiği etkileşim sonucunda vücudunun fiziksel dünyada nasıl çalıştığını ve dünyanın nasıl işlediğini öğrenmekte, kendi düşünceleri, duyguları ve deneyimlerini eylemlerinin sonuçlarıyla test edebilmekte ve kendine güven, öz saygı ve yeni bilgiler aramaya yönelik bir içsel dürtüye sahip olabilmektedir (Perry ve Branum, 2009: 195-196). Bu durum, çocuk sahibi yetişkinlerin görüşlerine de yansımaktadır. Örneğin, Holmes'un (2011: 377) çalışma bulgularına göre, yetişkinler oyunu, öğrenmeyle bağlantılı bir aktivite olarak görmekte ve çocuklarına bir topluluğun üyesi olarak uyumlu bir şekilde yaşamayı öğretmenin bir yolu olması sebebiyle oyuna değer vermektedirler. Oyunun olmadığı bir durumda ise çocuk, sağlıklı bir gelişim için gerekli olan sosyal ve duygusal becerileri edinmede başarısız olmaktadır (Gray, 2011: 458). Bu yönüyle çocuk oyunu; *"toplumun temel değerlerini yansıtan, bunları çocuğa aktaran, çocuğun gereksinim duyacağı bilgi, değer ve rolleri kazanmasını sağlayan bir etkinlik"* olarak nitelendirilmektedir. Bu bilgilere göre oyunun, çocuk yaşamı için doğal bir olay olduğu

ve çocuğun da oyun deneyiminden keyif aldığı anlaşılmaktadır (Witherspoon ve Manning, 2012: 464).

Vygotsky, çocuk oyununun okul öncesi dönemde (2-6 yaş arası) gelişimin temel kaynağı olduğunu (Bodrova vd., 2013: 111; Moller, 2015: 323; Yılmaz, 2019: 8) ve soyut düşüncenin gelişiminde önemli bir yer tuttuğunu belirtmiştir (Ardahan, 2018: 38). Vygotsky aynı zamanda çocuk oyununu, *a) çocuğun kendisi tarafından arzulanan, b) her zaman hayali bir durum içeren ve c) her zaman oyun oynayan çocuğun zihninde yer alan ve önceden konulmayan kuralları içeren* bir etkinlik olarak nitelendirmiştir (Bodrova ve Leong, 2019: 38). Buna göre çocuk, oyun oynarken oyunun kurallarına mutlak bir şekilde uymakta, oyunun kuralları gereği sırasını beklemekte ve sırası gelmedikçe oyuna katılmamaktadır (Gunes ve Gunes, 2018: 124). Lifter ve Bloom (1998) da oyun kavramı için bir çerçeve ileri sürmüşlerdir. Onların belirlediği çerçeveye göre oyun, çocukların olaylar hakkında bildikleriyle ve öğrendikleriyle inşa edilen, dikkat ve ilgi uyandıran nesnelerle kendiliğinden ve doğal olarak ortaya çıkan etkinliklerden oluşmaktadır (Arslan Çiftçi ve Önder, 2017: 10). Ancak Freud'a göre her davranışın bir nedeni vardır ve çocukların oyunları da rastgele ortaya çıkmamaktadır. Çocuk farkında olsun ya da olmasın oyun oynarken duyguları doğrultusunda hareket etmektedir. Bu yolla oyun, çocuğun rahatsız edici olaylara karşı geliştirdiği hareket ve etkinliklere egemen olmasını sağlamaktadır. Diğer yandan, Sutton-Smith, Piaget'ın teorisindeki oyunun, çocuğun yaratıcı gelişim sürecini desteklediğini ifade etmektedir (Sutton-Smith, 2008: 98). Buna göre oyun esnasında çocuk, hayal ettiği ve başka türlü gerçekleştiremediği arzularını gerçekleştirmek için oyun senaryoları oluşturmaktadır (Moller, 2015: 324).

Oyun, yapısı gereği kendine has belli başlı özellikler taşımaktadır. Öncelikle oyun, belirli bir gelişim ve sıralama izlemektedir. Örneğin, çocuk taş, çubuk, odun parçası, blok, konserve kutusu ve değişik nesnelerle oyun oynarken, önce onları yan yana dizmekte, ardından üst üste koymakta, daha sonra da düşsel yapıtlar kurarak oynadığı oyuna teknik bir düzen getirmektedir (Balaban Dağal, 2017: 52). Gray (2009: 480-484), çocuk oyununun özelliklerini; çocuğun kendisi tarafından seçilip yönetilen, içsel olarak çocuğu motive eden, çocuğun kendi zihninin kuralları doğrultusunda yönlendirilen, içerisinde yaratıcılığa yer veren, bünyesinde hayali öğeleri barındıran ve heyecanlı, aktif bir özellik taşıyan fakat stresli olmayan zihinsel bir çerçevede yapılan

eylem olarak belirtmiştir. Caillois (2001: 9-10), oyunun değişmez özelliklerini; *a) serbestlik, b) bireysellik, c) belirsizlik, d) üretim yapmama (çalışmama durumu), e) kurallılık ve f) inandırıcılık* şeklinde sıralamıştır. Caillois'e göre, bir etkinliğin oyun olarak tanımlanabilmesi için özgür bir eylem olması ve belirli zaman sınırlılıkları içerisinde yapılması gerekmektedir. Pehlivan (2016: 3281-3282) ise çocuk oyunlarının dört fonksiyonu olduğunu ileri sürmektedir. Bu fonksiyonlar şöyledir: *a) oyun gerilimi azaltıp duygusal bir dışa vurum sağlamakta, b) çocukların sosyalleşmesinde önemli bir rol oynamakta, c) öğrenme sürecinin bir parçasını oluşturmakta ve d) çocuğun, başka bir durumda hayal kırıklığına düşebileceği olaylardan başarılı bir şekilde ve kendini gerçekleştirilmeye olanak tanıyacak biçimde çıkmasını sağlamaktadır*. Pehlivan'a göre, oyunun bu fonksiyonları başarılı bir şekilde yerine getirildiği zaman, çocukların hem fiziksel hem de psikolojik açıdan sağlıklı ve diğer insanlarla uyumlu olacak şekilde topluma kazandırılması sağlanmaktadır.

Oyun, yapısı itibariyle yaratıcı, orijinal, imgesel bir özellik taşımakta ve çocuğun iç dünyasını yansıtmaktadır. Çocuk, oyun yoluyla pek çok duygusunun farkına varmakta, oyun içerisinde kendini özgürce ifade edebilmekte ve duygusal olarak rahatlamaktadır. Aynı zamanda oyun, çocuğun hayal dünyası ile gerçekler arasında bir köprü işlevi görmektedir. Çocuğun, gördüklerini sınamasına ve pekiştirmesine olanak sağlamakta, gelecek yaşantısı için bir kaynak oluşturmaktadır (Pehlivan, 2016: 3281). Bu fonksiyonlarının yanı sıra oyun, keyifli bir eylemdir ve süreç odaklıdır. Özgür ve gönüllü bir katılım gerektirmekte ve boş zamanlarda yapılmaktadır. Tüm kültürlerde açıkça ortaya koyulan kendini ifade etme amaçlı bir davranıştır ve gerçek yaşamdan farklılık göstermektedir. Mekansal açıdan sınırlılıklara sahiptir ve kendi içerisinde bir düzeni ve kuralları vardır. Oyuncunun fiziksel dayanıklılık, maharet ve beceri gibi maddi ve manevi gücünü ortaya çıkarmasını sağlayacak, oyuna özgü belirli bir gerilim içermektedir (Celayir, 2015: 23; Karslı, 2016: 5-6; Tekin, 2016: 51-55; Gürbüz, 2017: 33-39; Ardahan, 2018: 38-39; Gülçek, 2018: 15-17; Arvas, 2019: 59; Çetiner, 2019: 115-116; Özmutlu ve Eroğlu, 2019: 192-193; Akyol ve Kutlu, 2020: 104; Vatandaş, 2020: 921). Dolayısıyla, dünyanın neresinde ve hangi kültürde olursa olsun her çocuk oyuna aynı şekilde katılmaktadır (Witherspoon ve Manning, 2012: 464).

Oyun ve çocuk ile ilgili olarak buraya kadar yapılan açıklamalara bir turistik faaliyet açısından bakıldığında, çocukların oyun faaliyetleri ile yetişkinlerin hayatındaki

rekreasyon faaliyetlerinin benzer özellikler gösterdiği anlaşılmaktadır. Bilindiği gibi, rekreasyon faaliyetleri bireylerin eğlence ve dinlence amacıyla yaptıkları aktiviteleri oluşturmaktadır. Birey, boş zamanlarını bu tür etkinlikler ile değerlendirirken, aynı zamanda kendisini geliştirme (fiziksel, zihinsel ya da ruhsal) ve toplumsallaşma gibi olanaklarla günlük yaşamını anlamlandırmayı ve hayatını daha keyif alıcı bir hale getirmeyi de amaçlamaktadır. Çocuğun oynadığı oyunlar da böyledir. Çocuk, salt eğlenmek için oyun oynamaz. Çocuk, oyun yoluyla kendi dünyasına birtakım öğrenme ve toplumsallaşma yönlü katkılar sağlarken, oyun da bu aşamada çocuğun biyolojik, zihinsel ve ruhsal gelişimine katkı sağlamaktadır. Dolayısıyla, oyun, çocuk için bir rekreasyon faaliyeti olarak işlev görmekte olup, araştırmada “çocuk rekreasyonu” bağlamında ele alınmaktadır. Bu bağlamda çocuk rekreasyonu kavramına ilişkin belirlemelere gidilirken, oyun kavramını oluşturan boyutların çocuk rekreasyonu kavramı için de geçerli olup olmadığı sorunsalı ile karşı karşıya kalınmış ve bu sorunsaldan yola çıkarak araştırmanın ilk sorusuna aşağıdaki gibi karar verilmiştir:

S₁: Oyun kavramı, çocuk rekreasyonu ihtiyacını karşılamakta mıdır?

2.4. Resort Otel

Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından yayımlanan Turizm Tesislerinin Belgelendirilmesine ve Niteliklerine İlişkin Yönetmelikte resort otelle ilgili ayrı bir maddeye yer verilmediği dikkat çekmektedir (TTBNİY, 2005). Ancak otelcilik sektöründeki uygulamalara bakıldığında, pek çok büyük ölçekli otelin resort otel olarak hizmet verdiği, alanyazında da resort otel kavramı ile ilgili tanımlama çalışmalarının yapıldığı görülmektedir. Örneğin, bir tanımda resort otelin, “*özellikle rekreasyon, dinlenme, sağlık ve deneyim yaşama amaçlı düzenlenmiş çok çeşitli turizm faaliyetleri ve hizmetler sunan, nispeten her türlü tesis ve faaliyeti içinde barındıran konaklama alanları*” olduğu ifade edilmektedir (Özdemir, 2006: 241).

Resort otellerde, turistlerin en az 10 gün süreyle konaklayacakları ve her türlü hizmetten yararlanmak isteyecekleri düşünüldüğünden, turistlere sunulan hizmetlerin belirli bir kalitede ve standartta olması gerekmektedir. Bu bağlamda, bu otellerde konaklama, rekreasyon ve kültürel etkinlik üniteleri, sağlık üniteleri, çeşitli büyüklükte konferans ve toplantı salonları, sinemalar, kumarhaneler, gece kulüpleri, tiyatro ve eğlence üniteleri (Yener, 2018: 17-18), spor salonları, alışveriş merkezleri, çocuk oyun

alanları ve kreşler, SPA merkezleri, dünya mutfağı restoranları, kuaför salonları, güzellik merkezleri ve kuru temizleme üniteleri gibi turistlerin her türlü ihtiyacını karşılamaya yönelik alanlar bulunmaktadır (Makaleler, 2019). Günümüzde resort otellerin, yetişkinlerin ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik sundukları hizmetlerin yanı sıra müşteri memnuniyetini sağlayabilmek için çocukların da ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik hizmetlere ağırlık vermeye ve bu hizmetleri çeşitlendirmeye başladıkları gözlenmektedir.

Çocuk için en temel ihtiyaçlardan (beslenme, sevgi, bakım vb.) birinin “oyun” olduğu düşünüldüğünde, otel işletmelerinin çocuk oyun ve aktivite olanaklarını çeşitlendirerek pazarlama aracı olarak kullanmaları kaçınılmaz bir durumdur. Oyun ve aktivite olanaklarının çeşitlendirilerek çocukların her türlü ihtiyacına yönelik hizmet sunulmasının da resort otellerin yapısına uygun düştüğü düşünülmektedir.

2.5. Çocuk Dostu Otel

Alanyazında da ailelerin ve çocukların tatil deneyimlerini araştıran çalışmalar her geçen gün artmakta (Obrador, 2011: 402) ve alanyazına “aile turizmi” (Jonhs ve Gyimothy, 2003: 3; Schanzel, 2013: 1; Wu ve Wall, 2016: 274; Li vd., 2017: 1047; Lima, 2017: 167; Wu vd., 2019: 166; Aytatlı vd., 2020: 263; Yung vd., 2020: 1) konulu çalışmaların yansıdığı görülmektedir. Günümüzde aile turizminde -her ne kadar birkaç neslin bir arada turizm hareketlerine katılması söz konusu olsa da- asıl rol çocuğa ait olmakta ve aile turizminin şekillenmesinde çocuk büyük bir rol oynamaktadır. Çocukların anne ve babalarının tatil satın alma kararları üzerindeki etkisi ve ailelerin, çocuklarının iyi vakit geçirebilecekleri turizm işletmelerini tercih etmeleri, turizm sektöründeki işletmeleri çocuklar için “en iyisini yapma” arayışına yöneltmiştir. Bu çabaların sonunda “çocuk dostu turizm” anlayışı ortaya çıkmış (Özel, 2021: 90) ve “çocuk dostu turizm” (Ahıpaşaoğlu, 2018: 15; Gün vd., 2018: 55; Kesgin ve Ross, 2018: 33; Meremikwu vd., 2018: 170; Gürbey, 2019: 44; Taner, 2019: 37; Zajadacz vd., 2019: 69; Song vd., 2020: 1) ile “çocuk dostu otel” (Ceylan vd., 2019: 71; Özgürel vd., 2019: 66; Tuna, 2019: 30) konularında yapılan çalışmalar alanyazına yansımaya başlamıştır. Türkiye’de son yıllarda yeni yeni çalışılmaya başlanan çocuk dostu turizm konusuna Batı ülkelerinin daha önceden beri eğildiği görülmektedir. Örneğin, Rusya bu konuya 18. Yüzyılın sonlarından itibaren odaklanmış ve bu konu Avrupa’nın diğer

lkelerinde de ele alınmıřtır. Trkiye’de de benzer alıřmaların yapıldıęı ve benzer sonulara ulařıldıęı grlmektedir. rneęin, ailelerin tatil kararlarını ocuklarına gre aldıkları veya ocukları ile birlikte ortak bir karara vardıkları (Gven vd., 2017: 639); tatile ıkma konusunda ailelerin temel motivasyonlarının ocuklarının mutluluęu olduęu (Oduncuoęlu, 2020: 290); 0-6 yař grubu ocuęa sahip ailelerin restoran seimlerinde oyun odası, ocuklara hediyeler verilmesi ve yeřil alan/bahe bulunmasının etkil olduęu belirlenmiřtir (Akřit Ařık, 2019: 163-164).

Alanyazında, ocukların zihinlerindeki tatil algısını arařtıran alıřmalara da rastlanmaktadır. rneęin, zder vd. (2012: 28) alıřmasında, ortaęretim ęrencilerinin turizm kavramına iliřkin dřncelerini metaforlar aracılıęıyla analiz etmiřtir. Tař vd. (2016: 359) de benzer bir alıřma yrtmř ve ortaęretim ęrencilerinin alternatif turizm kavramına iliřkin algılarını metaforlar yardımıyla analiz etmiřtir. Konuyla ilgili Akoęlan Kozak ve zkeroęlu’nun (2020: 23-31), ocukların izdikleri karikatrler aracılıęıyla turizmle ilgili algılarının neler olduęunu ęrenmeye alıřtıkları alıřmada; ocukların her zaman tatil olgusunu n planda tuttıkları, tatili genellikle doęal gzelliklerle aıkladıkları ve turizm deneyimi ierisinde turiste her zaman yer verdikleri grlmřtir.

Konuyla alakalı olarak, zel’in (2015) alıřması da dikkat ekicidir. ocuk kulb (mini club) yneticilerinin bakıř aısından ocuk dostu otellerin pazarlama uygulamalarındaki nceliklerini belirlemeye alıřtıęı arařtırmasında zel (2015: 10), ocuk pazarını hedefleyen ocuk dostu otellerin dikkate alması gereken en nemli uygulamaların; ocuk saęlıęı ve gvenlięi, fiyat seenekleri, aktiviteler, yiyecek ve iecek seenekleri ve ocuklar iin oda seenekleri olduęu sonucuna ulařmıřtır. Bununla iliřkili olarak, otellerde ocuklara sunulan hizmetlerin neler olduęunu ve ocuklu ailelerin bu iřletmelerden beklentilerini arařtıran bařka alıřmaların da olduęu grlmektedir (Acun Yıldıırım, 2018: 81; Arıkan ve ztrk, 2018a: 69; n Esen vd., 2018: 75; ztrk vd., 2018: 6; Yıldıırım vd., 2018: 71). Bireylerin tatil yeri seimini etkileyen faktrlerin incelendięi bařka bir alıřmanın bulgularına gre iřletmede sunulan “ocuk imkanları” bu faktrlerden birini oluřturmaktadır (Memiř, 2016: 224; Yılmaz, 2007:144-151).). Bařka bir alıřmada da benzer řekilde, ocuk olanakları ile alakalı olarak “ocuk ekstraları”, “gvenlik”, “ocuk aktiviteleri”, “iřletmenin konumu”, “restoran hizmetleri” ve “genel konaklama hizmetleri” olmak zere altı

faktörlü bir yapının oluştuğu görülmektedir (Yemez ve Karaca, 2019: 223). Bostan vd.'nin (2006: 49) araştırmasına göre, her şey dahil bir otelde konaklayan turistlerin %64,1'ini çocuk sahibi aileler oluşturmakta, çocukların en çok istediği yiyecek içeceklerin, aktivite ve eğlence programlarının ekstraya dahil olması, bu ailelerin her şey dahil sistemle çalışan bir oteli daha çok tercih etmelerine neden olmaktadır. Yaylı ve Yayla'nın (2012: 158) araştırma bulgularında da her şey dahil bir otelde çocuğuyla birlikte konaklayan ailelerin, çocuksuz bireylere göre belirli sürelerle çocuklarla ilgilenme sorumluluğundan kurtulmak istedikleri bilgisine ulaşılmıştır.

Bir diğer çalışmada, tatil satın alma aşamasında çocuklu aileler için otelde çocuk havuzu, animasyon gösterileri, aquaparklar (su parkları) ve çocuk menüleri gibi çocuklara yönelik düzenlemelerin olması, çocuk indirimlerinin yapılması ve otelin “çocuk dostu” olması gibi kriterlerin ön plana çıktığı bulgusuna ulaşılmıştır (Aymanıkuy ve Ceylan, 2013: 120). Bu süreçte aileler, konaklayacakları otel ile alakalı olarak otelin konumu, fiziki yapısı, konuklarına sunduğu konaklama hizmeti, yeme içme hizmeti ve eğlence olanakları gibi pek çok konuda beklenti içerisine girebilmektedirler. Ayrıca çocuklarının sağlık ve güvenliğini ön planda tutarak konaklayacakları otelin hijyen ve güvenlik konusunda gerekli önlemleri alıp almadıklarıyla da ilgilenmektedirler (Özgürel vd., 2019: 66). Dolayısıyla, günümüz aile anlayışında ailelerin tatil tercihlerinde “çocuk dostu” kriterlerinin oluştuğu ve otellerin de çocuklara yönelik düzenlemeler yaparak konuklarına çocuk dostu bir yaklaşımla konaklama hizmeti sunmaya başladıkları gözlenmektedir. Böylece çocuklu ailelerin benimsedikleri çocuk dostu kriterlerinin, otelcilik sektöründe “çocuk dostu otel” konseptiyle karşılık bulmaya başladığı görülmektedir.

Otelcilik sektöründe çocuk dostu otel konseptiyle hizmet veren otel sayısında artış yaşanmış ve “aile dostu otel”, “aile oteli” ve “bebek dostu otel” gibi kavramlar da çocuk dostu otel konseptini ifade etmek üzere kullanılır hale gelmiştir (Aslan vd., 2019: 456). Günümüz tatil anlayışında ön plana çıkan bu konsept, turizm alanyazınında da “çocuk dostu otel” kavramı ile çalışılmaya başlamıştır (Ceylan vd., 2019: 71; Özgürel vd., 2019: 66; Tuna, 2019: 30). Buna göre sektördeki pek çok otelin, sunduğu konaklama hizmetini giderek bu konsept çerçevesinde çeşitlendirmesine ve bu tür otellerin sayısının her geçen gün artmasına rağmen, alanyazında çocuk dostu otel kavramına ilişkin tanımlama çalışmalarının çok kısıtlı olduğu görülmektedir (Aslan vd., 2019: 456;

Çakmak Sel ve Mazman İtik, 2020: 1988). Bir tanımda çocuk dostu otelin, “içinde çocuk oyun alanı, mini club, çocuk aquaparkı, bakıcı hizmeti, eğitilmiş gözetmen vb. unsurları barındıran ailelerin çocuklarıyla birlikte tatil yapabilmesi için her türlü önlemi almış, ortamı ve desteği hazırlamış” olduğundan bahsedilmiştir (Güven vd., 2017: 634). Diğer bir ifadeyle, çocuk dostu otel, yetişkinlere sunulan olanakların yanı sıra çocuklar için de çeşitli imkanları barındıran otelleri ifade etmektedir (Aslan vd., 2019: 456; Tuna vd., 2019: 9). Bu bilgilere göre çocuk dostu bir otelin, yetişkin turist pazarı kadar çocuk pazarına da hitap edebilen, bunu yaparken çocukların sağlık, bakım ve güvenlik ihtiyacı doğrultusunda her yaş grubundaki çocuklara çeşitli yeme içme, konaklama, eğlence ve oyun imkanları sunan otel işletmesi olduğu anlaşılmaktadır.

Bir otelin “çocuk dostu otel” olarak nitelendirilebilmesi için hijyen, yatak yüksekliği, otelin mimarisi, çocuk havuzu ve cankurtaran gibi unsurları bünyesinde barındırması gerekmektedir (Güven vd., 2017: 634). Ancak çocuk dostu otel konseptiyle hizmet veren otellerin sayısının her geçen gün artmasına rağmen, bu konseptte ismini veren çocuk dostu otel kavramı ile alakalı herhangi bir yasal düzenlemenin yapılmadığı dikkat çekmektedir. Turizm Tesislerinin Belgelendirilmesine ve Niteliklerine İlişkin Yönetmelikte çocuk dostu otel kavramına ilişkin herhangi bir maddeye yer verilmediği, Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından da bu otellere ilişkin herhangi bir kriter geliştirilmediği veya yasal bir düzenlemeye gidilmediği görülmektedir. Bu yüzden bu kavram, sektörün çeşitli kesimlerince (turistler, seyahat acenteleri, tur operatörleri, oteller vb.) farklı şekillerde algılanabilmekte (Tuna vd., 2019: 10) ve konaklama işletmeleri birbirinden farklı uygulamalara gidebilmektedirler. Bu da sektörde çocuk dostu otel konusunda ayrışmalara yol açabilmektedir (Güven vd., 2017: 634). Bu ayrışmaların ve algı karışıklıklarının ortadan kaldırılması için alanyazında birtakım çalışmaların yapıldığı gözden kaçmamaktadır. Örneğin, 2012 yılında Çocuk Acil Tıp Derneği ve Türkiye Sağlık Turizmi Tanıtım Organizasyonu tarafından bir “Çocuk Dostu Otel Projesi” hayata geçirilmiş ve bu projede, otellerde çocukların güvenliği için önlemlerin alınması, başta otelin çocuk bölümünde görev yapan personel olmak üzere, tüm otel personeline çocuk konusunda eğitim verilmesi amaçlanmıştır. Bunların yanı sıra otel yönetimine de çocukların güvenliği için risk oluşturan faktörler anlatılmış ve bu risklerin ortadan kaldırılması için alınması gereken tedbirlerin neler olduğu konusunda önerilerde bulunulmuştur. Bu uygulamalar sonucunda, projeye katılan otellere “çocuk dostu otel” unvanı verilmiştir. Proje

kapsamında yapılan tanımlamaya göre çocuk dostu otel kavramı, “*genellikle çocuklara yönelik oda seçenekleri, yeme-içme alternatifleri, otel aktiviteleri ve fiyat konularını kapsamaktadır. Bununla beraber, bir otel veya tatil köyünün çocuklara uygunluğunun değerlendirilmesindeki en önemli nokta güvenlik*” olarak ifade edilmiştir. Bu tanımdan hareketle Özel, çocuk dostu otellerin sahip olması gereken nitelikleri, *çocuklara yönelik oda seçenekleri, yeme-içme alternatifleri, otel aktiviteleri, fiyat ve çocuk güvenliği* olmak üzere beş ana kategoride toplamıştır (Özel, 2021: 99).

1999 yılında finansal güçlüklerden dolayı Fransa’daki faaliyetlerini sonlandıran Uluslararası Çocuk Merkezi, Ankara’da Çocuk Sağlığı Enstitüsü Vakfı bünyesinde Bilkent Üniversitesi yerleşkesi içerisinde faaliyetlerini sürdürmeye ve çocuk haklarının tanınması, yaygınlaştırılması ve çocuğa karşı işlenen şiddetin önlenmesi amacıyla çalışmalar yapmaya başlamıştır. Bu bağlamda Merkez, “Çocuk Dostu Turizm: Özel Sektörde Çocuk Haklarının Korunması İçin Sivil Toplum ile İşbirliği Projesi” isimli bir proje geliştirmiştir. Bu proje kapsamında Merkez, turizm sektöründe çocuk haklarının güçlendirilmesi, çocuk dostu turizm anlayışının yaygınlaştırılması ve “Çocuk Dostu Turizm Rehber İlkelerinin” uygulanabilmesi için çalışmalar yapmaktadır (UÇM, 2020). Turizm sektöründe de konuyla alakalı olarak ETS Tur tarafından yapılan ve ailelere uygulanan anketler sonucunda çocuk dostu otellerin sahip olması gereken kriterlerin belirlendiği bir çalışma dikkat çekmektedir. Buna göre bu kriterlerden ilkinin otellerde ebeveyn odasından bir kapıyla çocuk odasına çabuk geçiş imkanı sağlayan aile odalarının bulunması oluşturmaktadır. Ayrıca, bu otellerde; çocuklar için küçük boyutlarda tasarlanmış özel havuzlar, kaydıraklı ve aquaparklı geniş alanlar, lunaparklar, bebek bakıcılığı hizmeti ve her yaş grubuna ayrı ayrı hizmet veren çocuk kulüpleri de olmalıdır. Diğer yandan, çocuklara özel yemek alternatiflerinin sunulması, bebek ve çocuk büfelerinin olması, restoranlarda çocuklara özel menülerin sunulması, gün içerisinde özel ikramlar yapılması, çocuklar için özel animasyon gösterilerinin yapılması, uyuma odalarının olması, yüz boyama, el işleri, tişört boyama, mini voleybol, boccia ve bowling gibi bütün gün süren eğlence olanaklarının olması da bu otellerin taşıması gereken kriterler arasında sayılmaktadır (Emir ve Pekiyan, 2010: 164; Arıkan ve Öztürk, 2018: 19; Öztürk vd., 2018: 10). Yılmaz’ın (2007: 142-153) aile turizmine yönelik yaptığı tez çalışmasının sonucunda belirlediği çocuk dostu otel kriterlerinin de yukarıda belirtilen çalışmaların sonuçlarıyla büyük oranda benzerlik gösterdiği dikkat çekmektedir.

Çocuk dostu oteller için henüz bir belgelendirme sistemi olmadığından, konaklama hizmeti sunan tüm oteller “çocuk dostu olma” kriterlerini sağladığı takdirde çocuk dostu otel olarak kabul edilebilecektir. Ancak bu yaklaşımın yakın bir gelecekte bir konsept uygulamasından çıkartılarak ilgili yönetmelik ile desteklenmesi gerekmektedir. Bu araştırmada, araştırma yapılacak otellerin “resort” otel olmalarının yanında “çocuk dostu otel” konseptini de benimsemiş olmaları dikkate alınacaktır. Burada, çocuk dostu olan bir otelin, çocuk rekreasyonu ile ilgili önemli bir alt yapı ve donanımına sahip olacağı varsayılmış ve bu noktadan hareketle araştırmanın ikinci sorusu şu şekilde sorulmuştur:

S₂: Çocuk dostu otel, çocuk oyunları veya çocuk rekreasyonu konusunda donanımlı mıdır?

3. ALANYAZIN

Araştırmanın bu bölümünde, araştırmaya temel teşkil eden ilgili alanyazın incelemesine yer verilmiştir. Bu inceleme, “oyun teorileri” ve “turizmde çocuk konulu çalışmalar” şeklinde iki başlık altında yürütülmüştür.

3.1. Oyun Teorileri

Oyun, çocuğun gelişim ve öğrenme süreçlerindeki en önemli unsurlardan biridir ve birçok teorisyen tarafından bu kavram üzerinde çalışılmıştır. Oyun, farklı açılardan ele alınarak tanımlanmış ve oyunun, çocuğun gelişim ve öğrenme süreçlerine olan etkisi tartışılmıştır. Örneğin, psikanalitik teorisyenler oyunu, çocuğun duygusal gelişimi açısından ele alırken, bilişsel gelişim teorisyenleri oyunun, öğrenmek için bir araç olduğunu ve çocuğun bilişsel gelişiminin bir göstergesi olduğunu savunmuşlardır (Erden, 2016: 25). Oyun kavramına getirilen bu farklı yaklaşımlar farklı oyun teorilerinin de ortaya çıkmasına neden olmuş ve araştırmacılar, oyun üzerine teorilerini geliştirirken, ait oldukları kuramsal görüşe göre düşünmüşlerdir. Örneğin, gelişim psikolojisi açısından Bühler (1926) ve Piaget (1945); sosyolojik açıdan Murphy (1937); klinik ve terapi yönünden Ericson (1943), Axline (1947) ve Schmitchen (1974); motivasyonel açıdan ise Berlyne (1960) ve Heckhausen (1964) gibi düşünürler kendi kuramsal görüşleri doğrultusunda teoriler geliştirmişlerdir (Özdoğan, 2014: 113). Oyun teorileri tarihsel açıdan ele alındığında, çocuk oyunu hakkındaki teorik bilgilerin Eski

Yunan'a kadar uzandığı görülmektedir. Platon, oyun oynamayı çocuğun sosyalleşmesi ve topluma karışması için bir araç olarak görmüş (Önder, 2017: 27-28) ve bir saatlik bir oyunun, çocuk hakkında bir senelik bir iletişimden çok daha fazla bilgi vereceğini ileri sürmüştür (Uncu ve Çalışır, 2018: 1450).

Roma döneminde, bu dönemin önemli düşünürlerinden Çiçero ve Quintilianus, eğitimin daha çocukluk çağlarında başlaması gerektiğini ileri sürmüş ve çocukların iyiye yönelme oyunları oynamalarını tavsiye etmişlerdir (Pehlivan, 2014: 2). Fakat bu dönemde boş zamanın aşırı tüketimi sonucunda ortaya çıkan hedonistik yapı, oyun davranışındaki ölçüyü de ortadan kaldırmıştır. Roma Katolik Kilisesinin oluşmasıyla da oyun, Batı Avrupa'da sosyal bir tehdit olarak görülmüş ve oyunun haz veren türleri Kilise tarafından yasaklanmıştır (Tekin, 2016: 51). Orta çağ dönemindeki oyun kavramına ilişkin görüşlerden birinin St. Augustine'e ait olduğu belirtilmektedir. Augustine, *İtiraf*lar adlı kitabında zaman zaman okuldan kaçarak arkadaşlarıyla nasıl oyun oynadığını, bu oyunlardan ne kadar keyif aldığını ve ne gibi yararlar sağladığını anlatmıştır (Pehlivan, 2014: 2; Tekin, 2016: 51). 18. Yüzyıla gelindiğinde, Froebel, Schiller, Spencer ve Rousseau gibi önemli düşünürler oyun kavramına önemli katkılarda bulunmuş ve oyun, Eski Yunan toplumunda olduğu gibi yeniden önem kazanmıştır (Tekin, 2016: 52). 19. Yüzyılda eğitim hareketleri ile oyunu açıklamaya çalışan pek çok teori ortaya atılmış ve bu teoriler, 20. Yüzyılda da gelişimlerini sürdürmüştür (Uluğ Ormanlıoğlu, 2013: 36). Bu teoriler, oyunun amacı ile ortaya çıkış nedenlerini açıklamaya çalışmış (Aytekin, 2015: 25) ve çocukları oyun oynamaya iten biyolojik ve fizyolojik etkenlerin neler olduğunu inceleyen düşünürler tarafından geliştirilmiştir (Tekin, 2006: 52). Öncelikle Rousseau, eğitimin oyuna dayanması gerektiğini ileri sürmüş ve oyunun, öğrenme için en temel ortam olduğunu savunmuştur (Önder, 2017: 28). Ortaya atılan bu teoriler doğrultusunda, 20. Yüzyılda çocukluk yaşamın özel bir evresi olarak görülmeye ve oyun oynamaya da daha olumlu bir gözle bakılmaya başlanmıştır.

Buraya kadar verilen bilgilerden, eski çağlardan itibaren oyun kavramına önem verilmiş ve çocuğun gelişimi üzerindeki etkisine vurgu yapılmış olmasına rağmen, 19. Yüzyıla kadar oyunla ilgili herhangi bir teorinin ortaya atılmamış olduğu anlaşılmaktadır. 19. Yüzyılda çocuğun eğitimine verilen önemin artmasıyla, oyunla ilgili pek çok teorinin ortaya atıldığı, oluşturulan ilk teorilerin ise daha çok biyolojik

nitelikteki teoriler olduğu dikkat çekmektedir. Ancak zaman içerisinde biyolojik unsurların yanı sıra bilişsel, duygusal, sosyal ve kültürel unsurların da tartışılmaya başlandığı ve çeşitli düşünürler tarafından bu unsurları temel alan yeni teorilerin geliştirildiği görülmektedir. Günümüzde ise çocuğun oyun davranışını açıklayan pek çok teori bulunmaktadır. Bakıldığında, bu teorilerin çoğunun, her yaştaki insanın boş zaman etkinliklerinden çok, çocukların oyunlarına odaklandıkları ve oyun oynamanın, çocuk için özel bir davranış olduğuna vurgu yaptıkları görülmektedir. Bu teorilere göre, oyunun çocuk üzerindeki en büyük etkisinin çocuğun fizyolojik, psikolojik, sosyal ve bilişsel alanlarda görüldüğü anlaşılmaktadır.

19. ve 20. Yüzyıllarda ortaya atılan oyun teorileri, günümüz yazarları tarafından farklı şekillerde sınıflandırılmıştır. Örneğin, Mellou (1994) oyun teorilerini, *a) klasik teoriler* ve *b) modern teoriler* şeklinde iki kategoride değerlendirmiştir (Baysal, 2012: 58). Cengiz (1996: 21-34) de bu teorileri *a) ilk oyun teorileri* ve *b) 20. Yüzyıl oyun teorileri* olmak üzere ikiye; Doğanay (1998: 6) ise *a) klasik oyun teorileri*, *b) dinamik oyun teorileri* ve *c) diğer oyun teorileri* şeklinde üçe ayırmıştır. Kuşçu (2014: 16-28) da oyun teorilerini, *a) klasik oyun teorileri* ve *b) dinamik oyun teorileri* şeklinde iki kategoride ele almıştır. Değirmenci (2016: 18-24), Erden (2016: 26-35), Eren (2016: 13-16), Bozkurt (2017: 20-23), Aşık Öztürk (2018: 12-15) ve Özmutlu ve Eroğlu (2019: 196-199) da bu sınıflandırmayı, *a) klasik oyun teorileri* ve *b) modern oyun teorileri* şeklinde yapmış; Günaydı (2019: 9-15) ve Vatandaş (2020: 919-920) da bu sınıflandırmayı -benzer şekilde- *a) klasik oyun teorileri* ve *b) çağdaş oyun teorileri* şeklinde kullanmıştır. Başka bir sınıflandırmada da oyun teorileri, *a) klasik teoriler*, *b) yakın dönem teorileri* ve *c) güncel teoriler* şeklinde sınıflandırılmıştır (Tekin, 2016: 56-64). Diğer bir sınıflandırmada ise bu sınıflandırmadan farklı bir yaklaşım sergilendiği görülmektedir. Bu yaklaşıma göre, oyunlar; *a) fazla enerji teorileri*, *b) oyunu eğitim aracı olarak gören teoriler*, *c) sosyal dünya ile ilişki kurma teorileri*, *d) duygusal süreçlere ilişkin teoriler*, *e) dil ve bilişsel süreç teorileri* ve *f) çağdaş oyun teorileri* şeklinde sınıflandırılmaktadır (Önder, 2017:33-45). Tezcan'ın (1993: 65-74), bu teorileri, *a) biyolojik ve fizyolojik teoriler*, *b) psikolojik teoriler* ve *c) sosyolojik teoriler* olarak üç grupta topladığı; Çetiner'in (2019: 119-124) ise bu sınıflandırmaya bir de *bilişsel teorileri* eklediği görülmektedir.

Çetiner'in oyun teorileri sınıflandırmasının, tarihsel süreç içerisinde *fizyolojik*, *sosyo-kültürel*, *psikolojik* ve *bilişsel* açıdan geliştirilmiş olan oyun teorilerinin çerçevesi ile örtüştüğü görülmektedir. Bu bilgiler ışığında, çalışmaya konu edilecek olan oyun teorileri, Çetiner'in a) *biyolojik ve fizyolojik oyun teorileri*, b) *psikolojik oyun teorileri*, c) *sosyo-kültürel oyun teorileri* ve d) *bilişsel oyun teorileri* şeklinde yaptığı sınıflandırma dikkate alınarak incelenecektir.

3.1.1. Biyolojik ve Fizyolojik Oyun Teorileri

Oyun konusunda geliştirilen ilk teoriler büyük ölçüde biyolojik nitelik taşımaktaydı (Tezcan, 1993: 65). Bu teorileri, çocukları oyun oynamaya iten biyolojik ve fizyolojik etmenlerin neler olduğu ile ilgilenen teorisyenler geliştirmiştir. Bu teorisyenler, bu etmenlerin doğuştan geldiğini ve bunu değiştirmenin imkansız olduğunu düşünmüşlerdir (Tekin, 2006: 52-53). Örneğin, Spencer ve Schiller oyunu, çocuğun vücudunda oluşan fazlalık enerjinin harcanmasını sağlayan amaçsız bir faaliyet olarak değerlendirirken (Kuşçu, 2014: 16-17), Lazarus aylaklık ve çalışma ile karşılaştırarak aktif eğlenceyi enerji sağlayıcı bir araç olarak görmüştür (Uluğ Ormanlıoğlu, 2013: 36-37).

a) Fazla Enerji Teorisi

Fazla enerji teorisi Schiller ve Spencer tarafından ortaya atılmıştır (Özdenk, 2007: 65). Bu teori, canlı vücudunda bulunan fazla enerjinin oyun yoluyla harcanmasını ifade etmekte (Henricks, 2014: 191) ve hem insanların hem de hayvanların doğaları gereği aktif olduklarını savunmaktadır (Vatandaş, 2020: 919). Spencer *Psikoloji Prensipleri* adlı eserinde, küçük çocukların ve hayvanların hiç durmadan koşup, sıçrayıp, yuvarlanmalarını oyun olarak nitelendirmiş ve bu davranışları “fazla enerji teorisi” ile açıklamıştır (Bulman, 1999: 35). Spencer’a göre, oyun esnasında sergilenen davranışlar amaçsız davranışlardır ve yalnızca enerjinin açığa çıkmasına neden olmaktadır (Önder, 2017: 34). Schiller ise doğada bir tür “güç bolluğunun” bulunduğunu belirtmekte (Cengiz, 1996: 22) ve oyunu, “*kışkıran enerjinin amaçsızca harcanması*” olarak tanımlamaktadır. Ayrıca, çocuk anne ve babası tarafından bakıldığı ve ihtiyaçları giderildiği için çalışmak zorunda değildir ve vücudunda ortaya çıkan bu fazla enerjiyi ancak oyun yoluyla boşaltıp rahatlatmaktadır. Dolayısıyla, bu teorinin temelini, bedensel

enerjinin dışsal dünyaya yansması fikri oluşturmakta (Öğretir, 2008: 95; Kuşçu, 2014: 17) ve çocuk, vücudunda biriken fazla enerjiyi oyun yoluyla boşaltmaktadır (Apaydın, 2018: 99).

b) Yaşama Hazırlık Teorisi

Yaşama hazırlık teorisinin temellerini Augustine'nin düşüncelerinde görmek mümkündür. *İtiraf*lar adlı kitabında Augustine, oyun oynamanın çocuk üzerindeki eğitsel değerini fark etmiş ve oyunun, yetişkin yaşamına gençleri hazırlamadaki rolünü dile getirmiştir (Önder, 2017: 28). Fakat bu düşüncenin teori olarak ortaya atılması Groos tarafından olmuştur (Tekin, 2016: 56). Groos, *İnsanda Oyun* adlı eserinde bu teoriyi geliştirerek oyun olgusunu açıklamıştır. Teori, çocukların anne ve babalarından gördükleri davranışları kendileri de yaparak hayatı deneme-yanılma yoluyla öğrenme şansı bulmalarından dolayı “egzersiz” teorisi (Öğretir, 2008: 95) ve “oyunla alıştırma teorisi” isimleriyle de anılmaktadır (Cengiz, 1996: 25). Bu teoriye göre, yaşam için gerekli olan bilgi ve beceriler çocukluk çağlarında oynanan oyunlarla kazanılmaktadır. Oyun, çocuğun yaşam kurallarını öğrenmesini ve yaşam için gerekli olan etkinlikleri yapmasını sağlamaktadır (Pehlivan, 2014: 34). Çocuğu, yetişkinlik hayatına hazırlamakta ve çocukluğun sonunda ulaşılacak olan olgunluk döneminin ön denemelerini oluşturmaktadır (Erden, 2016: 27). Dolayısıyla, oyunla harcanan zamana boşa gitmiş bir zaman olarak bakılmaması ve her çocuğun, gelecekte sergileyeceği yetişkin insanın özelliklerini daha çocuk yaşlarda öğrenmesi gerekmektedir (Adler, 2010: 89).

c) Taklit-Tekrar Teorisi

Taklit-tekrar teorisini Hall ortaya atmış olup (Çankaya, 2014: 21), teori alanyazında “özünü yineleme teorisi” (Cengiz, 1996: 26), “tekrarlama teorisi” ve “bağlantı kurma teorisi” isimleriyle de anılmaktadır. Bu teori, yaşama hazırlık teorisinin karşıtıdır (Kuşçu, 2014: 19) ve oyunla gelecekteki davranışlar arasında hiçbir bağ kurmamaktadır (Doğanay, 1998: 8). Bu teoriye göre, oyundaki her hareket, kalıtsal bir temele dayanmakta, çocuk da insanoğlunun evrimsel süreçte geçmiş olduğu tüm aşamalardan oyun yoluyla tek tek geçmektedir (Özdenk, 2007: 66-67; Aytekin, 2015: 26). Dolayısıyla, çocuk, atalarının yapmış olduğu koşma, sıçrama ve fırlatma gibi

hareketleri oyun aracılığıyla yinelemektedir. Hayatı boyunca da atalarının daha önce geçirmiş olduğu aynı gelişme seyrini izleyecektir (Tezcan, 1993: 67; Öğretir, 2008: 95).

d) Rahatlama ve Eğlence Teorisi

Bu teori, Lazarus tarafından ortaya atılmıştır ve “canlandırma teorisi” olarak da anılmaktadır (Cengiz, 1996: 24). Fazla enerji teorisinin karşılığını ifade etmektedir. Lazarus, oyunun amacının, fazla enerjiyi atmaktan ziyade harcanan enerjinin yenilenmesi olduğunu savunmuştur. Ona göre, harcanan enerjiyi yeniden kazanmak ve bu enerji açığını kapatmak için çocuk ya uyumakta ya da oyun oynamaktadır (Öğretir, 2008: 95; Erden, 2016: 27; Tekin, 2016: 57-58).

3.1.2. Psikolojik Oyun Teorileri

20. yüzyılda bilim insanları oyunun doğasında var olan psikolojik süreçleri de belirlemeye çalışmışlar (Henricks, 2014: 191) ve oyunu psikolojik açıdan ele alan teoriler geliştirmişlerdir. Bu teoriler, oyunun, çocuğun doğuştan sahip olduğu içgüdülerden kaynaklandığını savunmaktadır. Ayrıca, bu teoriler, çocuğun mental açıdan rahatladığı görüşüne dayanmakta ve oyunun birey üzerindeki psikolojik yönünü ortaya koymaktadır (Çetiner, 2019: 121).

a) İçgüdü Teorisi

Bu teorinin temsilcileri James ve McDougall olup, teori, oyunun içgüdüsel dürtü, refleks ve arzulara dayandığı görüşünü savunmaktadır (Tezcan, 1993: 67; Hazar, 2014: 24). Bu teoriye göre, çocuğun oyun ortamında beceri kazanmasını sağlayacak olan etkinlikleri yapma nedenleri tamamen doğuştan gelmektedir (Tekin, 2016: 56).

b) Deşarj Olma Teorisi

Diğer adıyla “boşalım teorisi” olarak da ifade edilen deşarj olma teorisinin temellerini, Eski Yunan döneminde Aristoteles’in düşüncelerinde görmek mümkündür (Çetiner, 2019: 121). Bu teoriye göre, aktif olarak oynanan oyun, hapsedilmiş duyguların güvenli bir şekilde dışarı çıkmasını sağlamaktadır (Tekin, 2016: 59). Saldırganlık, sinirli olma ve kızgınlık gibi günlük hayatta sergilenme imkanı bulamayan

duygular zamanla birikmekte, çocuk da bu duyguları dışa vurmak istemektedir. Oyun oynamak ise çocuğa, birikmiş bu negatif duygularını deşarj edebilmesi için güvenli bir ortam sağlamaktadır (Çakır, 2017: 53).

c) Dinlenme Teorisi

Dinlenme teorisi, Patrick tarafından geliştirilmiştir (Cengiz, 1996: 24; Çankaya, 2014: 22). Patrick oyunu, çocuğun toplumsal gelişimi ve içgüdüsel dürtüleri için bir kurtuluş olarak görmüş (Tezcan, 1993: 68) ve oyunun, harcanan enerjiyi tekrar elde etmek üzere oynandığını kabul etmiştir. Bu teoriye göre, zorlayan etkinlikler çocuğu fiziksel ve zihinsel olarak yıpratmakta, böylece çocuk dinlenme ve uyku ihtiyacı hissetmektedir. Çocuk için gerçek dinlenme ise oyun ile mümkün olmakta ve çocuk, az enerjiye sahip olduğunda enerjisini artırmak için oyuna başvurmaktadır (Kuşçu, 2014: 17).

d) Yeniden Yaratma Teorisi

Yeniden yaratma teorisinin temsilcileri Kames ve Muths olup (Tezcan, 1993: 68), bu teoriye göre oyunun amacını, azalan enerjiyi yeniden kazanmak oluşturmaktadır (Pehlivan, 2014: 35). Oyun, ihtiyaç duyulan enerjiyi tazeleyen, canlandıran ve tekrar depolayan bir eylem olduğundan, çocuk oyuna sağlığına ve gücüne yeniden kavuşmak için başvurmakta, fiziksel ve zihinsel enerjisini telafi etmek ve dinlenmek için oyun oynamaktadır (Çankaya, 2014: 22; Hazar, 2014: 25).

e) Kendini İfade Etme Teorisi

Kendini ifade etme teorisi, Mitchel ve Mason tarafından geliştirilmiştir (Çankaya, 2014: 22) ve çocuğun kapasitesini, anatomik ve fizyolojik yapısını, psikolojik eğilimlerini ve kendini ifade etme isteğini dikkate almaktadır (Tezcan, 1993: 69). Bu teoriye göre çocuk, kendini ifade etme arzusu ve ihtiyacı çerçevesinde oyun oynamaktadır (Tekin, 2016: 62; Çakır, 2017: 54). Oyun yoluyla başarı elde etme, yaratma, paylaşma, takdir edilme, kendini kanıtlama ve kişiliğini ifade etme olanağı bulunmaktadır (Hazar, 2014: 25).

3.1.3. Sosyo-Kültürel Oyun Teorileri

Sosyo-kültürel oyun teorileri oyunun, çocuğun yaşantısındaki yerini ortaya koymak amacıyla geliştirilmiştir. Bu teoriler, çocuğun sosyalleşmesinin yanı sıra toplumsal yapının oluşması ve gelişimine ilişkin oyunun etkisini de ortaya koymaktadır (Tekin, 2016: 54-55; Çetiner, 2019: 122).

a) Kültür Unsuru Olarak Oyun Teorisi

Oyunu bir kültür unsuru olarak ele alan ve bu teoriyi geliştiren düşünür Huizinga'dır (Tezcan, 1993: 69). Huizinga oyunu, "kültürden daha eski" bir olgu olarak görmekte (Cengiz, 1996: 28) ve oyunun, çeşitli kültürlerden çıkmadığını, tam tersine, bu kültürlerin gelişmesinde en önemli özellik olarak var olduğunu savunmaktadır. Ona göre insan uygarlığı, oyunun içinde ortaya çıkıp gelişmiştir. Oyun ise bir tepki ya da içgüdü değildir; belirli bir işleve sahiptir ve istekle yapılan gönüllü faaliyetlerden oluşmaktadır (Huizinga, 2017: 8-14).

b) Toplumsal Buluş Olarak Oyun Güdüsü Teorisi

Kroeber'in temsilcisi olduğu bu teori (Çetiner, 2019: 122), insanda bulunan oyun güdüsünün, insan davranışlarını ve spor, sanat ve bilim gibi alanlardaki kültürel başarıları harekete geçirdiğini savunmakta, oyunun niteliğinden çok rolü üzerinde durmaktadır (Hazar, 2014: 26).

c) Kültürlere Göre Oyun Biçimleri Teorisi

Bu teori, Caillois tarafından geliştirilmiştir. Caillois, *Man and the Sacred* adlı eserinde, Huizinga'nın oyun teorisini eleştirmiş ve onun tüm oyun etkinliklerini tek bir formda özümseme arayışına karşı çıkmıştır (Henricks, 2010: 162). Caillois, oyun biçimlerinin sistematik bir çözümlemesini geliştirerek her kültürün sahip olduğu oyunların, o kültürde belli başlı işlevlere sahip olduğunu belirtmiştir (Tezcan, 1993: 71). Bu teoride oyun, kültürel fonksiyonları açısından; "yarışma oyunları (*agon*)", "şans oyunları (*alea*)", "taklit oyunları (*mimicry*)" ve "katılanlarda şok-kasılma-korku, algılama dengesinin geçici tahribi vb. yaratan oyunlar (*ilinx*)" şeklinde dört gruba ayrılmıştır. Caillois'e göre, *agon-alea* ve *mimicry-ilinx* oyun çiftleri, kültürü şekillendirme ve ifade etme açısından son derece etkili ve verimlidir (Groot, 2000: 34).

d) Yaşam Etkinliği Olarak Oyun Teorisi

Gulick'in geliştirdiği bu teoriye göre, oyun bir yaşam etkinliğidir ve oyunu oynayan çocuk, oynarken yaptığı şeylerden hoşlanmakta ve onlara karşı ilgi duymaktadır. Dolayısıyla, oyun oynarken çocuğun, yaptığı şeye karşı tutumu ve duyguları ön plana çıkmaktadır (Tezcan, 1993: 72-73; Hazar, 2014: 26; Çetiner, 2019: 123).

3.1.4. Bilişsel Oyun Teorileri

Bilişsel oyun teorileri, oyunun içgüdüsel bir eylem olmasının ötesinde, öğrenilen bir davranış olduğunu savunan yaklaşımlardır. Bu teorilere göre, oyun, bilginin öğrenilmesi ve aktarılmasına katkı sağlayan bir araç görevi üstlenmektedir (Çetiner, 2019: 123).

a) Psikanalitik Kişilik Gelişimi Teorisi

Psikanalitik gelişim teorisi, Freud tarafından ortaya atılmış olup, “öğrenme teorisi” olarak da bilinmektedir. Bu teorinin dayandığı temel fikir, insanın düşündüğü ve yaptığı pek çok şeyin esasında bilinçaltı bir süreç tarafından yönlendirildiği düşüncesidir (Smith vd., 2019: 459). Bu düşünce doğrultusunda Freud oyunu, çocuğun en çok sevdiği ve ilgilendiği bir uğraş olarak tanımlamış ve çocuğun bilinçaltına açılan bir pencere olarak görmüştür. Buradan yola çıkarak, oyunun çocuğun duygusal gelişimi üzerinde durmuş, oyun sayesinde çocuğun, kendisini ifade ederek duygularını açığa vurabildiğini ve gerçek yaşamda üstesinden gelemediği olaylarla oyun sayesinde başa çıkabildiğini belirtmiştir (Kıldan, 2001: 29; Özdenk, 2007: 67; Öğretir, 2008: 95; Kuşçu, 2014: 20-21; Erden, 2016: 28). Bu teoriye göre, çocuk, kendisini rahatsız eden durumlardan, ancak oyun yoluyla kurtulabilmektedir (Apaydın, 2018: 99).

b) Bilişsel Oyun Teorisi

Bilişsel gelişime dayalı olarak geliştirilen bu teorinin öncüsü Piaget'tir (Çetiner, 2019: 123). Piaget, çocuğu biyolojik açıdan gelişen veya dışsal uyaranların edilgen alıcısını oluşturan bir varlık olmasından başka, gelişim sürecinin etkin bir katılımcısı

olarak görmüş (Smith vd., 2019: 74), özel olarak çocuğun bilişsel gelişimiyle ilgilenmiş (Cohen, 2019: 186) ve geliştirdiği oyun teorisini, bilişsel gelişim teorisi üzerine kurgulamıştır (Toran ve Dilek, 2017: 43). Piaget’a göre, çocuğun beyin ve sinir sistemi olgunlaştıkça, çocuk çevreye uyum sağlamasına yardımcı olacak daha karmaşık bilişsel yapıları kullanabilir hale gelmektedir (Mercan, 2017: 13). Piaget, oyunu da bu bilişsel süreç içerisinde kendiliğinden ortaya çıkan, zevk için yapılan ve bir düzenleme içermeyen eğlenceli bir davranış olarak ele almış ve oyunun, bilişsel gelişimin bir parçası olduğunu ifade etmiştir (Ardahan, 2018: 38). Onun oyun teorisi, çocuğun zeka gelişimi ile yakından ilgilidir (Uluğ Ormanlıoğlu, 2013: 61) ve onun, çocuğun niteliksel olarak farklı düşünce düzeyleri ile artan bilgi düzeyleri tarafından tanımlanan dönemlerden geçerek geliştiği yönündeki düşüncesi, bilişsel oyun teorileri üzerinde oldukça etkili olmuştur. Bu yaklaşımı ile Piaget, çocuğun bilişsel yapıları, bilgiyi işleme süreçlerinin içsel kuralları² (asimilasyon ve akomodasyon) ile dış dünya arasında bir ilişkinin var olduğunu ileri sürmüştür (Önder, 2017: 37). Bu kurallar doğrultusunda çocuk, farklı bir nesne veya olayla karşılaştığında öncelikle onu *özümsemeye* ve önceden var olan şemalara göre anlamlandırmaya çalışmaktadır. Fakat eğer yeni deneyim çocuğun zihninde önceden var olan şemaya uymazsa, çocuk o deneyime *uyum sağlamaya*, yani zihninde yeni bilgiye uyacak bir şema oluşturmaya çalışacak, böylece dünya ile ilgili kendi kuramını geliştirecektir. Örneğin, eğer bir erkek çocuğun zihninde var olan itfaiyeci şeması büyük ve iri bir üniforma giyen yetişkin bir erkekse, ancak çocuk o üniformanın içinde bir kadın görürse, ilk önce kadınların itfaiyeci olabileceğine inanmayı reddedecektir. Fakat daha sonraları kadın itfaiyecilerle ilgili edineceği diğer kanıtlardan sonra kadınların da itfaiyeci olabileceğini kabul ederek zihnindeki itfaiyecilere yönelik şemasında uyum sağlamaya gidebilecektir (Smith vd., 2019: 75). Dolayısıyla, oyun çocuğun, tecrübelerini, bilgilerini ve anlayışını harmanladığı bir olgu olarak ortaya çıkarken, çocuk da bu unsurları ancak oyun aracılığıyla denetleme imkanı bulmaktadır (Ünsal, 2017: 75).

²*Asimilasyon (Özümseme)*: Dış dünyanın içe alımı; dış dünyada yeni karşılaşılan durum ve nesneleri daha önce edindiği şemalarla karşılaştırma. Diğer bir ifadeyle, çocuğun, yaşantılarını, deneyimlerini, kendi davranış ve düşünce yapısı içerisinde düzenlemesi; dikkatini tanıdığı ve güvendiği objeler üzerinde yoğunlaştırmasıdır.

Akomodasyon (Uyum): Çevreye uyum; çevreyle vücut yolu ile etkileşimde bulunarak çevreyi taklit etme ve zihne alma çabası. Diğer bir ifadeyle, çocuğun, çevrenin sunduğu olanaklara tepki verme alışkanlığı kazanmasıdır (Özdenk, 2007: 68; Kuşçu, 2014: 22; Pehlivan, 2014: 36; Önder, 2017: 37).

Asimilasyon ve akomodasyon, sürekliliği olan bir ilişki biçimi ve dengede olmaya yönelik bir uğraştır (Pehlivan, 2014: 36).

Piaget’ın bilişsel oyun teorisine göre, çocukta oyun gelişimi belli bir evrimsel süreç içerisinde gerçekleşmekte ve bu süreç, alıştırma oyunları ile başlayıp kurallı oyunlara geçişle tamamlanmaktadır (Toran ve Dilek, 2017: 44). Bu teoriye bağlı olarak Piaget, çocuğun bilişsel gelişim dönemlerini; 1) *duyusal-hareket evresi*, 2) *işlem öncesi evre*, 3) *somut işlem evresi* ve 4) *soyut işlem evresi* olmak üzere dörde ayırmıştır (Cohen, 2019: 186). Bu dönemler, birbirinin içine geçmiş aşamalardan oluşmakta ve kendilerinden önceki dönemin özelliklerini içine alarak devam etmektedir. Diğer bir ifadeyle, basitten karmaşığa doğru tersine çevrilmiş hiyerarşik bir yapı oluşturmakta, her çocuk yetişkinlik yaşamına kadar geçen süreçte bu gelişim evrelerinden geçmektedir (Pehlivan, 2014: 36). Bu evrelerin sırası değişmemekte ve bu evrelerden geçiş, isteğe bağlı gerçekleşmemektedir (Driscoll, 2017: 217). Burada bahsi geçen gelişim evrelerini aşağıdaki gibi açıklamak mümkündür:

1. *Duyusal-Hareket evre*: Bu evre, “motor” evresi olarak da adlandırılmaktadır. İnsan hayatının 0-2 yaş dönemini kapsamakta (Önder, 2017: 37) ve insanın bebeklik evresini meydana getirmektedir (Uluğ Ormanlıoğlu, 2013: 21). Bu evre, zekanın hareketlendiği evredir (Furnham, 2018: 157) ve bu evrede bebek, insan hayatı için en temel becerileri öğrenmektedir (Köksal Akyol, 2015: 50). Kendini ve çevresini yalnızca duyuşsal deneyimlerle, yani fiziksel temasla tanımakta (Cohen, 2019: 187), dünyayı keşfedebilmek için duyuşlarını ve motor becerilerini kullanmaktadır. Böylece bebek, kavrayabildiği her nesneyi emilebilecek bir nesneye dönüştürmeye başlamaktadır (Elkind, 2008: 2). Başlangıçta kendisini diğer nesnelerden ayıramasa da zaman içerisinde eşyaları tutma, yakalama, kendine çekme, emme vb. yoluyla kendi vücudunu keşfetmeye ve nesne kullanma becerisini geliştirmeye çalışmaktadır (Furnham, 2018: 157; Sayar ve Dinç, 2018: 115; Senemoğlu, 2018: 42). Örneğin, bir nesneyi yakalamak için ne kadar uzanmak zorunda olduğunu veya mama tabağını masanın kenarına ittiğinde ne olacağını bu dönemde keşfetmektedir (Smith vd., 2019: 76). Ayrıca, daha sonraki evrelerde ihtiyacı olacak gözlemsel öğrenme için önem taşıyan taklit yeteneğini de bu evrede geliştirmekte (Çoknaz, 2017: 84) ve çevresinde gördüklerini taklit ederek, taklit oyunları yapmaktadır (Pehlivan, 2014: 37; Balaban

Dağal, 2017: 59). Bu yolla bu dönemde bebek, “alıştırma oyunları” oynamakta (Özdenk, 2007: 69; Erden, 2016: 31), bu oyunları ise “tek başına” gerçekleştirmektedir (Aytaç vd., 2018: 139).

2. İşlem öncesi evre: Bu evre, çocuğun 3-6 yaş arası dönemini kapsamakta ve bu evrede, çocuğun dünyayı keşfetme çabalarında artış yaşanmaktadır (Yücesoy, 2016: 45). Gelişim psikologları bu dönemi “ilk çocukluk evresi” ya da “oyun çağı” olarak da adlandırmaktadır. Bu dönemde, çocukta büyüme ve fizyolojik gelişmeler kararlılık kazanmakta (Apaydın, 2018: 98; Aytaç vd., 2018: 140) ve çocuk, sözcük kullanmaya, nesnelerle ilgili semboller geliştirmeye başlamaktadır (Cohen, 2019: 187). Geliştirdiği bu semboller ile sembollerin temsil ettiği nesneler arasında eğlenceli ilişkiler kurabilmektedir (Elkind, 2008: 2; Köksal Akyol, 2015: 53; Miller, 2017: 76; Selçuk, 2018: 92). Bu evre, *sembolik dönem (kavram öncesi dönem)* ve *sezgisel dönem* olmak üzere ikiye ayrılmaktadır (Çoknaz, 2017: 85). Sembolik dönem, çocuğun 3-4 yaşlarındaki dönemidir. Bu dönemde çocuk, sözcük kullanmaya başlamakta ve dil öğrenmesi gelişmektedir. Ayrıca, ilkel düzeyde sembolleştirme de bu dönemde görülmekte ve çocuk, sembolleştirmeye yönelik oyunlar oynamaktadır. Örneğin, bir sopayı at olarak kullanabilmekte ya da bir kutuyla arabaymış gibi oyunlar oynayabilmektedir (Ergin, 2017: 114; Smith vd., 2019: 76). Ayrıca, oyuncakları ile konuşmakta, onlara yemek yedirmekte, sıkıldığında onları bir kenara atabilmektedir (Balaban Dağal, 2017: 61). Sezgisel dönem ise çocuğun 4-6 yaş aralığındaki dönemini ifade etmektedir. Bu dönemde çocuk, mantık kurallarına göre düşünme yerine, sezgilerine dayalı bir şekilde akıl yürütmekte ve karşılaştığı problemleri sezgileriyle çözmeye çalışmaktadır (Senemoğlu, 2018: 44-45). “-mış gibi” yapma ve sembolik oyun da bu evreye has özellikler olarak ortaya çıkmaktadır (Driscoll, 2017: 220). Dolayısıyla, işlem öncesi evrede çocuk, kavram ve sembollerin verdiği zenginlikten yararlanarak oyun yaşamına yeni zenginlikler getirerek “sembolik oyunlar” oynamaktadır. Kendine veya çevresindeki nesnelere gerçek fonksiyonları dışında anlamlar yükleyerek oyunlarını şekillendirmekte (Sevimay Özer ve Özer,

2016: 30), bu oyunları diğer çocuklara “paralel” bir şekilde oynamaktadır (Kuşçu, 2014: 27).

3. Somut işlem evresi: Çocukluk döneminin 7-11 yaş aralığını kapsayan dönem olup (Hamarta vd., 2016: 80; Cohen, 2019: 189), “son çocukluk evresi” olarak da adlandırılmaktadır (Apaydın, 2018: 101). Bu evrede çocuk, ilköğretim çağına erişmiştir (Çoknaz, 2017: 87) ve işlem öncesi evrede edindiği kavramları, somut işlem evresinde artık işleyebilir hale gelmektedir. Hızlı bir şekilde bilişsel işlemlere sahip olmakta ve bu becerilerini gördüğü, duyduğu ya da herhangi bir şekilde tecrübe ettiği objeleri düşünmek için kullanmaktadır (Ergin, 2017: 118). Fakat bu evrede, soyut terimleri kullanmaya başlamasına rağmen, bunu yalnızca doğrudan duyuşsal erişim kurduğu “somut nesneler” hakkında yapabilmektedir (Smith vd., 2019: 78). Buna bağlı olarak, çocuğun oynadığı sembolik oyunların sayısı azalmakta, oyunlara kurallar egemen olmakta, oyun içindeki roller daha gerçekçi bir yapıya kavuşurken, ayrıntılar da önemli hale gelmektedir (Ünsal, 2017: 75). Dolayısıyla, bu evrede çocukta sembolik zihinsel faaliyetlerden gerçek zihinsel işlemlere geçiş yaşanmaktadır. Çocuk artık yalnızca sezgilere dayalı değil, aynı zamanda akıl yürütmeye dayalı olarak da sonuçlar çıkarmakta ve mantığa dayalı şemalar oluşturmaktadır (Miller, 2017: 82-83; Selçuk, 2018: 99). Gerçek dünya ile hayal dünyası arasındaki farkı anlamakta, deneyimlediği olaylar arasında sıralama yapabilmekte, sayı, hacim ve ağırlık gibi kavramsal yetileri gelişmektedir (Furnham, 2018: 158; Smith vd., 2019: 75). Fiziksel dünyanın temel kurallarını iyice öğrendiğinden, zaman ve mekan yasalarını anlamlandırabilmektedir (Cohen, 2019: 189). Yani, bu evrede çocuk, kuralların niçin konulduğunun farkına varmaya ve bu kuralları kendi zihinsel kabulleri doğrultusunda yeniden yorumlayarak iyi-kötü ve güzel-çirkin gibi nitelermeler yapmaya başlamaktadır (Apaydın, 2018: 112). Böylece oyun artık çocuk için daha çok kural koyma ve bu kuralları çiğneme ile ilgili bir olay haline gelmektedir. Örneğin, bir saklambaç oyununda, baş çocuk oyunun fiziksel sınırlarına ve zaman çerçevesine karar vermekte, diğer çocuklar ise oyunu alt etmeye

çalışmaktadır (Elkind, 2008: 2). Bu gelişmelere bağlı olarak da çocuğun oyunlarına kurallar hakim olmakta ve çocuk “kurallı oyunlara” geçiş yapmaktadır (Özdenk, 2007: 69; Kuşçu, 2014: 24). Diğer yandan, başkalarının varlığından haberdar olmaya, onlarla birlikte bir şeyler yapmaya, onlarla sosyal ilişkiler kurmaya ve diğer çocuklarla beraber oyun oynamaya başlamaktadır (Aytaç vd., 2018: 142). Böylece çocuk, bu evrede grup aktivitelerine katılarak diğer çocuklarla “birlikte oyunlar” oynamaktadır (Erden, 2016: 39).

4. Soyut işlem evresi: Bu evre, gelişim dönemindeki son evre olup, 12 yaşından sonraki dönemi kapsamaktadır. Diğer bir ifadeyle, çocuğun ergenliğe girdiği evreyi ifade etmektedir. Bu dönemde, çocuğun soyut düşünme becerisi gelişmekte (Köksal Akyol, 2015: 60) ve çocuk, yetişkinler gibi soyut düşünmeye başlamaktadır (Smith vd., 2019: 78). Soyut kavramları anlayarak onları etkili bir şekilde kullanabilmekte (Pehlivan, 2014: 37), kuramsal bilgilerden yola çıkarak akıl yürütebilmektedir (Cohen, 2019: 222). Çeşitli fikirler, değerler ve inançlar geliştirmeye ve bir değerler sistemi örgütlemeye başlamaktadır (Furnham, 2018: 158). Tümdengelim ve tümevarım akıl yürütme yollarının her ikisini birden kullanabilmektedir. Piaget’e göre, beynin ulaşacağı olgunluk düzeyi bu evrede bu tür işlemleri yapmaya uygun hale gelmekte, buna karşın soyut işlemleri yapabilme yeteneği çevreden gelen taleplere göre gelişmektedir. Yani, soyut işlem evresinin gerektirdiği tüm özellikleri kazanabilmesi için çocuğun, bulunduğu çevreyle etkileşim içinde bulunarak yaşantı kazanması gerekmektedir (Senemoğlu, 2018: 53). Kendi işlevlerinde daha etkin olmaya, inisiyatif kullanmaya ve sorumluluklar üstlenerek ufak planlar yapmaya başlamaktadır. Bir önceki evrede çocukta var olan özerklik durumu, bu evrede artık daha bir amaca yönelik, mantıklı ve uyumlu bir hale gelmektedir (Aytaç vd., 2018: 144). Bu evrede oynanan oyunlar da belirli bir amaca yönelik olarak organize edilmekte ve çocuklar arasında belirli bir iş birliği gelişmektedir. Böylece çocuk, “iş birlikçi oyunlar” oynamaya başlamaktadır (Kuşçu, 2014: 28).

Piaget, oyun gelişimi ile zihinsel gelişim arasında yakın bir ilişki olduğunu (Uluğ, 2007: 4) ve oyun gelişiminin çocuğun zihinsel gelişimi ile paralellik gösterdiğini savunmuş ve oyunları, bu gelişim evrelerine bağlı olarak, 1) *alıştırma oyunları*, 2) *simgesel (sembolik) oyunlar* ve 3) *kurallı oyunlar* olmak üzere üçe ayırmıştır (Bayar Çelebi, 2007: 13; Özdenk, 2007: 68; Pehlivan, 2014: 38; Coşkun, 2015: 5; Erden, 2016: 32-33; Günaydı, 2019: 16-17).

1. *Alıştırma oyunları*: Bu oyunlar, çocuğun gelişim dönemindeki “duyusal-hareket evreye” karşılık gelmekte, motorik faaliyetler ve tekrarlamalar bu evrenin en belirgin özelliğini oluşturmaktadır. Başlangıçta uyma davranışında bulunan bebek, bir süre sonra bu hareketlerden zevk almaya başlamaktadır. Eğlenerek alıştırma yapmakta, böylece bu hareketleri iyice öğrenmektedir. Bu alıştırma oyunları sayesinde kendi bedenini, çevresindeki nesneleri ya da motorik becerilerini inceleyerek bunların farkına varmaya başlamaktadır (Özdenk, 2007: 69). Dolayısıyla, bu evrede oynanan oyunlar, bebeğin önce kendi bedenini, daha sonra da çevresini tanımaya yardımcı olacak şekilde keşifsel bir nitelik taşımaktadır (Erden, 2016: 31). Çocuğun nesneleri itmesi, çekmesi, kaldırması, fırlatması, elini ayağını oynatması vb. hareketler bu oyunlara örnek olarak gösterilebilir.
2. *Simgesel oyunlar*: Bu oyunlar, “sembolik oyunlar” şeklinde de ifade edilmektedir. Piaget’ın bilişsel gelişim kuramındaki “işlem öncesi evreye” karşılık gelmekte ve çocuğun okul öncesindeki yıllarını kapsamaktadır. Bu evrede, imgeler kullanılmakta ve çocuğun yaşantısında duygular yoğun olarak yer tutmaktadır. Bu evre, çocuk için gerçek yaşama hazırlık niteliği taşımaktadır ve çocuk, nesneleri sembolleştirerek onlara, kendilerinde var olmayan bazı nitelikler atfetmektedir. Bunu yaparken de sembolleştireceği nesnelerin, model olarak aldığı nesnelere benzemesine özen göstermektedir. Dolayısıyla, bu nesnelerle sembolik oyunlar oynarken “-miş gibi” davranmaktadır. Çocuğun oynadığı evcilik oyunu, bir tahta parçasını at gibi sürmesi bu evredeki oyunlara örnek olarak verilebilir (Kuşçu, 2014: 23-24; Pehlivan, 2014: 38; Ören, 2016: 106-107).

3. Kurallı oyunlar: Bu oyunlar, daha ileri düzeyde bir zihinsel algı gerektirmekte ve 7-8 yaşlarından sonra ortaya çıkmaktadır. Bu yaşlardan itibaren çocukta, oyunun kurallarına uyma bilinci oluşmaya başlamaktadır (Özdenk, 2007: 69; Kuşçu, 2014: 24; Ören, 2016: 110). Bu evrede oynanan oyunlar, rekabete dayanmakta, iki veya daha fazla sayıda oyuncu gerektirmektedir. Bu dönemde, çocukta mantıksal düşünme süreci başlamakta ve bu oyunları oynayabilmek için çocuğun, iş birliği yapma, sıra bekleme, paylaşma gibi sosyal becerileri de gelişmektedir. Basketbol, seksek, saklambaç gibi fiziksel oyunlar ile dama, satranç, monopoli gibi masa oyunları kurallı oyunlara örnek verilecek oyunlardandır (Erden, 2016: 33).

Çocuğun yetişkinlik öncesinde geçtiği bu gelişim evreleri, birbirinin içine geçmiş aşamalardan oluşmakta, kendilerinden önceki dönemin özelliklerini içine alarak devam etmekte ve çocuğun yaşına göre değişmektedir (Pehlivan, 2014: 36). Yaşla bağlantılı olarak çocuğun oyunlara katılım şeklinde de değişiklik yaşanmakta ve oynadığı oyun türleri farklılaşmaktadır (Koçyiğit vd., 2007: 329; Özdenk, 2007: 68; Kuşçu, 2014: 23; Erden, 2016: 32-33). Konuyla alakalı olarak Piaget, *Çocuğun Ahlaki Yargısı* adlı eserinde, misketlerle oynayan farklı yaş gruplarından çocukları gözlemlemiş ve çocukların misketlere yaklaşımlarında yaşa bağlı farklılıkların olduğunu ortaya koymuştur. Örneğin, başlangıçta bir çocuk misketlerle ilginç nesneler ortaya koymasına rağmen, kendi başına hiçbir oyuna girmemiş; yaklaşık dört yaşından sonra fiziksel olarak doğru hareketleri nasıl yapacağını öğrenip sırasıyla hareket etmenin gerekliliğini anlayarak oyun oynamaya başlamıştır. Dolayısıyla, böyle bir durumda çocuğun ilgi alanı artık psiko-motor olmaktan çıkıp, sosyalleşmeye dönmektedir. Bu yaşlarda çocuk, daha olgun bir oyuncu tarafından sağlanan modeli taklit edebilmekte, fakat gerçek bir strateji duygusuna veya kazanma olasılığının nasıl artacağına dair gerçek bir anlayışa sahip olmamaktadır. Çocuk on bir yaşına geldiğinde, oyunla ilgili her kuralı ve her istisnayı açıklayabilmekte, ancak kuralları henüz gerçek anlamda kural olarak algılayamamakta, hala o kuralları değişmez olarak görmektedir. On üç yaşından itibaren ise kuralları tam anlamıyla öğrenmekte ve kuralların keyfi ve geleneksel olduğunu anlamaya başlamaktadır (Lancy ve Grove, 2011: 490). Buna göre çocuk, zaman içerisinde bireysel davranıştan iş birliğine yönelmekte ve düşüncelerinde basitten

karmaşığa doğru bir gelişme yaşanmaktadır (Karşı, 2016: 4). Çocuğun yaşı büyüdükçe oynadığı sembolik oyunların sayısı azalmakta, oyunlara kurallar egemen olmakta, oyun içindeki roller daha gerçekçi bir yapıya kavuşmakta ve ayrıntılar daha önemli bir hale gelmektedir (Ünsal, 2017: 75). Zaman içerisinde çocukta sembolik zihinsel faaliyetlerden gerçek zihinsel işlemlere geçiş yaşandığından (Miller, 2017: 82), çocuk artık kuralların niçin konulduğunun farkına varmakta ve bu kuralları kendi zihinsel kabulleri doğrultusunda yeniden yorumlamaktadır (Apaydın, 2018: 112). Ayrıca, çocuk, başkalarının varlığından da haberdar olmaya, onlarla birlikte bir şeyler yapmaya, onlarla sosyal ilişkiler kurmaya ve diğer çocuklarla beraber oyun oynamaya başladığından (Aytaç vd., 2018: 142), çocuğun sosyal becerileri de gelişmekte ve zaman içerisinde çocuk, mantıksal ve kurallı oyunlar oynar hale gelmektedir (Erden, 2016: 33). Böylece gelişim evrelerinin birer yansıması olarak çocukta, bireysel davranıştan iş birliğine yönelme meydana gelmekte ve çocuğun oynadığı oyunlar da tek başına oyunlardan iş birlikçi oyunlara doğru evrilmektedir (Koçyiğit vd., 2007: 329; Karşı, 2016: 4).

Alanyazında, bu bilgileri destekleyen çalışmaların yer aldığı görülmektedir. Örneğin, bir çalışmada, çocukların sosyal yetkinlikleri arttıkça oyun becerilerinin de arttığı bulgusunun varlığı dikkat çekmektedir (Koçyiğit vd., 2015: 214). Budak'ın (2016: 100) çalışma bulgularına göre, 4-5 yaş çocuklarının en çok tercih ettiği oyuncaklar minyatür nesneler, güncel kahramanlar ve hareketli oyuncaklar olurken; 5 yaşındaki çocuklar 4 yaşındakilere göre manipülatif oyuncakları daha çok tercih etmişlerdir. 36-71 aylık çocuklar için oyun davranışı ölçeği geliştiren Metin Aslan (2017: 907), okul öncesi dönemdeki oyun davranışlarının değerlendirilerek çocuğun oyun becerisi ile sosyal gelişimi hakkında bilgi sahibi olmayı önemli görmüştür. Okul öncesi dönemdeki çocukların grup ortamlarındaki oyun davranışlarının değerlendirildiği başka bir çalışmada, oyunla ilgili değişkenlerin belirlenip çocukların oyun davranışları ile sosyal yetkinlikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi ile çocukların bireysel ihtiyaçları ve güçlü yönlerinin ortaya çıkarılabileceği belirtilmiştir (Ahmetoğlu vd., 2018: 29). Konuyla ilgili yapılan başka bir çalışmada, okul öncesi çağıdaki çocukların oyun konusundaki toplumsal ve bilişsel davranış örüntüleri ile oyun materyalleri arasındaki ilişki araştırılmıştır. Çalışmanın sonunda, çocuklara sunulan oyun materyalleri ile onların ortaya koydukları davranışların toplumsal ve bilişsel boyutları arasında bir ilişki olduğu sonucuna ulaşıldığı görülmektedir (Öngen, 1991: 102). Altı yaşındaki çocukların sosyal becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelendiği bir

çalışmada, oyun, doğal öğrenme ortamı olarak ele alınmış ve çocuğun sosyal becerilerini geliştirmeye yönelik etkinliklerle bütünleştirilerek kullanılabileceği dile getirilmiştir (Durualp ve Aral, 2010: 169). Başka bir çalışmada, Türkiye ve Amerika Birleşik Devletlerinde anasınıfına devam eden çocukların oyun davranışı boyutları ile oyun davranış özellikleri incelenmiştir. Çalışmanın bulgularına göre, çocukların sosyal oyun, sosyal ilişki ve oynadıkları oyunlar içerisindeki tutumları, içerisinde bulundukları gelişim döneminin (yaş ve oyun evrelerinin) özelliklerine uygun olarak kendini göstermiş ve bu çocuklar daha çok sosyal oyunlara katılarak olumlu sosyal ilişki ve tutum geliştirmişlerdir. Ancak çocuklar oyun alanlarını ve oyuncakları birbirlerinden farklı oran ve şekillerde kullanmışlar, çocukların oynamak istedikleri oyunlar ve oynayış şekilleri birbirinden farklılık göstermiş, buna bağlı olarak oynadıkları oyunların türleri de değişmiştir (Duman ve Temel, 2011: 292). İki, üç, dört, beş, altı, yedi ve sekizinci sınıf düzeyindeki (8-14 yaş aralığındaki) çocuklarla yapılan diğer bir çalışmada ise alt sınıflarda okuyan çocukların daha çok körebe gibi geleneksel oyunlar ile evcilik gibi içerisinde rol ve taklit unsurları barındıran oyunları tercih ettikleri bulgusu yer almıştır. Üst sınıflarda okuyanlar ise daha çok isim şehir ve sos oyunları, saklambaç ve yakalamacılık oyunları ile sportif oyunlar, telefon, tablet ve bilgisayar oyunları oynamaktadır (Güven, 2018: 810-811). Bu bilgilerden, çocuğun yaşının, oynadığı oyunları etkileyen önemli bir faktör olduğu, oyunun da çocuğun yaşına paralel bir değişim ve gelişim seyri izlediği bilgisine ulaşılmaktadır. Dolayısıyla, çocuğun oyunlara katılım şeklinin ve oynadığı oyun türlerinin, çocuğun yaşına göre değiştiği ve çocuğun yaşı ilerledikçe oynadığı oyunların da basitten karmaşığa doğru bir yapıya büründüğü anlaşılmaktadır.

Çocuğun içerisinde bulunduğu yaş döneminin yanı sıra cinsiyetinin de oynadığı oyunları etkileyen diğer önemli bir faktör olarak ortaya çıktığı görülmektedir. Erkek ve kız çocukları benzer gelişim evrelerinden geçmelerine rağmen (Balaban Dağal, 2017: 66), cinsiyet kız ve erkek çocuklarının oyunlarının farklılaşmasına ve cinsiyetlerine özgü oyun türlerini daha çok tercih etmelerine neden olmaktadır (Pehlivan, 2014: 18). Örneğin, bir çalışmada, oynanan oyunların ve oyun materyallerinin niteliğine bağlı olarak kız ve erkek çocuklarda, küçük ve büyük yaş gruplarında farklı oyun davranışlarının ortaya çıktığına ilişkin bulgulara yer verilmiştir (Öngen, 1991: 101). Kız çocukları daha çok feminen oyuncaklarla oynarken, erkek çocukları yapı-inşa oyunlarını tercih etmektedir (Balaban Dağal, 2017: 66). Alanyazındaki çalışmalar da bu bilgeleri

desteklemektedir. Örneğin, Acer (2018: 99) ve Mutlu'nun (2020:56) çalışma bulgularına göre, 36-72 aylık çocuklar ile 48-72 aylık çocukların oyun davranışlarında cinsiyete göre farklılık vardır. Budak'ın (2016: 100) çalışmasında, kız çocuklarının daha çok bebekler, pelüş hayvanlar, minyatür nesneler ve eliş oyuncaklarını tercih ettikleri; erkek çocuklarının manipülatif oyuncaklar, elektronik oyuncaklar, masaüstü oyuncakları, müzikli oyuncaklar, maket oyuncakları ve şiddet içerikli oyuncaklarla oynadıkları bulgusuna ulaşıldığı görülmüştür. Kaya vd.'nin (2017: 24) çalışması da bu bulguları desteklemekte, bu çalışmaya göre de kız çocukları daha çok evcilik oynamakta, erkek çocukları ise en çok bilgisayar oyunlarını sevmektedir. Bir başka çalışmada ise kız çocuklarının ev ortamında oynanan oyunlar ile yakan top oyununu daha çok oynadıkları; erkek çocuklarının ise yakalamacılık gibi sokak oyunlarını, futbol gibi sportif faaliyet içeren oyunları ve bilgisayar oyunlarını tercih ettikleri görülmektedir. Ayrıca, araba erkekler tarafından en çok tercih edilen oyuncak olurken, kızlar daha çok bebekle oynamaktadır (Güven, 2018: 810-811). Bu bilgilere göre, çocuğun cinsiyetinin de onun oyun tercihinin etkilediği anlaşılmakta ve çocuğun oyun davranışında cinsiyetine göre de değişiklik olacağı varsayılmaktadır. Bu varsayım doğrultusunda, çocukların oteldeki oyun davranışının, çocukların profil özelliklerine (yaş ve cinsiyetlerine) göre farklılaştığı düşüncesinden yola çıkılmış ve üçüncü soruya şu şekilde karar verilmiştir:

S₃: Çocukların profil özelliklerine (yaş ve cinsiyetlerine) göre oyun (rekreasyon) davranışı farklılaşmakta mıdır?

Çocuğun, oynadığı oyunlara katılım şeklinde, içerisinde bulunduğu gelişim evresine bağlı olarak değişiklik yaşandığı bilindiğinden, oyuna katılım şekline ilişkin Parten'in oyun sınıflandırmasına dikkat çekmekte fayda vardır. Parten'in oyun sınıflandırması, ilkel sosyal davranışlardan işbirlikçi sosyal davranışlara doğru bir gelişim göstermektedir (Coşkun, 2015: 6). Parten'a göre çocuk, oyunlarını *tek başına* (izole), *paralel*, *birlikte* ve *iş birlikçi* (kooperatif) olmak üzere dört şekilde oynayabilmektedir (Uluğ, 2007: 5-6). Bu sınıflandırmaya göre; *tek başına* (izole) *oyunlarda* çocuk, oyuncaklarıyla tek başına oynamakta, diğer çocuklarla iş birliği yapmamaktadır. Bağımsızdır ve diğer çocukların oyunlarından etkilenmemektedir. *Paralel oyunda* çocuk, diğer çocuklarla aynı ortamda bulunmakta, buna karşın oyununu diğer çocuklarla beraber değil, onların yanında fakat onlardan bağımsız şekilde oynamaktadır. *Birlikte oyunda* ise diğer çocuklarla birlikte oyun oynamakta, grup

aktivitelerine katılmakta ve onlarla arasında karşılıklı bir iletişim kurmaktadır. Oyun esnasında arkadaşlarının oyunlarını desteklemek, değiştirmek ya da engellemek isteyebilmektedir. Açıkça görülmektedir ki, bu tür oyunlarda ortak bir etkinlik söz konusudur. Ancak oyun herhangi bir amaca yönelik organize edilmemekte ve çocuklar arasında bir iş birliği görülmemektedir. Diğer yandan, *iş birlikçi (kooperatif) oyunda* çocuk, belirli bir amaca yönelik oyunu yapılandırıp organize edebilmektedir. Dolayısıyla, bu tür oyunlarda çocukların arasında bir iş birliği vardır ve bir gruba ait olup olmama anlayışı söz konusudur (Doğanay, 1998: 15; Kuşçu, 2014: 27-28; Erden, 2016: 38-40; Balaban Dağal, 2017: 63).

Parten'in sınıflandırmasına göre, oyunların, ilkel sosyal davranışlardan iş birlikçi sosyal davranışlara doğru bir gelişim gösterdiği, çocuğun da büyüdükçe bireysel oyunlardan iş birlikçi oyunlara doğru kaydığı anlaşılmaktadır. Dolayısıyla, çocuğun oynadığı oyunların, çocuğun yaşına ve içinde bulunduğu gelişim evresine göre değiştiği ve çocuğun, Parten'in oyun sınıflandırmasında yer alan oyun türlerini de geçirdiği her bir gelişim evresinde deneyimlediği bilgisine ulaşılmaktadır. Çocuğun gelişim evrelerinde sergilediği oyun davranışına bakarak; “duyusal-hareket” evresinde *tek başına oyunlar* oynarken, “işlem öncesi” evrede *paralel oyunlar* oynadığı, “somut işlem” evresinde *kurallı oyunlara* geçiş yaptığı ve “soyut işlem” döneminde artık *iş birlikçi oyunlara* yöneldiği söylenebilir.

Bilişsel gelişim teorisi incelendiğinde, bu teorinin çocuğun gelişim sürecini, duyusal-hareket evresi, işlem öncesi evre, somut işlem evresi ve soyut işlem evresi olmak üzere dört evreye ayırdığı görülmektedir. Diğer yandan, bu teoride, oyun gelişiminin de çocuğun zihinsel gelişimi ile paralellik gösterdiği ve buna bağlı olarak oyunların alıştırma oyunları, simgesel oyunlar ve kurallı oyunlar şeklinde üç grupta incelendiği dikkat çekmektedir. Ayrıca, çocukların oyuna katılım şekillerinin de tek başına oyun, paralel oyun, birlikte oyun ve iş birlikçi oyun şeklinde ele alındığı görülmektedir. Gelişim süreci ve oynanan oyunlara ilişkin tüm bu veriler incelendiğinde, her bir oyun evresinin çocuğun geçirdiği bir gelişim evresinde karşılık bulduğu ve bu evrelerde çocuğun oyunlara katılım şekillerinde de değişiklik yaşandığı anlaşılmaktadır. Bu durum Tablo 3.1’de gösterilmiştir.

Tablo 3.1. Çocuğun Gelişim Evrelerine Göre Oyunlara Katılımı

Bilişsel Gelişim Evreleri	Yaş Dönemi	Oyun Türü	Oyunlara Katılım
Duyusal-hareket evresi	0-2 yaş	Alıştırma oyunları	Tek başına oyun
İşlem öncesi evre	3-6 yaş	Sembolik oyunlar	Paralel oyun
Somut işlem evresi	7-11 yaş	Kurallı oyunlar	Birlikte oyun
Soyut işlem evresi	12 yaş ve üstü	Kurallı oyunlar	İşbirlikçi oyun

Tabloya göre, 0-2 yaş dönemindeki duyuşal-hareket evrede çocuğun, henüz alıştırma oyunları oynadığı, bu oyunları oynarken de tek başına bir oyun oynama deneyimi yaşadığı anlaşılmaktadır. Çocuğun yaşı büyüdükçe bilişsel yetileri de gelişmeye başladığından, 3-6 yaş arasındaki işlem öncesi evrede çocuğun sembolik oyunlar oynamaya başladığı görülmektedir. Fakat bu evrede çocuk, henüz diğer çocuklarla beraber oyun oynamamakta, onlarla aynı ortamda, ancak onlara paralel bir şekilde kendi oyununu sürdürmektedir. Diğer çocuklarla birlikte oyun oynama ise somut işlem evresinde (7-11 yaş) gerçekleşmekte, bu dönemde oynanan oyunlar artık kurallarına göre gerçekleştirilmektedir. 12 yaş itibariyle soyut işlem evresine geçen çocuğun, soyut düşünme yeteneği ve sosyal becerileri de geliştiğinden, bu evrede oynanan oyunlar da belirli bir iş birliği ve organizasyon doğrultusunda oynamaya başlamaktadır. Dolayısıyla, çocuğun yaşadığı gelişim sürecinde, zihinsel yetilerinde görülen gelişimlere bağılı olarak, oynadığı oyun türlerinin ve bu oyunlara katılım şekillerinin de değiştiğı, başlangıçta basit el kol hareketleri ile sınırlı olan oyun davranışının ilerleyen yaşlarda karmaşıklaştığı ve giderek organize bir hal aldığı anlaşılmaktadır. Bu bağlamda, çocukların oyunlara katılım şekilleri ile oyun davranışı arasında bir ilişki olduğu, bu durumun çocukların oteldeki oyun davranışına da yansıtacağı düşünülmektedir. Bu bilgiler doğrultusunda çalışmanın dördüncü sorusu aşağıdaki gibi belirlenmiştir:

S4: Çocukların oyunlara katılım şekilleri ile oyun (rekreasyon) davranışı arasında bir ilişki var mıdır?

c) Sosyo-Kültürel Gelişim Teorisi

Vygotsky (1978), çocukların sosyal gelişimlerinin her zaman onların toplu hareketlerinin bir sonucu olduğuna ve bu hareketlerin toplum içinde gerçekleştiğine inanmış ve bireyin kültürü içselleştirdiğini belirtmiştir (Sormaz ve Yüksel, 2012: 988).

Dolayısıyla, Vygotsky'nin bu teorisi, kültürün nesilden nesile nasıl aktarıldığını açıklamaya çalışmakta (Mercan, 2017: 14) ve özünde, insanın gelişim tarihinin doğal ve biyolojik olarak belirlenmiş gelişme süreçleri ile bir bireyin diğer insanlarla etkileşiminin yarattığı kültürel gelişme arasındaki bir etkileşim olduğunu savunmaktadır (Bodrova ve Leong, 2015: 372). Bu teori, iki temel görüşe dayanmaktadır. *Birincisi*, çocuğun gelişiminin, gelişimi için gerekli olan sembol sistemlerine bağlı olduğudur. *İkincisi* ise çocuktaki zeka gelişiminin, çocuğun büyüdüğü kültürel ve tarihi bağlantılar bağlamında anlaşılabilirliği görüşüdür (Hamarta vd., 2016: 81). Vygotsky'nin bu yaklaşımı, üst düzey zihinsel işlevlerin geliştirilmesinde zihinsel araçların kullanımını vurgulamakta ve çocukların insanlar arasında bireysel becerilerinin ustalaşmasında yardımcı olmaktadır (Roopnarine ve Davidson, 2015: 228). Buna göre oyun, öncelikle çocuğun bilişsel mekanizmalarının işlemesine uygun ortam sağlamaktadır. Sembolik hareketler ve nesnelerin zihinsel temsili, oyunun temel özelliklerini oluşturmakta, oyun çocuğun gelişimini her yönden desteklemektedir (Önder, 2016: 39; Gülçek, 2018: 18). Örneğin, çocuğun bir sopayı “at” olarak görüp onunla “atmış gibi” oyun oynaması, çocuğun atın anlamını öğrenmiş olduğunu ve bu anlamı başka nesnelere yükleyebildiğini göstermektedir. Vygotsky bunu, “gerçeğin algılanması” olarak adlandırmakta ve dünyanın yalnızca şekil ve renkten ibaret olmayıp duygu ve anlamların da önemli olduğunu vurgulamaktadır (Öğretir, 2008: 96). Diğer yandan, bu teoriye göre, çocuğun beyni doğuştan sosyaldır ve öğrenme olayı gelişimden önce gelmektedir (Ergin, 2017: 123-124). Bu teoride, oyun eşsiz bir etkinlik olarak ele alınmakta ve oyunun, çocuğa kendi kültürüne ait değerleri öğretmek, onu içinde yaşadığı kültüre hazırladığı düşüncesi yer almaktadır (Çetiner, 2019: 124).

d) Sosyal Öğrenme Teorisi

Sosyal öğrenme teorisinin öncüsü Bandura'dır. Bandura'ya göre, çocuk pasif değildir, çevresi ile etkileşim halindedir ve çocukla çevresi arasında sürekli bir alveriş söz konusudur (Çelen, 2017: 133-134). Bu görüşe göre, çocuktaki davranışların gelişebilmesi için gözlemsel öğrenme oldukça önemlidir (Çetiner, 2019: 124). Gözlemsel öğrenme, küçük çocukların farklı ortamlarda ortaya çıkan çok farklı davranış kalıplarını, kimse onları herhangi bir şeye zorlamadan öğrenmelerine olanak tanımaktadır (Mercan, 2017: 12). Bandura, gözlem yoluyla öğrenme ile taklit ederek öğrenmenin aynı şeyler olmadığını ve birbirlerinin yerine kullanılamayacaklarını

savunmaktadır. Bu sava göre, gözlem yoluyla öğrenme, taklit unsurunu içermek zorunda değildir. Dolayısıyla, gözlemleyerek öğrenme, bir çocuğun diğer çocukların oyunlarını yalnızca basit bir şekilde taklit etmesinden çok daha fazlasıdır; çocuk, gözlem yoluyla çevresindeki olayları bilişsel işleme tabi tutarak bilgi kazanmaktadır (Çoknaz, 2017: 116). Gözlem yoluyla bilgi kazanan çocuğun, bu bilgileri rol yaparak uygulamaya koyduğu bilinmektedir. Konuyla alakalı olarak, Harris ve Jalloul (2012: 32) çocuklarda rol yapma davranışının ortaya çıkmasını sağlayan biyolojik bir donamına sahip olduğunu düşünmekte, Corsaro (2012: 494) da rol yapmanın çocukların yetişkinleri basitçe tekrar etmesinden daha uzak bir olgu olduğunu belirtmektedir. Bu bağlamda, -Corsaro'ya göre- çocuklar kendi endişelerini gidermek için yetişkin davranışlarını -taklit etmenin ötesinde- sürekli olarak detaylandırıp güzelleştirmektedirler.

e) İçten Uyarılma Teorisi

İçten uyarılma teorisi Berylne tarafından geliştirilmiş ve oyunun, keşfetme ile ilişkili olduğu görüşü üzerine temellendirilmiştir. Berylne'ye göre, hareketsiz durmak canlı bir organizmanın doğal durumu değildir ve organizma aktif olarak çevresi ile etkileşim halindedir. Bu görüşe göre, hareketsiz kalan çocuk bir süre sonra sıkılmaya başlamakta, sıkıldığı zaman keşfetme arayışına girmekte ve heyecanı artırmak için uyarılmaktadır. Uyarılma durumunun dengelenmesi ise oyun yoluyla mümkün olmaktadır. Örneğin, çocuk bisiklete binme konusunda tedirginlik yaşayabilmekte, bu tedirginliğe rağmen yine de bisiklete binmek istemekte ve bu davranışı daha sonra yine tekrarlamaktadır. Bu durum, çocuğun içten gelen uyarılma durumuna bir örnektir (Özdoğan, 2014: 122; Pehlivan, 2014: 34; Çetiner, 2019: 124).

Oyun teorilerine ilişkin açıklamalardan, bu teorilerin geliştirilmesinde yazarların oyuna bakış açılarının etkili olduğu ve her bir bakış açısının çocuğun farklı gelişim alanlarını temel alarak şekillendiği anlaşılmaktadır. Bu bakış açıları doğrultusunda birbirinden farklı oyun teorilerinin ortaya atıldığı ve bu teorilerin genel çerçeve itibarıyla *fizyolojik*, *psikolojik*, *sosyo-kültürel* ve *bilişsel* alanlar bağlamında geliştirildiği anlaşılmaktadır. Bu teorilerden Piaget'ın bilişsel oyun teorisinde, çocuğun gelişim sürecinin zeka gelişimi yönünden ele alınarak belirli evrelere ayrıldığı ve oyunun da çocuğun zeka gelişimi ile ilişkilendirildiği görülmektedir. Ayrıca, çocuğun, her bir

gelişim evresinde bilişsel yetileri doğrultusunda oyunlara katıldığı ve bu evrelerde oynadığı oyunların belirli bir hiyerarşik düzene göre sınıflandırıldığı görülmektedir. Bu araştırmada, otellerdeki çocukların oyun davranışları konusu açıklanırken Piaget'ın bilişsel oyun teorisi temel alınacak olup, ayrıca bu konu diğer oyun teorileri ile de ilişkilendirilerek açıklanacaktır.

Oyun alanları ile alakalı olarak, Piaget'ın oyun mekanı ile ilgili önerisine de değinmekte fayda vardır. Piaget'a göre mekan kavramı, “algısal” ve “zihinsel” olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Algısal mekan, görece niteliğini her zaman korumaktadır. Zihinsel mekan ise çocuğun işlemsel düşünebilme evresinin öncesi ve sonrasındaki aşamalara denk gelen “duyusal devinimsel mekan” ve “yeniden canlandırılan mekan” kavramlarını içermektedir. Duyusal devinimsel mekan, çocuğun duyusal-motor (0-2 yaş) evresine karşılık gelmekte ve pratikte yaşanmış eylemler düzeyinde dengelenmiş bir kavramı ifade etmektedir. Bu aşamada çocuk, henüz zihinsel olarak canlandırma evresine geçmemiştir. Çocuk bu evreye iki yaşından itibaren geçmekte ve bu evrede yaşanmaya başlanan yeniden canlandırılan mekan kavramı, çocuğun işlemsel düşünme evresi ile birlikte gelişim göstermektedir (Çetin, 2003: 11). Çocuğun algısal ve zihinsel dünyasında oluşan mekanların, içinde bulunulan dijital çağ teknolojisinden doğrudan etkilendiği düşünülmektedir. Çünkü kullanımı her geçen gün daha da artan cep telefonu, bilgisayar ve tablet gibi teknolojik cihazlar, yalnızca yetişkinler için değil, çocuklar için de vazgeçilmez bir unsur haline gelmiştir (Gezginci, 2020: 18). Dolayısıyla, günümüz çocuklarının oynadığı oyunlar şekil, biçim, oyun oynayan kişi sayısı, gerekli araç ve gereç bakımından değişikliğe uğramış, bu durum oyunun gerçekleştirildiği mekanın da dönüşüm geçirmesine neden olmuştur (Zeybekoğlu ve Doğan, 2015: 124).

Günümüzde çocuklar, doğdukları andan itibaren teknoloji ile tanışmakta, buna bağlı olarak pek çok anne, bebeklerini televizyon karşısında bırakıp cep telefonlarında açtıkları çizgi filmler ile oyalamaktadır (Gezginci, 2020: 18-19). Konuyla alakalı olarak yapılan bir çalışmanın bulgularına göre anneleri akıllı telefon bağımlısı olan çocuklar, anneleri daha az akıllı telefon kullanan çocuklara oranla daha küçük yaşta akıllı telefon kullanmaya başlamaktadırlar (Kim vd., 2021: 130; Ateş ve Durmuşoğlu Saltalı, 2019: 78). Anne ve babalar ayrıca, çocuklarına bilgisayar, tablet ve akıllı telefon gibi teknolojik cihazlar olarak eve internet bağlamaktadırlar (Yeygel ve Temel Eğinli, 2009: 160). Ateş ve Durmuşoğlu Saltalı'nın (2019: 76) bulgularına göre çocukların büyük

çocuğunluğu bir saatin üzerinde, %31 gibi yüksek bir oranı ise üç saatin üzerinde cep telefonu ve tablet kullanmaktadır. Çocuklar da internet, elektronik posta ve fotoğraf çeken cep telefonu gibi elektronik cihazları -bilgi arama ve ödev yapmanın yanı sıra- hem iletişim aracı olarak (Akt. Karadoğan, 2020: 65) hem de çevrimiçi oyunlar oynama ve dijital ortamlarda eğlenme gibi amaçlarla kullanabilmektedirler (Yeygel ve Temel Eğinli, 2009: 160). Ateş ve Durmuşoğlu Saltalı'nın (2019: 77) çalışma bulguları da bu bilgiyi desteklemektedir. Dolayısıyla, çocukların oynadıkları geleneksel oyunlar da yerini yavaş yavaş bilgisayar oyunlarına bırakmaktadır. Bu dünyada oyunlarını gerçekleştiren çocukların ise “sanal bir kuşak” olacağından bahsedilmektedir (Akt. Karadoğan, 2020: 65). Bir çalışmada, ergenlerin en yaygın eğlence aracı olarak dijital oyunları tercih ettikleri bulgusu ile karşılaşmıştır (Baş, 2018: 495; Van Schie ve Wiegman, 1997: 1188).

Dijital ortamlarda oynanan oyunlar çocuklara, gerçek dünyada fiziksel, zihinsel ve sosyal beceri gerektiren klasik (geleneksel) oyunların dışında bir oyun deneyimi sunmakta ve böylece çocukların zihinlerinde yaratılan sanal dünyalarda oyun oynamalarını sağlamaktadır. Dolayısıyla, postmodern dönemdeki çocuklar, gerçek dünyadaki somut oyun ve oyuncakların yerine, bilgisayarların ve dijital oyun makinelerinin oluşturduğu sanal dünya oyunlarını tercih etmekte ve zihinde yaratılan “sanal mekanlarda” oyunlarını gerçekleştirmektedirler (Yeygel ve Temel Eğinli, 2009: 160-161). Bu dünyadaki oyunlar video oyunları, konsol oyunları, bilgisayar oyunları, simülasyon oyunları, telefon oyunları ve sosyal medya oyunları gibi elektronik ortamlarda yaratılan “dijital oyunlar” şeklinde ortaya çıkmaktadır (Yalçınkaya, 2017: 470). Bu bağlamda bakıldığında, Ardahan vd.'nin (2016: 123) sınıflandırmasında, alanyazındaki oyun gruplandırmalarına ilaveten dijital oyunlara da yer verildiği görülmektedir. Bu noktadan hareketle bu araştırmada, oyun türleri konusunda yapılan sınıflandırmalardaki bütün oyun türlerinden ziyade, çocukların dijital oyunlara yönelik tercihlerinin neler olduğu, bu oyunların çocuklara ne kadar yansıdığı, çocukların bu oyunları tercih etme düzeyleri ve sanal mekanlardaki dijital oyunlarla gerçek dünyadaki fiziksel oyunların, çocukların oyun davranışlarına ne ölçüde yansıdığını belirlemeye yönelik aşağıdaki soruya yer verilmiştir:

S5: Çocukların oynadıkları oyunlar (klasik veya dijital) ile oyun davranışları arasında bir ilişki var mıdır?

Çocukların oyun davranışları ve oyun tercihlerini etkileyen en önemli etmenlerden birini çocukların yaşları oluşturmaktadır (Özyürek, 2019: 106). Yaş, oyun seçimini etkileyen en önemli unsurlardan biridir ve çocuklar, yaşlarına bağlı olarak becerebildikleri oyunları oynamayı tercih etmektedirler (Bedirhanoğlu, 2011: 127). Çocuğun yaşı büyüdükçe, oyun içindeki roller daha gerçekçi bir yapıya kavuşmakta ve çocuk, sembolik oyunlardan sıyrılıp kurallı oyunlara geçiş yapmaktadır (Ünsal, 2017: 75). Ayrıca, çocuk, zaman içerisinde diğer çocuklarla beraber oyun oynamaya başlamakta (Aytaç vd., 2018: 142) ve zihinsel beceri gerektiren oyunlar da çocuğun hayatına girmektedir (Erden, 2016: 33). Böylece çocuk, yaşı ilerledikçe bireysel davranıştan iş birliğine yönelmekte ve oynadığı oyunlar da tek başına oyunlardan iş birlikçi oyunlara doğru evrilmektedir (Koçyiğit vd., 2007: 329; Karslı, 2016: 4). Bu gelişim seyrine bağlı olarak, çocuğun oynadığı oyun türleri de farklılaşmaktadır (Koçyiğit vd., 2007: 329; Özdenk, 2007: 68; Kuşçu, 2014: 23; Erden, 2016: 32-33). Örneğin, Duman'ın (2010: 182-183) çalışma bulgularına göre çocukların gelişim dönemi özellikleri, oyun davranış özellikleri ile örtüşmektedir. Sapsağlam'ın (2018: 1129) çalışma bulgularında, üç yaş grubundaki çocukların daha çok evcilik, araba ve misket gibi geleneksel oyunları tercih ettikleri, yaşları büyüdükçe dokuztaş, jenga, lego-blok oyunları ile bilgisayar oyunlarına yöneldikleri ulaşılan bilgiler arasında yer almaktadır. Ulum'un (2016: 45) bulgularına göre ise 6-13 yaş arasındaki çocuklar orta düzeyde bilgisayar oyunu bağımlıdır. Buradan, çocukların oynadıkları oyun türlerinin, öncelikle çocukların yaşlarına göre değiştiği ve çocukların yaşları ilerledikçe oynadıkları oyunların da farklılaştığı bilgisine ulaşılmaktadır.

Çocuğun yaşıyla birlikte, oynadığı oyunları etkileyen diğer önemli bir etken de çocuğun cinsiyetidir. Bu açıdan ele alındığında çocukların, cinsiyet fark etmeksizin benzer gelişimsel evrelerden geçtikleri, buna karşın kız ve erkek çocuklarının oynadığı oyunların, çocukların cinsiyetlerine göre farklılaştığı (Balaban Dağal, 2017: 66) ve çocukların daha çok cinsiyetlerine özgü oyun türlerini tercih ettikleri görülmektedir (Pehlivan, 2014: 18). Bu tercihlerdeki en önemli faktörü, çocuğun daha doğduğu anda sahip olduğu “biyolojik cinsiyet” ile toplum tarafından kendisine yüklenen “toplumsal cinsiyet” faktörleri oluşturmaktadır (Karaca, 2016: 244). Weisgram'a (2019: 84) göre, cinsiyete dayalı oyun davranışları erken çocukluk döneminde oldukça belirgindir ve yaşam boyunca cinsiyete göre farklılaştırılmış becerilere ve davranışlara yol açabilmektedir. Konuyla ilgili olarak alanyazında çocukların oyun davranışlarını

inceleyen çalışmaların yer aldığı görülmektedir (Weisgram ,2019: 74). Pilten ve Pilten'in (2013: 26) çalışma bulgularına göre, ilköğretim seviyesindeki çocukların büyük çoğunluğu -sınıf seviyesi fark etmeksizin- hemcinsleri ile oyun oynamayı tercih etmekte, bu durum küçük sınıflarda biraz daha esnek bir hal alabilirken, sınıflar ve çocukların yaşları büyüdükçe katılaşmaktadır. Bağçeli'nin (2008: 114) çalışma bulguları bu bilgileri destekler niteliktedir. Bu çalışmanın bulgularına göre, köyde ve kentte yaşayan kız çocukları kızlara özgü olarak nitelendirilen bebek, yemek malzemeleri, evcilik oyuncakları, makyaj takımları ve ip gibi oyuncaklarla oynamayı; erkek çocuklar ise araba, kamyon, motor, kepçe, tren, uçak, bilgisayar ve Action Men gibi erkeklere özgü oyuncaklarla oynamayı tercih etmektedirler. Kaya vd.'nin (2017: 24) çalışma bulguları da bu bulgularla benzerlik göstermektedir. Bu çalışmaya göre, kız çocukları daha çok evcilik oynamakta, erkek çocukları ise en çok bilgisayar oyunlarını sevmektedir. Buna göre kız çocuklarının daha çok feminen oyuncaklarla oynadıkları, erkek çocuklarının ise yapı-inşa oyunlarını tercih ettikleri anlaşılmaktadır (Balaban Dağal, 2017: 66).

Ancak teknolojiye yaşanan gelişmelere bağlı olarak oyunların da değişikliğe uğradığı ve çocukların, elektronik ortamlarda yaratılan dijital oyunlarla sanal gerçeklik deneyimi yaşadıkları gözlenmektedir. Buna bağlı olarak, çocukların, gerçek dünyadaki somut oyun ve oyuncakların yerine, bilgisayarlarda ve dijital oyun makinelerinde yaratılan sanal dünya oyunlarını tercih ettikleri görülmektedir (Bonanno ve Kommers, 2005: 19-36). Yapılan diğer bir çalışmaya göre de 67 aileden 48'inin çocukları daha çok tablet, telefon ve bilgisayar gibi teknolojik aletlerle oynamaktadır (Keleş, 2019: 56; Keskin vd., 2017: 2). Budak'ın (2016: 100) ve Güven'in (2018: 810) çalışmalarında da daha çok erkek çocuklarının elektronik oyuncakları ve bilgisayar oyunlarını tercih ettikleri görülmekte, Tatlı'nın (2018: 101) çalışması da bu bulguları desteklemektedir. Gökçearaslan ve Günbatır (2012: 20-21), Gürkan vd. (2018: 349) ve Çetin vd.'nin (2018: 1116) çalışma bulgularında da benzer sonuçların yer aldığı görülmüştür. Ulum'un (2016: 46) çalışmasında ise alanyazındaki bu çalışmalardan farklı bir sonuç elde edilmiş ve kızların bilgisayar oyununu bırakamama, bu oyunu gerçek hayatla ilişkilendirme, bu oyunu başka etkinliklere tercih etme ve toplam oyun bağımlılığı düzeylerinin erkeklere göre yüksek olduğu bulunmuştur. Buna göre çocukların gerçek dünyadaki ya da sanal alemdeki oyun tercihlerinin, yaş ve cinsiyetlerine göre farklılık gösterdiği kabul edilmektedir.

S₆: Çocukların klasik ya da dijital oyun tercihleri profil özelliklerine (yaş ve cinsiyetlerine) göre farklılaşmakta mıdır?

3.2. Turizmde Çocuk Konulu Çalışmalar

Otel işletmeleri, bir yandan bireyin konaklama ihtiyacına hizmet ederken, diğer yandan konuklarına yeme-içme ve eğlence hizmetleri de sunmaktadır (Kozak, 2002: 2). Kokteyl, ziyafet, gece kulübü, yüzme havuzu, güzellik salonu, hamam, sauna, spa ve spor merkezi gibi olanaklar otellerin konuklarına sunduğu hizmetler arasında yer almaktadır. Bu açıdan bakıldığında, turistlerin dinlenme, eğlenme, sosyalleşme ve spor gibi ihtiyaçlarına yönelik sunulan rekreasyon faaliyetleri, otel işletmeleri için büyük önem taşımaktadır. Bu faaliyetler, turistlerin otelde hoşça vakit geçirmelerini sağlamakta, yüksek düzeyde müşteri memnuniyeti oluşturarak işletmeye olan bağlılıklarını artırmaktadır. Böylelikle turistlerin tatil satın alma kararları ve otel tercihleri üzerinde de etkili olabilmektedir. Günümüz otel işletmeleri de bunun farkındadırlar ve tesis içerisinde rekreasyon faaliyetlerine önem vermektedirler (Albayrak, 2012: 45; Demirdağ, 2019: 1). Ayrıca, bu hizmetleri otelin çekiciliğini artırma ve ürün farklılaştırma aracı olarak da kullanılmaktadırlar (Dalkılıç, 2017: 1; Giritlioğlu vd., 2017: 247).

Günümüzde, çocukların her ne kadar satın alma güçleri olmasa da anne ve babalarının satın alma ve tatil deneyimleri üzerindeki etkilerinin büyük olduğu bilinmektedir (Li vd., 2017: 1048). Dolayısıyla, çocuklar bugünün şartlarında en önemli tüketici gruplarından birini oluşturmakta, çocuklu aileler çocuksuz ailelerden ve bekarlardan farklı istek ve taleplerle otele gelmektedirler. Çocuklu aileler tatil planları yaparken, konaklayacakları işletmenin hem kendileri hem de çocukları için uygun olmasına dikkat etmekte ve çocukları ile rahat bir tatil geçirebilmek için çaba göstermektedirler. Çünkü tatilleri boyunca kendi istek ve ihtiyaçlarından çok çocuklarının istek ve ihtiyaçlarına önem vermektedirler (Acun Yıldırım, 2018: 81; Karaca ve Yemez, 2018: 77; Yazıcı Ayyıldız vd., 2019: 72). Bu durum, alanyazında yer alan bazı araştırmalarda da açıklanmaktadır. Örneğin, 1993 yılında yapılan bir tez çalışmasında, ailelerin yarısından çoğunda aile kararlarının tüm aile bireylerinin katılımı ile alındığı ve çocuğun yaşının, aile içerisinde alınan bu kararlarda etkili olduğu belirtilmektedir (Hınçal, 1993: 122). 2004 yılındaki bir çalışmanın bulgularına göre,

aileler açısından bir tatilin tatmin edici olabilmesi için, her şeyden önce çocuklarının ihtiyaçlarının karşılanması gerekmektedir (Koc, 2004: 99). Lehto vd. (2012: 847) de çalışmasında, çocuk sahibi olma durumunun ve çocuğun veya çocukların yaşlarının, ailenin aktivite tercihlerindeki değişkenliği açıklamada rol oynadığı bulgusuna ulaşmıştır. Araştırmanın bulgularına göre, daha küçük çocuklu aileler ile çeşitli yaş gruplarından çocukları olan aileler, ailece alınan kararları daha fazla önemsemekte, genç çocukları olan aileler aktivitelere çok daha aktif bir şekilde katılım göstermektedirler. 7 yaş altındaki çocukların, anne-babalarının tatil kararlarında ne kadar önemsendiğinin araştırıldığı bir çalışmada, ebeveynlerin tatil ve konaklama tercihi yaparken çocuklarını dikkate alarak tercih yaptıkları bulgusuna yer verilmiştir (Yıldırım ve Aslankaya, 2020: 127). Khoo-Lattimore vd.'nin (2015: 527) araştırma sonuçlarına göre de bebekli ailelerin ihtiyaçları, okul öncesi veya okul çağı çocuğu olan ailelerin ihtiyaçlarından farklılık göstermektedir. Örneğin, bebeği ile tatile çıkacak aileler için bebeklerinin güvenliği ve rahatı oldukça önemli olup, bu aileler ücretsiz bebek yemeği gibi bebeklere özel hizmet sunan otel ve havayolu şirketlerini tercih etmektedirler. 2-5 yaş arasındaki küçük çocuklar uzun yolculuklardan sıkılabileceklerinden, kısa mesafedeki destinasyonlar aileler için öncelikli tercih olabilmektedir. Bu yaştaki çocukları için aileler, çocuklarının yaşlarına uygun yemek menüleri, oyun ve oyuncaklar ile çocuk bakıcılık hizmetleri sunan otelleri tercih etmektedirler. 5-12 yaş arasındaki çocuklar genellikle yaşlılarıyla birlikte oyun oynamak istediğinden, aileler bu yaş grubu çocuklarına özgü animasyon gösterileri ile oyun ve rekreasyon olanaklarına önem vermektedirler. 13-18 yaş arasındaki çocuklar ise ailelerinden bağımsız bir şekilde oyun ve eğlence aktivitelerine katılabilmektedirler (Ceylan, 2019: 266). Dolayısıyla, çocuklu aileler, konaklamaları boyunca çocuklarının temel ihtiyaçlarını karşılama konusunda sıkıntı çekmeyecekleri, kendilerinin de çocuk bakımı ile ilgili sorumluluklarını azaltarak keyifli bir tatil geçirebilecekleri otelleri tercih etmektedirler (Mazman İtik vd., 2018: 83; Özgürel vd., 2019: 66). Buradan, aile içi kararlarda artık çocukların da görüşlerinin önemsenmeye başladığı ve çocukların, anne ve babalarının tatil satın alma kararları ile otel tercihleri üzerindeki etkilerinin arttığı anlaşılmaktadır (Tuna, 2019: 30). Çocukların, aileleri üzerinde artan bu etkisinin birtakım sebepleri olduğu da bilinmektedir. Bu sebeplerin başında çocuğun yaşı gelmektedir. Çocuğun içerisinde bulunduğu yaş dönemi, anne ve babanın çocuğuna karşı tutumunu etkilemekte, çocuğun da anne ve babasının tatil satın alma tercihi üzerindeki etkisinin şiddetini belirlemektedir (Işın,

2001: 16). Dolayısıyla, anne ve babalar tatile çıkacakları zaman öncelikle çocuklarının yaş grubuna en uygun hizmeti veren otelleri tercih etmektedirler (Tuna, 2019: 30). Bu durumun, ailelerin, çocuklarının yaşlarına göre otel tercihi yapmalarına neden olduğu düşünülmektedir.

Çocukların içinde bulundukları yaş döneminin yanı sıra cinsiyetleri de oynadıkları oyunları etkilemekte ve çocuklar, çoğunlukla cinsiyetlerine uygun oyun ve oyuncakları tercih etmektedirler (Pehlivan, 2014: 18; Balaban Dağal, 2017: 66). Alanyazında yer alan bazı çalışmaların da bu durumu desteklediği görülmektedir. Örneğin, yapılan bir çalışmada, oynanan oyunların ve oyun materyallerinin niteliğine bağlı olarak kız ve erkek çocuklarda, küçük ve büyük yaş gruplarında farklı oyun davranışlarının ortaya çıktığı belirlenmiştir (Öngen, 1991: 101). Bu çalışmanın yanı sıra 36-72 aylık çocuklar ile 48-72 aylık çocukların oyun davranışlarında cinsiyete göre farklılığın olduğu bulgularına ulaşan çalışmaların da mevcut olduğu görülmüştür (Acer, 2018: 99; Mutlu, 2020: 56). Kaya vd.'nin (2017: 24) çalışmasına göre de kız çocukları daha çok evcilik oynamakta, erkek çocukları ise en çok bilgisayar oyunlarını sevmektedir. Buna göre çocukların oyun davranışlarının, cinsiyetlerine bağlı olarak değiştiği gerçeği göz önünde bulundurulduğunda; kız ve erkek çocuklarının cinsiyetlerine uygun oyun ve oyuncakları bünyesinde barındıran otellerin tercih sebebi olduğu düşünülmektedir. Bu bilgilere bağlı olarak, ailelerin otel tercihlerinin, çocukların yaş ve cinsiyetlerine göre değiştiği varsayılmaktadır. Bu varsayımdan hareketle ortaya atılan diğer bir araştırma sorusu ise şöyledir:

S7: Ailelerin otel tercihleri, çocukların profil özelliklerine (yaş ve cinsiyetlerine) göre farklılaşmakta mıdır?

Günümüzde ailelerin tatil satın alma davranışlarını etkileyen ve konaklama tercihlerine yön veren çocuklar için en önemli olayın oyun olduğu bilinmektedir. Oyun, çocuğun hayal gücü ve becerilerinin gelişmesini sağlarken (Rasen ve Öngen, 1993: 60), çocuğu yetişkinliğe hazırlama gibi bir fonksiyon da üstlenmekte (Adler, 2010: 87), bunu yaparken çocuğa haz duygusu yaşatmaktadır (Tekin, 2016: 49). Böylelikle oyun, çocuğun büyüüp gelişmesi için beslenme, bakım ve sevgi kadar gerekli bir olay olarak ortaya çıkmaktadır (Jones, 2007: 5). Oyunun bu önemi göz önünde bulundurulduğunda, alanyazında oyun konusunda yapılan çalışmalar önem kazanmaktadır. Bu bağlamda, alanyazın incelendiğinde, okul öncesi çağıdaki çocukların oyun konusundaki toplumsal-

bilişsel davranış örüntüleri ile oyun materyalleri arasındaki ilişkiyi inceleyen (Öngen, 1991: 1), cinsiyete dayalı oyuncak oynama davranışı (Nordenström vd., 2002: 5119) ile televizyonun çok küçük çocukların oyuncak oynama davranışlarına etkisini (Schmidt vd., 2008: 1137) araştıran çalışmaların alanyazına yansıdığı görülmektedir. Ayrıca, anasınıfına devam eden çocukların oyun davranışlarını inceleyen (Duman ve Temel, 2011: 279), anaokuluna devam eden çocukların oyunlarında ortaya çıkan zorbalık davranışlarını araştıran (Metin Aslan, 2013: 1), farklı bilişsel tempodaki çocukların oyun davranışları ile akran ilişkilerini ele alan (Kolcu, 2014: 1) ve çocukların mizaç özelliklerine bağlı olarak oyun davranışlarını değerlendiren (Köycebaş, 2019: 1) çalışmalar da mevcuttur. Diğer yandan, çocukların oyun algılarını ölçen (Koçyiğit ve Başaran Baydilek, 2015: 1; Hazar vd., 2017: 179; Kaya vd., 2017: 19; Ördem ve Yıldız, 2018: 1007) ve oyun alışkanlıkları (Arslan vd., 2010: 28) ile oyun ve oyuncak tercihlerini belirlemeye çalışan (Pilten ve Pilten, 2013: 15; Budak, 2016: 1; Güven, 2018: 795; Sapsağlam, 2018: 1122; Tatlı, 2018: 90; Hamzaoğlu, 2019: 1; Keleş, 2019: 1) araştırmalar da alanyazında yer almaktadır. Bu çalışmalar, oyunun çocuğun hayatındaki önemli yerine işaret etmekte ve otellerde sunulan oyun olanaklarının çocukların ve tatile çıkan çocuklu ailelerin istek ve ihtiyaçlarına cevap verebilmesi gerektiği düşünülmektedir. Bu durumun farkında olan işletmeler, yetişkinlerin tatil ve eğlence ihtiyaçlarını karşılamanın yanı sıra çocuk odaklı olmak için de çaba göstermekte ve tesislerinde çocuklara yönelik düzenlemeler yapmaktadırlar. Bu gelişmelere bağlı olarak sektördeki çoğu otelin “çocuk dostu otel” konsepti ile hizmet vermeye (Arıkan ve Öztürk, 2018a: 69) ve sunduğu konaklama hizmetini bu konsept çerçevesinde şekillendirmeye başladığı görülmektedir (Aslan vd., 2019: 456). Çocuk dostu oteller, yetişkinlere sunulan olanakların yanı sıra çocuklar için de çeşitli imkanları bünyesinde barındıran otelleri ifade etmekte olup, her yaş gurubundan çocuklar için çeşitli oyun alanları, lunaparklar, hayvanat bahçeleri, çocuk yüzme havuzları, su parkları, kaydıraklar, çocuk kulübü ile çocuk bakım olanaklarının bulunduğu oteller olarak nitelendirilmektedir (Tuna vd., 2019: 1-10). Dolayısıyla, bu işletmelerin, konaklamaları boyunca sıkılmadan, eğlenceli ve hoşça vakit geçirebilmeleri için çocuklara onların ilgisini çekebilecek olanaklar sundukları anlaşılmaktadır (Ön Esen vd., 2018: 75; Özkaynar vd., 2018: 65).

Otellerde çocuklar için oyun olanaklarının olması, anne ve babaların otel tercihlerini etkilemektedir (Acun Yıldırım, 2018: 81). Çünkü aileler için çocuklarının

tatilden memnun kalmaları, kendi memnuniyetlerinden önce gelmekte (Aymankuy ve Ceylan, 2013: 111), tatil planlarını yaparken, çocukları ile huzurlu bir tatil geçirip geçiremeyeceklerini göz önünde bulundurmaktadırlar (Özgürel vd., 2019: 66). Satın alma aşamasında da çocuklarının istekleriyle beraber, otellerde çocuklara sunulan imkanları değerlendirerek tercih yapmaktadırlar (Aslan vd., 2018: 111; Kutlu vd., 2018: 113; Yemez ve Karaca, 2018: 107). Bu durumda, otellerde sunulan oyun alanlarının, oyunların, oyuncakların ve oyun makinelerinin çeşitliliği ve niteliğinin, otele gelen çocuklu aileler için önemli olduğu anlaşılmaktadır. Bu durumun farkında olan otellerin de yetişkinlerin tatil ve eğlence ihtiyaçlarının yanı sıra çocukların oyun ve eğlence ihtiyaçlarına yönelik imkanlar sunmaya başladıkları gözlenmektedir. Buradan yola çıkarak araştırmada, aşağıdaki araştırma sorusuna yer verilmiştir:

S₈: Ailelerin otel tercihleri, otellerde çocuklara sunulan oyun (rekreasyon) imkanına göre farklılaşmakta mıdır?

Oyun oynamak bütün çocuklar için ortak bir eylem olup (Koçyiğit vd., 2007: 329), çocuklar sonucunu düşünmeksizin oyun oynayıp eğlenmektedirler. Oyun içerisinde kendilerini ifade edebilmekte, deşarj olabilmekte (Koçyiğit vd., 2007: 326) ve bir arkadaş çevresine katılma fırsatı bulabilmektedirler (Ardahan vd., 2016: 122). Buradan oyunun, çocukların en içten ve en gerçek davranışı ve kendilerini anlatma biçimi olduğu anlaşılmaktadır (Kıldan, 2001: 30). Konuyla ilgili olarak bir çalışmada, okul öncesi çağıdaki çocukların oyun konusundaki toplumsal ve bilişsel davranış örüntüleri ile oyun materyalleri arasındaki ilişki araştırılmıştır. Çalışmanın sonunda, çocuklara sunulan oyun materyalleri ile onların ortaya koydukları davranışların toplumsal ve bilişsel boyutları arasında bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Öngen, 1991: 102). Altı yaşındaki çocukların sosyal becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelendiği bir çalışmada, oyun, doğal öğrenme ortamı olarak ele alınmış ve çocuğun sosyal becerilerini geliştirmeye yönelik etkinliklerle bütünleştirilerek kullanılabileceği dile getirilmiştir (Durualp ve Aral, 2010: 169). Ancak çocukların oynamak istedikleri oyunlar ve oynayış şekilleri birbirinden farklılık göstermiş, buna bağlı olarak oynadıkları oyunların türleri de değişmiştir (Duman ve Temel, 2011: 292). Holmes vd.'nin (2013: 232) çalışmasına göre, çocukların düşünme stilleri ile oyun tercihleri arasında bir fark olduğu saptanmıştır.

36-71 aylık çocuklar için oyun davranışı ölçeği geliştiren Metin Aslan (2017: 907), okul öncesi dönemdeki oyun davranışlarının değerlendirilerek çocuğun oyun becerisi ile sosyal gelişimi hakkında bilgi sahibi olmayı önemli görmüştür. Okul öncesi dönemdeki çocukların grup ortamlarındaki oyun davranışlarının değerlendirildiği başka bir çalışmada ise oyunla ilgili değişkenlerin belirlenip çocukların oyun davranışları ile sosyal yetkinlikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi ile çocukların bireysel ihtiyaçları ve güçlü yönlerinin ortaya çıkarılabileceği belirtilmiştir (Ahmetoğlu vd., 2018: 29). Ayrıca, çocukların mizaç tipi ile oyun oynama davranışlarını inceleyen çalışmalar da alanyazına yansımış ve bu çalışmalarda, çocukların oyun oynama davranışının mizaç tipinden etkilendiği bulgularına yer verilmiştir (Köycekaş, 2019: 121-124; Mutlu, 2020: 55-58).

Bu bağlamda, otelde sunulan oyun imkanları, oyun alanları, oyuncaklar ve oyun makinelerinin ailelerin otel tercihleri üzerinde etkili olduğu varsayılmaktadır. Ancak onların bu tercihlerinin arkasında yatan en büyük etkenin, esasında çocuklarının sergilediği oyun davranışı olduğu, çocuklarının tercihlerine uygun oyun imkanlarına sahip otelleri değerlendirmeye aldıkları ve otel tercihlerini çocuklarının oyun davranışlarına uygun olarak yaptıkları düşünülmektedir. Bu düşünce doğrultusunda geliştirilen son araştırma sorusu aşağıdaki gibi olmuştur:

S₉: Ailelerin otel tercihleri, çocukların oyun (rekreasyon) davranışlarına göre farklılaşmakta mıdır?

Gelinen noktada, çocukların, tatil satın alma sürecini kendileri doğrudan yönetememelerine rağmen, dolaylı olarak ailelerinin tatil ve otel tercihlerinde etkili oldukları anlaşılmaktadır. Anne ve babaların tatil tercihleri de çocuklarının bu tatilden ve konakladıkları otelden memnun kalmalarına bağlı olduğundan, otel tercihlerini yaparken çocuklarının isteklerini ön planda tuttukları ve bu doğrultuda tercih yaptıkları görülmektedir. Ailelerin, tatillerini rahat bir şekilde geçirebilmeleri ve konakladıkları otelden memnun kalmaları çocuklarının istek ve ihtiyaçlarının ne oranda karşılandığına bağlı olmaktadır. Oyun da çocuk için en temel ihtiyaçlardan biri olduğundan, aileler tatilleri boyunca çocuklarının bu ihtiyacının en iyi şekilde karşılanmasını beklemektedir. Bu bakımdan, otel işletmelerinin çocuklara yönelik hazırladığı oyun alanları, oyunlar, oyuncaklar ve oyun makinelerinin tatile gelen çocuklu aileler için büyük önem arz ettiği düşünülmektedir. Dolayısıyla, araştırmada, otellerde çocuklara

sunulan tüm bu olanaklar “çocuk rekreasyonu” kapsamında değerlendirmeye alınmaktadır.

Konuyla ilgili alanyazın incelendiğinde, çocuk rekreasyonunun mevcut araştırmalarda henüz karşılık bulmadığı dikkat çekmektedir. Ancak alanyazındaki çalışmaların genellikle konaklama işletmelerinde yetişkinlere yönelik rekreasyon faaliyetlerini konu edindikleri görülmektedir (Dinç, 1999; Costa et al., 2004: 117; Albayrak, 2012: 45; Türkmen vd., 2013: 2139; Kaçar, 2014: 1; Sotiriadis, 2014: 692; Albayrak et al., 2017: 218; Dalkılıç, 2017: 1; Giritlioğlu vd., 2017: 235; Demirdağ, 2019: 3). 2004 yılındaki bir çalışma, rekreasyon faaliyetlerini, otel hizmetlerinin bir bileşeni olarak değerlendirmiş ve bu faaliyetlere yönelik müşteri memnuniyetini yükseltecek hizmet kalitesini artırmayı vurgulamıştır (Costa et al., 2004: 117). Başka bir çalışma, otel işletmelerindeki animasyon hizmetlerinin başarılı bir şekilde sunulması ile ilgili yönetim ve işletme konularını araştırmıştır (Sotiriadis, 2014: 692). Farklı bir çalışmada ise turistlerin, beş yıldızlı otellerde sunulan rekreasyon faaliyetleriyle ilgili hizmet kalitesi algıları ölçülmeye çalışılmıştır (Albayrak et al., 2017: 218). Türkiye’de de benzer çalışmaların varlığı dikkat çekmektedir. Örneğin, Dinç (1999) çalışmasında, rekreasyon olgusunu işletme boyutunda ele alarak, boş zaman ve rekreasyon faaliyetlerinin turizm işletmeleri açısından önemini ve gerekliliğini vurgulamış; Sandıkçı ve Günay (2014: 43) rekreasyon alan ve faaliyetlerinin turistlerin konaklama süresi üzerindeki etkisini incelemiş; Serçek ve Özaltay Serçek (2015: 681) de otel işletmelerinde sunulan rekreasyon aktivitelerinin turistlerin konaklama işletmesi tercihi üzerindeki etkisini araştırmıştır. Dalkılıç ve Mil (2017a: 29) bir çalışmada, Türkiye’de rekreasyon, animasyon ve boş zaman değerlendirme faaliyetlerinin, otellerde yönetsel anlamda nasıl değerlendirildiğini ve yönetim fonksiyonları içerisinde ne şekilde yer aldığını araştırmıştır (Dalkılıç ve Mil, 2017b: 40). Başka bir çalışmada ise tüketici ön plana alınmış ve termal otellerde konaklayan müşterilerin rekreasyon talepleri ölçülmeye çalışılmıştır (Kaçar, 2014: 1). Alanyazında otellerde turistlere sunulan etkinlikleri animasyon faaliyeti olarak ele alıp bu konu üzerinde araştırma yapan çalışmalar da bulunmaktadır. Örneğin, otel animasyon faaliyetlerini yönetici ve turistlerin bakış açısıyla değerlendiren çalışmalar mevcut olup (Şen Demir ve Demir, 2013: 145; Demir ve Şen Demir, 2015: 35), Kaçar (2014: 1) turistlerin rekreasyon talebini belirlemeye çalışmıştır. Gökdeniz ve Dinç (2000: 99) çalışmasında, konaklama işletmelerindeki animasyon faaliyetlerinin hizmet satışlarına etkisini

araştırmış, Akdağ ve Akgündüz (2010: 229)de konaklama işletmeleri açısından animasyon faaliyetlerinin önemini incelemiştir. Ayrıca, otel işletmelerinin, rekreasyon faaliyetlerine ilişkin web sayfalarında yer verdikleri rekreasyon olanaklarını analiz ederek, otellerin bu olanaklarla ilgili mevcut durumunu tespit etmeye çalışan araştırmaların da alanyazında yer aldığı görülmektedir (Albayrak, 2012: 45; Giritlioğlu vd., 2017: 235).

Otellerde çocuklara sunulan hizmetleri ele alan çalışmaların da son yıllarda alanyazına yansımaya başladığı gözlenmektedir. Bu bağlamda, özellikle çocukların, ailelerin satın alma davranışları, tatil ve konaklama yeri konusundaki tercihleri üzerindeki etkilerini inceleyen çalışmalar mevcuttur (Bostan vd., 2006: 49; Aygün ve Kazan, 2008: 245; Alagöz, 2009: 337-338; Kitapçı ve Dörtyol, 2009: 347; Ersoy vd., 2010: 51; Emir ve Pekyaman, 2010: 178; Karadağ, 2010: 89; Çakıcı ve İyitoğlu, 2011: 17-18; Gülerarslan, 2011: 135-136; Çakıcı ve İyitoğlu, 2012: 131; Aymankuy ve Ceylan, 2013: 119-120; Memiş, 2016: 224-225; Gürbüz ve Köşk, 2017: 646-648; Li vd., 2017: 1048; Karaca ve Yemez, 2018: 77; Kılıç vd., 2019: 68). Yapılan çalışmalar daha çok, çocukların genel olarak ailelerin tüketim davranışları ve özel olarak tatil planlamalarını belirleme konusunda ne kadar önemli olduğunu açıklamaktadır.

Alanyazında, “aile zamanını” (Blichfeldt, 2021: 6) ve “aile turizmini” konu alan (Jonhs ve Gyimothy, 2003: 3; Schanzel, 2013: 1; Wu ve Wall, 2016: 274; Li vd., 2017: 1047; Lima, 2017: 167; Wu vd., 2019: 166; Aytatlı vd., 2020: 263; Yung vd., 2020: 1; Schänzel, 2021: 20; Yurdakul ve Schänzel, 2021: 32), çocukların aile turizmindeki deneyimlerini inceleyen (Aytatlı vd., 2020: 263), aile turizmine yönelik hizmet veren otellerde konaklayan ailelerin algıladıkları hizmet kalitesi boyutlarını (Yılmaz, 2007: 105) ve otellerin bu ailelerin gereksinimlerini karşılama durumlarını (Yıldırım vd., 2018: 71) araştıran çalışmalar da mevcuttur. Ayrıca, çocuk dostu turizm bağlamında turizmde çocuk haklarını araştıran (Mutlu, 2022: 15), turizm alanyazınındaki turizm ve çocuk konulu çalışmaları inceleyen (Çilesiz ve Aydın, 2022: 17; Kaygalak Çelebi, 2022: 33), “çocuk dostu turizm” (Ahıpaşaoğlu, 2018: 15; Gün vd., 2018: 55; Kesgin ve Ross, 2018: 33; Meremikwu vd., 2018: 170; Gürbey, 2019: 44; Taner, 2019: 37; Zajadacz vd., 2019: 69; Song vd., 2020: 1; Kamaraj vd., 2021: 162; Gaberli, 2022: 37) ve “çocuk dostu otel” (Özkaynar vd., 2018: 65; Ceylan vd., 2019: 71; Özgürel vd., 2019: 66; Tuna, 2019: 30; Sayılır vd., 2021: 94; Sağır ve Güdül, 2022: 26; Sağır ve

Ünalın, 2022: 27) konseptleri ile çocuk dostu otel algısını (Çiftçi vd., 2021: 117) inceleyen çalışmalar da mevcuttur.

Bu çalışmaların, turizmin çocuęu ilgilendiren pek çok boyutuyla ilgilendikleri anlaşılmaktadır. Bu araştırmanın konusu ile alakalı olarak, otellerde çocuklara sunulan oyun ve aktiviteleri konu olan çalışmaların ise çok sınırlı sayıda alanyazına yansıdığı dikkat çekmektedir. Dolayısıyla, bu oyunlar ve tercihler hakkında elde edilecek bilgilerin, bir çocuk rekreasyonu kavramını geliştirmesi yanında, oteller için farklı bir hizmet alanı ve ürün olması da beklenmektedir.

4. YÖNTEM

Çocuk rekreasyonu kavramı geliştirmek ve oyun teorileri bağlamında çocuk rekreasyon davranışını açıklamak amacıyla yürütölen araştırmanın bu bölümünde, araştırma yaklaşımı, araştırma için veri toplama aracının geliştirilmesi, araştırma evreni ve örneklemi ile araştırmada başvurulacak veri analizi tekniklerine ilişkin bilgilere yer verilmektedir.

4.1. Araştırma Yaklaşımı

Bu aşama, araştırmanın tüm sürecini belirten bir özet sunumu olup, araştırmanın yöntemi ile doğrudan alakalıdır. Araştırmacı, araştırma sonucunda ulaşacağı hedefleri bu aşamada planlamakta (Kurtuluş, 2010: 19) ve *keşifsel, betimsel (tanımlayıcı)* ya da *nedensel* yaklaşımlara bu aşamada karar vermektedir (Saruhan ve Özdemirci, 2011: 135). Temel amacı bir çocuk rekreasyonu kavramı geliştirmek olan bu araştırmada, “betimsel yaklaşım” tercih edilmiştir. Bunun için öncelikle kavramsal çerçeve belirlenmiş, çocuk ve çocukluk kavramları anlatılmıştır. Daha sonra çocukların gerek aile içerisinde gerekse işletmeler bağlamında değerli olma durumları üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda ayrıca, oyunun çocuklar açısından önemine ve resort otellerdeki çocuk oyunlarının önemine de yer verilmiştir.

Bu araştırmada, araştırma problemini anlayabilmek ve araştırmanın konusunu tam olarak açıklayabilmek için “karma yöntem” başvurulmuştur. Karma yöntem araştırmaları, son yıllarda araştırmacının bir veya daha fazla çalışmalar içerisinde nitel ve nicel yöntem, yaklaşım ve kavramları birleştirmesiyle ortaya çıkan ve “üçüncü

yöntem hareketi” olarak adlandırılan bir araştırma yöntemi olarak ortaya çıkmıştır (Teddlie ve Tashakkori, 2011: 285). Bu yöntem, belli bir çalışma içerisinde iki veya daha fazla veri toplama yöntemini kullanmayı gerektirmektedir (Alexander vd., 2016: 120). Creswell (2017a: 2-3) karma yöntemi, “*araştırmacının, araştırma problemlerini anlamak için hem nicel veriler hem de nitel veriler topladığı, iki veri setini de birbiriyle bütünleştirdiği ve daha sonra bu iki veri setini bütünleştirmenin avantajlarını kullanarak sonuçlar çıkardığı, sağlık, sosyal ve davranış bilimleri alanında kullanılan bir araştırma yaklaşımı*” olarak nitelendirmektedir. Karma araştırma yönteminin temel dayanağını, yöntemin kendisi oluşturmayıp, araştırma probleminin çözülmesi meydana getirmekte, bir araştırma sorusu en iyi hangi yöntemsel çoğulculukla çözümlenebiliyorsa o yöntemlerin bir arada kullanılmasını gerektirmektedir (Tutar ve Erdem, 2020: 223). Burada, tek bir yöntem kullanmaya kıyasla daha fazla avantaj sağlayabilmekte, araştırmacı da istatistiki eğilimleri (nicel verileri), öyküler ve kişisel deneyimlerle (nitel verilerle) birleştirebilmektedir (Kocaman Karoğlu, 2016: 73). Dahası, araştırmacı, araştırma sorularına bağlı olarak hem nitel hem de nicel veri toplayıp analiz edebilmekte ve bu iki veri biçimini birbiri ile sentezleyebilmektedir. Ayrıca, bu araştırma prosedürlerini, tek bir çalışma içerisinde ya da bir çalışma programının farklı aşamalarında kullanabilmekte, bu prosedürleri tek bir teorik çatı altında toplayabilmekte ve özel bir araştırma tasarımı uygulayabilmektedir (Creswell, 2011: 271). Bu sayede araştırmacının, sahadan zengin bir veri çeşitliliği elde edebileceği ve bu veriler arasında bağlantılar kurarak araştırma bulgularını yorumlayabileceği düşünülmektedir. Bu kolaylaştırıcılığına bağlı olarak bu araştırmada, nicel ve nitel veri toplama yöntemlerinin bir arada kullanılmasına karar verilmiştir.

Veri setlerinin nerede ve nasıl birleştirileceği ile ilgili olarak alanyazında “karma yöntem desenleri” geliştirilmiştir. Bakıldığında, bütün karma yöntem araştırmalarının temelinde üç temel desenin olduğu görülmektedir. Bu desenlerden biri, hem nitel hem de nicel verilerden elde edilen verilerin birleştirilerek uygulandığı *birleştirme deseni* iken; diğeri öncelikli olarak nicel yöntemlerin kullanıldığı, daha sonraki süreçte nitel verilerden elde edilen sonuçlarla derinlemesine açıklama getirilen *açıklayıcı ardışık desendir*. Üçüncü deseni ise önce nitel verilerin toplandığı ve elde edilen nitel bulgular doğrultusunda ikincil bir nicel araştırma sürecinin inşa edildiği *keşfedici ardışık desen* oluşturmaktadır (Creswell, 2017a: 6-7; Creswell, 2017b: 2019-225). Tüm birleştirme desenleri göz önünde bulundurularak, bu araştırma, amacına uygun olacak şekilde

“birleştirme desenine” göre tasarlanmıştır. Bu desen uygulanırken, ilk olarak nicel ve nitel veriler ayrı ayrı analize tabi tutulacak, daha sonra bu veri setleri birleştirilecektir. Bunun sonucunda, nicel veri sonuçlarının nitel verilerin sonuçları tarafından ya da nitel veri sonuçlarının nicel verilerin sonuçları tarafından ne ölçüde teyit edildiği ölçülüp yorumlama yapılacaktır. Teyit ölçülerinin farklı olduğu durumda ise bu farklılığın nedeni açıklanmaya çalışılacaktır.

4.2. Evren ve Örneklem

Araştırma kapsamında yer alan ortak özelliklere sahip birimler bütünü araştırmanın *evrenini* oluştururken; araştırma evreni içerisinde amaca uygun herhangi bir yöntemle seçilen ve evreni temsil etme yeteneğine sahip birimler kümesi de araştırmanın *örneklemi* meydana getirmektedir (Ural ve Kılıç, 2013: 31-33). Buna göre bu araştırmanın evreni olarak Antalya bölgesinde faaliyet gösteren resort oteller seçilmiş, evren içerisinde seçilecek örneklem için ise üç farklı örnekleme tekniğinden faydalanılmıştır. Bu örnekleme teknikleri “*amaçlı örnekleme*”, “*kartopu örnekleme*” ve “*kolayda örnekleme*”dir. Bu örnekleme teknikleri kullanılarak yapılan örneklem seçme işlemi de üç aşamalı olarak gerçekleştirilmiştir. Hangi aşamada hangi örnekleme tekniğinin kullanıldığı ve bu tekniklerden hangi amaçlarla faydalandığı Şekil 4.1’te gösterilmiştir. Şekle ve örneklem seçme aşamalarına ilişkin açıklamalar ise aşağıda verilmiştir.

Birinci Aşama: <i>Amaçlı Örneklem</i>	• Gözlem verilerinin toplanacağı birinci otelin belirlenmesi • Anket verilerinin toplanacağı otellerin belirlenmesi
İkinci Aşama: <i>Kartopu Örneklem</i>	• Gözlem verilerinin toplanacağı ikinci otele ulaşma • Görüşme yapılacak otel ve yöneticilere ulaşma
Üçüncü Aşama: <i>Kolayda Örneklem</i>	• Oyun içerisinde gözlemlenecek çocukların belirlenmesi • Anket yapılacak anne ve babaların belirlenmesi

Şekil 4.1. Örneklem Aşamaları

Birinci Aşama: Amaçlı Örneklem

Örneklem seçme işleminin ilk aşamasında *amaçlı örneklem tekniğine* başvurulmuştur. Bu teknik, katılımcıların araştırma sorularını cevaplandırma konusunda yeterli oldukları düşünülerek tercih edilmiştir (Tutar ve Erdem, 2020: 250). Amaçlı örneklem, araştırma sorularına bağlı belli amaçlara hizmet etmekte ve bu durumda araştırmacı, araştırma sorularıyla ilişkili zengin bilgi bulacağı durumları seçmektedir (Teddlie ve Tashakkori, 2020: 209). Bu örneklem tekniği, araştırma için en iyi ve zengin bilginin nereden, kimden veya kimlerden edinileceğine karar verme konusunda araştırmacıya kolaylık sağlamaktadır. Dolayısıyla, araştırmacı, karşısına çıkan herhangi biri ile çalışmamakta, araştırmasına yönelik bilginin hangi birey ya da grupta olduğuna dair bilgisi varsa ve en iyi veriyi o kişiden veya kişilerden sağlayabileceğini düşünüyorsa onunla ya da onlarla çalışmaktadır (Tekindal, 2021: 170-171). Bu araştırmada, amaçlı örneklem tekniği, araştırmanın yapılacağı otelleri belirlemek için tercih edilmiştir. Bu doğrultuda, örneklem için “çocuk dostu otel” konseptiyle hizmet veren en az iki farklı resort otele ulaşılması planlanmıştır. Amaca uygun otellerin belirlenmesi için ise kriterler belirlenmiş ve uygulama yapılacak oteller bu kriterler doğrultusunda seçilmiştir. Seçilen bu kriterler Şekil 4.2’de gösterilmiştir.

Örneklem Alınacak Otelleri Belirleme Kriterleri

- Uygulamanın Antalya bölgesinde faaliyet gösteren otellerde yapılması
- Uygulamanın en az iki farklı otelde gerçekleştirilmesi
- Uygulama yapılacak otellerin “resort otel” olması
- Bu otellerin “çocuk dostu otel” konseptini benimsemiş olması
- İşletmelerin uygulama yapılacak zaman dilimi içerisinde hizmet veriyor olması
- İşletmelerde konaklayan çocuklu aile ve çocuk sayısının araştırma için yeterli sayıda olması
- İşletmelerin araştırmayı kabul etmiş olması

Şekil 4.2. Örneklem Alınacak Otelleri Belirleme Kriterleri

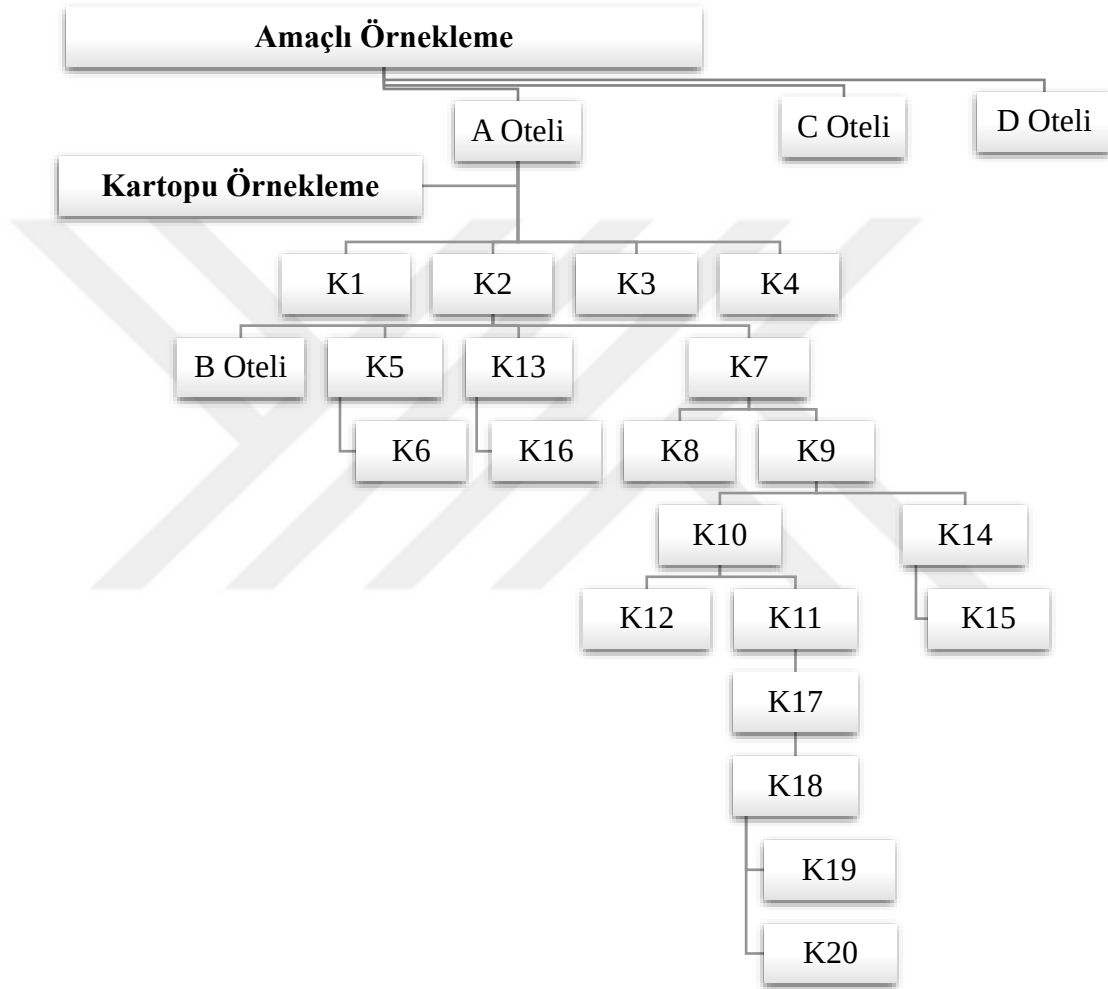
Araştırmanın, burada belirtilen kriterler doğrultusunda seçilen resort otellerde gerçekleştirilmesine karar verilmiştir. Bu bağlamda, dahil etme kriterleri göz önünde bulundurularak gözlem uygulamasını kabul eden bir resort otele (A Oteli), daha sonra, anket yaptırmayı kabul eden resort otellere (C ve D Otelleri) daha ulaşılmış ve veri

toplama süreci ilk olarak amaçlı örnekleme tekniğine uygun olarak seçilen bu otellerde başlamıştır.

İkinci Aşama: Kartopu Örnekleme

Örnekleme sürecinin bu aşamasında *kartopu örnekleme tekniğine* yer verilmiştir. Kartopu örnekleme, verilerin elde edileceği kişilerin nadir bulunması ya da kişilere ulaşmada zorluk yaşanması durumlarında başvurulmaktadır. Kartopu örneklemede, araştırma kriterlerine uygun bir ya da birkaç kişi bulunmakta ve bu kişilerden, araştırmaya katılım şartlarına uygun başka kimseler önermeleri istenmektedir (Gliner vd., 2015: 126). Daha sonra, bu kişilerden alınan yeni isimlere ulaşılmakta ve araştırmayı kabul eden kişiler araştırmaya dahil edilmektedir. Ulaşılan ve araştırmaya katılmayı kabul eden bu kişilerden de yardım alınarak başka kişilerle iletişim kurulmakta ve istenilen katılımcı sayısına ulaşılan kadar bu işlem bu şekilde devam etmektedir (Christensen vd., 2020: 173). Dolayısıyla, bu süreç zorunlu olarak kendini tekrar etmekte, katılımcılar araştırmacıyı yönlendirmekte ve bu şekilde örneklem büyümektedir. Bu durum, “kartopu etkisi” olarak ifade edilmekte ve bu örnekleme tekniği de ismini bu etkiden almaktadır (Yağar ve Dökme, 2018: 5). Bu tekniğin tercih edilmesinin en büyük nedeni, araştırmanın uygulanma sürecinde dünya genelinde yaşanan Covid-19 salgını olmuştur. Salgın nedeniyle araştırmanın amacına uygun otel ve otel yöneticilerine ulaşma konusunda büyük zorluklar yaşanmıştır. Bu dönemde, veri toplama süreci için iletişime geçilen işletmeler ya pandemi sürecinde geçici olarak işletmeyi kapatmış ya işletmelere hiç ulaşılamamış ya da işletmeler pandemi koşullarında araştırmaya izin vermemiştir. Gözlem uygulamasını kabul eden bazı otellerin ise pandemi koşulları gereği tam kapasite çalışmadığı ve bu otellerde gözlem yapmak için yeterli sayıda çocuğun olmadığı görülmüştür. Bu bağlamda, amaçlı örnekleme tekniğine uygun olarak, pandemi sürecinde hizmet vermeye devam eden, araştırmanın amacına ve araştırmada belirtilen kriterlere uygun yapıda olan, araştırmayı kabul eden ve yeterli sayıda çocuğa ev sahipliği yapan resort otellere (A, C ve D otelleri) ulaşılmıştır. A otelinde gözlem işlemine başlanmış, daha sonra dört otel yöneticisi ile görüşülerek bu oteldeki araştırma genişletilmiştir. C ve D otellerinde de anket uygulaması yapılmıştır. Devam eden süreçte, kartopu örnekleme uygun şekilde başka otellere de ulaşılmış ve araştırmaya diğer otellerde devam edilmiştir. Bunun için, A otelinin yöneticilerinden, araştırmanın kriterlerine uygun başka otel ve otel

yöneticilerinin isimleri istenmiş ve bu otel ve yöneticilere ulaşılmaya çalışılmıştır. Ulaşılan işletme ve otel yöneticileri arasından araştırmayı kabul eden ve gözlem için yeterli çocuk sayısına sahip olan işletmelerde araştırma gerçekleştirilmiş ve bu işlem, yeterli veri elde edilinceye kadar devam etmiştir. Bu uygulama süreci ile alakalı olarak bir kartopu örnekleme ağı oluşturulmuş ve bu ağ görselleştirilerek Şekil 4.3'te sunulmuştur.



Şekil 4.3. *Kartopu Örnekleme Ağı*³

³ Şekil içerisinde belirtilen “A Otel”, “B Otel”, “C Otel” ve “D Otel” ifadeleri, araştırmanın gerçekleştirildiği otel işletmelerini belirtmek için kullanılmıştır. Araştırmanın örneklem külesinde yer alan otel bilgilerine Tablo 4.1’de yer verilmiştir.

Şekil içerisinde belirtilen “K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K13, K14, K15, K16, K17, K18, K19 ve K20” ifadeleri görüşme yapılan katılımcıları ifade etmektedir. Görüşülen kişilere ilişkin katılımcı bilgileri de Tablo 4.5’te gösterilmiştir.

Şekil incelendiğinde, örneklem seçim sürecinin amaçlı örnekleme tekniği ile başladığı görülmektedir. Bu teknik ile üç farklı otele (A, C ve D otelleri) ulaşılmıştır. Veri toplama süreci A otelinde gözlem, C otelinde ise anket uygulaması ile başlanmıştır. Daha sonra, A oteline görüşme de dahil edilmiş ve bu otelde 4 görüşme (K1, K2, K3 ve K4) gerçekleştirilmiştir. Sonraki süreçte anket uygulaması da D Oteline taşınmıştır. Bu aşamadan sonra kartopu örnekleme geçilmiştir. Bu işlem için diğer otel ve yöneticilere ulaşma konusunda araştırmacının bağlantısı, ikinci katılımcı (K2) olmuştur. K2 araştırmacıyı öncelikle B oteline yönlendirmiş ve gözlem uygulaması bu otelde devam etmiştir. Aynı katılımcı, araştırmacıyı K5, K7 ve K13'e yönlendirmiş ve bu katılımcılarla da görüşme sağlanmıştır. Araştırmacı, bu katılımcılardan da kendisini başka yöneticilere yönlendirmesini istemiş ve bu süreç son katılımcıya ulaşana kadar devam etmiştir. Süreç sonunda toplamda 16 farklı otelde araştırma yapılmıştır. İki otelde gözlem, iki otelde anket yapılırken, 14 otelde ise 20 yönetici ile (eğlence müdürü, çocuk kulübü şefi ve departman müdürleri) görüşme yapılmıştır⁴.

Üçüncü Aşama: Kolayda Örnekleme

Araştırmada son olarak *kolayda örnekleme tekniğine* başvurulmuştur. Kolayda örnekleme, bilimsel araştırmalarda oldukça yaygın olarak kullanılan bir örnekleme tekniği olup, bu teknikte, en kolay ulaşılan katılımcının en ideal olduğu kabul edilmektedir (Altunışık vd., 2012: 142). Kolayda örnekleme tekniği kullanılırken, araştırmaya katılması en kolay olan katılımcılara yönelinmektedir (Christensen vd., 2020: 172). Bu bağlamda, araştırmada, amaçlı örnekleme ve kartopu örnekleme teknikleri ile ulaşılan otel işletmelerinde gözlem ve anket verilerinin toplanması aşamasında kolayda örnekleme tekniğine başvurulmuştur. Gözlem, otel içerisinde hizmete açık oyun ve aktivite alanlarında oyun oynamaya gelen ve aktivitelere katılan çocukların uzaktan gözlemlenmesi şeklinde gerçekleştirilmiştir. Anket ise otelde çocukları ile birlikte tatil yapan anne ve babalara uygulanmıştır. Bu sırada, oyun alanları içerisinde ulaşılabilen ve bu alanlarda oyun oynarken gözlemlenebilen çocuklar ile çocuklu aileler kolayda örnekleme tekniğine uygun olarak araştırmaya dahil edilmiştir.

⁴ Bkz. Tablo 4.1. *Araştırmanın Örneklem Kütlesi*.

Ayrıca, ayrıntılı bilgi için bkz. “Nitel Veri Toplama Süreci” ve “Nicel Veri Toplama Süreci” başlıkları.

Üç aşamalı olarak örneklem seçimi yapılan araştırmada, uygulama alanı olarak Antalya bölgesi tercih edilmiş ve araştırma, bu bölgede çocuk dostu otel konseptiyle hizmet veren resort otellerde gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın Antalya bölgesi ile sınırlandırılmasının nedeni, bu bölgenin İstanbul'dan sonra Türkiye'nin en çok turist çeken bölgesi (Yıldız, 2013: 7) ve turistlerin güzel bir tatil için en çok aradıkları özelliklere sahip bir destinasyon olmasıdır. Diğer bir sebep ise bu bölgede turistlere konaklama ve eğlence hizmeti veren otel sayısında görülen yoğunluktur. Bu bağlamda, Antalya'da bu amaca hizmet eden birbirinden farklı pek çok otel hizmet vermektedir (Yener, 2018: 21). 08.12.2020 tarihli TÜRSAB verilerine göre, Antalya'da 1028 tane belediye belgeli, 804 tane turizm işletme belgeli, 97 tane de turizm yatırım belgeli tesis bulunmaktadır (TÜRSAB, 2022). Diğer yandan, Çakıcı ve İyitoğlu (2011: 17) Antalya bölgesinde bir araştırma yapmış ve bu bölgeye seyahat eden çocuklu aile pazarını, çocukların ailelerin tatil kararları üzerindeki etkilerine göre “*çocuk merkezli aile*”, “*demokrat aile*” ve “*ebeveyn merkezli aile*” olmak üzere üçe ayırmıştır. Araştırmada yazarlar, pazarı bu şekilde bölümlendirerek, Antalya bölgesinin daha çok çocuk merkezli ve demokrat yapılı aileler tarafından tercih edildiği, bu ailelerin ebeveyn merkezli ailelere oranla Antalya'da daha çok tatil yaptıkları ve bu bölgede en son yaptıkları tatilden daha çok keyif aldıkları bulgularına ulaşmıştır. Bu bulgular, bu araştırma için de önemli görülmüş ve araştırma alanı olarak Antalya bölgesinin tercih edilmesinde etkili olmuştur. Diğer taraftan, resort otelciliğinin de Türkiye'de en çok Antalya'da, özellikle de Belek bölgesinde gelişme gösterdiği ve bölgede hizmet veren konaklama tesislerinin başında geldiği bilinen bir gerçek olup, bu durum da araştırmanın uygulama alanı için Antalya bölgesinin seçilmesinde etkili olan diğer bir etken olmuştur.

Araştırma, Antalya bölgesinde hizmet veren çocuk dostu otel konseptini benimsemiş 16 farklı otelde gerçekleştirilmiştir. Araştırmada karma yöntem uygulanmasına başvurulduğu ve farklı veri toplama teknikleri kullanıldığı için, ilgili veriler bu otellerden, işletmelerin izin verdiği veri toplama aracına göre toplanmıştır. Buna göre gözlem verileri gözlem uygulamasını kabul eden işletmelerden toplanmışken, görüşme verileri görüşmeyi kabul eden otellerden, anket verileri de anketi kabul eden işletmelerden elde edilmiştir. Yalnızca tek bir uygulamaya izin veren otel olduğu gibi, gözlem ve görüşme uygulamalarının her ikisini birden kabul eden oteller de olmuştur. Araştırmaya dahil edilen işletmelerin isimleri, işletmelerin talepleri

üzerine araştırmada belirtilmemiş, bunun yerine işletmeler A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O ve P harfleri ile kodlanarak verilmiştir. Bu bağlamda, araştırmanın örneklem kütesini oluşturan otellerin bilgileri Tablo 4.1’de gösterilmiştir.

Tablo 4.1. Araştırmanın Örneklem Kütlesi

Sıra	Araştırma Yapılan Otel	Otelin Bulunduğu Bölge	Otelde Uygulanan Veri Toplama Aracı
1	A Oteli	Lara / Antalya	Gözlem, Görüşme
2	B Oteli	Belek / Antalya	Gözlem, Görüşme
3	C Oteli	Belek / Antalya	Anket
4	D Oteli	Lara / Antalya	Anket
5	E Oteli	Belek / Antalya	Görüşme
6	F Oteli	Manavgat / Antalya	Görüşme
7	G Oteli	Belek / Antalya	Görüşme
8	H Oteli	Belek / Antalya	Görüşme
9	I Oteli	Belek / Antalya	Görüşme
10	J Oteli	Belek / Antalya	Görüşme
11	K Oteli	Lara / Antalya	Görüşme
12	L Oteli	Alanya / Antalya	Görüşme
13	M Oteli	Belek / Antalya	Görüşme
14	N Oteli	Belek / Antalya	Görüşme
15	O Oteli	Belek / Antalya	Görüşme
16	P Oteli	Lara / Antalya	Görüşme

Araştırma evrenine tam sayım ile gidilemediği durumlarda başvuru örneklemde, kullanılan örnekleme tekniklerinin yanı sıra çalışma alanı olarak seçilen örneklem büyüklüğü de önemli konulardan birini oluşturmaktadır. Burada evreni temsil edecek örneklem büyüklüğünün hesaplanmasında birtakım kriterler söz konusu olmakta ve araştırmanın yürütülebilmesi için yeterli bir sayı alınması gerekmektedir (Aziz, 2011: 56; Ural ve Kılıç, 2013: 44). Araştırmada, bu kriterler nitel ve nicel veriler için ayrı ayrı göz önüne alınmıştır. Bu bağlamda, öncelikle nitel veri için örneklem büyüklüğü konusu ele alınmış, daha sonra nicel verilerin örneklem büyüklükleri hesaplanmıştır.

a) Nitel Verilerin Örneklem Büyüklüğü

Nitel araştırmalarda örneklem büyüklüğü nicel araştırmalara oranla oldukça küçük olup, yalnızca küçük örneklem büyüklüğü çerçevesinde aktarılabilir. M.Q. Patton’a (2002) göre nitel araştırmalarda örneklem büyüklüğünün belirlenebilmesi için belirli bir kural bulunmamaktadır. Bunun nedeni, nitel araştırmadaki örneklem

büyükliđünün, öğrenilmek istenilen bilgi ile bilgi güvenilirliđi gibi faktörlerden etkilendiđi gerçeđine bağlanmaktadır (Teddle ve Tashakkori, 2020: 2019). Buna karřın, alanyazında nitel arařtırmalarda örneklem büyüklüđünü ele alan bařka arařtırmacılar da mevcuttur. Örneđin, Malterud, Siersma ve Guassora (2016), nitel arařtırmalarda en rađbet gören katılımcı sayısını belirleme yönteminin “doygunluk” olduđunu belirtmektedir. Bu noktada Marshall (1996), gerekli olan katılımcı sayısının, genellikle arařtırma ilerledikçe ağıđa kavuřtuđunu öne sürmekte, yeni kategoriler, temalar ya da ağıđlamaların ortaya ıkması durduđunda verilerin doygunluđa ulařmıř olacađını belirtmektedir. Marshall, katılımcıların belirlenmesinde, veri toplamada, verilerin analizinde ve yorumlanmasında birbirini tekrar eden ve döngüsel bir yaklařımı gerektiren durumun ortaya ıkmasına dikkat çekmektedir.

Lee, Mitchell ve Sablynski (1999) ise nitel veri toplama ařamasında, daha fazla veri toplamanın arařtırmaya konu olan meseleye ok az katkı sađladıđına ya da hibir katkı sađlamadıđına vurgu yapmaktadır. Buna göre toplanan nitel verinin doygunluk noktasına ulařması durumunda, üzerine ilave edilecek her bir yeni verinin arařtırmaya ok fazla katkı sađlamayacađı anlařılmaktadır. Konu ile ilgili olarak Batı Afrika’da yapılan bir arařtırmada yazarlar, yarı yapılandırılmıř aık ulu görüřmeler sonucunda ilk 20 görüřme sonunda verilerde doygunluk noktasına ulařıldıđını belirtmiřlerdir. Bu arařtırmaya göre ilk 6 görüřmenin sonunda 34 tematik kod elde edilmiř, 12 görüřmenin sonunda ise kod sayısı yalnızca 35’e yükselmiřtir (Acar, 2018: 61-62). Buradan, arařtırma kapsamında devam eden görüřmelerin doygunluk noktasına ulařtıđı ve 12 görüřmeden sonra verilerin kendini tekrarladıđı anlařılmaktadır. Buna göre burada verilen bilgilere dayanarak arařtırma kapsamında elde edilecek nitel verinin örneklem büyüklüđünün en az 20 olmasına karar verilmiř ve bu dođrultuda en az 20 görüřme yapılması planlanmıřtır. Bu rakam burada alt sınır olarak kabul edilmiř, üst sınırın nerede biteceđi noktasında ise Malterud vd.’nin (2016) “doygunluk” kriteri dikkate alınmıřtır. Buna göre 20 görüřmenin sonunda veriler döngüsel olarak kendini tekrar etmeye bařladıđı taktirde görüřmelerin sonlandırılmasına karar verilmiřtir. Tekrar etmeye bařlamadıđı durumda ise veriler kendini tekrarlamaya bařlayıncaya (doygunluđa ulařıncaya) kadar görüřmelerin devam etmesi ve doygunluk noktasına ulařıldıđı noktada görüřme sürecinin sonlandırılması hedeflenmiřtir.

b) Nicel Verilerin Örneklem Büyüklüğü

Nicel veriler için örneklem büyüklüğü çalışması iki aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk olarak, yapılandırılmış gözlem verilerine yönelik örneklem hesabı yapılmış, ikinci aşamada ise anket yoluyla elde edilecek verinin örneklem büyüklüğü hesaplanmıştır. Bu aşamalar aşağıda detaylı olarak açıklanmıştır.

Gözlem Verilerinin Örneklem Büyüklüğü

Burada ulaşılması hedeflenen gözlem verilerinin örneklem büyüklüğü hesaplanmıştır. Bu hesaplama yapılırken, iş etüdü çalışmalarında iş örneklemeinde gözlem sayısının tespitinde kullanılan örnek büyüklüğü formülünden faydalanılmıştır. İş örnekleme, belli bir etkinliğin oluş yüzdesini istatistiki örnekleme ve rastlantısal olarak yapılan gözlemler yoluyla saptama yöntemi olup, makinelerin veya işgörenlerin belirli bir dönem içinde gözlenmesi şeklinde yürütülen bir iş ölçüm tekniğidir (Erdem, 2013: 99). Oyun da çocuk için ciddi bir eylemdir ve yetişkin için iş ne ise oyun da çocuk için aynı anlamı taşımaktadır. Dolayısıyla, bu araştırmada, oyun alanlarında oyun oynayan çocuklar gözlemleneceğinden, bir “oyun örneklemesine” ihtiyaç duyulmuştur. Bu sebeple, burada, iş örnekleme için kullanılan örnek büyüklüğü formülünün, araştırma verileri için sağlıklı bilgiler sunacağına kanaat getirilmiş ve oyun örnekleme için gerekli gözlem sayısının tespitinde bu formülden yararlanılmıştır.

İş örneklemeinde, örnek büyüklüğü hesaplanırken birtakım temel adımlar takip edilmektedir. Bu araştırmada da oyun örnekleme hesabı yapılırken bu adımlar esas alınmıştır. Bu bağlamda, iş örneklemeinde öncelikle örnekleme tabi tutulacak faaliyetin seçimi (örneğin, üretken ve boş zamanların belirlenmesi) yapılmaktadır (avesis.ktu.edu.tr, 2022). Buna göre araştırmada, oyun örnekleme hesabına gidilirken, ilk olarak örnekleme tabi tutulacak faaliyetin seçimi yapılmıştır. İş örneklemeinde faaliyet seçimi konusunda önemli olan noktanın, işgörenin veya makinenin çalıştığı zaman ile boş geçirilen zaman olduğu anlaşılmaktadır. Oyun örneklemeinde ise bir resort otelin oyun alanlarında oynayan çocuklar oyun içerisinde gözlemleneceğinden, çocukların aktif olarak oyuna katılmaları ile oyun dışı kalmaları burada kullanılacak olan formüle esas teşkil etmektedir. Dolayısıyla, bu aşamada, oyun bağlamında örnek büyüklüğü hesaplaması yapılırken, örnekleme tabi tutulacak faaliyet “çocukların oyuna katılıp katılmama durumlarının tespiti” olarak belirlenmiştir.

İş örneklemesinin ikinci adımında, bir başlangıç örnekleme alınmakta ve bu örneklem ile elemanların toplam faaliyet zamanı içerisindeki çalışma oranları (örneğin, bir makinenin veya işgörenin, zamanının %90 oranında çalışması gibi) belirlenmektedir (avesis.ktu.edu.tr, 2022). Buna göre bu araştırmada, oyun örnekleme hesabında kullanılmak üzere bir başlangıç örnekleme alınmıştır. Bu örneklem, ilk aşamada belirtilen faaliyetin (çocukların oyuna katılıp katılmama durumlarının) gözlemlenmesi şeklinde yapılmıştır. Yani, belirli bir zaman dilimi içerisinde oyun alanlarındaki çocuklar gözlemlenmiş ve bu gözlemlerde oyuna katılan ve katılmayan çocuklar belirlenmiştir. Bu işlem, oyun alanlarında oyun oynayan çocukların video kaydına alınması ve daha sonra bu video kayıtlarının çözümlenmesi şeklinde yapılmıştır. Dolayısıyla, oyun örnekleme için gerekli olan başlangıç gözlemi, oyun alanlarında çekilen videoların çözümlenmesi şeklinde *dolaylı gözlem* olarak gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda, öncelikle çeşitli oyun alanlarında oynayan çocuklar değişik zaman aralıklarında rastlantısal olarak video kaydına alınmıştır. Video kayıtları toplamda bir saatlik bir süre almıştır. Kayıtlar çözümlendiğinde, bu süre içerisinde değişik oyun alanlarında toplam 560 çocuğun gözleme konu olduğu görülmüştür. Bu çocukların 245 tanesi aktif olarak oyuna katılırken, 315 tanesi oyun dışı kalmıştır (ya kenarda durup oyuna seyirci kalmış ya da başka şeylerle ilgilenmiştir). Çocukların oyuna katılıp katılmama durumlarının yüzdesi (oluş yüzdesi) ise oyuna katılan çocuklar için %44 (245 çocuk), oyuna katılmayan çocuklar için %56 (315 çocuk) olarak hesaplanmıştır.

İş örneklemesinin üçüncü aşamasında, güvenilirlik düzeyi belirlenmektedir (avesis.ktu.edu.tr, 2022). Bu noktada, gözlem sonuçlarının, gerçek durumu hangi düzeyde temsil ettiğinin güvenilirlik derecesinin saptanması araştırma için önem taşımaktadır. Dolayısıyla, örnek büyüklüğünün hesaplanması bu kabulde başlayacaktır. İş örneklemeinde, yapılan işin doğruluğu için %90 ve daha az güvenilirlik seviyesinin de kabul edilebilmesine karşın, en çok kullanılan güvenilirlik düzeyinin %95 olduğu belirtilmektedir (Erdem, 2013: 100). Oyun örnekleme için yapılacak gözlem sayısının tespitinde iş örnekleme formülünden faydalandığına göre, araştırma kapsamında güvenilir verilere ulaşabilmek için, bu hesaplamanın %95 güvenilirlik düzeyine ve %5 hata payına göre yapılmasına karar verilmiştir.

İş örneklemesinin son aşamasında, ulaşılması hedeflenen gözlem sayısı (örnek büyüklüğü) hesaplanmaktadır (avesis.ktu.edu.tr, 2022). Bunun için kullanılan formül şu şekildedir (ILO, 1991: 211):

$$\sigma p = \sqrt{(pxq)/n^5}$$

İş örnekleme hesabı %95 güvenirlik düzeyi ve %10 hata payına göre yapıldığında,

$$1.96 \times \sigma p = 10 \text{ olduğuna göre,}$$

$$\sigma p = 5 \text{ (yaklaşık)}$$

Araştırmada hata payı %5 olarak alındığında,

$$1.96 \times \sigma p = 5$$

$$\sigma p = 2,5 \text{ (yaklaşık)}$$

olarak hesaplanmaktadır. Buna göre buraya kadar verilen bütün istatistiki bilgiler formülde uygulandığında;

$$\sigma p = \sqrt{(pxq)/n}$$

$$2,5 = \sqrt{(44 \times 56)/n}$$

$$n = 394 \text{ gözlem}$$

bulunmaktadır. Bu hesapta ulaşılan sonuç, oyun örneklemesinde ulaşılması hedeflenen gözlem sayısı için alt sınırın 394 olması gerektiğini göstermektedir. Bu sonuca göre, araştırmada, gözlem yoluyla toplanacak verinin örnek büyüklüğünün en az **394** veya daha fazla olmasına karar verilmiştir.

Anket Verilerinin Örneklem Büyüklüğü

Nicel verilerin örneklem büyüklüğü için, alanyazında belirtilen ve pek çok çalışmaya ışık tutmuş olan birtakım kriterler göz önüne alınmıştır. Bununla ilgili olarak

⁵ σp = Örneğin standart hatası

p= Örneklem içinde oluş oranı

q= Örneklem içinde olmama oranı

n= Saptanmak istenen gözlem sayısı ya da örnek büyüklüğü (ILO, 1991: 211; avesis.ktu.edu.tr, 2022).

Burada iş örnekleme formülü için belirtilen “örneklem içinde oluş oranı” ile “örneklem içinde olmama oranı” ifadeleri, oyun örnekleme hesaplamasında “çocukların oyun oynama yüzdesi (%44)” ile “çocukların oyun dışı kalma yüzdesi (%56)” olarak hesaba katılacaktır.

Roscoe (1975), ideal bir arařtırmada örnek büyüklüğünün 30 ila 500 arasında olması gerektiğini, değişkenlere ilişkin alt grupların incelendiğı arařtırmalarda ise her bir kategorideki denek sayısının 30 olması gerektiğini savunmuřtur (Ural ve Kılıç, 2013:46). Diğerk yandan, alanyazında çok değişkenli arařtırmalar için örnek büyüklüğünün, değişken sayısının 10 katı veya daha fazla alınmasının, daha güvenilir sonuçlar vereceğini belirten görüşlere de rastlanmıştır (Hair vd., 2013:109). Bu arařtırmada, öncelikle, pilot uygulamadan elde edilecek anket sayısının tespiti yapılmış, bu tespit için burada belirtilen görüşler dikkate alınmıştır. Buna göre pilot uygulama için hazırlanan anket formunda 10 maddeye yer verildiğinden, bu uygulamadan elde edilecek örnek büyüklüğünü hesaplamada madde sayısının 10 katına tekabül eden sayı dikkate alınmıştır. Diğerk bir ifade ile, bu aşamada sahadan toplanacak en az 100 (10x10) veya daha fazla sayıdaki anket verisi, pilot uygulama için yeterli görülmüştür.

Geçerlik, güvenilirlik ve pilot uygulama aşamalarından⁶ sonra anket formu asıl saha uygulaması için hazır hale getirilmiştir. Bu uygulamadan anket yoluyla toplanacak saha verilerinin örnek büyüklüğü için yukarıda belirtilen görüşlere ek olarak, alanyazında genel kabul görmüş yaklaşımlar da ele alınmıştır. Bu yaklaşımlarda, evreni oluşturan varlıkların toplam sayısının bilinmesi durumunda kabul edilecek hata payları için %95 ve %99 güvenilirlik düzeylerinde ($\alpha=0,05$ ve $\alpha=0,01$) belirli sayıda evrenler için kuramsal örneklem büyüklükleri verilmektedir (Can, 2016: 28-29). Bu büyüklükler Tablo 4.2’de gösterilmiştir.

⁶ Bkz. “Nicel Verilerin Geçerlik ve Güvenirliği” başlığı.

Tablo 4.2. $\alpha=0,05$ İçin Örneklem Büyüklükleri

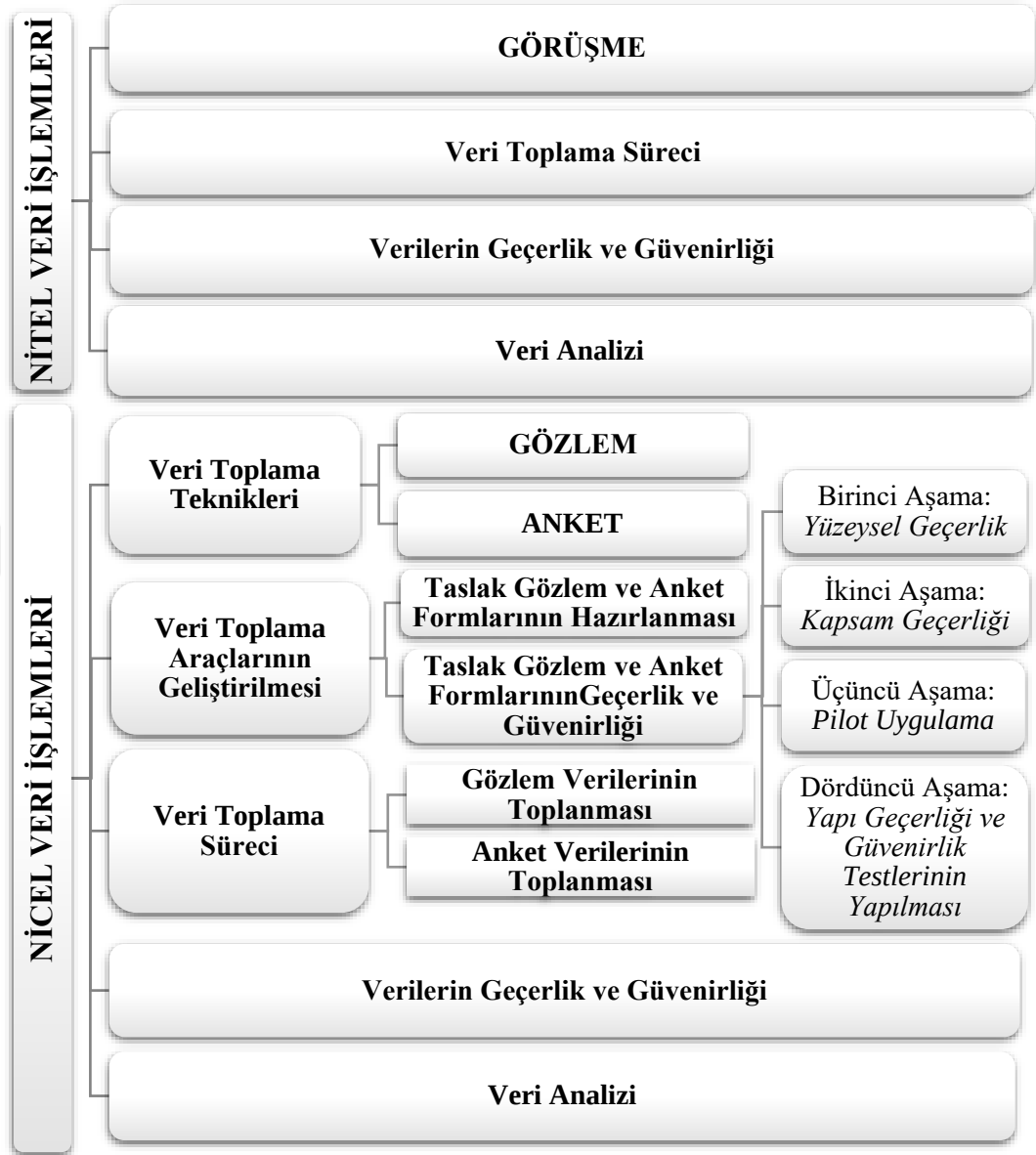
Örneklem büyüklüğü	$\pm 0,03$ örneklem hatası (d)			$\pm 0,05$ örneklem hatası (d)			$\pm 0,01$ örneklem hatası (d)		
	$p=0,5$ $q=0,5$	$p=0,8$ $q=0,2$	$p=0,3$ $q=0,7$	$p=0,5$ $q=0,5$	$p=0,8$ $q=0,2$	$p=0,3$ $q=0,7$	$p=0,5$ $q=0,5$	$p=0,8$ $q=0,2$	$p=0,3$ $q=0,7$
100	92	87	90	80	71	77	49	38	45
500	341	289	321	217	165	196	81	55	70
750	441	358	409	254	185	226	85	57	73
1000	516	406	473	278	198	244	88	58	75
2500	748	537	660	333	224	286	93	60	78
5000	880	601	760	357	234	303	94	61	79
10000	964	639	823	370	240	313	95	61	80
25000	1023	665	865	378	244	319	96	61	80
50000	1045	674	881	381	245	321	96	61	81
100000	1056	678	888	383	245	322	96	61	81
1000000	1066	682	896	384	246	323	96	61	81
10000000	1067	683	896	384	245	323	96	61	81

Kaynak: Yazıcıoğlu, Y. ve Erdoğan, S. (2007). *SPSS Uygulamalı Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (Genişletilmiş 2. Baskı). Ankara: Detay Yayıncılık.

Bu aşamada, örnek büyüklüğüne ilişkin belirlemelere gidilirken, Tablo 4.2’de yer alan kuramsal örneklem büyüklüklerinin hangisinin dikkate alınacağı hususu söz konusu olmuştur. Bu noktada, araştırmanın uygulama alanı için bir evren tahminlemesi yapılmıştır. Tahminleme yapılırken, TÜRSAB’ın Türkiye’deki konaklama işletmelerine ilişkin 08.12.2020 tarihli verileri dikkate alınmıştır. Bu verilere göre, Antalya’da 1028 tane belediye belgeli, 804 tane turizm işletme belgeli, 97 tane de turizm yatırım belgeli tesis bulunmaktadır. Bu tesisler içerisinde, 462.826 tanesi işletme belgeli, 136.644 tanesi belediye belgeli, 47.062 tanesi de yatırım belgeli olmak üzere toplamda 646.532 yatak mevcuttur (TÜRSAB, 2022). Bu rakam Antalya bölgesinde hizmet veren bütün konaklama tesisleri için geçerlidir. Ancak internet ortamında yapılan araştırmalar sonucunda, 2020 yılında bu bölgede hizmet veren resort otel sayısının 198 olduğu tespit edilmiştir. 2022 yılında ise bu sayının artmış olabileceği tahmin edilmektedir. Buradan, resort otellerin Antalya’da hizmet veren konaklama tesislerinin belirli bir bölümünü oluşturduğu anlaşılmaktadır. Bu sebeple, bu bölgedeki resort otellerin yatak kapasitelerinin, yatak kapasitesine ilişkin burada verilen rakamın altında olacağı, resort otellerde konaklayacak maksimum turist sayısının da burada belirtilen yatak kapasitesi ile paralellik göstereceği tahmin edilmektedir. Bu tabloda yer alan örneklem büyüklüklerine ilişkin belirlemelere gidilirken, araştırmanın evrenine ilişkin tahmini rakamın 646.532 rakamının altında olduğu tahmin edilmektedir. Tabloda, bu rakamdan küçük ve bu rakama en yakın 100.000 rakamının olduğu görülmüş ve bu rakam, resort

otellerin sahip olabileceği yatak kapasitesi ile ilgili tahmini bir rakam için makul kabul edilmiştir. Bu rakam, araştırmanın tahmini evrenine ilişkin yaklaşık değer olarak kabul edilmiştir. Bu rakam dikkate alınarak, tabloda verilen hesap aralığına bakılmış ve 0,05 güvenilirlik düzeyi ve $\pm 0,05$ örnekleme hatasına ait sütunda yer alan rakamlar incelenmiştir. Buna göre tahmini evren (100.000) ile ilgili güvenilirlik düzeyi ve örnekleme hatasına ait sütunun kesişim noktasına bakıldığında, bu noktada yer alan rakamın 383 olduğu görülmüştür. Asıl uygulamadan anket yoluyla toplanacak anket verisinin örnek büyüklüğü için **383** rakamı alt sınır olarak kabul edilmiş, anket yoluyla toplanacak verinin bu sayının üzerinde olması gerektiğine karar verilmiştir.

Araştırmada, başvurululacak örnekleme tekniklerinin belirlenmesinin ve hedeflenen örneklem büyüklüğünün hesaplanmasının ardından veri toplama sürecine geçilmiştir. Karma araştırma yönteminin tercih edildiği bu araştırmada, nitel veri toplama tekniği olarak “*görüşme tekniğinden*”; nicel veri toplama tekniği olarak da “*yapılandırılmış gözlem*” ve “*anket*” tekniklerinden faydalanılmıştır. Araştırmada veri toplama ve veri analizi işlemleri iki ana aşama ve bu aşamalar altında yer verilen alt işlem basamakları halinde gerçekleştirilmiştir. Bu ana aşamalardan ilkinin “nitel veri işlemleri”, ikincisini “nicel veri işlemleri” oluşturmaktadır. Nitel ve nicel verilere ilişkin işlem basamakları, aşamalar halinde Şekil 4.4’te gösterilmiştir.



Şekil 4.4. *Veri İşlem Basamakları*

Şekil 4.4'e göre, nitel veri işlemleri dört aşamada; *veri toplama tekniği*, *veri toplama süreci*, *verinin geçerlik ve güvenirliliği* ile *veri analizi* şeklinde yürütülecektir. Nicel veri işlemleri ise beş aşamada anlatılacaktır. Bu aşamalar da *veri toplama teknikleri*, *veri toplama araçlarının geliştirilmesi*, *veri toplama süreci*, *verilerin geçerlik ve güvenirliliği* ile *veri analizi* olarak beş aşamada gerçekleştirilecektir. Bu aşamalar ayrıca, kendi içlerinde işlem basamakları halinde anlatılacaktır.

4.3. Nitel Veri İşlemleri

Bu aşamada, araştırmada kullanılacak olan nitel veri toplama süreci ile ilgili açıklama yapılmaktadır. Açıklama, dört aşama halinde verilmektedir. İlk olarak nitel verinin toplanmasında başvuru olan veri toplama tekniği hakkında bilgi verilmekte, daha sonra nitel veri toplama süreci detaylı bir şekilde anlatılmaktadır. Bir diğer aşamada da nitel verinin geçerlik ve güvenilirliği hususuna değinilmektedir. Son aşamada ise nitel verinin işlenmesi ve analiz süreci hakkındaki bilgilere yer verilmektedir.

4.3.1. Nitel Veri Toplama Tekniği: Görüşme

Bir araştırma tekniği olarak görüşme, alanyazında araştırmacı ve araştırmanın öznesi olan kişi veya kişiler arasında geçen kontrollü ve amaçlı sözel iletişim biçimi olarak tanımlanmaktadır (Türnüklü, 2000: 544). Görüşme, nitel araştırmalarda en sık kullanılan veri toplama tekniklerinden biri olup, insanların geçmiş, şimdi veya gelecekle ilgili tutum, görüş ve davranışları ile ilgili bilgi almak amacıyla yapılmaktadır (Güler vd., 2015: 114). Araştırmacı, araştırmasında görüşme tekniği kullanarak, araştırdığı konu hakkında önceden hazırladığı sorular doğrultusunda ve/veya görüşme esnasında katılımcıya amaçlı sorular yönelterek katılımcının düşüncelerini ve duygularını sistematik bir şekilde ortaya çıkarmayı hedeflemektedir (Türnüklü, 2000: 544). Bunun için görüşme tekniği ile ilgili alanyazında, *yapılandırılmış görüşme*, *yarı yapılandırılmış görüşme* ve *yapılandırılmamış görüşme* çeşitlerinden bahsedilmektedir (Marshall, 1996: 522; Glesne, 2013: 140-141; Merriam, 2015: 88-89). Ancak görüşme ne şekilde gerçekleştirilirse gerçekleştirilsin, araştırmacının, araştırdığı konunun kuramsal çerçevesini iyi bilmesi ve görüşme öncesi iyi bir şekilde hazırlanması gerekmektedir. Görüşme öncesinde yapılan hazırlıklara, araştırmacının zihinsel ve psikolojik açıdan görüşme yapmaya hazır hale gelmesinin yanı sıra görüşme formunun hazırlanması da dahildir (Akt. Baltacı, 2019: 374-375). Bu bağlamda, araştırmada “yarı yapılandırılmış görüşme” tekniği kullanılmış ve görüşme formu hazırlanmıştır. Formda, otel hakkındaki genel bilgilere yönelik 6 madde ile 9 adet açık uçlu görüşme sorusuna yer verilmiştir. Araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinin tercih edilmesindeki en büyük etken, görüşmede değinilecek konuların önceden sınırlandırılarak farklı uzmanlarla yapılan görüşmelerin çok daha kapsamlı ve sistematik olmasının sağlanması ve aynı

zamanda katılımcılara ve koşullara bağlı olarak araştırmacıya belirli bir esneklik sağlamasıdır (Tutar ve Erdem, 2020: 310). Bu yolla, otel yöneticilerine yöneltilen görüşme sorularının, yöneticiler tarafından ayrıntılı bir şekilde cevaplandırılacağı ve daha nitelikli ve daha çeşitli veriye ulaşılabileceği düşünülmektedir.

4.3.2. Nitel Veri Toplama Süreci

Görüşmeler, araştırma kapsamında amaçlı ve kartopu örnekleme teknikleri ile seçilen, çocuk dostu otel konsepti doğrultusunda hizmet veren ve görüşme yapmayı kabul etmiş olan 14 resort otelde 20 yönetici ile gerçekleştirilmiştir. Görüşme yapılacak katılımcı sayısının belirlenmesinde, nitel veriler için örnek büyüklüğü belirleme kriterlerinden yararlanılmıştır⁷. Bu kriterlere göre, görüşme yapılacak katılımcı sayısının en az 20 olması hedeflenmiş ve görüşmelerin doygunluk noktasına ulaşıncaya kadar devam etmesine karar verilmiştir. Bu bağlamda, araştırmada, alt sınır olarak kabul edilen 20 görüşme gerçekleştirilmiştir. Görüşmelerde veriler kendini tekrarladığından, katılımcı sayısı için doygunluk noktasına ulaşıldığına kanaat getirilmiş ve 20 görüşme araştırma için yeterli görülmüştür.

Katılımcılarla yapılacak görüşmeler için yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Bu bağlamda, “*çocuk oyun hizmetleri görüşme formu*” hazırlanmıştır. Görüşme formunun temel dayanağını çocuk, oyun, rekreasyon hizmetleri ve ailelerin otel tercihlerini etkileyen faktörelere ilişkin kavramsal çerçeve oluşturmuştur. Belirlenen bu çerçeve doğrultusunda alanyazın incelenmiş ve konuyla ilgili alanyazında yer alan bazı çalışmalardan yararlanılmıştır. Örneğin, bu form için Dinç’in (1999: 85) hazırladığı *işletmelerin animasyon programları* ile ilgili anket soruları, Yılmaz’ın (2007: 79) çalışmasında kullandığı *otellerin animasyon faaliyetlerine* ilişkin anket formu ve bu çalışmaların verilerinden yola çıkarak Dalkılıç’ın (2017: 67-68) hazırlamış olduğu *otel işletmelerinin rekreasyon-animasyon ve eğlence hizmetleri* anketinden faydalanılmıştır. Bu çalışmalarda yazarlar, anket formlarını otel işletmelerinin rekreasyon, animasyon ve eğlence programlarını dikkate alarak araştırmaya yönelik olarak hazırlamışlardır. Ancak bu çalışmalar, otellerdeki bu programları yetişkinler açısından araştırmışlardır. Dolayısıyla, anket formlarında yer alan soruların, otellerde

⁷ Bkz. “Nitel Verilerin Örneklem Büyüklüğü” başlığı.

yetişkin turistlere sunulan rekreasyon, animasyon ve eğlence programlarını araştıran sorular oldukları görülmektedir. Bu araştırmada, otellerde “çocuklara” sunulan oyun ve eğlence aktiviteleri araştırılacağından, araştırma konusuna ve öznesine uygun sorular ilgili formlardan çekilmiş ve araştırmanın amacına yönelik olarak yeniden düzenlenmiştir. Araştırmada, veri toplama aracı olarak görüşme tekniği kullanılacağından, ilgili çalışmalardan alınan sorular, araştırmanın amacı doğrultusunda yarı yapılandırılmış görüşme sorusuna dönüştürülmüş ve bir “*çocuk oyun hizmetleri görüşme formu*” hazırlanmıştır.

Görüşme formu hazırlanırken, formda yer alan soruların araştırmanın amacına uygun olmasına ve ilgili kavramsal çerçeve ile örtüşmesine dikkat edilmiştir. Ayrıca, soruların kolay anlaşılır ve sistematik olmasına da özen gösterilmiştir. Bu amaçla, görüşme formu iki bölüm halinde hazırlanmıştır. İlk bölümde, otel hakkındaki genel bilgilere yönelik 6 soruya yer verilmiştir. Görüşme formunda bu sorulara yer verilmesinin nedeni, otelin müşteri portföyü hakkında genel bir bilgi edinerek, çocuk oyun ve eğlence aktiviteleri hakkındaki soruları daha sağlıklı bir şekilde yorumlayabilme ve doğru çıkarımlarda bulunabilme düşüncesidir. Otel hakkındaki genel bilgilere ilişkin bu sorular Tablo 4.3’te gösterilmiştir.

Tablo 4.3. Otel Hakkındaki Genel Bilgilere İlişkin Sorular

Otel Hakkında Genel Bilgiler
1. Otelin mevcut oda sayısı
2. Oteldeki aile odalarının sayısı
3. Otel misafirleri içerisinde çocuklu ailelerin oranı
4. Çocuklu ailelerin otelde ortalama geceleme sayısı
5. Otele gelen “repeat guest”lerin oranı
6. “Repeat guest”lerin içerisindeki çocuklu ailelerin oranı

Görüşme formunun ikinci bölümünde, otelde sunulan çocuk oyun ve eğlence aktiviteleri hakkında derinlemesine bilgi edinmeye yönelik hazırlanan 9 adet açık uçlu soruya yer verilmiştir. Bu sorular, araştırmanın amacı doğrultusunda hazırlanan kavramsal çerçeveden elde edilen bilgiler neticesinde belirlenmiş olup, Tablo 4.4’te gösterilmiştir. Görüşme formunun tam hali Ek-5’te verilmiştir.

Tablo 4.4. Görüşme Soruları

Görüşme Soruları	
1.	Otelinizde, çocuklara sunulan eğlence ve oyun aktiviteleri nelerdir?
2.	Otelinizde, çocuklara dijital oyun imkanı sunulmakta mıdır? Cevabınız evetse, hangi dijital oyun imkanları sunulmaktadır?
3.	Otelinizde, çocuk eğlence ve oyun aktiviteleri ne şekilde yürütülmektedir?
4.	Otelinizde, çocuklara yönelik aktiviteler oluşturulurken ve uygulanırken nelere dikkat edilmektedir?
5.	Otelinizde, çocuk eğlence ve oyun aktiviteleri ile ilgili özel bir ekibiniz var mıdır?
6.	Otelinizde, çocuk gelişimi ve pedagoji konularında eğitim almış personeliniz var mıdır?
7.	Otel yönetimi olarak, çocuklara yönelik hazırlanacak aktiviteler konusunda personelinize hizmet içi eğitim veriyor musunuz? Cevabınız evetse, ne gibi eğitimler veriyorsunuz?
8.	Çocuk oyunlarını programlarken herhangi bir uzman görüşü alıyor musunuz? Cevabınız evetse, bu uzman kimdir ve size ne şekilde destek olmaktadır?
9.	Konu ile ilgili olarak sizin eklemek istediğiniz başka bir bilgi var mıdır?

Görüşme, ilgili resort otel işletmelerinde görevli bazı yöneticiler ile yapılmıştır. Görüşme yapılan yöneticilerin en başında, otelin rekreasyon ve animasyon hizmetlerinden sorumlu “eğlence müdürü” gelmektedir. Ayrıca, bu departman altında ayrı bir birim olarak hizmet veren ve yalnızca çocuklara yönelik aktivitelere ev sahipliği yapan çocuk kulübü (mini club) şefleri de araştırmaya dahil edilmiştir. Bunların dışında, diğer bazı departman yöneticileri ile de görüşme yapılmış ve onlardan da konu ile ilgili bilgi sağlanmıştır. Diğer departman yöneticilerini, “ön büro müdürü”, “misafir ilişkileri müdürü” ve “kat hizmetleri müdürü” oluşturmaktadır. Görüşme için bu yöneticilerin tercih edilmesinin birtakım nedenleri bulunmaktadır. Öncelikle eğlence müdürlerinin tercih edilmesinin sebebi, bu kişilerin otelin tüm rekreasyon ve animasyon hizmetlerinden sorumlu olması, bu hizmetlerin planlanması, düzenlenmesi, yönetilmesi, yürütülmesi ve sonuçlandırılmasına ilişkin tüm aşamalarda en büyük rolü üstlenmesi ve tüm sürece hakim olmasıdır. Çocuk kulübü şeflerinin tercih edilme nedeni, bu şeflerin tamamen çocuklar için organize edilen aktiviteleri yönetmesi ve bu aktivitelerde bizzat kendilerinin de yer almasıdır. Bu sebeple, oteldeki çocuk oyun ve aktiviteleri ile alakalı en verimli bilgiyi eğlence müdürleri ile çocuk kulübü şeflerinin vereceği düşünülmüştür. Daha sonra ön büro müdürü ile görüşülmesinin sebebi, bu kişinin otelin sunduğu çocuk oyun ve eğlence aktiviteleri ile alakalı genel bir bilgilendirme yapmasının yanı sıra otele gelen müşteri portföyü ile ilgili detaylı bilgi sağlayacak olmasıdır. Misafir ilişkileri müdürü de benzer bir sebeple görüşmeye dahil edilmiş, ancak müşteri portföyü hakkındaki bilgilerin yanında, çocuk oyun ve eğlence

aktiviteleri hakkındaki müşteri memnuniyet düzeyleri hakkında bilgi vermesi de beklenmiştir. Son olarak, görüşme için kat hizmetleri müdürünün tercih edilme sebebi, bu kişinin ön büro ile bağlantılı çalışması sebebiyle hem müşteri portföyünü iyi bilmesi, hem müşteri memnuniyet düzeyleri hakkında bilgi sahibi olması hem de otelin bütün alanlarına hakim olması sebebiyle çocuk oyun ve eğlence aktiviteleri hakkında gerekli bilgilere sahip olmasıdır. Görüşme yapılan departman yöneticilerinin, otelin müşteri portföyü, çocuklara sunduğu oyun ve eğlence aktiviteleri ile müşteri memnuniyet düzeyleri hakkında doyurucu cevaplar verecekleri varsayılmış, bu varsayımdan yola çıkılarak otelde çocuklara sunulan oyun imkanlarına ve niteliklerine ilişkin yeterli düzeyde bilgiye ulaşılması hedeflenmiştir. Buradan elde edilecek bilgilerin ise çocuk rekreasyonu kavramını geliştirme konusunda bu çalışmaya katkı sağlayacağı düşünülmüştür. Bu bağlamda tercih edilen departman yöneticileri ile verimli görüşmeler yapılmış ve araştırma için gerekli araştırma sorularına doyurucu cevaplar alınmıştır. Bu sebeple bu yöneticiler ile yapılan görüşmelerin araştırma için yeterli düzeyde olduğuna kanaat getirilmiş ve görüşme verileri, araştırma verisi olarak kullanılmak üzere araştırmaya dahil edilmiştir.

Görüşmeler, farklı tarihlerde, görüşme yapmayı kabul etmiş yöneticilerin kendileri ile araştırmacının kendisi tarafından gerçekleştirilmiştir. Görüşme yapılacak katılımcıların belirlenmesinde kartopu örnekleme tekniğine başvurulmuştur. Bunun en büyük nedeni, araştırmanın uygulanma sürecinde dünya genelinde yaşanan Covid-19 salgını olmuştur. Salgın nedeniyle araştırmanın amacına uygun otel yöneticilerine ulaşma konusunda büyük zorluklar yaşanmıştır. Bu dönemde, veri toplama süreci için iletişime geçilen bazı yöneticiler, çeşitli sebeplerle görüşmeyi kabul etmemişlerdir. Bu sebeplerin en başında Covid-19 salgını gelmektedir. Yöneticilerin çoğu bu sebeple veya başka nedenlerle (şehir dışında olma, izinde olma, vaktinin olmaması, Covid'e yakalanmış olması vb. nedenlerle) görüşmeyi kabul etmemiştir. Araştırmaya katılım gösterme hususunda gönüllülük esası aranmış, bu sebeple, araştırmayı kabul etmeyen yöneticilere ısrarlı davranılmamıştır. Görüşmeler araştırmayı kabul eden ve görüşmeye gönüllü olarak katılan yöneticilerle yapılmıştır. Görüşme yapılacak katılımcıların belirlenmesinde kartopu örneklemeye gidilmiştir. Bunun için ilk olarak pandemi sürecinde hizmet vermeye devam eden, araştırmanın amacına ve araştırmada belirtilen kriterlere uygun yapıda olan ve araştırmayı kabul eden bir resort otele (A Oteli) ulaşılmış ve ilk görüşmeler bu otelde gerçekleştirilmiştir. Daha sonra, bu yöneticilerden,

araştırmacıyı başka işletmelerdeki konunun uzmanı yöneticilere yönlendirmeleri rica edilmiş ve bu kişilerin iletişim bilgileri istenmiştir. Bu yöneticilerin aracılığıyla görüşmeyi kabul eden başka yöneticilerle iletişime geçilmiş ve görüşme için kendilerinden randevu alınmıştır. Randevu tarihi ve saatine uygun olarak görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler, yüz yüze, telefonla, WhatsApp yoluyla ve Zoom programı üzerinden yapılmıştır. Yüz yüze yapılan görüşmeler, pandemi koşullarına uygun olarak gerçekleştirilmiş, maske, sosyal mesafe ve hijyen gibi pandemi kuralları gözetilerek uygulanmıştır. Ancak her yönetici yüz yüze görüşmeyi kabul etmemiştir. Bu durumda, alternatif görüşme yolları aranmış ve telefon yoluyla iletişime geçilen yöneticilere uzaktan görüşme teklif edilmiştir. Uzaktan görüşmeyi kabul eden yöneticilerle de önceden kararlaştırılan gün ve saatte, yine önceden kararlaştırılan görüşme aracı vasıtasıyla (cep telefonu, WhatsApp uygulaması ve Zoom programı) görüşmeler yapılmıştır. Online ve telefon yoluyla yapılan görüşmeler son yıllarda alanyazında yer alan çalışmalara da yansımıştır (Acar, 2018: 59; Düzgün ve Kurt, 2020: 24; Özel, 2021: 157-158). İnternet ve telefon kullanmak araştırmacılar için bir zorunluluk haline gelmeye başlamış, teknolojik gelişmeler özellikle araştırmacılara büyük kolaylıklar sağlamıştır. Ayrıca, Covid-19 salgınının yaşandığı günümüzde, bulaş riskinin yüksek olması nedeniyle katılımcılar da yüz yüze görüşmeye sıcak bakmamaya başlamıştır. Bunun yerine bulaş riskinin ortadan kalktığı uzaktan görüşmeler daha cazip hale gelmiştir. Dolayısıyla, bu araştırmada da gerek teknolojinin sağladığı kolaylıklardan yararlanmak gerekse pandemi sürecinde katılımcılarla teması en aza indirirerek bulaş riskini minimum seviyede tutmak amacıyla teknoloji de görüşme sürecine dahil edilmiş ve yüz yüze görüşmelerin yanı sıra telefon, WhatsApp ve Zoom uygulamaları aracılığıyla da görüşmeler yapılmıştır. Bu bağlamda, 9 yönetici ile (K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8 ve K9) ilgili otel işletmelerinde yüz yüze, 7 yönetici ile (K10, K11, K12, K13, K14, K16 ve K19) cep telefonu aracılığıyla, 2 yönetici ile (K15 ve K18) WhatsApp uygulamasıyla, 2 yönetici ile (K17 ve K20) de Zoom programı üzerinden görüşülmüştür. Gerek yüz yüze gerekse online ve telefon yoluyla yapılan görüşmeler esnasında, katılımcıların her biri görüşmenin amacı, görüşmenin tahmini süresi, görüşmenin uygulanma şekli ve görüşme verilerinin hangi amaçla kullanılacağı konularında etraflıca bilgilendirilmiştir. Ayrıca, katılımcılara, verilerin gizli tutulacağı ve üçüncü şahıslarla paylaşılmayacağı konularında da bilgi verilmiştir. Görüşmelerin kayıt altına alınacağı belirtilmiş ve görüşmeyi kabul edip etmedikleri sorulmuştur.

Katılımcıların tamamı görüşme yapmayı gönüllü olarak kabul etmiş, buna karşın 5 katılımcı görüşme için ses kaydı alınmasını istememiştir. Bu noktada, bir durum değerlendirmesi yapılmış ve bu değerlendirmenin sonucunda bir karara varılmıştır. Değerlendirme yapılırken, o ana kadar yapılan tüm araştırma süreci gözden geçirilmiş ve katılımcılara ulaşma konusunda yaşanan tüm zorluklar dikkatlice irdelenmiştir. Bu görüşmelerin yapılmaması sonucunda kaybedilecek veri ve yeni katılımcılara ulaşma konusunda harcanacak ekstra zaman ve enerji göz önüne alınmıştır. Bu değerlendirmeler sonucunda, potansiyel veri kaybının yaşanmaması ve araştırma sürecinin çok fazla uzamaması için ses kaydı istemeyen 5 katılımcı ile bu şartlar altında görüşme yapılmı ve yapılan görüşmeler ses kaydı yerine, yazılı olarak kayda geçirilmiştir. Bu işlem sırasında veri kaybının en aza indirilmesi ve görüşmenin sağlıklı bir şekilde yürütülmesi için, yazılı kayıt tutulması konusunda ikinci bir araştırmacıdan destek alınmıştır. Araştırmacının kendisi katılımcı ile görüşmeyi gerçekleştirirken, ikinci araştırmacı da yöneltilen soruları ve verilen cevapları not almak suretiyle kayıt altına almıştır. Diğer 15 katılımcı ses kaydını kabul ettikleri için, bu katılımcılarla yapılan görüşmeler gerek cep telefonu (9 katılımcı) gerekse bilgisayar yazılımı (6 katılımcı) aracılığıyla kayıt altına alınmıştır. Yazılı olarak alınan kayıtlar daha sonra bilgisayar ortamına aktarılmış ve her bir katılımcı için ayrı birer dosya açılarak kaydedilmiştir. Ses kayıtları da bilgisayar ortamına aktarılmış ve deşifre edilerek metinler halinde depolanmıştır.

Katılımcılar, görüşme sırasına göre K1, K2, K3... K20 olarak kodlanmış, yapılan görüşmelere ilişkin bilgilere ise görüşme tarihi ve katılımcı sırasına göre Tablo 4.5'te yer verilmiştir. Tabloda ayrıca, görüşmelerin nerede ve ne şekilde yapıldığına dair bilgiler de gösterilmiştir.

Tablo 4.5. Görüşme Bilgileri

Katılımcı	Görüşme Yapılan Yöneticiler	Görüşme Yapılan Otel	Görüşme Şekli	Görüşme Kayıt Şekli	Görüşme Tarihi	Görüşme Süresi
K1	Eğlence Müdürü	A Otel	Yüz yüze	Cep Telefonu	05.06.2021	50 dk.
K2	Kat Hizmetleri Md.	A Otel	Yüz yüze	Cep Telefonu	07.06.2021	42 dk.
K3	Ön Büro Müdürü	A Otel	Yüz yüze	Cep Telefonu	10.06.2021	40 dk.
K4	Misafir İlişkileri Md.	A Otel	Yüz yüze	Cep Telefonu	12.06.2021	48 dk.
K5	Çocuk Kulübü Şefi	E Otel	Yüz yüze	Cep Telefonu	29.06.2021	47 dk.
K6	Eğlence Müdürü	E Otel	Yüz yüze	Cep Telefonu	30.06.2021	52 dk.
K7	Eğlence Müdürü	B Otel	Yüz yüze	Cep Telefonu	03.07.2021	58 dk.
K8	Eğlence Müdürü	F Otel	Yüz yüze	Cep Telefonu	03.07.2021	54 dk.
K9	Eğlence Müdürü	G Otel	Yüz yüze	Cep Telefonu	11.09.2021	51 dk.
K10	Eğlence Müdürü	H Otel	Telefon	Yazılı	09.10.2021	55 dk.
K11	Çocuk Kulübü Şefi	H Otel	Telefon	Yazılı	19.10.2021	49 dk.
K12	Eğlence Müdürü	I Otel	Telefon	Yazılı	16.11.2021	53 dk.
K13	Eğlence Müdürü	J Otel	Telefon	Bilgisayar	01.12.2021	49 dk.
K14	Eğlence Müdürü	K Otel	Telefon	Bilgisayar	04.12.2021	46 dk.
K15	Eğlence Müdürü	L Otel	WhatsApp	Bilgisayar	05.12.2021	50 dk.
K16	Çocuk Kulübü Şefi	M Otel	Telefon	Bilgisayar	08.12.2021	41 dk.
K17	Çocuk Kulübü Şefi	N Otel	Zoom	Yazılı	15.03.2022	45 dk.
K18	Eğlence Müdürü	N Otel	WhatsApp	Bilgisayar	26.03.2022	58 dk.
K19	Eğlence Müdürü	O Otel	Telefon	Bilgisayar	28.03.2022	50 dk.
K20	Eğlence Müdürü	P Otel	Zoom	Yazılı	30.03.2022	60 dk.

Tablo 4.5 incelendiğinde, otel yöneticileri ile yapılan görüşmelerin araştırma yapılan oteller içerisinde yüz yüze veya telefon, WhatsApp ve Zoom uygulamaları aracılığıyla uzaktan gerçekleştirildiği, görüşmelerin sürelerinde de değişiklik yaşandığı görülmektedir. Bu farklılık, her bir yöneticinin kendi uzmanlık alanlarına göre sorulara cevap verme düzeylerinin de farklı olmasından ve görüşme esnasında görüşmenin akışına uygun olarak ilave soruların da görüşmeye dahil edilmesinden kaynaklanmaktadır. Bu noktada, nitelikli bir görüşme için görüşme süresinin ne kadar olması gerektiği önem kazanmaktadır. Bu konu için alanyazında çeşitli açıklamalar mevcuttur. Fakat bu açıklamaların tamamı, dikkatleri hemen temel araştırma sorusuna veya sorularına yöneltmektedir. Bu bağlamda, eğer araştırma sorularına verilebilecek cevaplar sadece birkaç soru sorularak elde edilebilecekse, görüşme oldukça kısa olabilmektedir. Fakat araştırma soruları oldukça karmaşık veya çok katmanlıysa, 100 ya da daha fazla soruyu gerektirebilmekte, bu da görüşme süresini uzatabilmektedir. Diğer yandan, görüşme süresinin uzunluğu, görüşmeci ile katılımcı arasında oluşan cevapların türüne de bağlı olabilmekte, bu da görüşmenin kısa veya uzun süreli yapılmasını etkilemektedir (Berg ve Lune, 2015: 152-153). Araştırmada görüşmelerin ne kadar

uzunlukta olması gerektiği hususu, burada verilen açıklamalara bağlı olarak açıklığa kavuşturulmuştur. Bu bağlamda, araştırma sorularına verilebilecek cevaplar katılımcılara yalnızca birkaç soru sorularak elde edebilecek nitelikte olmayıp, görüşme süresinin çok kısa tutulmaması gerektiğine karar verilmiştir. Diğer yandan, bu sorular çok karmaşık veya çok katmanlı da olmayıp, fazla sayıda soru ya da uzun cevaplar gerektiren sorular gerektirecek nitelikte de değildir. Bu da, görüşme süresinin çok kısa veya çok uzun tutulmasını gerektiren bir durum olmadığını göstermektedir. Bu araştırmada, 9 adet yarı yapılandırılmış sorunun yöneltildiği otel yöneticileriyle yapılan görüşmelerin uzunluğunun 40-60 dk. arasında değiştiği görülmektedir. Görüşme için katılan kişilerin uzmanlığı, görüşme sorularının derinliği ve görüşmelerin yeterli sürelerle yapılması dikkate alınarak gerekli verilerin sağlandığı düşünülmüş ve 14 oteldeki 20 yönetici sayısı araştırma için yeterli bulunmuştur. Bu görüşmeler neticesinde, farklı yöneticilerden farklı düzeylerde edinilen bilgilerin, birbirleri ile bağlantılı bir şekilde yorumlanması planlanmaktadır. Ayrıca, her bir yöneticinin çalışma ve uzmanlık alanlarına ilişkin elde edilen ek bilgilerin de veri setini çeşitlendirmesi ve daha sağlıklı ve doğru bir şekilde yorumlama yapmaya olanak sağlaması beklenmektedir.

4.3.3. Nitel Verilerin Geçerlik ve Güvenirliği

Bu aşamada, araştırma kapsamında elde edilen nitel verilerin geçerlik ve güvenirliliğinin sağlanması konusuna değinilmektedir. Nitel araştırmalarda geçerlik ve güvenirlilik konusu üzerine alanyazında pek çok değişik görüş ortaya atılmış olup, bu görüşlerde bu konu farklı açılardan ele alınmıştır. Bu araştırmada, Lincoln ve Guba'nın (1985) geçerlik ve güvenirlilik yaklaşımı benimsenmiştir. Yazarlar, nitel araştırmaların geçerliği ve güvenirliliği için, pozitivist araştırmalara daha sadık olduğunu iddia ettikleri alternatif terimler kullanmışlardır. Buna göre yazarlar, nicel araştırmalar için geçerli olan “iç geçerlik”, “dış geçerlik” ve “objektiflik” terimlerinin yerine, bu terimlerin nitel araştırmalardaki karşılıkları için *inandırıcılık*, *aktarılabirlik*, *onaylanabilirlik* ve *tutarlılık (güvenilebilirlik)* terimlerini kullanmışlardır. Yazarların belirtmiş olduğu bu kriterler, günümüzdeki nitel araştırma raporlarında da popülerliğini korumaktadır (Creswell, 2016: 246). Araştırmanın bu aşamasında, nitel veri toplama tekniklerinden görüşme tekniği kullanılmış olup, bu teknikle elde edilen nitel verilerin geçerlik ve güvenirliliği için burada belirtilen kavramlardan faydalanılmıştır.

Nitel arařtırmalarda *inandırıcılığın* saėlanması, arařtırma kapsamında deėerlendirmeye alınan verilerin, alıřma sonucunda ne de doėru ve anlaşılır aktarıldığının bir tn meydana getirmektedir (řener vd., 2017: 9-11). Bu yolla, nitel arařtırmaların hem geerliėi hem de gvenirliėi saėlanmaktadır. Dolayısıyla, nitel bir arařtırmanın gvenirliėi, inandırıcılık ile artırılabilir (Tutar ve Erdem, 2020: 337). alıřmanın inandırıcılıėını artırmak iin arařtırma konusunun kavramsal erevesinin aık bir řekilde ortaya konması gerekmekte (řener vd., 2017: 9-11), veri eřitilmesi ve betimleme yolları ile de inandırıcılık artırılabilir (Tutar ve Erdem, 2020: 337). Bu amala, arařtırmada ilgili alanyazın detaylı olarak incelenerek konu ile ilgili ayrıntılı bir kavramsal ereve oluřturulmuř ve grřme metnlerinin deėerlendirilmesi bu erevede gerekleřtirilmiřtir. Diėer yandan, inandırıcılıėın artırılması iin kullanılan en etkili yntemlerden biri yoėun ve uzun sreli etkileřimde bulunmaktır. Becker ve Geer (1957), uzun sreli sahada kalmanın belirli durumlar ve olaylar hakkında diėer yntemlere kıyasla daha eksiksiz veri saėladığını ifade etmektedir. Uzun sreli katılım, yalnızca daha ok ve daha farklı veri elde etmeyi saėlamakla kalmamakta, aynı zamanda sahada ulařılan bulguların kontrol edilmesine ve doėrulanmasına da imkan tanımaktadır. Ayrıca sahada yapılan gzlem ve grřmelerin yanı sıra arařtırmacının alıřılan ortamda varlığını srdrmesi de arařtırmacıya, sahte iliřkileri ve gereėinden nce ortaya atılan teorileri saf dıřı bırakmaya yardım etmekte ve alıřma sresince alternatif hipotezler geliřtirme ve test etme olanaėı saėlamaktadır (Maxwell, 2018: 126). Bu yntemde, arařtırmacının, arařtırma yaptığı alanda bulunması ve nyargılarını kontrol etmesi gerekmektedir. Bylece arařtırmacının, arařtırma srecinde veri toplamak iin yeterli zaman ayırması, arařtırma yaptığı grubun kltrn veya grřlerini anlaması iin derinlemesine bir anlayıř geliřtirmesini saėlamaktadır (Bařkale, 2016: 23). Dolayısıyla, arařtırmada, inandırıcılıėın artırılabilmesi iin arařtırmacı, zellikle arařtırma yaptığı otel iřletmelerine giderek bu iřletmelerde bizzat konaklamıř ve otellerin oyun alanlarını yakından inceleyerek gzlem yapmıřtır. Bu esnada gzlem defteri tutmuř ve bu deftere saha notları almıřtır. Gzlem uygulamasından elde edilen bulguların yorumlanmasında saha notlarından faydalanılmıřtır. Ayrıca, arařtırma yaptığı iki farklı otelin ocuk oyun ve aktivite alanlarından fotoėraflar ekerek arařtırmanın inandırıcılıėını artırmaya alıřmıřtır. Diėer yandan, alıřma ierisinde oyun alanlarına iliřkin detaylı betimlemeler sunulmuř, bu betimlemeler sahada ekilen fotoėraflarla desteklenmiřtir. Grřmeler ise

araştırmacının kendisi tarafından gerek işletmede yüz yüze gerekse uzaktan telefon, WhatsApp ve Zoom uygulamaları aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Yapılan görüşmelerin 15 tanesinin cep telefonu ile ses kaydı yapılmıştır. Diğer 5 katılımcı ses kaydını kabul etmedikleri için bu kişilerle yapılan görüşmeler not tutma yoluyla yazılı olarak kayda geçirilmiştir. Yazılı kayda geçirme işlemi esnasında ikinci bir araştırmacıdan destek alınmış, böylece görüşme esnasında veri kaybı önlenmeye çalışılmıştır. Araştırma boyunca gerçekleştirilen veri toplama işlemi uzun bir süreci kapsamış ve araştırmacının kendisi tarafından yönetilmiştir.

Nitel araştırmalarda *aktarılabirlik*, nicel araştırmalardaki “genellenebilirliğe” karşılık gelmekte (Merriam, 2013: 2015; Tutar ve Erdem, 2020: 336) ve “uygunluk” olarak da adlandırılmaktadır (Başkale, 2016: 26). Buna göre aktarılabirlik araştırma bulgularının, benzer olay ve olgulara ne derecede uyarlanabileceğini ifade etmektedir (Arastaman vd., 2018: 59). Dolayısıyla, aktarılabirlik, nitel araştırmalarda belirli kişi, ortam, zaman ve/veya kurumlardan elde edilen araştırma bulgularının, sonuçlarının ya da birtakım açıklamaların, benzer özellik gösteren ancak doğrudan üzerinde çalışılmamış olan başka kişi, ortam, zaman ve/veya kurumlara genişletilmesi ile ilgili olup (Maxwell, 2018: 136), araştırma sonuçlarının nasıl genellenebileceği ve bütün gruba nasıl iletilebileceğini içermektedir. Nicel araştırmalarda genelleme, istatistiksel sonuçlar ve verilerin evreni temsil eden bir örneklemden toplandığının gösterilmesi ile sağlanırken; nitel araştırmaların bir genelleme amacı bulunmamakta, bu araştırmalarda bütün deneyimler bireyin durumunu anlamaya odaklanmaktadır. Ancak nitel bir araştırmada, katılımcıların yaşadığı deneyimler eksiksiz ve ayrıntılı bir şekilde tanımlanmalıdır ki, çalışmayı okuyan diğer araştırmacılar araştırma sonuçlarını kendi çalışmalarında kolayca uygulayabilsinler. Bu nedenle, nitel araştırmalarda aktarılabirliğin sağlanabilmesi için, öncelikle örneklem seçiminin nasıl yapıldığı, katılımcıların özellikleri ve araştırma yapılan ortam açıkça belirtilmelidir (Başkale, 2016: 26). Diğer yandan, Shenton’a (2004) göre nitel bir araştırmada aktarılabirliğin sağlanabilmesi için, çalışmaya dahil edilen olguların sayısı, saha çalışmasına dahil olan kişi sayısı, kullanılan veri toplama teknikleri ve veri toplama süresi gibi bilgilerin araştırmada açık bir şekilde belirtilmesi gerekmektedir (Arastaman vd., 2018: 60). Ayrıca, araştırmanın aktarılabirliği, ayrıntılı betimleme ve elde edilen ham verilere dayalı kavram, kod ve temalara ulaşarak ve ilgili dökümanlardan doğrudan alıntılar yaparak artırılabilir (Tutar ve Erdem, 2020: 336).

Bu araştırmanın aktarılabirliğini sağlayabilmek için araştırmada örneklem seçiminin neye göre yapıldığı, araştırma sahasının neresi olduğu ve neden seçildiği, kimlerle niçin görüşüldüğü, bu katılımcıların özelliklerinin neler olduğu, bu görüşmeler neticesinde elde edilen verilerden ne gibi bulgulara ulaşılması beklendiği vb. konular araştırma içinde açıkça anlatılmıştır. Aktarılabirliğin artırılması için ayrıca, araştırmada veri toplama aracı, veri toplama süreci ve süresi ile veri analizi aşamaları hakkında da detaylı bilgiler verilmiş ve analiz sonucunda elde edilen ham verilerden kod ve temalara ulaşılmış, veri toplama sürecinde elde edilen dökümanlardan doğrudan alıntılar yaparak araştırmada ayrıntılı bir betimlemenin yapılması planlanmıştır. Bu bağlamda, öncelikle Antalya bölgesinde faaliyet gösteren Bakanlık belgeli resort oteller tespit edilmiştir. Buna göre internet ortamında yapılan araştırmalar sonucunda 2020 yılında bu bölgede hizmet veren resort otel sayısının 198 olduğu tespit edilmiştir. Daha sonra, bu oteller bir ön araştırmaya tabi tutulmuş ve “çocuk dostu otel” konseptiyle hizmet veren resort otel sayıları belirlenmiştir. Çocuk dostu otel konseptli resortların belirlenmesinde ETS Turun⁸ web sayfası dayanak olarak alınmıştır. Bu belirlemelere göre bu bölgede hizmet veren resort oteller içerisinde 40 tanesinin çocuk dostu olduğu tespit edilmiştir. Takip eden süreçte ise -2020 yılı sezonu içerisinde- bu otellerin yöneticilerine ulaşmaya çalışılmış, ulaşılabilen yöneticilerle iletişime geçilerek otelde yapılacak araştırma için izin istenmiştir. Ancak 2020 yılında yaşanmaya başlayan Covid-19 pandemisi araştırma sürecini olumsuz etkilemiştir. Bu dönemde, Antalya’da faaliyet gösteren çoğu otele -kapanmış olmaları veya sezonda hiç açılmamış olmalarından dolayı- ulaşılammıştır. Daha sonraki süreçte Covid-19’a rağmen faaliyetine devam eden ve çocuk dostu otel konsepti ile hizmet veren bir resort otelden geri dönüş alınmış ve bu otelin yöneticileri araştırmayı kabul etmiştir. Araştırma verilerinin toplanmasına, Antalya bölgesinde yaz sezonunu başladığı Nisan 2021’de araştırmayı kabul eden otellerde başlanmıştır. 2 Nisan 2021 tarihinde C otelinde anket yoluyla, 10 Nisan 2021 tarihinde ise A otelinde gözlem yoluyla veri toplama sürecine başlanmıştır. Daha sonra A otelinin yöneticilerinden, araştırma kriterlerine uygun başka otel ve yöneticilerle iletişime geçme konusunda destek istenmiş, böylece veri toplama süreci diğer otellere de yayılmıştır. Nisan 2021’de başlayan veri toplama süreci, 30 Mart

⁸ ETS Tur, sektörel bazda bir araştırma yapmış ve bu araştırma sonucunda “çocuk dostu otel” kriterlerini belirlemiştir (Emir ve Pekyaman, 2010: 164; Arıkan ve Öztürk, 2018: 19; Öztürk vd., 2018: 10). ETS Turun web sayfası incelendiğinde, bu sayfada yer alan otelleri de bu kriterler doğrultusunda kategorize ettiği görülmektedir.

2022 tarihine kadar devam etmiş ve bu tarihte son görüşmenin yapılması ile veri toplama sürecine son verilmiştir. Veri toplama sürecinde kayda değer bir husus tespit edilmiştir. 2020 yılında araştırmacı tarafından yapılan ön araştırmaya göre çocuk dostu otel konseptiyle hizmet veren resort otellerin sayısının sınırlı olmasına karşın, 2021 yılında bu durumun değiştiğine şahit olunmuştur. Veri toplama sürecinde Antalya bölgesindeki pek çok otel işletmesinin yöneticisi ile iletişime geçilmiş ve ulaşılan bütün oteller çocuk dostu otel konseptini benimsemiş olduklarını beyan etmişlerdir. Bu durum, günümüzde bu bölgede hizmet veren resort otellerin tamamına yakınının çocuk dostu otel konseptiyle hizmet verdiğini göstermektedir. Bu da araştırmanın veri toplama süreci için çocuk dostu otel olarak hizmet veren resort otel işletmelerinin tercih edilme nedenlerini desteklemektedir.

Onaylanabilirlik, araştırma sonuçlarının araştırmacının inançları ve kişisel yargılarını yansıtmaktan ziyade, mümkün olduğunca araştırılan olguyu yansıtmasıyla ilgili bir ölçütü ifade etmektedir. Bu ölçüte göre, araştırma sonuçları, verilerin sistematik bir fotoğrafını yansıttığı sürece onaylanabilir demektir (Tutar ve Erdem, 2020: 338). Bu işlem, araştırma sürecinde alınan kararların, yapılan tasarıların, izlenen prosedürlerin ve gerçekleştirilen görüşmeye ilişkin soruların yazılması ve bunların eksiksiz ve özenli bir şekilde yansıtılmasını içermekte ve bu işlem, alanyazında “denetleme yolu” şeklinde adlandırılmaktadır. Bu yolla, daha sonra benzer bir araştırma yapacak başka araştırmacıların da aynı işlemi yapabilmeleri için süreç ve aktiviteler kaydedilmiş olmaktadır. Dolayısıyla, bu işlemde amaç, sonuçlara ulaştıran düşünce süreci ve kanıtları mümkün olduğunca okuyucuya göstermektir. Bu sebeple, araştırmanın onaylanabilirliğini göstermek için alıntılar ve hikayeler oldukça önemli olup, araştırmanın bulguları araştırmacının önyargıları ve görüşlerinin yerine katılımcıların kendi ifadelerini içermelidir. Bunun dışında, alanyazında nitel bir çalışmanın onaylanabilir olarak kabul edilebilmesi için birtakım kriterleri sağlaması gerektiği de belirtilmektedir. Buna göre araştırmada ham veriler (görüşme kaydı verileri, saha notları, günlükler vb.) olmalı, bu veriler analiz edilmiş olmalı (örneğin; çalışma bulguları), bulguların oluşumu aşama aşama anlatılmalı, çalışma süreci detaylı bir şekilde açıklanmalı, araştırmanın hedefleri, amacı ve beklentileri net bir şekilde verilmeli ve kullanılan ölçümlerin nasıl geliştirildiği eksiksiz bir şekilde anlatılmalıdır (Akt. Başkale, 2016: 25-26). Dolayısıyla, araştırmada bu doğrultuda hareket edilmiş ve araştırmanın onaylanabilir olması için gerekli şartların sağlanmasına çalışılmıştır.

Bunun için, öncelikle araştırmacının, kişisel yargı ve inançlarını araştırmaya yansıtmasına dikkat edilmiştir. Bunun yerine, araştırmada objektif bir tutum sergilenmiş ve araştırılan olgunun kendisi üzerine odaklanılmıştır. Diğer yandan, onaylanabilir bir araştırma için, öncelikle araştırmanın hedefi, amacı ve beklentileri net bir şekilde belirtilmiştir. Daha sonra, araştırma süreci, görüşme sorularının hazırlanması ve görüşmenin yapılması işlemleri eksiksiz ve özenli bir şekilde araştırma içerisinde anlatılmıştır. Veri toplama sürecinde otel yöneticileri ile yapılan görüşmeler sesli ve yazılı olarak kayıt altına alınmış ve araştırmada, bu görüşmelerden elde edilen ham veriler kullanılmıştır. Devamında, bu veriler analize tabi tutulmuş, analiz süreci ise araştırma içerisinde detaylı bir şekilde açıklanmıştır. Ayrıca, otelde yöneticiler ile yüz yüze, otel dışında telefon yoluyla ve çevrimiçi olarak görüşme yapmanın yanı sıra araştırmanın inandırıcılığının artırılması ve onaylanabilirliğinin sağlanabilmesi için, daha çok kanıt toplamaya çalışılmış ve bu bağlamda, otel içerisinde çocukların oyun alanları yerinde incelenerek bu alanların tek tek fotoğrafları çekilmiş ve çocukların bu alanlarda oynadıkları oyunlara ilişkin saha notları tutulmuştur. Sahadan elde edilen tüm bu kanıtlara bulgular kısmında yer verilmiş olup, bunların araştırmacının daha zengin bir veri çeşitliliği elde etmesi ve bulguların yorumlanmasında araştırmacıya kolaylık sağlaması hedeflenmiştir.

Nitel araştırmalar için belirtilen son kriter ise *tutarlılıktır (güvenilebilirlik)*. Lincoln ve Guba (1985), tutarlılık ile inandırıcılık kriterlerinin arasında yakın bağlar olduğunu ve tutarlılığın, odak grup görüşmesi ve bireysel görüşme gibi örtüşen yöntemlerin bir arada kullanılması ile sağlanacağını belirtmiştir. Dolayısıyla, yazarlar tutarlılığı, araştırma sonuçlarını etkileyebilecek tüm faktörler kontrol altında tutulduğunda ve araştırmanın aynen önceki gibi tekrarlandığında elde edilen bulgular ile önceki bulguların benzerlik derecesi olarak görmüştür. Fakat nitel araştırmalarda her olay tekil bir örnekliği temsil etmekte, sadece bir kez yaşanabilmekte ve tekrarlanma durumu söz konusu olmamaktadır. Özellikle doküman incelemesine dayalı olmayan ve sadece gözlem veya görüşmeye dayalı veri toplama tekniği ile farklı araştırmalarda aynı veya benzer sonuçlara ulaşmak çok zordur (Tutar ve Erdem, 2020: 335-337). Ancak nitel araştırmalarda tutarlılık farklı yöntemlerle artırılabilir. Öncelikle, araştırmada, çalışma tasarımının izlenen karar aşamaları itibarıyla detaylı olarak açıklanması ile tutarlılık artırılabilir (Şener vd., 2017: 12). Diğer yandan, eğer araştırmacı alan notlarını detaylı bir şekilde aldıysa ve/veya bunları yüksek kalitede bir

ses kayıt cihazıyla kaydettiysen ve bu kayıtları hemen yazıya aktardıysa da araştırmada büyük oranda tutarlılık sağlanabilmektedir. Ayrıca, Silverman (2005), tutarlılığın artırılması için “kodlayıcılar arası görüş birliğini” de desteklemiştir (Creswell, 2016: 253). Bu bilgilerden, nitel araştırmalarda tutarlılığın, çalışma tasarımının araştırma içerisinde detaylı olarak açıklanması ve alan notlarının araştırmacı tarafından güvenilir bir şekilde kayıt altına alınmasının yanı sıra kodlayıcılar arası görüş birliğinin sağlanması ile de artırılabilceğı anlaşılmaktadır. Buna göre nitel verilerin tutarlılığını sağlamak ve çalışmanın kalitesini artırmak için yararlanılan objektif yöntemlerden birini *Miles-Huberman Modeli* oluşturmaktadır. Bu modele göre, kodlayıcılar arası görüş birliği olarak kavramsallaştırılan değeri, şu formül ile hesaplanmaktadır (Baltacı, 2017: 8; Tutar ve Erdem, 2020: 335):

$$P = [Na / (Na + Nd)] \times 100^9$$

Miles ve Huberman kodlayıcılar arasındaki görüş birliğinin sağlanabilmesi için bu değerin en az %70 tutarlılık düzeyinde olmasını yeterli görmüştür. Tüm bu uygulamalara ilaveten, katılımcıların betimsel ifadeleri objektif olarak yansıtıldığı zaman da tutarlılık artırılabilir (Tutar ve Erdem, 2020: 335).

Tutarlılık konusunda buraya kadar verilen bilgilere dayanarak, görüşme tekniğı ile elde edilen nitel verinin tutarlı olması sağlanmıştır. Bunun için öncelikle, çalışma tasarımı araştırma içerisinde ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır. Diğer yandan, otel yöneticileri ile yapılan görüşmeler de gerek sesli gerekse yazılı olarak kayıt altına alınmış ve bu kayıtlar daha sonra yazıya aktararak word dosyası şeklinde depolanmıştır. Ayrıca, tutarlılık seviyesinin yükseltilmesi için kodlayıcılar arası görüş birliğine başvurulmuş, bu yöntemin uygulanmasında Miles-Huberman Modelinden faydalanılmıştır. Bunun için öncelikle, görüşme metinleri analiz edilmek üzere farklı uzmanlara gönderilmiş ve uzmanların farklı zaman ve mekanlarda birbirlerinden bağımsız olarak veri setini incelemeleri ve veri setine içerik analizi yapmaları istenmiştir. Daha sonra, farklı uzmanlardan elde edilen analiz bulguları birbirleri ile karşılaştırılıp Miles-Huberman modeline göre tutarlılığı hesaplanmıştır. Tutarlılık seviyesi %70’in üstüne çıkan ifadeler araştırmaya dahil edilmiş, bu seviyenin altında

⁹ P: Güvenirlilik katsayısını,

Na: Üzerinde görüş birliği sağlanan konu/terim sayısını,

Nd: Üzerinde görüş birliği bulunmayan konu/terim sayısını ifade etmektedir (Baltacı, 2017: 8; Tutar ve Erdem, 2020: 335).

kalan ifadeler ise araştırmanın kapsamı dışında bırakılmıştır. Ayrıca, konuya ilişkin katılımcıların belirtmiş oldukları betimsel ifadelerden de faydalanılmıştır.

4.3.4. Nitel Veri Analizi

Nitel veri toplama tekniği olarak görüşmenin kullanıldığı araştırmada, veri toplama sürecinin sonunda 20 görüşme verisi elde edilmiş, daha sonra bu verilerin analizi aşamasına geçilmiştir. Bu aşamada, görüşme tekniği ile elde edilen nitel veriler analize tabi tutulmuştur. Görüşme metinlerinin analizine 15 Nisan 2022 tarihinde başlanmış ve 25 Haziran 2022 tarihinde son verilmiştir. Bu metinlerin analizinde Microsoft Office programlarından (Word, Excel) faydalanılmıştır.

Nitel verinin analizi için içerik analizi ile betimsel analiz birlikte tercih edilmiştir. İlk olarak *içerik analizi* kullanılmış olup, bu teknikten birinci ve ikinci görüşme sorularının¹⁰ analizinde faydalanılmıştır. Burada içerik analizinin tercih edilmesinin sebebi, bu sorulara verilecek yanıtların kodlanarak ve temalara ayrılarak bir kategorizasyonun sağlanmasıdır. Bu yolla, resort otellerde çocuklara sunulan oyun ve aktivitelere ilişkin genel bir sınıflandırma yapıp, bu sınıflandırma üzerinden çıkarımlarda bulunulması hedeflenmiştir. Analizde öncelikle, görüşme metinlerinin tamamında otel işletmelerinde çocuklara sunulan oyun ve aktivitelere ilişkin ifadeler tek tek kodlanmış ve bir kod listesi oluşturulmuştur. Daha sonra, bu kodlar içerisinde anlamsal açıdan benzer özellik gösteren kodlar bir araya getirilerek temalar ve alt temalar oluşturulmuştur. Bu aşamada uzman görüşüne gidilmiş ve 8 farklı uzman (araştırmacının kendisi de dahil) içerik analizi sürecine dahil edilmiştir. Bu uzmanlardan dört tanesi turizm uzmanı olup, diğer dört tanesi Milli Eğitim Bakanlığına (MEB) bağlı ilköğretim okullarında çalışmakta olan öğretmenlerdir. Öğretmenlerin iki tanesi “sınıf öğretmeni” olup, bu öğretmenlerden biri doktora eğitimine devam etmekte ve rekreasyon alanında bir doktora tezi yazmaktadır. Diğer iki öğretmen ise spor, oyun ve aktivite derslerine giren “beden eğitimi öğretmenleri”dir. Uzman görüşü için öğretmen olarak görev yapan kişilere başvurulmasının nedeni, bu kişilerin eğitimleri boyunca çocuk gelişimi ve pedagoji konularında yoğun eğitimler almış olmaları ve uzmanlık alanlarını çocukların oluşturmalarıdır. Bu kişiler halen aktif olarak öğretmenlik yapmakta

¹⁰ Birinci görüşme sorusu: “Otelinizde, çocuklara sunulan eğlence ve oyun aktiviteleri nelerdir?”

İkinci görüşme sorusu: “Otelinizde, çocuklara dijital oyun imkanı sunulmakta mıdır? Cevabınız evetse, hangi dijital oyun imkanları sunulmaktadır?”

ve bütün enerjilerini çocuklar için harcamaktadırlar. Bu sebeple bu kişilerin araştırmaya katkı sağlayacakları varsayılmış ve nitel verinin içerik analizi aşamasında uzman görüşleri sorulmuştur. Görüşlerine başvurulmuş uzmanlar, bu sürece katılmayı gönüllü olarak kabul etmişlerdir. Veriler uzmanlara mail yoluyla gönderilmiş ve verilere içerik analizi yapmaları istenmiştir. Uzmanların, farklı zaman ve mekanlarda birbirlerinden bağımsız olarak verileri analiz etmeleri sağlanmıştır. Uzmanlar, kodlama ve temalandırma işlemini yaptıktan sonra mail yoluyla araştırmacıya geri dönüş sağlamışlardır. Uzmanlardan gelen dosyalar sırasıyla “Uzman 1, Uzman 2, Uzman 3, Uzman 4, Uzman 5, Uzman 6, Uzman 7 ve Uzman 8” şeklinde kodlanarak bilgisayar ortamında depolanmıştır. Daha sonra bu dosyalar karşılaştırmalı olarak değerlendirmeye alınmış ve üzerinde görüş birliği sağlanan temalar belirlenmeye çalışılmıştır. Bu noktada Miles-Huberman modelinden faydalanılmıştır. Bu model şu formülü gerektirmektedir:

$$P = [Na / (Na + Nd)] \times 100^{11}$$

Bu formülde, kodlayıcılar arasındaki görüş birliğinin sağlanabilmesi için bu değer en az %70 düzeyinde olması yeterli görülmüştür (Tutar ve Erdem, 2020: 335). Araştırmada, bu formül kullanılarak kodlayıcılar arası görüş birliği sağlanmıştır. Bunun için öncelikle uzmanlardan alınan geri dönüşler incelenmiş ve uzmanların belirledikleri kod ve temalar değerlendirilmiştir. Uzmanlardan gelen dosyalardan 163 kod ve 34 tema elde edilmiştir. Kodların hepsi bütün uzmanların dosyalarında aynıdır, bu sebeple kodlar üzerinde %100 görüş birliği sağlanmıştır. Ancak temalandırmada farklılıklar bulunmaktadır. Buna göre üzerinde görüş birliği sağlanan tema sayısı 28, üzerinde görüş birliği sağlanmayan tema sayısı ise 6 olarak belirlenmiştir. Bu rakamlar Miles-Huberman’ın formülünde işleme konulduğunda;

$$P = [28 / (28 + 6)] \times 100$$

$$P = [28 / 34] \times 100$$

$$P = \%82$$

¹¹ P: Güvenirlilik katsayısını,

Na: Üzerinde görüş birliği sağlanan konu/terim sayısını,

Nd: Üzerinde görüş birliği bulunmayan konu/terim sayısını ifade etmektedir (Baltacı, 2017: 8; Tutar ve Erdem, 2020: 335).

Kodlayıcılar arası görüş birliği %82 oranında sağlanmıştır. Üzerinde görüş birliği sağlanan kod ve temalar araştırma verisi olarak kullanılmış, üzerinde görüş birliği sağlanmayan temalar ise işleme alınmamıştır. Bu işlemin sonunda, resort otellerde çocuklara sunulan oyun ve aktivitelerle alakalı olarak 163 kod ve 28 tema belirlenmiştir. Ayrıca, benzer özellik gösteren temalar bir araya getirilerek ana temalara ulaşılmıştır. İçerik analizine ilişkin elde edilen kod ve temalar, araştırmanın “bulgular” kısmında sunulmuştur.

Görüşme metinleri analiz edilirken ikinci aşama olarak *betimsel analiz* yapılmıştır. Betimsel analize, 8 adet yarı yapılandırılmış görüşme sorusunun analizinde başvurulmuştur. Bu bağlamda, her bir görüşme sorusu kendi içinde değerlendirmeye alınmıştır. Bu değerlendirmelerden elde edilen bulgular ise araştırmada ortaya atılan araştırma sorularına yanıt arayacak biçimde yorumlanmıştır.

4.4. Nicel Veri İşlemleri

Önceki aşamada, araştırmanın nitel veri toplama sürecinden bahsedilmiş olup, bu aşamada nicel araştırma süreci anlatılmaktadır. Bu süreç hakkında verilen bilgiler, sistemli bir sıralama izlemekte ve belirli aşamalar halinde sunulmaktadır. Bu bağlamda, öncelikle nicel verileri toplamada kullanılan gözlem ve anket teknikleri hakkında açıklamalar yapılmakta, daha sonrasında nicel verileri toplamak için kullanılacak araçların (gözlem ve anket formları) geliştirilme süreci detaylı bir şekilde aşamalar halinde anlatılmaktadır. Devamında ise geçerlik ve güvenirlik çalışmaları yapılmış, pilot uygulaması gerçekleştirilmiş ve asıl uygulama için hazır hale getirilmiş formlar vasıtasıyla nicel verilerin toplanma sürecine geçilmektedir. Bu verilerin analiz süreci hakkındaki bilgilere ise nicel veri analizi başlığı altında yer verilmektedir.

4.4.1. Nicel Veri Toplama Teknikleri

Bu aşamada, araştırmada kullanılacak nicel veri toplama teknikleri hakkında bilgi verilmektedir. Araştırmada, nicel veri toplama tekniği olarak yapılandırılmış gözlem ve anket teknikleri tercih edilmiştir. Bu sebeple, burada önce gözlem tekniği hakkında bilgi verilmekte, daha sonra anket tekniği açıklanmaktadır.

4.4.1.1. Gözlem

Araştırmada, resort otellerde tatil yapan çocukların, tatilleri boyunca otelde sergiledikleri oyun davranışları gözlem yoluyla ölçülecektir. Çocukların oyun davranışlarının gözlem yoluyla ölçülecek olmasının nedeni, çocukların gerçek anlamda oyunlarını oynayabilmeleri için kendilerini oyuna vermeleri gerekliliği ve bunun da onların oyunlarına müdahale etmeden onlara özgürce oyun oynama imkanı sunularak sağlanacağı düşüncesidir. Diğer bir sebebi ise çocukların on sekiz yaşından küçük olması nedeniyle onlarla anket veya görüşme yapmanın ancak anne ve babalarının izinlerine bağlı olmasıdır. Ayrıca, çocuğa anket veya görüşme yapma durumunda başka unsurların da meydana çıkabileceği düşünülmektedir. Örneğin, çocuk, araştırmacıyı kendisine yabancı gördüğü için ondan çekinebilir ve ona cevap vermek istemeyebilir ya da çekingen cevaplar verebilir. Böyle bir durumda sağlıklı verilere ulaşmak mümkün olmayabilir. Diğer bir konu da çocukların kendilerine yöneltilecek soruları anlama düzeyleri ve cevaplama kapasiteleridir. On sekiz yaşına kadar olan her çocuk araştırma kapsamına alınacağından, her yaş gurubundaki çocuğun anlama ve algılama düzeyinin birbirinden farklı olduğu da göz önünde bulundurulmaktadır. Dolayısıyla, 4 yaşındaki bir çocukla 15 yaşındaki bir çocuğun aynı soruyu aynı şekilde anlayıp kavrayabileceği ve aynı algılama düzeyi ile cevap verebileceği düşünülemez. Diğer yandan, oyun zaten çocuğun en önemli kendini ifade etme aracı olduğundan, çocukların oyuna ilişkin gerçek tutum ve davranışları ancak oyun esnasında ortaya çıkacaktır. Bu sebeple, bu gerçek tutum ve davranışların sağlıklı ve verimli bir şekilde ölçülebilmesi için en uygun veri toplama aracının gözlem olduğu düşünülmüş ve araştırmada, çocukların oyun davranışlarının tespitinde gözlem tekniğinden yararlanmaya karar verilmiştir.

Gözlem, araştırmacının aydınlatmak istediği araştırma sorusunu, belirli bir olayı veya davranışları gözlemleyerek açıklamaya çalıştığı bir veri toplama tekniğidir (Karasar, 2016: 200). Gözlem, araştırma için belirlenen sosyal bir ortamda olayların, davranışların ve nesnelerin sistematik bir şekilde gözlemlenmesi şeklinde tanımlanmakta (Durdu, 2016: 106), belirli bir zaman dilimindeki olayların frekansı veya spesifik davranışların ya da olayların yapısı ile ilgili veri toplamak amacıyla kullanılmaktadır. Gözlem, bir veri toplama tekniği olarak temel ve uygulamalı alan araştırmalarında kullanılabileceği gibi, nitel ve nicel araştırmalarda da kullanılabilmektedir. Yeni bir olay hakkında, araştırma konusuna uygun kişilerin,

olayların ve faaliyetlerin gözlenerek birincil yoldan veri elde edilmesini sağlamaktadır. Dolayısıyla, gözlem yoluyla yapılacak veri toplama işleminde davranışlar, faaliyetler ve iş yapma biçimleri gözlenmekte ve bu yolla, bu davranışlara, faaliyetlere ve iş yapma biçimlerine konu olan kişiler, birimler, nesneler ve olaylar hakkındaki bilgiler, hiçbir müdahalede bulunmadan doğrudan gözlem yoluyla toplanmaktadır. Gözlem, gözlemci kişiler tarafından yapılabilmekte ya da araştırılan konuyla ilgili bilgilerin elde edilip kaydedilmesinde yardımcı araçlardan (video görüntüleri vb.) faydalanılabilmektedir (Tutar ve Erdem, 2020: 317). Araştırmada, bir resort otelde konaklayan çocukların oyun davranışları incelendiğinden, bu inceleme için gerekli veriler gözlem yoluyla toplanmış ve gözlem, sahada araştırmacının kendisi tarafından gerçekleştirilmiştir.

Bu noktada, alanyazında gözlem türlerinin, iki farklı şekilde kategorize edildiği görülmektedir. *Birinci sınıflandırmada*; Gold (1958) gözlem sürecini, araştırmacının kendisinin gözlem sürecine katılıp katılmama durumuna göre, a) *tam katılımcı*, b) *gözlemci katılımcı*, c) *katılımcı gözlemci* ve d) *tam gözlemci* olmak üzere dörde ayırmıştır (Merriam, 2015: 118). *İkinci sınıflandırmada* ise Bailey (1982) gözlemi, kendi yapısı doğrultusunda ele almış ve a) *yapılandırılmamış alan çalışması*, b) *yapılandırılmış alan çalışması*, c) *yapılandırılmamış laboratuvar çalışması* ve d) *yapılandırılmış laboratuvar çalışması* olarak gruplandırmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 174-176). Bu bilgiler doğrultusunda, bu çalışmada “*yapılandırılmış alan çalışmasına*” uygun şekilde “*yapılandırılmış gözlem*” yapılmasına karar verilmiştir. Yapılandırılmış gözlemin tercih edilmesinin nedeni, çocukların otelde sergiledikleri oyun davranışlarının ve oyunlara katılım düzeylerinin neler olduğunu, oyuna ve çocuğa ilişkin alanyazında yer alan bilgiler ve oyun teorileri ışığında ölçme çabasıdır. Diğer yandan, oynadıkları oyunlara kendilerini kaptırmış olan çocukların oyunlarına müdahale etmemek ve onların zihinlerinde yarattıkları ya da kendi aralarında oluşturdukları oyun düzenlerini bozmamak için araştırmacı da gözlemini “*tam gözlemci*” olarak yapmıştır. Böylelikle, çocukların oyun davranışlarına ilişkin sağlıklı ve gerçek verilere ulaşılması hedeflenmektedir.

Gözlemin başarılı bir şekilde uygulanabilmesi için, gözleme konu edilecek konuların açık bir şekilde belirlenmesi, bu uygulamada kimlerin veya nelerin ve/veya bunların hangi özelliklerinin gözlenip kaydedileceğinin doğru bir şekilde tespit edilmesi ve gözlem yoluyla elde edilecek bilgilerin kaydedilmesine yarayacak gözlem

formlarının, kolay ve hatasız bir şekilde gözlem kaydının yapılmasına imkan sağlayacak şekilde hazırlanması gerekmektedir (Tutar ve Erdem, 2020: 318). Araştırmada, gözlemin başarılı bir şekilde uygulanabilmesi için, burada belirtilen kriterler doğrultusunda hareket edilmiştir. Bunun için, öncelikle gözleme konu edilecek konu, *“bir resort otelde tatil yapan çocukların oyun davranışları”* olarak belirlenmiş ve bu konunun değişkenleri (resort otel, çocuk, oyun) araştırma içerisinde detaylı bir şekilde açıklanmıştır. Dolayısıyla, bu uygulama kapsamında resort oteldeki *“18 yaşına kadar olan her çocuğun”* gözlenmesine karar verilmiş ve bu yolla bu çocukların sergiledikleri *“oyun davranışları”* incelemeye alınmıştır. Yapılacak gözlemin *“yapılandırılmış gözlem”* şeklinde uygulanmasına karar verilmiş ve bu doğrultuda uygulama için *“yapılandırılmış gözlem formu”* hazırlanmıştır. Form, gözlenen değişkenlerin kolay ve hatasız bir şekilde kaydedilmesine elverişli olacak şekilde düzenlenmiştir. Bu amaçla, gözlem formunda gereksiz ve konunun amacına uymayan sorulara yer verilmemiş, gözlem için gerekli olan sorular ise gözlemin kolayca gerçekleştirilmesi ve hatasız şekilde kaydedilmesi için belirli bir içerik ve sıralama doğrultusunda hazırlanmıştır. Böylece araştırmacının gözlem esnasında neyi hangi sıra ile gözlemleyeceği konusuna kolaylık getirilmiş ve gözlemlediği olguları eksiksiz bir şekilde kayıt altına alması sağlanmıştır. Gözlem formları, gözlem esnasında araştırmacının hareketlerini kısıtlamayacak ve ona kolaylık sağlayacak ölçülerde (A5 formatında) çıkartılmıştır. Gözlem formlarının bu boyutlarda çıkartılmasının bir diğer nedeni de gözlem esnasında otel çalışanlarında, otel müşterilerinde ve oyun oynayan çocuklarda herhangi bir rahatsızlık veya tedirginlik uyandırmama hususudur. Böylece gözlem formları araştırmacının elinde küçük bir defter şeklinde yer almış ve uygulama, kimsenin dikkatini çekmeden ve kimseye rahatsızlık vermeden, çocukların uzaktan gözlemlenmesi şeklinde gerçekleştirilmiştir. Burada belirtilen tüm bu uygulamalar sayesinde, gözlemin başarılı bir şekilde uygulanması sağlanmıştır.

4.4.1.2. Anket

Anket, veri toplama teknikleri arasında en yaygın kullanıma sahip olan (Ural ve Kılıç, 2013: 53) ve belirli bir konuda ortaya atılmış hipotezlere veya araştırma sorularına bağlı olarak bir evren veya örneklem grubunu oluşturan kişilere sorular yönelterek sistemli bir şekilde veri toplanmasını sağlayan bir veri toplama tekniğidir (Akalin, 2015: 14). Anket, yapılandırılmış soru formu kullanılarak çok sayıda veri elde

etmek üzere tasarlanmaktadır (Kavak, 2013: 96). Dolayısıyla, araştırmada, resort otellerde tatil yapan çocuk sahibi anne ve babaların bu otelleri tercih etme nedenlerini ölçmede anket tekniğinden faydalanılmasına karar verilmiştir. Resort otellerin büyük ölçekli işletmeler oldukları ve yatak kapasitelerinin de yüksek olduğu dikkate alındığında, bu otellerde konaklayan çocuklu aile sayısının da yüksek olması beklenmektedir. Dolayısıyla, kısa süre içerisinde fazla sayıda veriye ulaşabilmek ve bir genellemeye varabilmek için bu veri toplama kanalı için anket tekniğinin daha uygun olacağı düşünülmüştür. Anketin anne ve babalara uygulanacak olmasının sebebine gelindiğinde, otellerde çocukların oyun davranışlarını açıklama konusundaki önemli bir boyutun da çocukların anne ve babalarının görüşleri olduğu gerçeğidir. Çünkü çocuklar otel tercihlerini kendileri yapamamakta, anne ve babalarının yaptıkları tercihler doğrultusunda tatillerini geçirmektedirler. Fakat çocukların, anne ve babalarının bu tercihleri üzerinde son derece etkili oldukları da bilinmektedir. Buradan, anne ve babalarının otel tercihlerini etkileyen çocukların, esasında kendi tercihleri doğrultusunda bir otelde tatillerini geçirdikleri ve kendi tercihlerinin sonucu olarak bu otellerdeki oyun imkanlarından yararlandıkları anlaşılmaktadır. Dolayısıyla, çocukların oyun konusundaki istek ve ihtiyaçlarının, anne ve babalarının otel tercihleri üzerinde ne derece etkili olduğunun bilinmesi, çocukların oteldeki oyun davranışlarını açıklama konusunda önemli bir boyut olarak görülmektedir. Bu sebeple de araştırmada, çocuklarıyla tatile çıkan anne ve babaların konu ile ilgili görüşlerinin ve otel tercih düzeylerinin belirlenebilmesi için anket tekniğine başvurulmuştur.

4.4.2. Nicel Veri Toplama Araçlarının Geliştirilmesi

Bu aşama, araştırmanın uygulama sürecinde oldukça önemli bir yer tutmaktadır. Araştırmada, nicel veri toplama tekniği olarak hem gözlem hem de anketten faydalanılacak olup, bu araçların, sahaya çıkıldığında geçerli ve güvenilir ölçümler sağlayacağından emin olmak gerekmektedir. Dolayısıyla, bu aşamada, bu araçların geliştirilme süreci detaylı bir şekilde anlatılmaktadır. Bunun için, öncelikle taslak gözlem ve anket formlarının hazırlanma süreci hakkında bilgi verilmekte, devamında bu formların geçerlik ve güvenirliklerinin sağlanması ve pilot uygulamanın gerçekleştirilmesi süreçlerine yer verilmektedir. Bu aşama sonunda, formlar saha uygulamasına çıkmak üzere hazır hale getirilmekte ve bir sonraki aşamada veri toplama sürecine geçilmektedir.

4.4.2.1.Taslak Gözlem ve Anket Formlarının Hazırlanması

Veri toplamada kullanılacak olan gözlem tekniği için, “*çocuk oyun davranışı gözlem formu taslağı*” oluşturulmuş ve yapılandırılmış gözlem formatında dört bölüm şeklinde düzenlenmiştir (Ek-1). Birinci bölümde, gözlem bilgilerine yer verilmiş, ikinci bölümde, “çocukların profil özellikleri ve oyuna katılım şeklini” belirlemeye yönelik 5 soru yer almıştır. Bu sorular, çalışmanın amacına uygun olacak şekilde, kavramsal çerçevede verilen bilgiler doğrultusunda oluşturulmuştur. Üçüncü bölümde, “çocuğun otelde katıldığı oyunları” belirlemek için 6 adet açık uçlu soruya yer verilmiştir. Bu sorular, Tuğrul vd.’nin (2019: 189-194) hazırladığı *okul öncesi dönemdeki çocukların oyun olanakları* anket formundan alınmıştır. Dördüncü bölümde ise “çocuğun oyun davranışını” ölçmeye yönelik 16 soru yer almıştır. Bu bölümde, çocuğun oyun içerisindeki davranışını anlamaya yönelik Likert ölçeğine uygun (Gözlemlenmedi-Her zaman gözlemlendi) maddeler yer almıştır. Bu ölçek, Erten ve Demir’in (2019: 18) *çocukların psikososyal özellikleri ve oyun davranışları* isimli 16 maddelik ölçeğidir. Bu ölçek ile yazarlar, bir çocuğun arkadaşları ile ilişkisini, oyun içerisinde üstlendiği rolü, oyunlara katılımını, oyunlardaki becerisini ve oyun içerisindeki durumunu ortaya koymayı amaçlamışlardır. Bu çalışmada da çocukların oyun davranışları gözlemleneceğinden, gözlem formunun oluşturulmasında Erten ve Demir’in ölçeğinden faydalanılmıştır.

Araştırmanın veri toplama araçlarından bir diğeri olan anket tekniği için ise “*ailelerin otel tercihleri anket formu taslağı*” hazırlanmış ve taslak form, iki bölüm şeklinde düzenlenmiştir (Ek-2). Anketin ilk bölümünde, ailelerin otel tercihlerinde etkili olan çocuk oyun ve aktivitelerinin neler olduğunu saptamaya yönelik 7 adet 5’li Likert Ölçeği tipinde (Kesinlikle önemsiz-Kesinlikle önemli) madde yer almıştır. Anket formundaki maddeler, Emir ve Pekyaman’ın (2010: 171), 5-6 yaş çocuklu ailelerin otel tercihlerinde etkili olan faktörlerin neler olduğunu belirlemek üzere ailelerin görüşlerinin alınması amacıyla 2010 yılında geliştirdikleri *otel işletmesi tercihinde etkili olan faktörler* ölçeğinden alınmıştır. Bu ölçekte; “işletmenin konumu (7 madde)”, “işletmenin fiziksel yapısı ve donanımı (9 madde)”, “genel konaklama hizmetleri (9 madde)”, “yiyecek ve içecek hizmetleri (5 madde)”, “animasyon ve spor aktiviteleri (7 madde)” ve “güvenlik (6 madde)” olmak üzere, toplamda 43 maddeden oluşan 6 faktör

yer almaktadır. Ancak “işletmenin konumu, fiziksel yapısı ve donanımı, genel konaklama hizmetleri, yiyecek ve içecek hizmetleri ile güvenlik” faktörleri altındaki sorular bu araştırmanın kapsamı dışında kalmaktadır. Araştırmada, otellerdeki çocuk oyun ve eğlence aktivite olanaklarının ailelerin otel tercihleri üzerindeki etkileri araştırılacağından, bahsi geçen 6 faktör altındaki maddeler kapsam dışı bırakılarak yalnızca “animasyon ve spor aktiviteleri” faktörü altındaki 7 adet madde çalışmaya dahil edilmiştir. Anket formunun ikinci bölümünde, anne veya babanın demografik özelliklerini öğrenmeye yönelik 8 adet soruya yer verilmiştir. Bu sorular da araştırmanın amacı ve araştırma soruları doğrultusunda, kavramsal çerçevedeki bilgilere dayanarak oluşturulmuştur.

4.4.2.2. Taslak Gözlem ve Anket Formlarının Geçerlik ve Güvenirliği

Bir ölçüm aracı olan ölçekler, insan davranışlarının karmaşık görünümelerini güvenilir ve geçerli olarak ifade etmek için oluşturulmaktadır. Bir ölçüm aracının ölçmeyi amaçladığı şeyi ne derece ölçtüğü, ölçeğin geçerliğini ilgilendiren bir durumdur (Gürsaka, 2001: 44-45). Ölçeğin geçerliğinin yüksek olması ise ölçülmek istenen kavramın gözlenebilir nitelikteki değişkenlerle ifade edilebilmesine bağlıdır (Ergin, 1995: 28). Ölçeğin geçerliğinin hesaplanmasında farklı teknikler bulunmaktadır (yüzeysel geçerlik, kapsam geçerliği ve yapı geçerliği) (Gürsaka, 2001: 45). Bu araştırmada da ölçüm formlarının geçerliğinin sağlanabilmesi için bu teknikler burada aşamalar halinde uygulanmaktadır. Birinci aşamada *yüzeysel geçerlik*, ikinci aşamada *kapsam geçerliği*, üçüncü aşamada *pilot uygulama*, dördüncü ve son aşamada ise *yapı geçerliği ve güvenirlilik testleri* yapılmaktadır.

Birinci Aşama: Yüzeysel Geçerlik

Oluşturulan taslak formlar, öncelikle yüzeysel geçerliğin (görünüş geçerliği) sağlanabilmesi için “uzman görüşüne” sunulmuştur. Yüzeysel geçerlik, ölçme aracının neyi ölçtüğünden ziyade, “neyi ölçer gibi göründüğünü” belirtmektedir (Ercan ve Kan, 2004: 215). Uzman görüşüne dayanan bu uygulamada öncelikle konu, o konu ile ilgili uzmanların görüşlerine sunulmakta ve ölçme aracının kullanılacağı amaç için uygun olup olmadığına, gerekli veriyi toplayacak durumda olup olmadığına ilişkin uzmanların görüşleri alınmaktadır (Tavşancıl, 2014: 37-38). Dolayısıyla, araştırmada, yüzeysel

geçerliliğın saėlanabilmesi iin konuyla ilgili alanyazından uyarlanarak alınan formlar birinci tur uzman grüşüne sunulmuştur.

Uzman grüşüne sunulan formlar; ocukların oyun davranışlarını gözlemlemek üzere, yapılandırılmış gözlem formatında düzenlenmiş olan *ocuk oyun davranışı gözlem formu* ile ailelerin otel tercihlerinde etkili olan ocuk aktivitelerinin neler olduğunu öğrenmek üzere, *ailelerin otel tercih nedenleri anket formudur*. Bu formlar, öncelikle ikili derecelendirme (gerekli ve gereksiz) formatında “uzman grüşü formuna” dönüştürülmüş (Ek-3) ve 22 Kasım 2019 tarihinde ilk tur uzman grüşü alınmak üzere uzmanlara mail yoluyla gönderilmiştir. Bu bağlamda, 8 uzmandan yardım alınmış ve ilgili uzmanların, araştırmanın konusuyla alakalı olarak, “turizm işletmeciliğı”, “otel işletmeciliğı” ve/veya “rekreasyon” alanlarında uzmanlaşmış kişiler olması tercih edilmiştir. Bu bağlamda, görüşlerine başvurulanan uzmanlar hakkındaki bilgiler Tablo 4.6’da gösterilmiştir.

Tablo 4.6. Uzman Bilgileri

Uzman	Ünvanı	alıştığı Kurum	Uzmanlık Alanı
Uzman 1	Prof. Dr.	Anadolu Üniversitesi	Turizm İşletmeciliğı, Otel İşletmeciliğı, Rekreatyon
Uzman 2	Do. Dr.	Anadolu Üniversitesi	Turizm İşletmeciliğı, Otel İşletmeciliğı, Rekreatyon
Uzman 3	Do. Dr.	Eskişehir Teknik Üniversitesi	Rekreatyon
Uzman 4	Dr. Öğr. Üyesi	Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi	Turizm İşletmeciliğı, Otel İşletmeciliğı
Uzman 5	Dr. Öğr. Üyesi	Aydın Adnan Menderes Üniversitesi	Turizm İşletmeciliğı, Otel İşletmeciliğı
Uzman 6	Dr. Öğr. Üyesi	Samsun On Dokuz Mayıs Üniversitesi	Turizm İşletmeciliğı, Rekreatyon
Uzman 7	Arş. Gör.	Anadolu Üniversitesi	Turizm İşletmeciliğı, Rekreatyon
Uzman 8	Doktora Tez Öğrencisi	Anadolu Üniversitesi	Turizm İşletmeciliğı, Rekreatyon

22 Kasım 2019 tarihinde uzmanlara gönderilen uzman grüşü formları, 5 Aralık 2019 tarihine kadar deėerlendirmede kalmış ve bu tarihte birinci tur uzman grüşü işlemi sonlandırılmıştır. Bu tarihe kadar bütün uzmanlardan geri dönüş alınmış, uzmanlara mail yoluyla gönderilen uzman grüşü formlarının geri dönüşleri de yine mail yoluyla araştırmacının kendisine yapılmıştır. Gelen görüşler doėrultusunda gözlem

ve anket formları yeniden düzenlenmiştir. Bu aşamada, önce burada uzmanların görüşlerine yer verilmiş, daha sonra da gelen görüşler doğrultusunda yapılan işlemler sırasıyla açıklanmıştır. Bu bağlamda, öncelikle uzmanların gerekli veya gereksiz gördükleri ölçek maddeleri irdelenmiştir. Bu konuya ilişkin bilgiler Tablo 4.7 ve Tablo 4.8’de görülmektedir.



Tablo 4.7. ÇOD Gözlem Formunun Birinci Tur Uzman Değerlendirmeleri

Çocuğun Oyun Davranışı	Uzman 1	Uzman 2	Uzman 3	Uzman 4	Uzman 5	Uzman 6	Uzman 7	Uzman 8	Gerekli	Gereksiz
1. Çocuğun oyun oynarken diğer çocukları yönlendirme ve onlara liderlik etme özelliği vardır.	+	+	+	+	+	+	+	+	8	0
2. Çocuk, oyun oynarken arkadaşları ile tartışmaktadır.	+	+	+	+	+	+	+	+	8	0
3. Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına karşı naziktir.	+	+	+	+	+	+	+	+	8	0
4. Çocuk, oyun oynarken kendine güvenmektedir.	+	+	+	+	+	+	+	-	7	1
5. Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına kötü davranış sergileme eğilimindedir.	+	+	-	-	+	+	+	+	6	2
6. Çocuk, oyun oynarken karşısına çıkan problemleri çözebilmektedir.	+	+	+	+	+	+	+	+	8	0
7. Çocuk, oyun oynarken dürüst davranmaktadır.	+	-	+	+	+	+	+	-	6	2
8. Çocuk, oyunun sonucunu önceden tahmin edebilmektedir.	+	+	+	+	+	+	+	-	7	1
9. Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla iletişim kurmaktadır.	+	+	+	+	+	+	+	+	8	0
10. Çocuk, oyun oynarken kendini ifade edebilmektedir.	+	+	-	+	+	+	+	+	7	1
11. Çocuk, oyun oynarken edindiği bilgileri kavrayabilmektedir.	+	+	+	-	+	+	+	+	7	1
12. Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla paylaşımlarda bulunmaktadır.	+	+	+	+	+	+	+	+	8	0
13. Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla işbirliği yapmaktadır.	+	+	+	+	+	+	+	+	8	0
14. Çocuk, oyun oynarken bekleyip sabredebilmektedir.	+	+	+	+	+	+	+	+	8	0
15. Çocuk, oyun oynarken plan yapabilmektedir.	+	+	+	-	+	+	+	+	7	1
16. Çocuk, oyun oynarken karar verebilmektedir.	+	+	+	+	+	+	+	+	8	0

Tablo 4.7’de, çocuğun oyun davranışı (ÇOD) gözlem formuna ilişkin uzmanların değerlendirmeleri yer almaktadır. Uzmanların gerekli gördükleri maddelerin karşısındaki kutucuğa “+” işareti, gereksiz gördükleri maddelerin karşısındaki kutucuğa ise “-” işareti koyulmuştur. Diğer bir ifadeyle, kutucukta yer alan “+” işaretli maddeler,

ilgili uzmanlar tarafından “gerekli” olarak görülürken; “-“ işaretli maddeler “gereksiz” olarak kabul edilmiştir. Tabloların sağ tarafındaki iki sütunda ise ilgili maddelerin kaç uzman tarafından gerekli ya da gereksiz görüldüğüne dair sayısal veriler yer almaktadır.

Tablo 4.7’nin verilerine göre, 9 madde (md.: 1, 2, 3, 6, 9, 12, 13, 14, 16) bütün uzmanlar tarafından “gerekli” görülmüştür. Buna karşın, 5 tane maddeyi (md.: 4, 8, 10, 11, 15) birer uzman; 2 tane maddeyi de (md.: 5, 7) ikişer tane uzman “gereksiz” görmüştür.

Tablo 4.8’de de benzer şekilde, ailelerin otel tercih nedenleri (AOT) anket formu ile alakalı olarak uzmanların yapmış oldukları değerlendirmeler verilmiştir. Tabloda görülmektedir ki, 6 maddeyi (md.: 2, 3, 4, 5, 6, 7) uzmanların hepsi “gerekli” olarak değerlendirmişken, ilk maddeyi yalnızca bir uzman “gereksiz” bulmuştur.

Tablo 4.8. AOT Anket Formunun Birinci Tur Uzman Değerlendirmeleri

Ailelerin Otel Tercih Nedenleri	Uzman 1	Uzman 2	Uzman 3	Uzman 4	Uzman 5	Uzman 6	Uzman 7	Uzman 8	Gerekli	Gereksiz
1. Otelde çocuk kulübünün olması	+	-	+	+	+	+	+	+	7	1
2. Otelde çocuk kulübünün açık alanda olması	+	+	+	+	+	+	+	+	8	0
3. Otelde çocuklara uygun hobi alanlarının olması	+	+	-	+	+	+	+	+	7	1
4. Otelde çocuklara uygun eğlence aktivitelerinin olması	+	+	+	+	+	+	+	+	8	0
5. Otelde çocuk havuzunun olması	+	+	+	+	+	+	+	+	8	0
6. Otelde su kaydırığının olması	+	+	+	+	+	+	+	+	8	0
7. Otelde çocuklara uygun spor aktivitelerinin olması	+	+	+	+	+	+	+	+	8	0

Gözlem ve anket formları ile ilgili olarak yalnızca uzmanların gerekli veya gereksiz şeklinde yaptıkları değerlendirmeler dikkate alınmamış, aynı zamanda maddeler hakkında uzmanların bildirdikleri görüşler de değerlendirilmiştir. Bu bağlamda, değerlendirmelerle ilgili Tablo 4.7 ve Tablo 4.8’de yer alan sayısal verilerle, aşağıda uzmanların görüşlerinin verildiği tablolar karşılaştırılmıştır. Bununla ilgili olarak, uzmanların gözlem ve anket formlarına ilişkin görüşlerinin yer aldığı bilgiler Tablo 4.9 ve Tablo 4.10’da gösterilmiştir.

Tablo 4.9. ÇOD Gözlem Formuna İlişkin Uzman Görüşleri

Çocuğun Oyun Davranışı	UZMANIN GÖRÜŞÜ	UZMAN
4. madde	Gözlem ile ölçülebilir mi?	Uzman 8
5.madde	2 yaş çocuklarında kıskançlık, hırçınlık, vurma ve ısırma gibi davranışlar normal karşılanır	Uzman 3
	Eğilimi okumak zor hatta mümkün olmayabilir. Burada davranışa odaklanmak gerekir. Gözlemlenebilen davranıştır. “Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına kötü davranır” şeklinde bir düzeltme önerilmektedir.	Uzman 4
7.madde	Acaba gözlem yaparak ölçülebilir mi?	Uzman 2
	Gözlem yolu ile anlaşılabilir mi?	Uzman 8
8.madde	Burada anlatılmak istenen pek açık değil. İleride sorun yaşanmaması için ya ifadenin daha açık yazılması ya da parantez içinde ifadenin biraz daha açılması önerilmektedir.	Uzman 6
	Gözlem yolu ile anlaşılabilir mi?	Uzman 8
10.madde	Her yaş grubu kendini ifade edemez (2 yaş altının kelime hazinesi dar olur)	Uzman 3
11.madde	Kavrama düzeyini tespit etmek güç olacaktır. Hatalı çıkarımlara sebep olabilir bu soru.	Uzman 4
	Gözlem yolu ile anlaşılabilir mi?	Uzman 8
15.madde	Plan yapma içsel bir süreçtir, davranışa yansımaları ya da ne kadar plan yapabildiğini tespit etmek güç olacaktır. Hatalı çıkarımlara sebep olabilir bu soru.	Uzman 4

Tablo 4.9’da, ÇOD gözlem formundaki bazı maddelerle ilgili uzmanların görüşleri yer almaktadır. Bazı maddeler için (md.: 4, 10, 15) birer tane görüş bildirilmişken, bazı maddelerde (md.: 5, 7, 8, 11) birden fazla görüşün yer aldığı görülmektedir. Birden fazla yorum alan maddelerin Tablo 4.7’deki karşılıklarına bakıldığında, 5. Ve 7. Maddelerin iki uzman tarafından; 8. Ve 11. maddelerin de birer tane uzman tarafından “gereksiz” olarak nitelendirildiği görülmektedir.

Ailelerin otel tercih nedenleri anket formuna ilişkin uzman görüşlerinin yer aldığı Tablo 4.10’a gelindiğinde; burada 4. madde için iki farklı uzman, 1. ve 5. maddeler için

ise birer tane uzmanın görüş bildirdiği görülmektedir. Bu maddelerin Tablo 4.8'deki karşılıklarına bakılacak olursa, 4. ve 5. maddelerin bütün uzmanlar tarafından “gerekli” görüldüğü, buna karşın 1. maddenin bir uzman tarafından “gereksiz” görüldüğü fark edilecektir.

Tablo 4.10. AOT Anket Formuna İlişkin Uzman Görüşleri

Ailelerin Otel Tercih Nedenleri	UZMANIN GÖRÜŞÜ	UZMAN
1.madde	Eğer bir çocuk kulübü var ise diğer seçeneklerdeki diğerleri (ve hatta daha da fazlası) var olacaktır. Dolayısıyla bu seçenek diğerlerini kapsayacaktır. Doğru bir ölçüm yapılmasında sakınca yaratabilir.	Uzman 2
4.madde	Bu seçenekteki eğlence olanakları daha da netleştirilmelidir. Zira çocuk havuzu ile kaydırak da çocuklar için başlı başına eğlence kaynaklarıdır.	Uzman 2
	Eğlence aktivitesi açılmalıdır (animasyon etkinlikleri mi? Su içi aktiviteler mi? Minikülüp mü? Resim atölyeleri mi? Bunların hepsi eğlenceli aktivitelerdir.	Uzman 3
5.madde	Kapalı havuzun olması, bilgisayar oyunları oynanabilen bir ortamın olması, açık alan oyun parkının olması, minikülüp, oyun odası vb. sorulabilir mi?	Uzman 3

Çocuğun oyun davranışı gözlem formu ile ailelerin otel tercih nedenleri anket formu hakkındaki uzmanların değerlendirmeleri ve yorumları karşılaştırılıp incelendikten sonra gözlem ve anket maddeleri ile ilgili karar aşamasına geçilmiştir. Buna göre bundan sonraki süreçte gözlem ve anket maddelerine uygulanacak işlemlerin neler olacağına ilişkin alınan kararlar Tablo 4.11 ve Tablo 4.13'te gösterilmiştir.

Tablo 4.11. ÇOD Gözlem Formu Hakkında Alınan Karar

	Çocuğun Oyun Davranışı	KARAR
1.	Çocuğun oyun oynarken diğer çocukları yönlendirme ve onlara liderlik etme özelliği vardır.	İfade düzeltildi
2.	Çocuk, oyun oynarken arkadaşları ile tartışmaktadır.	Aynı kaldı
3.	Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına karşı naziktir.	İfade düzeltildi
4.	Çocuk, oyun oynarken kendine güvenmektedir.	İfade düzeltildi
5.	Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına kötü davranış sergileme eğilimindedir.	İfade düzeltildi
6.	Çocuk, oyun oynarken karşısına çıkan problemleri çözebilmektedir.	Aynı kaldı
7.	Çocuk, oyun oynarken dürüst davranmaktadır.	İfade düzeltildi
8.	Çocuk, oyunun sonucunu önceden tahmin edebilmektedir.	Çıkarıldı
9.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla iletişim kurmaktadır.	Aynı kaldı
10.	Çocuk, oyun oynarken kendini ifade edebilmektedir.	Aynı kaldı
11.	Çocuk, oyun oynarken edindiği bilgileri kavrayabilmektedir.	İfade düzeltildi
12.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla paylaşımlarda bulunmaktadır.	Aynı kaldı
13.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla işbirliği yapmaktadır.	Aynı kaldı
14.	Çocuk, oyun oynarken bekleyip sabredebilmektedir.	Aynı kaldı
15.	Çocuk, oyun oynarken plan yapabilmektedir.	Çıkarıldı
16.	Çocuk, oyun oynarken karar verebilmektedir.	Aynı kaldı

Tablo 4.11 göstermektedir ki, uzmanlardan gelen değerlendirmeler ve onların maddeler hakkındaki yorumları doğrultusunda, 8. ve 15. maddeler, gözlem formunun yüzeysel geçerliliğini sağlamadıkları gerekçesiyle formdan çıkarılmıştır. 6 maddedeki (md.: 1, 3, 4, 5, 7, 11) ifadelerde düzeltme yapılırken, 8 tane madde (md.: 2, 6, 9, 10, 12, 13, 14, 16) aynı bırakılmıştır. Yapılan işlem sonrasında maddelere toplam 14 tane olarak karar verilmiş ve formun son şekli Tablo 4.12’de gösterilmiştir.

Tablo 4.12. ÇOD Gözlem Formunun Birinci Tur Uzman Görüşü Sonundaki Son Şekli

	Çocuğun Oyun Davranışı
1.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocukları yönlendirmekte ve onlara liderlik etmektedir.
2.	Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına karşı nazik davranmaktadır.
3.	Çocuk, özgüvenli bir şekilde oyun oynamaktadır.
4.	Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına kötü davranmaktadır.
5.	Çocuk, oyun oynarken karşısına çıkan problemleri çözebilmektedir.
6.	Çocuk, oyunun kurallarına göre oyun oynamaktadır.
7.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla iletişim kurmaktadır.
8.	Çocuk, oyun oynarken kendini ifade edebilmektedir.
9.	Çocuk, oyun esnasında edindiği bilgileri kolayca uygulayabilmektedir.
10.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla paylaşımlarda bulunmaktadır.
11.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla iş birliği yapmaktadır.
12.	Çocuk, oyun oynarken bekleyip sabredebilmektedir.
13.	Çocuk, oyun oynarken karar verebilmektedir.
14.	Çocuk, oynadığı oyuna karşı istekli davranmaktadır.

Tablo 4.13'teki ailelerin otel tercih nedenleri anket formunda yer alan maddelerden ise yalnızca bir tanesi (md. 3) formdan çıkarılmış, bir tanesi (md. 4) yeniden düzenlenmiş, diğer 5 madde ise (md.: 1, 2, 5, 6, 7) aynı kalmıştır. Buna karşın, uzmanlardan gelen öneriler doğrultusunda anket formuna 5 yeni ifade daha eklenmiş ve 11 madde olacak şekilde forma son şekli verilmiştir. Anket formunun 11 maddelik son şekli ise Tablo 4.13'te görülmektedir.

Tablo 4.14. AOT Anket Formu Hakkında Alınan Karar

Ailelerin Otel Tercih Nedenleri		KARAR
1.	Otelde çocuk kulübünün olması	Aynı kaldı
2.	Otelde çocuk kulübünün açık alanda olması	Aynı kaldı
3.	Otelde çocuklara uygun hobi alanlarının olması	Çıkarıldı
4.	Otelde çocuklara uygun eğlence aktivitelerinin olması	İfade düzeltildi
5.	Otelde çocuk havuzunun olması	Aynı kaldı
6.	Otelde su kaydırığının olması	Aynı kaldı
7.	Otelde çocuklara uygun spor aktivitelerinin olması	Aynı kaldı

Tablo 4.14 incelendiğinde, ilk 6 maddenin, bu aşamaya kadar işleminden geçirilen anket maddeleri olduğu anlaşılmaktadır. Son 5 soru ise uzmanlardan gelen öneriler doğrultusunda anket formuna kazandırılmış yeni maddelerdir.

Tablo 4.14. AOT Anket Formunun Birinci Tur Uzman Görüşü Sonundaki Son Şekli

Ailelerin Otel Tercih Nedenleri	
1.	Otelde çocuk kulübünün olması
2.	Otelde çocuk kulübünün açık alanda olması
3.	Otelde çocuklara uygun eğlence aktivitelerinin (animasyon gösterileri, şovlar vb.) olması
4.	Otelde açık alan oyun parkının olması
5.	Otelde kapalı alan oyunlarının olması
6.	Otelde çocuklar için bir oyun odasının olması
7.	Otelde çocukların yaş düzeylerine uygun oyuncakların bulunması
8.	Otelde dijital oyun makinelerinin bulunması
9.	Otelde çocuk havuzunun olması
10.	Otelde su kaydırığının olması
11.	Otelde çocuklara uygun spor aktivitelerinin olması

İkinci Aşama: Kapsam Geçerliği

Kapsam geçerliği, “içerik geçerliği” olarak da adlandırılmakta ve ölçme işleminde yapılan kavramsal tanımlamanın tüm öğelerinin, ölçümde içerilip içerilmediği, temsil edilip edilmediğiyle, yani, madde örnekleminin yeterliliği ile ilgilenmektedir. Böylece geçerlik türünün, ölçüm aracı ile ölçülecek olan hususları kapsamı gerekmektedir (Arıkan, 2013: 100; Neuman, 2014: 283; DeVellis, 2017: 59-60). Bu aşamada, yüzeysel geçerliğin sağlanması için yapılan ilk tur uzman görüşü işleminin sonunda yeniden düzenlenen gözlem ve anket formlarının kapsam geçerliği sınanmıştır. Bunun için ikinci tur uzman görüşü uygulamasına gidilmiştir.

Kapsam geçerliğinin sınanması için alanyazında kullanılan tekniklerden biri Lawshe (1975) tekniğidir. Bu teknikte, ideal bir kapsam geçerliliğinin sağlanabilmesi için en az 5 en fazla 40 uzman görüşüne ihtiyaç vardır. Bunun için 8 adet uzman görüşüne başvurulmuş olup, bu sayının Lawshe’ın tekniğini uygulamak için yeterli olduğuna karar verilmiştir. Bu tekniğin uygulanabilmesi ve uzmanlara sunulacak soru formunun istatistiksel açıdan yorumlanabilmesi için gözlem ve anket formlarının, “gerekli” ve “gereksiz” olacak şekilde ikili derecelendirme formu haline dönüştürülmesi gerekmiştir (Akt. Gülenç, 2019: 71). Buna göre istatistiksel işlemlerin uygulanacağı yapılandırılmış gözlem formu ile anket formuna *Lawshe tekniği* uygulanmıştır. Bunun için formlar, ikili derecelendirme (gerekli ve gereksiz) formatında düzenlenerek (Ek-4) 17 Aralık 2019 tarihinde ikinci tur uzman görüşü alınmak üzere mail yoluyla uzmanlara tekrar gönderilmiş ve 3 Ocak 2020 tarihine kadar uzman görüşleri alınmaya devam etmiştir.

Lawshe tekniğine göre kapsam geçerliği için hazırlanan gözlem ve anket formlarının, *Kapsam Geçerlik Oranları (KGO)* hesaplanmıştır. Bu hesaplama aşağıda belirtilen formül yardımıyla yapılmıştır (Yeşilyurt ve Çapraz, 2018: 255):

$$KGO = (N_u - N/2) / (N/2)^{12}$$

Bu işlem sonunda $-1 \leq KGO \leq +1$ aralığında bir değer almaktadır. -1 değeri “mutlak reddi” ifade ederken, +1 değeri “mutlak kabülü” simgelemektedir. Formül uygulandığında, eğer KGO değeri 0 (sıfır) veya -1 değer alırsa, bu şekilde bir değere

¹² Nu: Maddeye “Gerekli” diyen uzman sayısı,

N: Maddeye ilişkin görüş belirten toplam uzman sayısı (Yeşilyurt ve Çapraz, 2018: 255).

sahip maddenin kapsam geçerliliği yok demektir ve formda yer alan bu maddeler doğrudan elenmektedir. KGO değeri +1'e yaklaştıkça kapsam geçerliliği artmaktadır. Lawshe'a (1975) göre, pozitif bir değere sahip her bir madde için $\alpha=0,05$ anlamlılık düzeyinde kapsam geçerlilik ölçütüne bakılması gerekmektedir. $A=0,05$ anlamlılık düzeyindeki uzman sayılarına göre KGO'lar için gerekli minimum değerler Tablo 4.15'te verilmiştir (Yeşilyurt ve Çapraz, 2018: 256).

Tablo 4.15. KGO'lar İçin Minimum Değerler

Uzman Sayısı	Minimum Değer	Uzman Sayısı	Minimum Değer	Uzman Sayısı	Minimum Değer	Uzman Sayısı	Minimum Değer
5	1.000	14	0.571	23	0.391	32	0.375
6	1.000	15	0.600	24	0.417	33	0.333
7	1.000	16	0.500	25	0.440	34	0.353
8	0.750	17	0.529	26	0.385	35	0.314
9	0.778	18	0.444	27	0.407	36	0.333
10	0.800	19	0.474	28	0.357	37	0.297
11	0.636	20	0.500	29	0.379	38	0.316
12	0.667	21	0.429	30	0.333	39	0.333
13	0.538	22	0.455	31	0.355	40	0.300

Tablo 4.15'te, 5 ila 40 uzman arasında değişen uzman sayıları için gerekli minimum KGO değerleri görülmektedir. Araştırmada, kapsam geçerliği için 8 uzman görüşü alındığına göre, tabloda, bu sayının karşılığı olarak minimum KGO değeri 0.750 olarak belirtilmiştir. Buna göre hesaplamalar sonucunda gözlem ve anket formlarında yer alan ifadelerle ilişkin elde edilen KGO değerleri Tablo 4.16 ve Tablo 4.17'de gösterilmiştir.

Tablo 4.16. ÇOD Gözlem Formundaki Maddelere İlişkin KGO Değerleri

	Çocuğun Oyun Davranışı	Nu	N	KGO¹³	Karar
1.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocukları yönlendirmekte ve onlara liderlik etmektedir.	8	8	1	Kabul
2.	Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına karşı nazik davranmaktadır.	8	8	1	Kabul
3.	Çocuk, özgüvenli bir şekilde oyun oynamaktadır.	8	8	1	Kabul
4.	Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına kötü davranmaktadır.	8	8	1	Kabul
5.	Çocuk, oyun oynarken karşısına çıkan problemleri çözebilmektedir.	8	8	1	Kabul
6.	Çocuk, oyunun kurallarına göre oyun oynamaktadır.	8	8	1	Kabul
7.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla iletişim kurmaktadır.	8	8	1	Kabul
8.	Çocuk, oyun oynarken kendini ifade edebilmektedir.	8	8	1	Kabul
9.	Çocuk, oyun esnasında edindiği bilgileri kolayca uygulayabilmektedir.	8	8	1	Kabul
10.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla paylaşımlarda bulunmaktadır.	8	8	1	Kabul
11.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla iş birliği yapmaktadır.	8	8	1	Kabul
12.	Çocuk, oyun oynarken bekleyip sabredebilmektedir.	8	8	1	Kabul
13.	Çocuk, oyun oynarken karar verebilmektedir.	8	8	1	Kabul
14.	Çocuk, oynadığı oyuna karşı istekli davranmaktadır.	8	8	1	Kabul

Tablo 4.16’da çocuk oyun davranışı gözlem formundaki maddelere ilişkin KGO değeri hesaplamaları gösterilmiştir. Tablo incelendiğinde, bu formda yer alan bütün maddeleri 8 uzmanın hepsi “gerekli” görmüş ve böylece formül sel hesaplamaların ardından bu maddelere ilişkin KGO değerleri 1 çıkmıştır. Çıkan sonuca göre, formda yer alan maddelerin hepsi bir sonraki aşama için kabul edilmiştir.

Tablo 4.17. AOT Anket Formundaki Maddelere İlişkin KGO Değerleri

	Ailelerin Otel Tercih Nedenleri	Nu	N	KGO¹⁴	Karar
1.	Otelde çocuk kulübünün olması	8	8	1	Kabul
2.	Otelde çocuk kulübünün açık alanda olması	6	8	0.5	Red
3.	Otelde çocuklara uygun eğlence aktivitelerinin (animasyon gösterileri, şovlar vb.) olması	8	8	1	Kabul
4.	Otelde açık alan oyun parkının olması	8	8	1	Kabul
5.	Otelde kapalı alan oyunlarının olması	8	8	1	Kabul
6.	Otelde çocuklar için bir oyun odasının olması	8	8	1	Kabul
7.	Otelde çocukların yaş düzeylerine uygun oyuncakların bulunması	8	8	1	Kabul
8.	Otelde dijital oyun makinelerinin bulunması	8	8	1	Kabul
9.	Otelde çocuk havuzunun olması	8	8	1	Kabul
10.	Otelde su kaydırığının olması	8	8	1	Kabul
11.	Otelde çocuklara uygun spor aktivitelerinin olması	8	8	1	Kabul

¹³ [(Nu – N/2) / (N/2)]

¹⁴ [(Nu – N/2) / (N/2)]

Tablo 4.17’de ailelerin otel tercih nedenleri anket formundaki maddelere ilişkin KGO değeri hesaplamaları verilmiştir. Tabloya göre, anket maddelerinin 10 tanesini uzmanların tamamı “gerekli” görmüş ve KGO değerleri 1 çıkmıştır. İkinci maddenin ise 2 uzman tarafından gereksiz bulunduğu görülmektedir. Hesaplamalar sonucunda bu maddenin KGO değeri 0.5 olarak hesaplanmıştır. Tablo 4.15’e göre, 8 uzman için minimum KGO değerinin 0.75 olması gerektiğinden, bu değer altında kalan (0.5) ikinci madde araştırma kapsamı dışına atılmış, bu rakamın üstünde bir değer alan diğer ifadeler ise anket maddesi olarak kabul edilmiştir.

Gözlem ve anket formlarının geçerliği için yapılan uygulamalardan sonra bu formlar pilot uygulama için hazır hale getirilmiştir. Çocuğun oyun davranışı gözlem formu üç bölüm halinde hazırlanmıştır. İlk bölümde, gözlemin amacı, gözlem yeri, gözlem tarihi, gözlem saati ve gözlem süresi bilgilerine yönelik maddelere yer verilmiştir. İkinci bölüm için çocuğun profili ve oynadığı oyuna ilişkin 14 adet açık uçlu soru hazırlanmıştır. Üçüncü bölüm ise çocuğun oyun davranışını gözlemlemeye yönelik 14 adet 4’lü Likert tipinde (Hiç gözlenmedi-Her zaman gözlemlendi) gözlem maddelerinden oluşturulmuştur. Diğer yandan, ailelerin otel tercihleri anket formu iki bölüm halinde düzenlenmiştir. İlk bölümde, ebeveynlerin otel tercihlerinde etkili olan çocuk aktivitelerini ölçmeye yönelik 5’li Likert tipinde (Kesinlikle etkisiz-Kesinlikle etkili) 10 soruya yer verilmiştir. İkinci bölümde de ebeveynlerin demografik özelliklerini belirlemeye yönelik 9 adet açık uçlu soru sorulmuştur. Gözlem ve anket formları uygulama için hazır hale getirildikten ve bu formlara son şekli verildikten sonra pilot uygulama aşamasına geçilmiştir.

Üçüncü Aşama: Pilot Uygulama

Pilot uygulama, bir ölçeğin geçerlik ve güvenirliğinin gözleme dayalı verilerle sorgulandığı bir aşama olup, ölçeğin taslak formundaki problemleri ve anlamsal sorunları belirlemede kritik bir öneme sahiptir. Bu uygulama, araştırmanın hedef kitlesi ile benzer özellikler taşıyan bir grup üzerinde bir ön uygulama olarak yapılmakta ve bu uygulama sonucunda geçerli ve güvenilir sonuçlar elde edebilmek açısından önem taşımaktadır (Akt. Gülenç, 2019: 74). Diğer bir ifadeyle, pilot uygulama, ölçekte oluşacak muhtemel hatalardan kaçınmak amacıyla anket formunun veya yapılandırılmış

gözlem formunun katılımcılara dağıtılmasından önce belli sayıdaki kişilere uygulanması sürecini oluşturmakta, bu yolla, ölçekte oluşabilecek hatalar asıl uygulamaya çıkılmadan önce çözülebilmektedir (Altunışık vd., 2012: 92-93).

Bu aşamada, yüzeysel geçerliği ve Lawshe tekniği ile kapsam geçerliği sağlanan gözlem ve anket formlarının yapı geçerliğinin de sağlanması amacıyla pilot uygulama yapılmıştır. Pilot uygulama, Antalya bölgesinde faaliyet gösteren ve çocuk dostu otel konseptiyle hizmet veren bir resort otelde gerçekleştirilmiştir. Pilot uygulamanın yapılacağı resort otelin seçimi konusunda, birtakım etkenler söz konusu olmuştur. Bu otelin belirlenmesinde, öncelikle pilot uygulamanın yapılacağı zaman aralığında otelin faaliyet gösteriyor olması, bu zaman diliminde otelde konaklayan çocuklu aile sayısının yeterli düzeyde olması ve otelde konaklayan çocuk sahibi turistler ile çocukların araştırma sorularının cevaplanması konusunda nitelikleri itibariyle yeterli oldukları düşüncesi belirleyici olmuştur. Diğer yandan, 2020 yılında başgösteren Covid-19 salgını ile otel yönetiminin bu araştırmaya izin verme durumu da hem pilot uygulamanın yapılacağı otelin seçimi konusunda hem de uygulama süreci üzerinde etkili olmuştur. Otelin ismi otel yöneticilerinin talebi üzerine gizli tutulmuştur.

Pilot uygulamada verilerin toplanmasında yapılandırılmış gözlem formu ve anket formu birlikte kullanılmıştır. Formların yüzeysel geçerliği ve kapsam geçerliğini belirleme süreci, 3 Ocak 2020 tarihinde tamamlanmış olmasına rağmen, 2020 yılında patlak veren Covid-19 salgını ve bu salgına bağlı olarak Dünyada ve Türkiye’de uygulanan Covid-19 tedbirleri (sokağa çıkma yasağı, seyahat kısıtlaması, yiyecek içecek, otel, eğlence ve benzeri işletmelere getirilen çalışma yasağı vb.) araştırma sürecini olumsuz etkilemiş ve pilot uygulamanın askıya alınmasına neden olmuştur. Bu dönemde, pandeminin etkisi ile pek çok otel ya hiç faaliyete geçmemiş ya da faaliyette olan oteller çalışmayı durdurmuşlardır. Pandemiye rağmen faaliyetine devam eden işletmeler ise yarım kapasite ile çalışma durumunda kalmış ve Bakanlığın Covid-19 sürecine ilişkin yayımladığı genelgeler doğrultusunda hizmet vermeye devam etmişlerdir. Bu durum ise otelleri zora sokmuş, Ekim ayından sonra salgında ikinci dalganın yaşanması ile birlikte faaliyette kalan başka oteller de faaliyetlerini durdurma kararı almışlardır. Tüm bu yaşananlar, otel yöneticileri ile iletişime geçmeyi neredeyse imkansız hale getirmiş ve bu süre zarfında uygulamayı kabul eden herhangi bir otel bulunamamıştır. Kapalı olan otellere hiç ulaşılamamış, açık olan oteller ise ya pandemi

döneminde bu uygulamaya sıcak bakmamışlar ya da oyun alanlarının tamamen kapalı olduğunu ve bu nedenle otellerinde çocuklu ailelerin konaklamadığını belirtmişlerdir. Ancak 2020 yılının Kasım ayında Antalya bölgesinde yer alan ve çocuk dostu otel konseptiyle hizmet veren bir resort otelden geri dönüş alınmıştır. Otel, uygulamaya izin vereceğini belirtmiş ve ardından otel yöneticileri ile görüşmek üzere otele gidilmiştir. Fakat bu tarihlerde otelde çok sınırlı sayıda müşterinin olduğu ve hiç çocuğun olmadığı tespit edilmiştir. Otelde gözleme konu olacak çocuk olmadığı için de otelde konaklayan müşteri sayısının ve çocuk sayısının artması beklenmiştir. Yılbaşı tatilinin 4 gün olması (31 Aralık 2020-3 Ocak 2021) otele revervasyon sayısının da artmasına neden olmuştur. Otelden alınan bilgilere göre, otele girişler 30-31 Aralık 2020 tarihlerinde olmuş, otelden çıkışlar ise 3-4 Ocak 2021 tarihlerinde gerçekleşmiştir. Bu tarihler arasında Türkiye’de uygulanan sokağa çıkma yasağı, turistlerin konaklamaları boyunca tamamen otel içerisinde vakit geçirmelerine neden olmuştur. Dolayısıyla, araştırmanın pilot uygulamasının, bu tarihlerde yapılmasına karar verilmiştir.

Araştırmanın bir ayağı olan gözlem, araştırmacının kendisi tarafından, müşterilerin yoğun olarak konaklama yaptıkları 31 Aralık 2020 – 3 Ocak 2021 tarihlerinde, ilgili otelin oyuna açık alanlarında, oyun oynayan çocukları gözlemek suretiyle gerçekleştirilmiştir. Gözlem, *çocuk oyun davranışı gözlem formu* ile yapılmış, bu formda yer alan 14 madde aracılığıyla çocukların oyun davranışı gözlenerek kayıt altına alınmıştır. Gözlem işlemi, bir çocuğun bir oyun içerisinde gösterdiği davranışların gözlenmesi şeklinde yürütülmüştür. Aynı çocuk o oyundan çıkıp başka bir oyuna geçtiğinde, yeni bir gözlem formunun konusu olmuştur. Gözlemin bu şekilde gerçekleştirilmesinin nedeni, her bir oyunun kendi içerisinde kendine özgü düzeni ve kurallarının olması ve çocuklara, kendi yapısına özgü bir hayal dünyası sunması gerçeği ve bu sebeple de bir çocuk farklı oyunlar oynasa bile her bir oyun içindeki davranışının farklı olacağı düşüncesidir. Gözlem esnasında, gözlem formunun doldurulmasının yanı sıra gözlem defteri de tutulmuş, bu deftere çocukların oyun davranışlarına ilişkin - gözlem formunda yer almayan- açıklayıcı notlar alınmıştır. Bu notların, araştırma bulgularını yorumlama konusunda araştırmaya nitelikli bilgiler sağlayacağı beklenmektedir. Gözlemin uygulanmasına ilişkin çalışma takvimi Tablo 4.18’de verilmiştir.

Tablo 4.18. Pilot Uygulama Gözlem Takvimi

Gözlem Tarihi	Gözlem Yeri	Gözlem Sayısı	TOPLAM
31 Aralık 2020	Kapalı oyun salonu	18	150
	Açık oyun alanı	132	
1 Ocak 2021	Kapalı oyun salonu	17	100
	Açık oyun alanı	83	
2 Ocak 2021	Kapalı oyun salonu	0	100
	Açık oyun alanı	100	
3 Ocak 2021	Kapalı oyun salonu	0	50
	Açık oyun alanı	50	
TOPLAM GÖZLEM SAYISI			400

Tablo incelendiğinde, uygulama sonucunda 400 adet gözlem verisine ulaşıldığı görülmektedir. Gözlem, hizmete açık oyun alanlarında gerçekleştirilmiştir. Otelde, çocuklar için çocuk kulübü, mini golf sahası, dijital oyun salonu, oyun parkı, kaydıraklı ve oyuncaklı çocuk havuzları olmasına rağmen, Covid-19 nedeniyle bu alanlar çocukların kullanımına kapalı tutulmuştur. Kullanıma açık oyun imkanlarından birisini kapalı oyun salonundaki masa tenisi oluşturmuştur. Diğer bir oyun alanı ise geçici olarak otelin bahçesine kurulmuştur. Bu oyun alanında; çocukların üzerine binerek oyun oynadıkları koyun şeklinde bir rodeo oyuncuğu, çocukların içinde zıplayarak oyun oynamalarına imkan sağlayan şişme bir trambolin, çocukların ortaklaşa oyun oynayabildikleri şişme bahçe oyuncuğu, Ayı Winnie ve Örümcek Adam karakterleri, ok atma oyunu için çocukların boyutlarında ve onların kaldırabilecekleri ağırlıkta yapılmış ok ve yay ile plastik malzemeden yine onların boy ve kilolarına uygun yapılmış mini bowling, boyama yapma için boya kalemleri, resim kağıtları, masa ve sandalyeler, ip ve top yer almıştır. Kapalı oyun salonundaki masa tenisi için herhangi bir açılış ve kapanış saati belirtilmemiş, ancak otelin bahçesinde yer alan açık oyun alanı sabahları saat 10:00'da açılmış ve öğleden sonra 17:00'e kadar hizmet vermiştir. Böylece çocuklar, sabah 10:00 ile öğleden sonra 17:00 saatleri arasında bu alanda diledikleri gibi oyun oynamışlar, 17:00'den sonra buradaki oyuncaklar toplanmış ve oyun alanı kapatılmıştır. Dolayısıyla, gözlem işlemi de bu saatler arasında hizmete açık bu oyun alanlarında gerçekleştirilmiştir. Kapalı oyun salonundaki gözlem işlemi de yine çocukların bu salona olan ilgisine ve buradaki aktif oyun katılımlarına göre gerçekleştirilmiştir. Dolayısıyla, gözlem çocukların en aktif oldukları saatlerde en aktif oldukları alanlarda yapılmıştır. Çünkü otelde kahvaltı saat 10:30'a kadar devam etmiş, dolayısıyla, her ne kadar bahçedeki oyun alanı sabah 10:00'da açılmış olsa da çocukların sabah kalkıp,

aileleri ile birlikte kahvaltılarını yapıp oyun alanlarına inmeleri en erken 11:00-12:00'yi bulmuştur. Bu sebeple, çocukların hangi saatlerde hangi alanlarda daha aktif oldukları önceden tespit edilmiş ve gözlem uygulaması da bu doğrultuda gerçekleştirilmiştir. Gözlem sayısındaki farklılığa gelince, bu farklılığın nedeni, gözlem yapılan tarihte otelde konaklayan çocuklu aile sayısına ve oyun oynayan çocuk sayısında gözlemlenen değişiklik olarak görülmüştür. Buna göre otele girişler en yoğun 30-31 Aralık 2020 tarihlerinde gerçekleşmiş, buna bağlı olarak da çocukların en çok 31 Aralık 2020 tarihinde oyun oynadıkları tespit edilmiş ve en çok sayıdaki gözlem verisine de (150 adet gözlem) bu tarihte ulaşılmıştır. Yılbaşı gecesinin sabahına (1 Ocak 2021) gelindiğinde, gece boyunca eilelerin yılbaşı kutlaması yapmaları, sabah daha geç saatlerde uyanmalarına ve çocukların daha geç saatlerde oyun alanlarına inmelerine neden olmuş, bu da elde edilen gözlem sayısını düşürmüştür (100 gözlem). 2 Ocak ve 3 Ocak 2021 tarihlerinde ise otelden çıkışlar yapılmaya başlanmış, buna bağlı olarak da oteldeki çocuk sayısı giderek azalmış ve bu tarihlerde elde edilen gözlem sayılarında düşüş yaşanmıştır. Buna rağmen, dört günlük gözlem sonucunda 400 adet gözlem verisine ulaşılmış ve bu sayı pilot uygulama için yeterli görülmüştür. Bu rakamın pilot uygulama için yeterli görülmesinin nedeni, “evren ve örneklem” başlığı altında detaylı olarak açıklanmıştır.

Araştırmanın diğer bir ayağı olan anket uygulaması ise 30 Aralık 2020 ile 10 Ocak 2021 tarihleri arasında, resort otelde konaklayan çocuk sahibi turistler üzerinde yapılmıştır. Anket, *ailelerin otel tercih nedenleri anket formunda* yer alan 10 adet sorunun çocuk sahibi turistlere doldurtulması şeklinde uygulanmıştır. Ancak Covid-19 tedbirleri kapsamında, otel yöneticileri araştırmacının, otel müşterileri ile temasa geçmesine ve yüz yüze anket yapmasına izin vermemiştir. Bunun üzerine anket, dijital ortama uyarlanmış ve resort otelde konaklayan turistlere, online ortamda doldurtulmuştur. Bunun için, otelde konaklayan turistlerin mail adreslerine ulaşılmaya çalışılmıştır. Ulaşılan mail adreslerine 4 Ocak 2021 tarihi itibarıyla toplamda 250 adet dijital anket formu gönderilmiş ve ankete katılım göstermeleri rica edilmiştir. Bu uygulama için 10 Ocak 2021 tarihine kadar geri dönüş sağlanan anketler işleme alınmıştır. Buna göre toplamda 117 adet anket elde edilmiş, ancak anketlerin değerlendirilmesi esnasında, araştırmanın amacına uygun şekilde cevaplanmadığı ve bu sebeple sağlıklı veriler sunmayacağı gerekçesiyle 12 adet anket formu araştırma kapsamının dışında bırakılmış, kalan 105 anket ise araştırma verisi olarak kullanılmıştır.

Sayının pilot uygulama için yeterli görülmesinin sebebi, araştırmanın “evren ve örneklem” başlığı altında detaylı olarak açıklanmıştır.

Dördüncü Aşama: Yapı Geçerliği ve Güvenirlik Testlerinin Yapılması

Bu aşamada, yüzey geçerliği ile kapsam geçerliği sağlanan ve devamında pilot uygulamaya tabi tutulan gözlem ve anket formlarının yapı geçerlikleri ile güvenirlikleri test edilmiştir. Yapı geçerliği, bir değişkenin diğer değişkenlerle olan kuramsal ilişkisi ile alakalı bir durum olup, bu durum, diğer yapıların yerleşik ölçümlerini dikkate alarak bir yapıyı ölçmeye çalışan ölçüm şeklinde davranma iddiasını belirtmektedir (DeVellis, 2017: 64). Ölçek sahada uygulandıktan sonra elde edilen veriler, yapı geçerliği teknikleri aracılığıyla test edilmekte, bu amaçla sahadan elde edilen verilere faktör analizi uygulanmaktadır (Tavşancıl, 2014: 45-58). Faktör analizinin amacı, değişken sayısını azaltmak ve değişkenler arası ilişkilerdeki yapıyı ortaya çıkarmaktır. Diğer bir ifadeyle, faktör analizi ile değişkenler sınırlandırılmaktadır (Kalaycı, 2008: 321). Faktör analizi yapılırken, öncelikle hazırlanan ölçme aracı araştırma evreninden yansız olarak örnekleme verilmekte ve ölçek maddelerine verilen cevaplar puanlandırılarak faktör testi yapılmaktadır (Karakoç ve Dönmez, 2014: 44).

Araştırmada, gözlem ve anket teknikleri ile elde edilen verinin yapı geçerliğini test etmek üzere veri setine faktör analizi uygulanmış, bu analiz için SPSS 22 istatistik programından faydalanılmıştır. Ancak faktör analizinin uygulanabilmesi için, veri setinin faktör analizine uygun olması önem arz ettiğinden, veri setinin faktör analizi için uygun olup olmadığına karar vermek amacıyla, bu veri setine önce Barlett ve Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) testleri yapılmıştır (Kalaycı, 2008: 321). Barlett testi, evrendeki değişkenler arasında ilişkinin olmadığı hipotezi ile test edilmekte ve değişkenler arasındaki korelasyonu 0 (sıfır) kabul etmektedir. KMO değeri ise faktör analizinin uygunluğunu gösteren bir indeks olup, 0.5-1.0 arasındaki değerler KMO için kabul edilebilir olarak değerlendirilmektedir (Altunışık vd., 2012: 267-268). Dolayısıyla, araştırma verilerine uygun testler sonucunda, gözlem ve anket veri setlerine ilişkin Barlett ve KMO test sonuçları Tablo 4.19’da gösterilmiştir.

Tablo 4.19. Gözlem ve Anket Veri Setlerinin Barlett Test ve KMO Değerleri

Veri Seti	Barlett Test (Sig.)	KMO Değeri
ÇOD Veri Seti	0.000	0.781
AOT Veri Seti	0.000	0.697

Tablo incelendiğinde, ÇOD ve AOT veri setlerinin Barlett testte yer alan Sig. Değerlerinin 0 (sıfır) çıktığı görülmektedir. Buna göre her iki veri seti için de Barlett testin anlamlı olduğu sonucuna ulaşılmaktadır. Ayrıca, tablodaki veri setlerine ilişkin KMO değerleri incelendiğinde, her iki veri setinin de KMO değerinin 0.5'ten büyük bir değer aldığı görülmektedir. Barlett ve KMO testlerinden elde edilen bu sonuçlara göre, her iki veri setinin faktör analizi için uygun olduğu anlaşılmaktadır. Gözlem ve anket uygulamaları ile elde edilen verilerin faktör analizine uygunluğuna karar verildikten sonra, bir sonraki aşamada veri setlerinin faktör çözümünü ortaya koymak amacıyla verilere “faktör analizi” uygulanmıştır.

ÇOD gözlem formunda yer alan 14 madde ile anket formundaki 10 madde faktör analizine tabi tutulmuştur. Faktör analizinde, öncelikle gözlem ve anket formlarının faktör sayıları belirlenmiştir. Gözlem ve anket formlarında yer alan maddelerin arasındaki ilişkiyi ortaya koyabilecek faktör sayısını belirleyebilmek için, varyans yüzdelerinden faydalanılmıştır (Akt. Tezcan Kardaş ve Dadık, 2018: 33). Gözlem ve anket maddelerinin varyans yüzdelerine ilişkin bilgiler ise Tablo 4.20 ve Tablo 4.21’de gösterilmiştir.

Tablo 4.20. Gözlem Maddelerinin Varyans Yüzdeleri

Faktör	Varyans Yüzdesi (%)	Toplam Varyans Yüzdesi (%)
1	33,551	33,551
2	14,325	47,875
3	9,865	57,730

Tablo 4.20 incelendiğinde, ÇOD gözlem formunun 3 faktörlü bir yapı oluşturduğu ve bu yapının toplam açıklanan varyansının % 57.730 olduğu görülmektedir. Dolayısıyla, araştırmada, gözlem formu üç faktörlü bir yapı olarak kullanılacaktır.

Tablo 4.21. Anket Maddelerinin Varyans Yüzdeleri

Faktör	Varyans Yüzdesi (%)	Toplam Varyans Yüzdesi (%)
1	36,114	36,114
2	22,433	58,547

Tablo 4.21’de ise AOT anket formunun varyans yüzdeleri görülmektedir. Buna göre anket formu 2 faktörlü bir yapı oluşturmaktadır. Dolayısıyla, araştırmada, anket formu iki faktörlü bir yapı olarak işleme alınacaktır.

Diğer yandan, faktörlere ayrılan gözlem ve anket maddelerinin madde yük değerleri de incelenmiştir. Alanyazında genel olarak, 0.60 ve üzerinde değer alan faktör yükleri yüksek olarak görülürken, 0.30-0.59 arasında değer alan faktör yükleri orta düzeyde büyüklükler olarak tanımlanmakta ve bu değerler, ölçekten değişken çıkartma konusunda dikkate alınmaktadır (Büyüköztürk, 2002: 473). Dolayısıyla, araştırmada, gözlem ve anket maddelerinin madde yük değerleri burada belirtilen ifadelerle göre değerlendirilmiştir. Buna göre madde yük değerleri 0.30’un altında kalan ifadelerin gözlem ve anket formlarından çıkarılmasına, bu rakamın üzerinde değer alan ifadelerin ise gözlem veya anket maddesi olarak bırakılmasına karar verilmiştir. Bu bağlamda, hem gözlem formundaki hem de anket formundaki bütün maddeler 0.30’un üzerinde değer aldığından, bu formlardaki hiçbir madde ölçekten çıkarılmamıştır. Analiz sonucunda gözlem ve anket maddesi olarak kabul edilen ifadelerin faktör yük dağılımları, Tablo 4.22 ve Tablo 4.23’te verilmiştir.

Tablo 4.22. Gözlem Maddelerinin Faktör Yük Dağılımları

Maddeler	(F1) Sosyal Beceri	(F2) Gözlenebilir Davranış	(F3) Kişisel Beceri
ÇOD8	0.828		
ÇOD7	0.817		
ÇOD10	0.808		
ÇOD13	0.698		
ÇOD3	0.678		
ÇOD6	0.626		
ÇOD1	0.593		
ÇOD2	0.538		
ÇOD4		0.733	
ÇOD12		0.581	
ÇOD14		0.441	
ÇOD11			0.658
ÇOD5			0.510
ÇOD9			0.433

Tablo 4.22'ye göre, 8 madde (ÇOD8, ÇOD7, ÇOD10, ÇOD13, ÇOD3, ÇOD6, ÇOD1, ÇOD2) birinci faktörü oluştururken, 3 madde (ÇOD4, ÇOD12, ÇOD14) ikinci faktörü, 3 madde de (ÇOD11, ÇOD5, ÇOD9) üçüncü faktörü meydana getirmiştir. Faktörleri meydana getiren maddeler, birbirleri ile benzer özellik gösterdiğinden, her bir faktör grubu, aralarındaki benzerliğe bağlı olarak isimlendirilmiştir. Buna göre 8 maddeden oluşan birinci faktör “sosyal beceri”, 3 maddeden oluşan ikinci faktör “gözlenebilir davranış”, 3 maddeden oluşan üçüncü faktör ise “kişisel beceri” şeklinde adlandırılmıştır. Bu işlemin ardından maddeler, bulundukları faktörlerin isimlerine uygun olarak yeniden kodlanmıştır. Buna göre “sosyal beceri” isimli birinci faktörün altında yer alan 8 madde, SB1, SB2, SB3, SB4, SB5, SB6, SB7 ve SB8 şeklinde isimlendirilmiştir. “Gözlenebilir davranış” faktörü altındaki 3 madde GD1, GD2 ve GD3 olarak; “kişisel beceri” faktörünün altındaki 3 madde de KB1, KB2 ve KB3 şeklinde olarak adlandırılmıştır. Gözlem formunda yer alan bu 14 maddeye, form üzerinde burdaki sıralamaya göre yer verilmiş olup, asıl saha uygulamasından elde edilecek gözlem verilerinin analizleri, burdaki isimlendirmeye göre yapılacaktır.

Tablo 4.23. Anket Maddelerinin Faktör Yük Dağılımları

Maddeler	(F1) Oyun Alanı	(F2) Oyun ve Aktivite
AOT1	0.859	
AOT5	0.839	
AOT3	0.815	
AOT8	0.749	
AOT7	0.637	
AOT10	0.534	
AOT6		0.670
AOT2		0.652
AOT4		0.644
AOT9		0.595

Anket maddelerinin faktör yük dağılımları incelendiğinde ise 6 maddenin (AOT1, AOT5, AOT3, AOT8, AOT7, AOT10) birinci faktör altında toplandığı, 4 maddenin de (AOT6, AOT2, AOT4, AOT9) ikinci faktörü oluşturduğu görülmektedir. Anket maddelerinin de altında yer aldıkları faktör gruplarına, gösterdikleri benzer özelliklere göre isim verilmiştir. Buna göre birinci faktörün ismine “oyun alanı”, ikinci faktörün adına da “oyun ve aktivite” denilmiştir.

Bir ölçeğin gerçek ve sağlıklı veriler sağlayabilmesi için yalnızca geçerli olması yetmez, aynı zamanda güvenilir de olması gerekmektedir. Geçerli bir testte bulunması gereken en önemli özellik, testin güvenilir olmasıdır (Lorcu, 2015: 206-207). Güvenirlilik, bir testin ölçmek istediği şeyi tutarlı ve istikrarlı bir şekilde ölçme derecesini ifade etmektedir (Altunışık vd., 2012: 124). Bu aşamada araştırmada, geçerliği sağlanan ve faktör yükleri belirlenen gözlem ve anket formlarının güvenilirlikleri test edilmiştir. Formların güvenilirliği için, ölçeği oluşturan alt boyutların iç tutarlılık katsayılarının ortalaması olarak ifade edilen Cronbach Alpha değerlerine bakılmıştır (Osmanoğlu vd., 2018: 128). Güvenilir bir ölçek için Cronbach Alpha değerinin alması gereken değerler Tablo 4.24'te gösterilmiştir (Lorcu, 2015: 207-208).

Tablo 4.24. *Cronbach Alpha Değerleri*

Cronbach's Alpha Değeri:		Ölçek:
$0 \leq \alpha \leq 0,40$	=>	Güvenilir değil
$0,40 \leq \alpha \leq 0,60$	=>	Güvenirlilik düşük düzeyde
$0,60 \leq \alpha \leq 0,80$	=>	Güvenirlilik yüksek
$0,80 \leq \alpha \leq 1$	=>	Güvenirlilik oldukça yüksek

Verilen bilgiler doğrultusunda araştırmada, ÇOD gözlem formu ile AOT anket formunda yüksek düzeyde güvenilirlik sağlayabilmek amacıyla, burada belirtilen Cronbach Alpha değerleri dikkate alınmıştır. Gözlem ve anket veri setlerinin Cronbach Alpha değerleri Tablo 4.25'te verilmiştir.

Tablo 4.25. *Gözlem ve Anket Veri Setlerinin Cronbach Alpha Değerleri*

Veri Seti	Madde Sayısı	Veri Setlerinin Cronbach Alpha Değerleri
ÇOD Veri Seti	14	0.813
AOT Veri Seti	10	0.241

Tablo incelendiğinde, ÇOD veri setinin 0.813 değer aldığı ve “oldukça yüksek düzeyde güvenilirlik” sağladığı görülmektedir. Buna karşın AOT veri seti, aldığı 0.241 değerle güvenilirlik sağlamamıştır. Bu durumda, veri setinin madde-toplam istatistik tablosuna bakılmış ve maddeler çıkarıldığında veri setinin güvenilirliğinin ne şekilde değişeceği incelenmiştir. İncelenen madde-toplam verileri Tablo 4.26'da verilmiştir.

Tablo 4.26. AOT Maddelerinin Toplam-Madde İstatistik Verileri

Maddeler	Madde Çıkarıldığında Veri Setinin Alacağı Cronbach Alpha Değeri
AOT1	0.166
AOT2	0.230
AOT3	0.033
AOT4	0.181
AOT5	0.133
AOT6	0.201
AOT7	0.471
AOT8	0.074
AOT9	0.216
AOT10	0.404

Tablo incelendiğinde, AOT1, AOT2, AOT3, AOT4, AOT5, AOT6, AOT8 ve AOT9 maddeleri anket formundan çıkarıldığında veri setinin güvenilirliğinin daha da düşeceği anlaşılmaktadır. Buna karşın, AOT7 ve AOT10 maddelerinin çıkarıldığında veri setinin güvenilirliğinin artacağı görülmektedir. Dolayısıyla, bu aşamada, veri setinin güvenilirliğini düşüren bu iki madde anket formundan çıkarılmış ve kalan maddeler yeniden güvenirlik analizine tabi tutulmuştur. Bu durumda AOT veri setinin aldığı yeni Cronbach Alpha değeri Tablo 4.27’de gösterilmiştir.

Tablo 4.27. AOT Veri Setinin Yeni Cronbach Alpha Değeri

Veri Seti	Madde Sayısı	Cronbach Alpha Değeri
AOT Veri Seti	8	0.743

Tablo 4.27’ye bakıldığında, AOT7 ve AOT10 maddeleri anket formundan çıkarıldığında, veri setinin Cronbach Alpha değerinin 0.743’e yüksediği görülmektedir. Buna göre 8 maddenin yer aldığı AOT anket formunun “yüksek düzeyde güvenirlik” sağladığı anlaşılmaktadır. 6 maddeli olarak belirlenen oyun alanı faktörü, çıkartılan iki maddeden sonra dört maddeye inmiştir. Son durumda ise veri seti, iki faktörlü ve 8 maddeli bir yapı oluşturmuş, faktörlerin altında dörder madde yer almıştır.

Anket maddelerine yapılan işlemlerin sonunda, anket formundaki maddeler, bulundukları faktörlerin isimlerine göre yeniden kodlanmıştır. Buna göre “oyun alanı” isimli birinci faktörün altında yer alan 4 madde, OA1, OA2, OA3 ve OA4 şeklinde; “oyun ve aktivite” faktörü altındaki 4 madde de OVA1, OVA2, OVA3 ve OVA4 şeklinde isimlendirilmiştir. Anket formundaki 8 madde ise anket formuna burdaki

sıralamaya göre yerleştirilmiştir. Anket verilerine ilişkin bundan sonra yapılacak işlemlerde anket maddeleri bu isimlendirmeye göre analize alınacaktır.

Buraya kadar, ÇOD gözlem formu ile AOT anket formunun yapı geçerlikleri ve güvenirlikleri test edilmiş ve yapılan analizler neticesinde her iki formdan da ikişer madde çıkarılmıştır. Formlarda kalan maddelerin son hali -faktör yüklerine göre dağılımları itibariyle- Tablo 4.28 ve Tablo 4.29’da verilmiştir.

Tablo 4.28. ÇOD Gözlem Formunun Son Şekli

Çocuğun Oyun Davranışı (ÇOD) Gözlem Formu	
1.	Çocuk, oyun oynarken kendini ifade edebilmektedir.
2.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla iletişim kurmaktadır.
3.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla paylaşımlarda bulunmaktadır.
4.	Çocuk, oyun oynarken karar verebilmektedir.
5.	Çocuk, özgüvenli bir şekilde oyun oynamaktadır.
6.	Çocuk, oyunun kurallarına göre oyun oynamaktadır.
7.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocukları yönlendirmekte ve onlara liderlik etmektedir.
8.	Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına karşı nazik davranmaktadır.
9.	Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına kötü davranmaktadır.
10.	Çocuk, oyun oynarken bekleyip sabredebilmektedir.
11.	Çocuk, oynadığı oyuna karşı istekli davranmaktadır.
12.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla iş birliği yapmaktadır.
13.	Çocuk, oyun oynarken karşısına çıkan problemleri çözebilmektedir.
14.	Çocuk, oyun esnasında edindiği bilgileri kolayca uygulayabilmektedir.

Tablo 4.29. AOT Anket Formunun Son Şekli

Ailelerin Otel Tercih Nedenleri (AOT) Anket Formu	
1.	Otelde çocuk kulübünün olması
2.	Otelde çocuklar için bir oyun odasının olması
3.	Otelde açık alan oyun parkının olması
4.	Otelde çocuk havuzunun olması
5.	Otelde çocukların yaş düzeylerine uygun oyuncakların bulunması
6.	Otelde çocuklara uygun eğlence aktivitelerinin (animasyon gösterileri, şovlar vb.) olması
7.	Otelde kapalı alan oyunlarının olması
8.	Otelde su kaydırığının olması

ÇOD gözlem formu ile AOT anket formuna son şekilleri verildikten sonra, formlar asıl uygulamaya geçmek için hazır hale getirilmiştir.

4.4.3. Nicel Veri Toplama Süreci

Araştırmanın bu aşamasında, bir önceki aşamada geçerlik ve güvenirlik çalışmaları yapılan, pilot uygulaması gerçekleştirilen ve asıl uygulama için hazır hale getirilen gözlem ve anket formlarının sahada uygulanması ve veri toplama süreci hakkında bilgi verilmektedir. Bu süreç hakkında verilen bilgiler, *gözlem verilerinin toplanması* ve *anket verilerinin toplanması* şeklinde iki aşamada sunulmaktadır.

4.4.3.1. Gözlem Verilerinin Toplanması

Gözlem, araştırma kapsamında seçilen, çocuk dostu otel konsepti doğrultusunda hizmet veren ve oyun alanlarında gözlem uygulamasını kabul etmiş iki farklı resort otelde gerçekleştirilmiş ve gözlem için yapılandırılmış gözlem formu kullanılmıştır. Bu bağlamda, uygulanacak gözlem için Erten ve Demir'in (2019: 18) *çocukların psikososyal özellikleri ve oyun davranışları* isimli 16 maddelik ölçeğinden faydalanılmıştır. İlgili ölçek, bu araştırmanın amacına ve öznesine uygun olarak yeniden düzenlenmiş ve araştırma kapsamında düzenlenen gözlem formunun geçerlik ve güvenirlik çalışmaları yapılmıştır. Yapılan geçerlik ve güvenirlik çalışmalarının ardından gözlem formu, 14 maddelik "*çocuğun oyun davranışı gözlem formu*" ismi ile düzenlenmiş ve saha uygulaması için hazır hale getirilmiştir.

Gözlem formu hazırlanırken, form üzerinde yer alan gözlem maddelerinin araştırmanın amacına uygun olmasına ve ilgili kavramsal çerçeve ile örtüşmesine dikkat edilmiştir. Ayrıca, gözlem maddelerinin kolay anlaşılır ve sistematik olmasına da özen gösterilmiştir. Diğer yandan, oyun alanlarında oyun oynayan çocukların gözlemlenmesi şeklinde doldurulacak olan gözlem formu, gözlem esnasında araştırmacıya kolaylık sağlayacağı ve araştırmacının rahatlıkla maddeleri okuyup üzerinde işaretleme yapabileceği şekilde ve ölçülerde tasarlanmıştır. Bu doğrultuda hazırlanan gözlem formu, üç bölümden meydana gelmiştir. İlk bölümde, gözlem bilgilerine (gözlem yeri, gözlem tarihi vb.), ikinci bölümde çocuğun profil özellikleri ve oynadığı oyuna ilişkin bilgileri içeren 11 adet açık uçlu gözlem maddesine yer verilmiştir. Üçüncü bölüm ise 14 maddelik çocuğun oyun davranışı gözlem maddelerine ayrılmıştır (Ek-6).

Gözlem, çocuk dostu otel konseptini benimsemiş ve gözlem uygulamasını kabul etmiş iki farklı resort otelde (A ve B otelleri) araştırmacının kendisi tarafından gerçekleştirilmiştir. Gözlemin yapılması için turizm sezonunun açılacağı ve turist

yoğunluğunun olması beklenen Nisan ayı beklenmiştir. Bu sebeple, gözlem işlemine ilk olarak otelde konaklayan turist sayısında artış yaşanan 10 Nisan 2021 tarihinde A Otelinin oyuna açık alanlarında başlanmıştır. Gözlem, araştırmacının kendisi tarafından oyun oynayan çocukları gözlemek şeklinde gerçekleştirilmiş ve bir çocuğun tek bir oyun içerisinde gösterdiği oyun davranışının gözlenmesi şeklinde yürütülmüştür. Aynı çocuk bir oyundan çıkıp başka bir oyuna geçtiğinde, gözlem yenilenmiştir. Gözlemin bu şekilde gerçekleştirilmesinin nedeni, her bir oyunun kendi içerisinde kendine özgü düzeni ve kurallarının olduğu ve çocuklara, kendi yapısına özgü bir hayal dünyası sunduğu gerçeğidir. Bu sebeple, bir çocuk farklı oyunlar oynasa bile her bir oyun içindeki davranışının farklı olacağı kabul edilmiştir. Pandemi dolayısıyla kontrollü normalleşme bağlamında 14 Nisan 2021 tarihinde getirilen seyahat yasağı ve ardından 29 Nisan 2021 tarihinden 17 Mayıs 2021 tarihine kadar uygulanan tam kapanma uygulaması sebebiyle uygulanmakta olan gözlem sürecine geçici olarak ara verilmiş, yasakların ve seyahat kısıtlamalarının kalkmasının ardından Haziran ayında aynı otelde gözlem işlemine devam edilmiştir. Bu otelde gözlem uygulamasına son verildikten sonra farklı bir otele (B oteli) geçilmiş ve gözlem yoluyla veri toplama sürecine bu otelde devam edilmiştir. Gözlemin uygulanmasına ilişkin çalışma takvimi Tablo 4.30'da gösterilmiştir.

Tablo 4.30. Gözlem Takvimi

Gözlem Tarihi	Gözlem Yeri	Gözlem Sayısı
10 Nisan 2021	A Oteli	145
11 Nisan 2021	A Oteli	165
5 Haziran 2021	A Oteli	130
6 Haziran 2021	A Oteli	175
7 Haziran 2021	A Oteli	110
8 Haziran 2021	A Oteli	95
9 Haziran 2021	A Oteli	85
10 Haziran 2021	A Oteli	96
11 Haziran 2021	A Oteli	120
12 Haziran 2021	A Oteli	210
13 Haziran 2021	A Oteli	205
19 Haziran 2021	B Oteli	206
20 Haziran 2021	B Oteli	199
26 Haziran 2021	B Oteli	311
27 Haziran 2021	B Oteli	313
28 Haziran 2021	B Oteli	233
29 Haziran 2021	B Oteli	190
30 Haziran 2021	B Oteli	179
1 Temmuz 2021	B Oteli	203
2 Temmuz 2021	B Oteli	256
3 Temmuz 2021	B Oteli	404
4 Temmuz 2021	B Oteli	405
10 Temmuz 2021	B Oteli	421
11 Temmuz 2021	B Oteli	402
TOPLAM GÖZLEM SAYISI		5258

Tablo 4.30’da, gözlem verilerinin iki farklı otelden (A ve B otelleri) toplandığı ve bu uygulama sonucunda toplamda 5258 adet gözlem verisine ulaşıldığı görülmektedir. Gözlem, A ve B otellerinin hizmete açık çocuk oyun ve aktivite alanlarında gerçekleştirilmiştir. Tablo incelendiğinde, elde edilen gözlem verilerinin sayısında farklılıklar olduğu, özellikle de haftasonuna denk gelen günlerde yoğunluk kazandığı, buna karşın hafta içine denk gelen günlerde gözlenen çocuk sayısında azalma yaşandığı görülmektedir. Gözlem sayısında görülen bu farklılık, gözlem yapılan tarihte otelde konaklayan ve otelin hizmete açık olan alanlarında oyun oynayan ve aktivitelere katılan çocuk sayısına bağlı olarak değişmiştir. Burada dikkati çeken en önemli husus, 26 Haziran 2021 tarihinden sonraki döneme denk gelen gözlem sayılarında ciddi bir artış yaşandığıdır. Bunun en büyük nedeni, Covid-19 tedbirleri kapsamında uygulanan kısıtlamaların ardından 24 Haziran 2021 tarihinde yurt dışı uçuşlarının açılması ve tatil için yurt dışından Türkiye’ye gelen turist sayısında yaşanan artıştır. Bu artış elbetteki

Antalya bölgesindeki otellerde konaklayan çocuklu aile sayısının ve dolayısıyla otelde oyun oynayan çocuk sayısının da artmasına neden olmuştur.

4.4.3.2. Anket Verilerinin Toplanması

Anket, çocuk dostu otel konseptini benimsemiş iki farklı resort otelde (C ve D otelleri) ve online ortamda gerçekleştirilmiştir. Anket uygulamasının gerçekleştirileceği otellerin belirlenmesinde, işletmelerin araştırma kapsamında belirlenen kriterlere uygunluk taşımalarının yanı sıra bu uygulamaya izin verme durumları da belirleyici olmuştur. Anket için Emir ve Pekyaman'ın (2010: 171) geliştirdikleri *otel işletmesi tercihinde etkili olan faktörler* ölçeğinin 7 maddelik “animasyon ve spor etkinlikleri” alt boyutundan faydalanılmıştır. Bu boyut altında yer alan maddeler, bu araştırmanın amacına ve öznesine uygun olarak yeniden düzenlenmiş ve bu maddelere ilave sorular eklenerek anket formu hazırlanmıştır. Daha sonra, anket formunun geçerlik ve güvenirlik çalışmaları yapılmıştır. Yapılan geçerlik ve güvenirlik çalışmalarının ardından form, 8 maddelik “*ailelerin otel tercih nedenleri anket formu*” ismi ile düzenlenmiş ve saha uygulaması için hazır hale getirilmiştir. Anket formu hazırlanırken, anket maddelerinin araştırmanın amacına uygun olmasına, ilgili kavramsal çerçeve ile uygunluk taşımaya ve maddelerin katılımcılar tarafından kolay anlaşılacak şekilde hazırlanmasına dikkat edilmiştir. Bu bağlamda, anket formu, iki bölüm şeklinde hazırlanmıştır. İlk bölümde, 8 maddelik ailelerin tercih nedenlerine ilişkin maddelere, ikinci bölümde ise 8 adet açık uçlu sorudan oluşan demografik özellik bilgilerine yer verilmiştir (Ek-7).

Anket yoluyla veri toplama süreci, ilk olarak 2 Nisan 2021 tarihinde çocuk dostu otel konseptini benimsemiş ve uygulamayı kabul etmiş C otelinde başlamış, daha sonraki süreçte D oteline taşınmıştır. C ve D otellerinin yöneticileri, araştırmacının pandemi sürecinde otel müşterileriyle birebir temas etmesini istememiştir. Bu durumda, bu uygulama için farklı bir çözüm arayışına gidilmiş ve anketlerin müşterilere doldurtulması konusunda otel personeline destek alınmıştır. Böylece anketler, personel vasıtasıyla çocuklu ailelere doldurtulmuştur. Pandemi döneminde anket uygulamasını kabul eden otel bulma konusunda yaşanan güçlükler nedeniyle, bu otellerde uygulamanın bu şekilde gerçekleştirilmesi kabul edilmiş ve anket formları otel personeline teslim edilmiştir.

Anketler, C oteline 2 Nisan 2021 tarihinde ulaştırılmış ve bu tarihten itibaren veri toplama sürecine geçilmiştir. Ancak Covid-19 tedbirleri kapsamında 14 Nisan 2021 tarihinde getirilen seyahat yasağı ve ardından 29 Nisan 2021 tarihinden 17 Mayıs 2021 tarihine kadar uygulanan tam kapanma uygulaması sebebiyle bu uygulama yarıda kesilmiştir. 10 günlük veri toplama işleminin ardından, C otelinden anket yoluyla veri toplama işlemi 12 Nisan 2021 tarihinde sonlandırılmış ve katılımcılara doldurtulan anketler işletmeden teslim alınmıştır. İşlem sonunda toplamda 98 adet geçerli anket verisi elde edilmiştir. Kısıtlamaların ve seyahat yasağının kalkmasının ardından anket yoluyla veri toplama için aynı otelle yeniden iletişime geçilmiş, fakat bu defa işletme uygulamaya izin vermemiştir. Bunun üzerine başka bir otel arayışına girilmiş ve bu arayış neticesinde D oteline ulaşılmıştır. D otelinde anket yoluyla veri toplama işlemi 1 Temmuz 2021 tarihinde başlamıştır. Ancak bu dönemde Antalya bölgesinde ve Türkiye genelinde yaşanan orman yangınları bu oteldeki uygulamanın tamamlanmasına izin vermemiştir. Bu dönemde işletme, yaşanan orman yangınlarını ve bu yangınlara bağlı olarak otel rezervasyonlarında görülen iptalleri sebep göstererek uygulamaya daha fazla izin vermeyeceğini belirtmiştir. Bu sebeple, bu otelde uygulanmakta olan anket toplama işlemine 31 Temmuz 2021 tarihinde son verilmiştir. Bu süreç içerisinde D otelinden 200 adet geçerli anket verisi elde edilmiştir. Her iki uygulamanın ardından C ve D otellerinden anket yoluyla alınan veri sayısı toplamda 298'e ulaşmıştır. Bu tarihlerde Türkiye çapında, özellikle de tatil bölgelerinde yaşanan orman yangınları ve bu yangınların turizm sektörünü olumsuz etkilemesi sebebiyle yüz yüze toplanan anket uygulamasına zorunlu olarak son verilmiştir.

Bu süreç içerisinde anket soruları internet ortamına da taşınmıştır. İnternetin insanlar tarafından en hızlı benimsenen bir araç olduğu günümüzde araştırmacılar artık internet teknolojisine sıkça başvurmaya başlamışlardır. Araştırmanın amacına uygun olduğu durumlarda, internet ortamında anket yoluyla veri toplamak göz ardı edilemeyecek avantajlara sahip olmaktadır. Online anket uygulamasının zaman, maliyet ve bütünlük açısından araştırmalara büyük katkısı da olmaktadır (Çakıroğlu, 2008: 67). Diğer yandan, özellikle Covid-19 salgınının tüm dünyayı ele geçirdiği bu dönemde internet kullanımının araştırmacılar için bir zorunluluk haline geldiği gözlenmektedir. Bu araştırmada, hem veri toplama konusunda internetin araştırmacılara sağladığı bu kolaylıklardan yararlanmak hem de pandemi sürecinde yüz yüze veri toplama konusunda yaşanan güçlükleri bertaraf edebilmek amacıyla internet de veri toplama

sürecine dahil edilmiştir. Bu doğrultuda, Google Drive üzerinden online anket formu hazırlanmış ve bu form, araştırmanın örnekleme uygun otel işletmelerinde konaklayan çocuklu ailelere gönderilerek bu ailelerin ankete katılmaları istenmiştir. Bu uygulamaya 20 Haziran 2021 tarihinde başlanmış ve 20 Kasım 2021 tarihinde son verilmiştir. Uygulama sonucunda online ortamdan 192 adet anket verisi elde edilmiştir. Anket uygulama bilgilerini aşağıdaki tabloda görmek mümkündür.

Tablo 4.31. Anket Uygulama Bilgileri

Anket Uygulaması Başlangıç Tarihi	Anket Uygulaması Bitiş Tarihi	Anket Uygulama Yeri	Toplanan Anket Sayısı
2 Nisan 2021	12 Nisan 2021	C Oteli	98
1 Temmuz 2021	31 Temmuz 2021	D Oteli	200
20 Haziran 2021	20 Kasım 2021	Online	192
TOPLAM ANKET SAYISI			490

Tabloda, sahadan toplanan anket verilerine ilişkin çalışma takvimi görülmektedir. Tablo, anket yoluyla veri toplama sürecinin hangi mecralarda yürütüldüğü, verilerin hangi tarihlerde hangi mecralarda başlayıp son bulduğu ve bu mecralardan toplanan veri sayısını göstermektedir. Buna göre sahadan anket toplama işlemi iki farklı resort otelde (C ve D otelleri) fiziksel ve internet ortamında online olarak gerçekleştirilmiştir. Bu süreç ilk olarak 2 Nisan 2021 tarihinde C otelinde fiziksel ortamda başlamış, 20 Kasım 2021 tarihinde online ortamda son bulmuştur. Süreç sonunda, hem otellerde yüz yüze uygulanan hem de online ortamda yapılan geçerli anket verileri 490'a ulaşmıştır. Bu rakam, araştırmada elde edilecek anket verisi için yapılan örneklem büyüklüğü hesabında belirlenen rakamın (383) üzerinde bir değer olduğundan, araştırma için yeterli görülmüş ve toplanan veriler, araştırma verisi olarak işleme alınmıştır.

4.4.4. Nicel Verilerin Geçerlik ve Güvenirliği

Bu aşamada, sahadan yapılandırılmış gözlem ve anket yoluyla toplanan verilerin geçerlik ve güvenilirlik testleri yapılmıştır. Bu testler için SPSS 22 istatistik programı kullanılmıştır. Bu bağlamda, ilk olarak veri setlerine Barlett ve Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) testleri yapılmıştır. Bu testler ile veri setlerinin faktör analizine uygun olup olmadığı test edilmiştir. Barlett testi, evrendeki değişkenler arasında ilişkinin olmadığı hipotezi ile test edilmekte ve değişkenler arasındaki korelasyonu 0 (sıfır) kabul

etmektedir. KMO değeri ise faktör analizinin uygunluğunu gösteren bir indeks olup, 0.5-1 arasındaki değerler KMO için kabul edilebilir olarak değerlendirilmektedir (Altunışık vd., 2012: 267-268). Dolayısıyla, veri setlerine Barlett ve KMO testleri yapılmış ve bu testlerin sonuçlarına Tablo 4.32’de yer verilmiştir.

Tablo 4.32. *Veri Setlerinin Barlett Test ve KMO Değerleri*

Veri Seti	Barlett Test (Sig.)	KMO Değeri
ÇOD Veri Seti	0.000	0.856
AOT Veri Seti	0.000	0.844

Tablo incelendiğinde, gözlem ve anket yoluyla elde edilen verilere ilişkin Barlett testte yer alan Sig. Değerlerinin 0 (sıfır) değeri aldığı görülmektedir. Bu değer, hem gözlem verileri için hem de anket verileri için Barlett testin anlamlı olduğunu göstermektedir. Veri setlerine ilişkin KMO değerlerine bakıldığında, ÇOD veri setine ilişkin KMO değerinin 0.856, AOT veri setine ilişkin KMO değerinin ise 0.844 olduğu görülmektedir. Bu değerler 0.5’ten büyük olduğu için her iki veri setinin de KMO değerleri anlamlı kabul edilmektedir. Dolayısıyla, tablodan elde edilen sonuçlara göre, gözlem ve anket yoluyla elde edilen her iki veri setinin de faktör analizi için uygun olduğu anlaşılmaktadır. Bu veri setlerinin faktör analizi için uygun olduğuna karar verildikten sonra her iki veri setine de faktör analizi yapılmıştır. Faktör analizi ile gözlem ve anket verilerinin faktör sayıları kontrol edilmiştir. Bunun için, ilk olarak gözlem ve anket maddelerinin yüzdelerine bakılmıştır. Maddelerin varyans yüzdeleri Tablo 4.33’te verilmiştir.

Tablo 4.33. *Gözlem ve Anket Verilerinin Varyans Yüzdeleri*

Veri Seti	Faktör	Varyans Yüzdesi (%)	Toplam Varyans Yüzdesi (%)
ÇOD Veri Seti	1	37,883	37,883
	2	21,229	59,112
	3	7,920	67,032
AOT Veri Seti	1	46,624	46,624
	2	11,712	58,336

Tablo 4.33 incelendiğinde, ÇOD gözlem verilerinin %67,032 toplam varyans yüzdesi ile 3 faktörlü yapısını, AOT anket verilerinin de %58,336 toplam varyans yüzdesi ile 2 faktörlü yapısını koruduğu görülmektedir. Araştırmada veri setleri yine

burada belirtilen faktör sayılarına uygun olarak işleme tabi tutulmuştur. Veri setlerinin faktör sayıları kontrol edildikten sonra gözlem ve anket maddelerinin yük değerlerine de bakılmıştır. Buna göre ilk olarak gözlem maddelerinin yük değerleri incelenmiştir. Gözlem maddelerinin yük değerleri Tablo 34’te gösterilmiştir.

Tablo 4.34. ÇOD Gözlem Maddelerine İlişkin Faktör Yük Dağılımları

Maddeler	(F1) Sosyal Beceri	(F2) Gözlenebilir Davranış	(F3) Kişisel Beceri
SB1	0.894		
SB2	0.941		
SB3	0.937		
SB4	0.864		
SB5	0.884		
SB6	0.836		
SB7	0.553		
SB8	0.838		
GD1		0.955	
GD2		0.683	
GD3		0.667	
KB1			0.514
KB2			0.698
KB3			0.852

Tablo 4.34’e bakıldığında, gözlem verilerinin faktör dağılımlarının, pilot uygulama verileri ile yapılan faktör analizi sonuçları ile örtüştüğü görülmektedir. Tabloya göre, pilot uygulama sonucunda faktörlere dağılan gözlem maddeleri, burada da yine aynı faktörlerin altına yerleşmiştir. Ancak burada maddelerin faktör yük değerleri, farklı rakamlar almıştır. Buna karşın, maddelerin hepsi 0.30’un üzerinde değer almıştır. Tabloda maddeler, faktör isimlerine uygun şekilde verilen yeni isimleri ile (SB, GD ve KB olarak) kodlanmıştır. Maddelerin sıralaması, pilot uygulama sonuçlarına göre yapılan sıralamaya uygun olarak yapılmıştır.

Gözlem maddelerine ilişkin faktör yük dağılımlarının incelenmesinin ardından, anket maddelerinin faktör yük dağılımları da değerlendirmeye alınmıştır. Anket maddelerinin faktör yük dağılımları Tablo 4.35’te verilmiştir.

Tablo 4.35. AOT Anket Maddelerine İlişkin Faktör Yük Dağılımları

Maddeler	(F1) Oyun Alanı	(F2) Oyun ve Aktivite
OA1	0.838	
OA2	0.827	
OA3	0.784	
OA4	0.685	
OVA1		0.390
OVA2		0.746
OVA3		0.612
OVA4		0.420

Tablo 4.35'e bakıldığında, anket uygulamasına ait veri setinin faktör dağılımlarının, pilot uygulama sonuçları ile örtüştüğü dikkat çekmektedir. Pilot uygulama sonucunda faktörlere dağılan anket maddelerinin, burada da aynı faktörlerin altına yerleştiği görülmektedir. Fakat burada maddelerin faktör yük değerleri, farklı rakamlar almış, yine de her bir madde 0.30'un üzerinde değer almıştır. Anket maddeleri tabloda, faktör isimlerine uygun şekilde verilen yeni isimleri ile (OA ve OVA olarak) kodlanmış, maddelerin sıralaması da pilot uygulama sonuçlarına uygun olarak yapılmıştır.

Gözlem ve anket yoluyla toplanan veri setlerine uygulanan faktör analizinin sonunda, gözlem ve anket verilerinin “geçerli” oldukları kanıtlanmış, bir sonraki aşamada ise bu verilerin güvenilirlikleri test edilmiştir. Verilerin güvenilirliğinin test edilmesi için, her iki veri setinin Cronbach Alpha değerlerine bakılmıştır. Veri setlerinin Cronbach Alpha değerleri Tablo 4.36'da gösterilmiştir.

Tablo 4.36. Gözlem ve Anket Veri Setlerinin Cronbach Alpha Değerleri

Veri Seti	Madde Sayısı	Veri Setlerinin Cronbach Alpha Değeri
ÇOD Veri Seti	14	0.795
AOT Veri Seti	8	0.699

Tabloya bakıldığında, ÇOD veri setine ait C. Alpha değerinin 0.795, AOT veri setinin de 0.699 olduğu görülmektedir. Dolayısıyla, bu iki veri setinin de C. Alpha değerinin 0.60'ın üzerinde değer aldığı ve “yüksek düzeyde” güvenilirlik sağladığı anlaşılmıştır. Dolayısıyla, her iki veri setinin de güvenilir olduğu anlaşılmıştır.

Buraya kadar, ÇOD gözlem verileri ile AOT anket verilerinin geçerlik ve güvenilirlikleri test edilmiş ve yapılan testler sonucunda her iki veri setinin de “geçerli”

ve “güvenilir” olduğu anlaşılmıştır. Veri setlerinin geçerli ve güvenilir olduklarının ispatının ardından, gözlem ve anket verilerinin analizi aşamasına geçilmiştir.

4.4.5. Nicel Veri Analizi

Araştırma kapsamında, nicel veri toplama sürecinde yapılandırılmış gözlem ve anket tekniklerinden faydalanılmış ve bu araçlar kullanılarak sahadan ham veri toplanmıştır. Bu sürecin sonunda 5258 gözlem verisi ile 490 anket verisine ulaşılmıştır. Bu veriler, araştırmanın “evren ve örneklem” bölümünde belirtilen örneklem büyüklüğü kriterlerini sağladıkları için yeterli görülmüştür. Veri toplama sürecinin ardından, her iki veri setine de geçerlik ve güvenirlik testleri yapılmış ve bu yolla, gözlem ve anket verilerinin geçerlik ve güvenirlikleri sınanmıştır. Analizler sonucunda, her iki veri setinin de geçerli ve güvenilir olduğu görülmüştür. Şimdiki aşamada ise gözlem ve anket yoluyla elde edilen veri setleri analize tabi tutulmuştur. Bu bağlamda, gözleme konu olan çocukların profil özellikleri ile ankete katılan bireylerin demografik özelliklerine ve gözlem maddeleri ile anket maddelerine verilen cevaplar analiz edilmiştir. Betimsel araştırma yaklaşımının benimsendiği bu araştırmada, betimsel çıkarımlarda bulunabilmek amacıyla frekans analizi tercih edilmiştir. Dolayısıyla, veri setlerine frekans analizi yapılmış ve bunun için SPSS 22 paket programından faydalanılmıştır. Bu yolla, otellerin oyun alanlarında gözlemlenen çocukların profil özellikleri ve oyun davranışları ile ankete katılan çocuklu ailelerin demografik özellikleri ve otellerdeki çocuk oyun imkanlarına ilişkin düşüncelerine yönelik betimsel çıkarımlara ulaşılması hedeflenmiştir.

5. BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde, görüşme, gözlem ve anket araçları ile toplanan verilerin analizlerinden elde edilen bulgulara yer verilmektedir. Bu bağlamda, görüşme metinlerinin analizinde içerik analizi ile betimsel analiz bir arada kullanılmış, gözlem ve anket verileri ise istatistiki analize tabi tutulmuştur. Bu analizler sonucunda elde edilen bulgulara aşağıda *nicel verilere ilişkin bulgular* ve *nitel verilere ilişkin bulgular* başlıkları altında yer verilmektedir.

5.1. Nicel Verilere İlişkin Bulgular

Bu bölümde, araştırmada nicel verilerin analiz edilmesi ile ulaşılan bulgular sunulmaktadır. Nicel veriler, gözlem verileri (yapılandırılmış gözlem) ve anket verileri olmak üzere iki ayrı veri seti olarak derlendiğinden, burada ilk olarak *gözlem verilerine ilişkin bulgulara*, daha sonra da *anket verilerine ilişkin bulgulara* yer verilmektedir.

5.1.1. Gözlem Verilerine İlişkin Bulgular

Bu bölümde otellerin oyun alanlarında gözlemlenen çocukların profil özellikleri ve oyun davranışlarına ait frekans dağılımları verilmektedir.



Tablo 5.1. Otellerde Oyun Oynayan Çocukların Profil Özellikleri

		Değişken	f	%
Profil Özelligi	Yaş	0-2 yaş	105	2.0
		3-6 yaş	1590	30.2
		7-11 yaş	3066	58.3
		12-18 yaş	494	9.4
		Kayıp veri	3	0.1
		TOPLAM	5258	100
	Cinsiyet	Kız	2597	49.4
		Erkek	2660	50.6
		Kayıp veri	1	0.0
		TOPLAM	5258	100
Oyun Bilgisi	Oyunda aile üyesi var mı?	Evet	685	13.0
		Hayır	4573	87.0
		TOPLAM	5258	100
	Oyun alanları çocuğun oyunu için uygun mu?	Evet	5246	99.8
		Hayır	12	0.2
		TOPLAM	5258	100
	Çocuğun oyuna katılım durumu	Aktif	5195	98.8
		Pasif	63	1.2
		TOPLAM	5258	100
	Çocuğun oynadığı oyunun türü	Klasik oyun	5228	99.4
		Dijital oyun	30	0.6
		TOPLAM	5258	100
	Çocuğun oynadığı oyunun mekansal özelliği	Açık alan oyunu	4084	77.7
		Kapalı alan oyunu	1174	22.3
		TOPLAM	5258	100
	Çocuğun oyun oynama şekli	Bireysel oyun	2108	40.1
		Paralel oyun	1205	22.9
		Birlikte oyun	1808	34.4
		İşbirlikçi oyun	137	2.6
		TOPLAM	5258	100
	Çocuğun oyun oynama süresi	1-10 dk.	2239	42.6
		11-30 dk.	1740	33.1
		31-60 dk.	905	17.2
		61-90 dk.	315	6.0
		91-120 dk.	52	1.0
		121-150 dk.	7	0.1
		TOPLAM	5258	100
	Animatörün oyunda üstlendiği rol	Rol yok	3692	70.2
		Aktivite lideri	1566	29.8
		TOPLAM	5258	100

Araştırmada, otel işletmelerinde tatil yapan çocukların, bu otellerde sunulan oyun ve aktiviteler esnasında oyun davranışları gözlemlenmiş ve bu işlem sonucunda toplamda 5258 adet ham veriye ulaşılmıştır. Tablo incelendiğinde, çocukların yaşları ile ilgili 3 adet, cinsiyetleri ile ilgili 1 adet kayıp verinin olduğu görülmektedir. Tabloya göre çocukların yaşları için 5255 geçerli gözlem verisi, cinsiyetleri için de 5257 geçerli gözlem verisi elde edilmiştir. Bu bağlamda, öncelikle çocukların yaşlarına ilişkin bilgilere bakıldığında, oyun içerisinde gözlemlenen çocukların yarıdan fazlasını (%58.3)

7-11 yaş aralığındaki çocukların oluşturduğu görülmektedir. Bu yaş grubundan sonraki çoğunluğu da (%30.2) 3-6 yaş grubundaki çocuklar oluşturmaktadır. 12-18 yaş grubundaki (%9.4) ve 0-2 yaş grubundaki (%2) çocuklar ise azınlıkta kalmıştır. Cinsiyete ilişkin veriler değerlendirmeye alındığında, kız ve erkek çocuklarının birbirlerine çok yakın bir oranda (%49.4 ve %50.6) oyunlara katılım gösterdikleri anlaşılmaktadır.

Resort otellerde tatil yapan çocukların oynadıkları oyunlara ilişkin bulgular incelendiğinde, tabloda yer alan her bir bilgi için gözlem formlarının tamamında (5258) işaretleme yapıldığı anlaşılmaktadır. Tablodaki bilgilerden, oyun içerisinde gözlemlenen çocukların %87'sinin "aile üyesinin oyunda yer almadığı", tamamına yakınının (%99.8) oynadığı oyunlar için "oyun alanlarının uygun olduğu" bulgusuna ulaşılmaktadır. Çocukların %98.8'inin "aktif" olarak oyun oynadığı, %99.4'ünün "klasik oyunlara" katıldığı, %77.7'sinin de "açık alan oyunu" oynadığı bulgusu elde edilmektedir. Çocukların oyunlara ne şekilde katıldıklarına bakıldığında, en çok "bireysel" (%40.1), daha sonra da "birlikte" (%34.4) oyunlar oynadıkları görülmektedir. Buna karşın, "paralel" (%22.9) oyun daha az tercih edilmiş, "işbirlikçi" (%2.6) oyun ise azınlıkta kalmıştır. Diğer yandan, çocukların oyun oynama süreleri ele alındığında, çocukların en çok 1-10 dk. (%42.6) ve 11-30 dk. (%33.1) arasındaki oyunlara katıldıkları dikkat çekmektedir. Son olarak, animatörün oyun içerisinde üstlendiği rol incelendiğinde, %70.2 oranında çocukların oyunlarında animatörün yer almadığı bulgusuna ulaşılmaktadır.

Burada, çocukların oynadıkları oyunlar ve katıldıkları aktiviteler ile bu oyunları oynadıkları oyun alanları incelenmiş olup, incelemeye ilişkin frekans bilgilerine Tablo 5.2'de yer verilmiştir.

Tablo 5.2. Çocukların Otellerde Oynadıkları Oyunlar ve Kullandıkları Oyun Alanları

	Oyunlar	f	%
Çocukların otellerde oynadıkları oyunlar ve katıldıkları aktiviteler	Su kaydırığında kayma	1809	34.4
	Havuzda oynama/yüzme	855	16.3
	Çocuk diskosu	604	11.5
	Havuz oyuncağında oynama	415	7.9
	Pizza yapımı	167	3.2
	Şişme bahçe oyuncağı ile oyun	155	2.9
	Çocuk festivali	111	2.1
	Şişme trambolinde zıplama	105	2.0
	Muffin yapımı	100	1.9
	Rodeoya binme	99	1.9
	Masa tenisi	87	1.7
	Kurabiye yapımı	77	1.5
	Jimnastik	60	1.1
	Sihirbazlık gösterisi izleme	56	1.1
	Şişme havuz oyuncağında oynama	53	1.0
	Su topu	48	0.9
	Plaj voleybolu	44	0.8
	Kum oyuncağında oyun	40	0.8
	Mini bowling	39	0.7
	Kaydırakta kayma	33	0.6
	Bahçe oyunu	31	0.6
	Top oyunu	30	0.6
	Mini golf	28	0.5
	Taş boyama	26	0.5
	Ok atma	25	0.5
	Trambolinde zıplama	20	0.4
	Futbol	19	0.4
	Cep telefonu oyunu	17	0.3
	Salıncakta sallanma	16	0.3
	Dart oyunu	14	0.3
	Yakartop	14	0.3
	Şişme dart oyunu	12	0.2
	Scooter ile oynama	10	0.2
	Boyama (resim) yapma	8	0.2
	Langırt	8	0.2
	Dijital oyun makinesinde oyun	5	0.1
	Tablet oyunu	5	0.1
	5D sinema izleme	4	0.1
	Halat çekme	3	0.1
	İp atlama	3	0.1
	Bilgisayar oyunu	2	0.0
	Tenis	2	0.0
	Film karakterleri ile oyun	1	0.0
	TOPLAM	5258	100
Çocukların oyun oynadıkları alanlar	Su parkı	1809	34.4
	Havuz alanları	1393	26.5
	Amfi tiyatro	660	12.6
	Açık oyun alanı	646	12.3
	Snack bar	344	6.5
	Festival alanı	111	2.1
	Çocuk kulübü	100	1.9
	Sahil	84	1.6
	Oyun salonu	32	0.6
	Mini golf sahası	28	0.5
	Lobi	23	0.4
	Gençlik kulübü	22	0.4
	Sanal gerçeklik salonu	6	0.2
	TOPLAM	5258	100

Çocukların resort otellerde oynadıkları oyunlar ve katıldıkları aktiviteler ile bu oyunları oynadıkları oyun alanlarının incelendiği Tablo 5.2’de, ilk olarak çocukların oynadıkları oyunlar ve katıldıkları aktiviteler değerlendirmeye alınmıştır. Tablo incelendiğinde, resort otellerde tatil yapan çocukların 43 farklı oyun ve aktivite içerisinde gözlemlendiği dikkat çekmektedir. Bu oyun ve aktiviteler tabloda, en sık görülen en az görülene doğru sıralanmıştır. Buna göre gözleme konu olan çocukların en çok “su kaydırağında kaydıkları” (%34.49), “havuzda yüzdükleri veya oynadıkları” (%16.3) ve “çocuk diskosu yaptıkları” (%11.5) anlaşılmaktadır. Diğer oyun ve aktivitelere olan katılım ise daha az oranlarda olmuştur.

Tabloda ikinci olarak çocukların oyun oynadıkları alanlar incelenmiştir. Tabloya göre resort otellerde oyun oynayan ve aktivitelere katılan çocuklar 13 farklı oyun ve aktivite alanında gözlemlenmiştir. Gözleme konu olan bu oyun alanları tabloda, en sık görülen en az görülene doğru sıralanmıştır. Oyun oynanan alanlara bakıldığında, çocukların en çok “su parkında” (%34.4) zaman geçirdikleri ve daha sonra “havuz alanlarını” (%26.5) kullandıkları görülmektedir. Bu alanların ardından, “amfi tiyatro” (%12.6) ve “açık oyun alanı” (%12.3) da yoğun olarak çocuklar tarafından tercih edilmiş, diğer oyun alanları ise daha az tercih edilmiştir.

Gözlem verilerine ilişkin bulguların bu bölümünde, çocukların oyun davranışları incelenmiştir. Oyun davranışlarına ilişkin frekans dağılımları ise Tablo 5.3’te verilmiştir.

Tablo 5.3. Otellerin Oyun Alanlarında Gözlemlenen Çocukların Oyun Davranışları

Faktör	Gözlem Maddesi		Hiç Gözlenmedi	Ara sıra Gözlemlendi	Sık Gözlemlendi	Her Zaman Gözlemlendi	Toplam	Ortalama
			1	2	3	4		
1	SB1	Çocuk, oyun oynarken kendini ifade edebilmektedir.	<i>F</i> 31 % 0.6	263 5.0	928 17.6	4036 76.8	5258 100	3.7
	SB2	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla iletişim kurmaktadır.	<i>F</i> 2153 % 40.9	1117 21.2	487 9.3	1501 28.5	5258 100	2.2
	SB3	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla paylaşımlarda bulunmaktadır.	<i>F</i> 2209 % 42.0	1159 22.	393 7.5	1497 28.5	5258 100	2.2
	SB4	Çocuk, oyun oynarken karar verebilmektedir.	<i>F</i> 96 % 1.8	342 6.5	832 15.8	3988 75.8	5258 100	3.7
	SB5	Çocuk, özgüvenli bir şekilde oyun oynamaktadır.	<i>F</i> 10 % 0.2	221 4.2	889 16.9	4138 78.7	5258 100	3.7
	SB6	Çocuk, oyunun kurallarına göre oyun oynamaktadır.	<i>F</i> 33 % 0.6	137 2.6	550 10.5	4537 86.3	5258 100	3.8
	SB7	Çocuk, oyun oynarken diğer çocukları yönlendirmekte ve onlara liderlik etmektedir.	<i>F</i> 4608 % 87.6	193 3.7	165 3.1	292 5.6	5258 100	1.3
	SB8	Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına karşı nazik davranmaktadır.	<i>F</i> 2034 % 38.7	24 0.5	138 2.6	3062 58.2	5258 100	2.8
2	GD1	Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına kötü davranmaktadır.	<i>F</i> 5244 % 99.7	1 0	1 0	12 0.2	5258 100	1
	GD2	Çocuk, oyun oynarken bekleyip sabredebilmektedir.	<i>F</i> 12 % 0.2	74 1.4	389 7.4	4783 91.0	5258 100	3.9
	GD3	Çocuk, oynadığı oyuna karşı istekli davranmaktadır.	<i>F</i> 7 % 0.1	50 1.0	346 6.6	4855 92.3	5258 100	3.9
3	KB1	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla iş birliği yapmaktadır.	<i>F</i> 5066 % 96.3	15 0.3	26 0.5	151 2.9	5258 100	1.1
	KB2	Çocuk, oyun oynarken karşısına çıkan problemleri çözebilmektedir.	<i>F</i> 455 % 8.7	312 5.9	866 16.5	3625 68.9	5258 100	3.5
	KB3	Çocuk, oyun esnasında edindiği bilgileri kolayca uygulayabilmektedir.	<i>F</i> 20 % 0.4	329 6.3	937 17.8	3972 75.5	5258 100	3.7

“Çocuk oyun davranışı gözlem formu” “Hiç Gözlenmedi” ile “Her Zaman Gözlemlendi” aralığında işleme alınmış olup, bu aralıklar form üzerinde 1’den 4’e kadar kodlanmış ve sahadan toplanan veriler bu sıralamaya göre değerlendirmeye alınmıştır. Buna göre ilk olarak çocukların oyun içerisindeki sosyal becerilerinin ölçüldüğü ilk faktör (sosyal beceri faktörü) altındaki 8 soruya verilen cevapların ortalaması incelenmiştir. Burada, en yüksek ortalama (3.8) sahip gözlem maddesinin, “Çocuk, oyunun kurallarına göre oyun oynamaktadır” (SB6) maddesi olduğu görülmektedir. Bu maddeye en yakın ortalama (3.7) sahip olan maddeleri SB1 (Çocuk, oyun oynarken kendini ifade edebilmektedir), SB4 (Çocuk, oyun oynarken karar verebilmektedir) ve

SB5 (*Çocuk, özgüvenli bir şekilde oyun oynamaktadır*) oluşturmaktadır. Diğer 4 madde ise daha düşük ortalamalarda kalmıştır.

Formdaki ikinci faktör grubuna (gözlenebilir davranış faktörü) bakıldığında, bu faktör altında yer alan GD2 (*Çocuk, oyun oynarken bekleyip sabredebilmektedir*) ve GD3 (*Çocuk, oynadığı oyuna karşı istekli davranmaktadır*) maddelerinin çok yüksek bir ortalamaya (3.9) sahip olduğu görülmektedir. Buna karşın, GD1 maddesi en düşük ortalamayı (1) almıştır. Üçüncü ve son faktör (kişisel beceri faktörü) altında yer alan 3 gözlem maddesi de değerlendirmeye alınmıştır. Bu maddelerden KB3 (*Çocuk, oyun esnasında edindiği bilgileri kolayca uygulayabilmektedir*) maddesi (3.7) ile KB2 (*Çocuk, oyun oynarken karşısına çıkan problemleri çözebilmektedir*) maddesi (3.5) birbirlerine oldukça yakın ve en yüksek ortalama değerleri almış, KB1'in ortalaması ise 1.1'de (en düşük) kalmıştır.

5.1.2. Anket Verilerine İlişkin Bulgular

Bu aşamada, anket yoluyla toplanan verilere uygulanan frekans analizinin bulguları sunulmuştur. Bu bağlamda, ankete katılan çocuklu ailelerin demografik özellikleri ile oteldeki çocuk oyun imkanlarına ilişkin düşünceleri incelenmiştir.

Tablo 5.4. Ankete Katılan Çocuklu Ailelerin Demografik Özellikleri

	Değişken	f	%
Yaş	18-24 yaş	2	0.4
	25-34 yaş	170	34.7
	35-44 yaş	246	50.2
	45-54 yaş	54	11.0
	55 yaş ve üstü	18	3.7
	TOPLAM	490	100
Cinsiyet	Kadın	248	50.6
	Erkek	242	49.4
	TOPLAM	490	100
Medeni Durum	Evli	456	93.1
	Bekar	34	6.9
	TOPLAM	490	100
Ailelerin Sahip Oldukları Çocuk Bilgileri	1 çocuk	271	55.3
	2 çocuk	179	36.5
	3 çocuk	33	6.7
	4 çocuk ve daha fazlası	6	1.2
	Kayıp veri	1	0.2
	TOPLAM	490	100
Toplam Çocuk Sayıları	0-2 yaş	80	10.6
	3-6 yaş	270	35.7
	7-11 yaş	220	29.2
	12-18 yaş	185	24.5
	TOPLAM	755	100
Ailelerin Çocukla Tatile Çıkma Sıklığı	Yılda bir kez	339	69.2
	Yılda iki kez	119	24.3
	Yılda üç kez veya daha fazla	32	6.5
	TOPLAM	490	100
Ailelerin Çocukla Çıktıkları Tatilde Ortalama Geceleme Sayısı	3-6 gece	271	55.3
	7-10 gece	205	41.8
	11-14 gece	10	2.0
	15 gece ve üzeri	1	0.2
	Ara toplam	487	99.4
	Kayıp veri	3	0.6
	TOPLAM	490	100

Tablo 5.4'e bakıldığında, anket formunda yer alan demografik özelliklere ilişkin soruların hepsine, araştırmaya katılan 490 katılımcının tamamının (%100) cevap verdiği ve bu sorularda kayıp verinin olmadığı görülmektedir. İlk olarak ailelerin yaşları incelendiğinde, ankete katılan çocuk sahibi ailelerin yarısından çoğunun (%50.2) “35-44 yaş” aralığında olduğu, bu yaş grubundan sonra en yüksek ikinci katılımı gösteren yaş grubunun ise “25-34 yaş” (%34.7) arasındaki kesim olduğu anlaşılmaktadır. Diğer yandan, “kadın” (%50.6) ve “erkek” (%49.4) katılımcıların birbirine çok yakın değerler aldıkları görülmektedir. Medeni durumda ise çoğunluğu “evlilerin” (%93.1) oluşturduğu dikkat çekmektedir.

Tabloda, sahip olunan çocuk sayısı sorusunda bir adet kayıp verinin olduğu görülmektedir. Çocukların yaşları ile ilgili sorularda kayıp veri olmayıp, bu sorulara aileler, sahip oldukları çocuk sayısına göre cevap vermişlerdir. Örneğin, bir çocuğa sahip olan aile yalnızca birinci çocuk için yaş belirtirken, iki çocuğa sahip aile hem birinci hem de ikinci çocuk için, üç çocuğa sahip olan aile de hem birinci hem ikinci hem de üçüncü çocuğunun yaşlarını belirtmiştir. Dört çocuğa sahip olan aile ise bütün çocukların yaşlarını belirtmiştir. Ankete katılan ebeveynler arasında dört çocuktan fazla sayıda çocuğu olan aile çıkmamıştır. Bakıldığında, ankete katılım gösteren 490 kişinin toplamda 755 çocuğunun olduğu görülmektedir. Ailelerin yarıdan fazlasını “1 çocuklu” (%55.3) ebeveynler oluşturmaktadır. “2 çocuklu” (%36.5) ebeveynlerin de sayısı azımsanmayacak kadar çok olup, 3 ve daha fazla sayıda çocuğu olanlar azınlıkta kalmıştır. Çocuk sayılarının dağılımına bakıldığında, ebeveynlerin en çok 3-6 yaş (%35.7), daha sonra 7-11 yaş (%29.2) ve 12-18 yaş (%24.5) grubundaki çocuklara sahip oldukları görülmektedir.

Ailelerin tatil bilgileri incelendiğinde, ailelerin çocuklarıyla birlikte tatile çıkma sıklıkları ile çocuklarıyla çıktıkları tatilde ortalama kaç gece kaldıklarına ilişkin veriler yer almaktadır. Tabloya göre, ailelerin büyük çoğunluğu çocukları ile birlikte “yılda bir kez” (%69.2) tatile çıkmaktadır. Ailelerin yarıdan fazlası, çocukları ile gittikleri tatilde “3-6 gece” (%55.3) konaklamakta, yarıya yakını ise “7-10 gece” (41.8) kalmaktadır.

Anket bulgularının bu bölümünde, ailelerin çocukları için otel işletmelerinde önemsedikleri uygulamalar ele alınmış ve bu konular Tablo 5.5’te özetlenmiştir.

Tablo 5.5. Çocuklu Ailelerin Tatil Yaptıkları Otelde Önemstedikleri Çocuk Uygulamaları

Otellerdeki Çocuk Uygulamaları	f	%
Hijyen	97	8.6
Güvenlik	90	8.0
Havuz	85	7.6
Yemek	81	7.2
Temizlik	78	6.9
Eğlence olanakları	77	6.8
Çocuklar için aktiviteler	71	6.4
Oyun alanları	67	6.0
Çocuk havuzu	45	4.0
Çocuk büfesi	42	3.7
Su kaydıracağı	40	3.6
Animasyon gösterileri	35	3.1
Çocuk kulübü	31	2.8
Denize yakınlık	27	2.4
Su parkı	25	2.2
Çocuk dostu hizmetler	24	2.1
Oyun parkı	20	1.8
Oyun çeşitliliği	17	1.5
Denizin kumsal olması	15	1.3
Konfor	15	1.3
Sportif faaliyetler	15	1.3
Doğal alanlar	14	1.2
Animasyon personeli	11	1.0
Denizin sığ olması	11	1.0
İyi hizmet	11	1.0
Personelin ilgili olması	11	1.0
Sessizlik	11	1.0
Oda	9	0.8
Oyuncaklar	6	0.5
Çocuk diskosu	4	0.3
Denizin dalgasız olması	4	0.3
Kaydırak	4	0.3
Personelin güler yüzlü olması	4	0.3
Otel fiyatı	3	0.3
Otelin konumu	3	0.3
Otopark	3	0.3
Ulaşım	3	0.3
Açık hava	2	0.2
Bakıcılık hizmetleri	2	0.2
Dondurma	2	0.2
Havuzbaşı içecekleri	2	0.2
Havuzlu odaların olması	2	0.2
Helal sertifika	2	0.2
Spa	2	0.2
Çocuk yatağı	1	0.1
TOPLAM CEVAP SAYISI	1124	100

Tabloda çocuk sahibi bireylerin, tatil yaptıkları bir otelde çocukları için önemstedikleri uygulamaların sorulduğu açık uçlu soruya verdikleri cevaplar yer almaktadır. Tabloya bakıldığında, 490 kişinin bu soruya toplamda 1124 cevap verdiği

görülmektedir. Tablo incelendiğinde, ailelerin çocukları için önemsedikleri 45 farklı konu olduğu anlaşılmaktadır. Bu konular tabloda, en sık görüldenden en az görülene doğru sıralanmıştır. Buna göre çocuklu ailelerin tatilde çocukları için en çok önemsedikleri konuları “hijyen” (%8.6) ve “güvenlik” (%8.0) oluşturmaktadır. “Havuz” (%7.6), “yemek” (%7.2), “temizlik” (%6.9), “eğlence olanakları” (%6.8), “çocuklar için aktiviteler” (%6.4) ve “oyun alanları” (%6.0) da yine ailelerin otelde çocukları için en çok önemsedikleri konular arasında yer almıştır.

Son olarak, ailelerin oteldeki çocuk oyun imkanlarına ilişkin düşünceleri ile alakalı frekans bulgularına yer verilmiştir. Ailelerin düşüncelerine ilişkin frekans dağılımlarının yer aldığı Tablo 5.6 aşağıda verilmiştir.

Tablo 5.6. Çocuklu Ailelerin Otellerdeki Çocuk Oyun İmkanlarına İlişkin Düşünceleri

Faktör	Anket Maddesi	Kesinlikle Etkisiz	Etkisiz	Ne Etkili Ne Etkisiz	Etkili	Kesinlikle Etkili	Toplam	Ortalama
		1	2	3	4	5		
1	OA1 Otelde çocuk kulübünün olması	<i>f</i> 25	35	87	84	259	490	4.06
		% 5.1	7.1	17.8	17.1	52.9	100	
	OA2 Otelde çocuklar için bir oyun odasının olması	<i>f</i> 26	30	88	81	265	490	4.08
		% 5.3	6.1	18	16.5	54.1	100	
	OA3 Otelde açık alan oyun parkının olması	<i>f</i> 6	24	63	111	289	490	4.3
		% 1.2	4.9	12.9	22.7	58.4	100	
	OA4 Otelde çocuk havuzunun olması	<i>f</i> 16	8	33	68	365	490	4.5
		% 3.3	1.6	6.7	13.9	74.5	100	
2	OVA1 Otelde çocukların yaş düzeylerine uygun oyuncakların bulunması	<i>f</i> 18	43	69	96	264	490	4.3
		% 3.7	8.8	14.1	19.6	53.9	100	
	OVA2 Otelde çocuklara uygun eğlence aktivitelerinin (animasyon gösterileri, şovlar vb.) olması	<i>f</i> 7	27	55	92	309	490	4.4
		% 1.4	5.5	11.2	18.8	63.1	100	
	OVA3 Otelde kapalı alan oyunlarının olması	<i>f</i> 59	52	87	122	170	490	3.6
		% 12	10.6	17.8	24.9	34.7	100	
	OVA4 Otelde su kaydırağının olması	<i>f</i> 18	28	55	82	307	490	4.3
		% 3.7	5.7	11.2	16.7	62.7	100	

“Ailelerin otel tercih nedenleri anket formu”, 5’li Likert Tipi ölçek formatında hazırlanmış olup, anket maddeleri “Kesinlikle Etkisiz” ve “Kesinlikle Etkili” aralığında işleme alınmıştır. Bu aralıklar form üzerinde 1’den 5’e kadar kodlanmış ve sahadan toplanan veriler bu sıralamaya uygun olacak şekilde analize tabi tutulmuştur. Bu bağlamda, ilk olarak çocuklu ailelerin otellerdeki oyun alanları ile ilgili düşüncelerinin

ölçüldüğü ilk faktör (oyun alanı faktörü) altındaki 4 soruya verilen cevapların ortalaması değerlendirmeye alınmıştır. Buna göre bu faktör altındaki maddelerden en yüksek ortalamaya (4.5) sahip anket maddesinin, “*Otelde çocuk havuzunun olması*” (OA4) maddesi olduğu görülmektedir. Bu maddeye en yakın ortalamayı da OA3 (*Otelde açık alan oyun parkının olması*) (4.3) maddesi almıştır. Anket formundaki ikinci faktör grubuna (oyun ve aktivite faktörü) bakıldığında, bu faktör altında yer alan 4 madde arasında en yüksek ortalamaya sahip olan maddeyi, “*Otelde çocuklara uygun eğlence aktivitelerinin olması*” (OVA2) maddesi oluşturmaktadır. OVA1 (*Otelde çocukların yaş düzeylerine uygun oyuncakların bulunması*) ve OVA4 (*Otelde su kaydırığının olması*) maddelerinin ortalamaları da bu maddeye çok yakın bir değer almış, ancak OVA3’ün (3.6) ortalaması en düşük kalmıştır.

Nicel veriler kapsamında buraya kadar yapılan değerlendirmelere bakarak, öncelikle yapılan gözlem sonuçlarından şu çıkarımlara ulaşılmıştır: Resort otellerde düzenlenen oyunlara ve aktivitelere katılan çocukların kız ve erkek olarak dağılımlarının yaklaşık benzer sayıda olduğu, çocukların çoğunluğunun “7-11 yaş” aralığında olduğu, çocukların oyun ve aktivitelere “aktif” olarak katıldıkları, daha çok “kasik oyun” oynadıkları ve “açık alan oyunlarını” “bireysel” olarak tercih ettikleri, oyunlara “1-10 dk.” aralığında katılım gösterdikleri belirlenmiştir. Oyun davranışı ile ilgili olarak ise çocukların oyunları “kuralına göre oynadıkları”, “oyun oynarken kendisini ifade edebildikleri”, “karar verebildikleri” ve “özgüvenli bir şekilde oynadıkları” tespit edilmiştir. Ayrıca, çocukların bu süreçte; “sabredip bekledikleri”, “istekli davrandıkları” ve “karşısına çıkan problemleri kolayca çözebildikleri” görülmüştür.

Anket bulguları değerlendirildiğinde ise otelde çocuklarıyla birlikte tatil yapan ebeveynlerin çoğunlukla “35-44 yaş aralığında” ve “evli” oldukları, kadın ve erkek olarak birbirine yakın bir değerle temsil edildikleri, çoğunlukla “tek çocuklu” olup, sahip oldukları çocukların “3-6 yaş” grubunda olduğu, yılda “bir kez” tatile çıktıkları ve tatile gittiklerinde ortalama “3-6 gece arası” konakladıkları belirlenmiştir. Bu ailelerin, otelde çocukları için en önemsedikleri konulara bakıldığında; bu konular “hijyen”, “güvenlik”, “havuz”, “yemek”, “temizlik”, “eğlence olanakları”, “çocuklar için aktiviteler” vb. şeklinde sıralanmıştır. Otel tercihi yaparken ailelerin; “otelde çocuk havuzunun olmasını”, “açık alan oyun parkının olmasını”, “çocuklara uygun eğlence

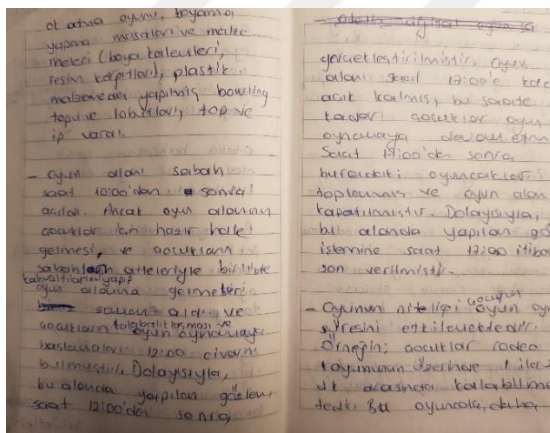
imkanlarının olmasını”, “çocukların yaş düzeylerine uygun oyuncakların bulunmasını” ve “su kaydırağının olmasını” önemsedikleri görülmüştür.

5.2. Nitel Verilere İlişkin Bulgular

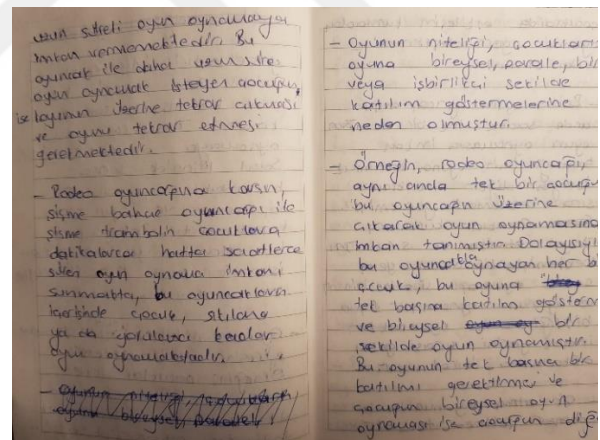
Bu bölümde, araştırma kapsamında toplanan nitel verilerin analiz edilmesiyle elde edilen bulgulara yer verilmektedir. Nitel verilere ilişkin bulgular burada iki bölüm halinde sunulmaktadır. İlk bölümde *saha notlarına*, ikinci bölümde ise *görüşme bulgularına* yer verilmektedir.

5.2.1. Saha Notları

Bu aşamada, otellerin hizmete açık olan ve araştırmacının tuttuğu gözlem defterinden alınan saha notlarına yer verilmektedir. Bu notlar ile otellerde bulunan oyun ve aktivite alanlarının genel bir görünümünün ortaya konulması ve oyunlara ilişkin gözlem formunda yer almayan ek bilgilere açıklık getirilmesi amaçlanmaktadır. Saha notlarının tutulduğu gözlem defterinden iki görsele aşağıda yer verilmektedir.



Görsel 5.1. *Saha Notları 1*



Görsel 5.2. Saha Notları2

Bu notlar, sahadan çekilen fotoğraflarla da desteklenmiştir. Oyun alanlarından görüntü alabilmek için öncelikle otel yönetiminden izin istenmiştir. Otel yönetiminin görüntü almayı onaylamasının ardından, araştırmacının kendisi tarafından cep telefonu kamerası ile oyun ve aktivite alanlarında fotoğraflar çekilmiş ve daha sonra bu fotoğraflar bilgisayar ortamına aktarılarak arşivlenmiştir. Fotoğraflar, oyun ve aktivite alanları boşken çekilmiş ve fotoğraf karesinde otel müşterilerinin ve çocukların olmamasına özen gösterilmiştir. Bunun nedeni yasalarda açıkça görülmektedir. 1982

Anayasasının 20. Maddesinde, kişilerin özel hayatının ve aile hayatının gizliliği esas olup (Anayasa, md. 20), Türk Ceza Kanununa göre kişisel verileri hukuka aykırı olarak ele geçiren, başkasına veren veya yayan kişiler için hapis cezası uygulanmaktadır (TCK, md. 136). Dolayısıyla, sahadan veri toplarken kişilerin aile hayatlarının ihlal edilmemesine ve bu işlemin hukuka aykırılık teşkil etmemesine dikkat edilmiştir.

Sahada tutulan gözlem notları ve oyun alanlarından çekilen fotoğraflar ile gözlem yapılan resort otellerdeki çocuk oyun ve aktivite alanlarına ilişkin betimleme yoluna gidilmiştir. Gözlem uygulaması iki farklı resort otelde (A ve B oteli) yapıldığından ve her iki oteldeki oyun alanları birbirleri ile benzerlik gösterdiğinden, betimleme işlemi bu iki otel için birlikte yapılmıştır. A ve B otellerinde yapılan gözlemler sonucunda, bu otellerde çocukların kullanımına sunulan oyun ve aktivite alanları *çocuk kulübü, gençlik kulübü, dijital oyun salonu, havalı tüfek alanı, mini golf sahası, oyun parkı, açık oyun alanı, havuz alanları, sahil, amfi tiyatro ve snack bar* şeklinde 11 aktivite alanı olarak belirlenmiştir. Bu alanlar, araştırmacının kendisinin gözlemlediği ve hizmete açık oyun ve aktivite alanlarıdır. Burada bu alanlar ile ilgili tutulan saha notlarına yer verilmekte ve bu alanlardan görseller paylaşılmaktadır. Bunu yaparken yukarıda verilen sıralama izlenmekte ve her bir oyun alanı hakkında kısa betimlemeler yapılmaktadır.

Çocuk Kulübü: Çocuk kulübü, otel işletmelerinde “mini club”, “kids club”, “kinder club”, “mini kulüp” ve “çocuk kulübü” isimleriyle anılmakta, burada Türkçe formunun kullanımı tercih edilmektedir. Çocuk kulübü, otellerde çocuk kulübü şefi ve kendisine bağlı çalışma arkadaşları tarafından idare edilmektedir. Otellerde çocuklar için düzenlenecek oyun ve aktivitelerde çocuk kulüpleri etkin bir rol oynamakta ve günlük program akışını organize etmektedir. Çocuk kulübünden çekilmiş bir görsel ile günlük aktivite programına ilişkin bir fotoğraf aşağıda sunulmaktadır.



Görsel 5.3. A Otel Çocuk Kulübü

10:00	MINI CLUB OPENING
10:30	MORNING GYM
	BOCCIA
11:00	DART GAME
	WATER POLO
11:15	WATER GYM
11:30	AIR GUN SHOOTING
14:30	MINI CLUB OPENING
15:00	DART GAME
	WATER GYM
15:30	WATER POLO
16:00	AIR GUN SHOOTING
16:30	ZUMBA -STEP AEROBIC

Görsel 5.4. A Otel Günlük Aktivite Programı

Görsel 5.3'te, A otelinin çocuk kulübünün içinden bir kesit görülmektedir. Burada, çocukların boylarında uygun masa ve sandalyeler bulunmaktadır. Çocuklar burada gün boyunca vakit geçirebilmektedirler. Burada, çocukların boyama yapabilmeleri için boya kalemleri, resim kagıtları ve çeşitli boya ve resim materyalleri bulunmaktadır. Ayrıca, çocukların oyun oynamaları için toplar ve çeşitli oyuncaklar yer almaktadır. Dolayısıyla, çocuklar gün boyunca burada boyama yapabilmekte ve/veya çeşitli oyunlar oynayabilmektedirler. Görsel 5.4'te ise çocuk kulübünün organize ettiği bir günlük aktivite programı yer almaktadır. Program incelendiğinde, çocuk kulübünün sabah 10:00'da açıldığı ve 16:30'daki son aktivite ile kapanışa gittiği dikkat çekmektedir.

Fotoğrafta ayrıca, gün içindeki aktivitelerin dağılımı görülmektedir. Bu programda günün programı sabah 10:30'ta sabah jimnastiği ile başlamakta, boccia, dart, su topu, su jimnastiği ve havalı tüfek ile öğlen saatine kadar devam etmektedir. Havalı tüfek aktivitesinden sonra öğlen arasına gidildiği anlaşılmaktadır. Öğleden sonra çocuk kulübü saat 14:30'da yeniden açılmakta ve aktivite düzenlemeye devam etmektedir. Öğleden sonraki aktivitelerde ise dart, su jimnastiği, su topu, havalı tüfek, zumba ve step bulunmaktadır. Bu program, çocuk kulübünün düzenlediği bir günlük program olup, burada temsili olarak gösterilmektedir. Ancak burada şunu belirtmek gerekir ki, her gün düzenlenen programlarda aktivite içeriği değişkenlik gösterse de çocuk kulübünün açılış ve kapanış saatleri değişmemekte, aktiviteler buradaki programa uygun olarak düzenlenmektedir.

Gençlik Kulübü: Çocuk kulübünün dışında otellerde ayrıca, gençlik kulübü bulunmaktadır. Gençlik kulübü işletmelerde “teenage club” veya “teenager club” şeklinde isimlendirilmekte, burada bu kulüp Türkçe ismi ile kullanılmaktadır. Gençlik kulübüne, “teenager” olarak adlandırılan yaş grubuna giren 10-18 yaş aralığındaki çocuklar gelmektedir. Burada bu yaş grubundan çocuklar oturup kendi aralarında vakit geçirebilmekte, oyunlar oynayabilmektedirler. Çocuklar için bu salonda bilardo masası, bowling, langırt, masa tenisi ve dart gibi oyunlar bulunmaktadır. Burada ayrıca, playsation oyunları da yer almakta ve hızlı bir internet hizmeti sunulmaktadır. Çocuklar burada bu imkanlardan faydalanabilmekte, buradaki oyunlarla oynayabilmekte, internette vakit geçirebilmekte ve/veya internetten kendi indirdikleri oyunları oynayabilmektedirler. Gençlik kulübü bünyesinde ayrıca, bu yaş grubundaki çocuklara özel çeşitli oyunlar, yarışmalar ve aktiviteler de düzenlenmektedir. Bu salondaki oyunlara ilişkin bazı görseller aşağıda yer almaktadır.



Görsel 5.5. B Otel Gençlik Kulübü



Görsel 5.6. B Otel Gençlik Kulübü Programı

Dijital Oyun Salonu: Otellerde çocuklara sunulan kapalı oyun alanlarından bir diğeri de dijital oyun salonudur. Bu salon, dışarıdan gelen kiracı kişi veya şirket tarafından işletilmektedir. Çocuklar ücretini ödeyerek buradaki dijital oyun ve oyuncaklarla oynayabilmektedirler. Burada oyun bilgisayarları ile çeşitli dijital oyun makineleri bulunmaktadır. A otelinde ayrıca, otel müşterilerine ve çocuklara 5D sinema izleme imkanı sunan dijital sinema salonu da mevcuttur. Bu sinema salonu dışarıya kiraya verilmiş bir salondur ve kiralayan kişi burayı ücretli olarak işletmektedir. Dolayısıyla, bu salonda 5D sinema izlemek isteyen bir çocuk ücretini ödeyerek bu imkandan faydalanabilmektedir.



Görsel 5.7. A Otel Dijital Oyun Salonu 1



Görsel 5.8. A Otel Dijital Oyun Salonu 2

Havali Tüfek Alanı: Bu alan, havali tüfek aktivitesi için ayrılmış bir alandır ve burada havali tüfekler ile atış poligonları bulunmaktadır. Buraya küçük yaşta çocuklar alınmaktadır. Ailenin talebi doğrultusunda, 15 yaş üstündeki çocuklar ebeveyn gözetiminde buraya alınmaktadır.

Mini Golf Sahası: Otel işletmelerinde çocuklara sunulan oyun ve aktivite olanakları yalnızca kapalı oyun alanları ile sınırlı değildir. Otellerin bahçesinde ayrıca açık oyun alanları bulunmaktadır. Bu alanlardan birini mini golf sahası oluşturmaktadır. Mini golf sahası, küçük çocukların boy ve kilolarına uygun yapıdadır. Yine mini golf sopaları ve topları da çocukların boyutlarında olup, onların rahatça tutup kaldıracabilecekleri boy ve ağırlıktadır. Bu alan ile çocuklara, kendi boyutlarındaki golf sopaları ve golf topları ile golf oynayabilme imkanı sunulmaktadır.



Görsel 5.9. A Otel Mini Golf Sahası

Oyun Parkı: Otellerde mini golften başka oyun parkı da yer almaktadır. Oyun parkında çocuklar için salıncaklar, kaydıraklar ve trambolinler bulunmaktadır. A otelindeki oyun parkının üzeri bir veranda ile kapalıdır. Çocuklar akşama kadar bu parkta güneşe çıkmadan oyun oynayabilmektedir. Oyun parkına ilişkin görseller aşağıda yer almaktadır.



Görsel 5.10. A Otelı Oyun Parkı:
Kaydırak



Görsel 5.11. A Otelı Oyun Parkı:
Salıncak

Açık Oyun Alanı: Otellerde oyun parkından başka, ayrı bir açık oyun alanı da bulunmaktadır. Burada çeşitli oyun aktiviteleri düzenlenmekte ve şişme oyuncaklara yer verilmektedir. Bu şişme oyuncakların en başında film ve çizgi film karakterleri gelmektedir. Örneğin, bu karakterlerin arasında Ayı Winnie, Sünger Bob ve Örümcek Adam yer almaktadır. Çocuklar bu karakterlerle oynamakta ve bol bol fotoğraf çekirmektedirler. Bu karakterlerin dışında, şişme trambolin, şişme dart, şişme beyzbol (Amerikan futbolu) ve çeşitli şişme bahçe oyuncakları bulunmaktadır. Şişme trambolin, çok sayıda çocuğun aynı anda zıplamasına olanak tanımakta ve çocuklar bu trambolin üzerinde diledikleri gibi zıplayarak oyun oynayabilmektedirler. Şişme dart ile çocuklar kendilerine veya birbirlerine zarar vermeden dart oyunu oynayabilmekte, şişme beyzbol ile de beyzbol oynayabilmektedirler. Ayrıca, koyun şeklinde bir de rodeo oyuncacı bulunmaktadır. Rodeo koyunu, aynı anda sadece tek bir çocuğun üzerine binip oynamasına izin vermektedir. Koyun, şişme yapıda bir alanın üzerinde yer almakta ve koyunun üzerinden düşen bir çocuk bu şişme alana yuvarlanmaktadır. Böylece her yaş grubundan çocuk bu oyuncak ile zarar görmeden rodeo yapabilmektedir. Bu oyun alanından çekilen fotoğraflar ise aşağıda gösterilmektedir.



Görsel 5.12. *A Otel Şişme Film Karakteri: Örümcek Adam*



Görsel 5.13. *A Otel Şişme Çizgi Film Karakteri: Sünger Bob*

Bu alanda yapılan başka oyun ve aktiviteler de vardır. Örneğin, burada çocuklar ok atabilmektedirler. Bunun için çocukların boylarına uygun boyutlarda ve onların kaldırabilecekleri ağırlıkta yapılmış ok ve yay bulunmaktadır. Bunun haricinde bu alanda mini bowling oynanmaktadır. Mini bowling için gerekli bowling topu ve lobutlar da çocukların boylarına ve kilolarına uygun yapıda olup, çocukların kolayca kaldırıp oynamalarına imkan sağlamaktadır. Diğer yandan, burada top ve ip de bulunmakta ve çocuklar bu malzemelerle yakartop veya futbol oynayabilmekte ve ip atlayabilmektedirler.

Şişme oyuncaklar sabah saat 10:00'da şişirilmekte ve bu oyun alanı bu saatten sonra açılmaktadır. Kahvaltısını yapan çocuklar, saat 10:00'dan sonra gelip akşama kadar burada oyunlar oynayabilmektedirler. Bu alanda birbirinden farklı oyun ve oyuncaklar bulunmakta, birinden sıkılan çocuk bir diğerine geçebilmektedir. Bu oyun alanı saat 17:00'e kadar hizmet vermekte ve saat 17:00'de şişme oyuncaklar söndürülüp havaları boşaltılmaktadır. Malzemeler toplanıp çocuk kulübüne götürülmekte ve ertesi sabah yeniden oyun için hazır hale getirilmektedir.

Havuz Alanları: Otellerin çocuklara sunduğu imkanlar arasında oyun parkı ve açık ve kapalı oyun alanlarının yanında havuz alanları da yer almaktadır. Bu bağlamda, otellerin en büyük ve en çok kullanılan havuz alanını büyük havuz oluşturmaktadır. Bu havuzun derinliği 1.40 m olup, havuz hem yetkinler hem de her yaştaki çocuklar tarafından kullanılmaktadır. Büyük havuzun dışında otellerde çocuk havuzu da bulunmaktadır. A Otelinin çocuk havuzunda ejderha şeklinde büyük bir su kaydırağı

bulunmaktadır ve havuzun derinliđi 0.35 m'dir. Bu havuz daha çok küçük yařtaki çocuklar ile yüzme bilmeyen çocuklar tarafından tercih edilmektedir. Otellerde "auqa park" olarak adlandırılan büyük su kaydıracı bulunmaktadır. Su kaydıracının bulunduđu havuzun derinliđi 1.10 m'dir ve bu kaydırak daha çok yaşı büyük çocuklardan rağbet görmektedir.

Çocukların en çok ilgi gösterdikleri bir diđer havuz alanını da içinde "su parkı" olarak adlandırılabilcek bir oyuncağın yer aldığı çocuk havuzu oluşturmaktadır. Bu havuzun derinliđi 0.40 m'dir ve her yařtaki çocukların oynamasına uygundur. Bu oyuncak, havuzun içine yerleştirilmiş vaziyettedir ve park şeklindedir. Bu parkın içinde küçük bir kaydırak yer almakta ve çocuklar üzerinden akan sular eşliğinde bu kaydırdan kaymaktadırlar. Bu parkın üzerinde büyük bir kova yer almakta ve park çalışmaya başlağında bu kova yavaş yavaş havuz suyu ile dolmaktadır. Kova doldukça ve içindeki su ile ağırlaştıkça yavaş yavaş ters dönmekte ve tamamen döndüğünde içindeki su parkın üzerine boşalmaktadır. Ayrıca, parkın içinde dışarıya sürekli su fişkirtan mekanizmalar da yer almaktadır. Bu durum, parkın içinde yağmur etkisi yaratmakta ve çocuklar bu suyun altında oyun oynamaktadırlar. Havuz oyuncakları ve su kaydırakları sabah saat 11:00'den itibaren çalışmaya başlamakta ve 16:00'da kapanmaktadır. Bu alanlarla ilgili görsellere aşağıda yer verilmektedir.



Görsel 5.14. A Otel Su Kaydıracı



Görsel 5.15. A Otel Havuz Oyunağı

Sahil: Otellerin oyun imkanı sunduđu alanlardan biri de sahildir. Sahilde bir adet plaj voleybolu sahası bulunmaktadır. Burada yetişkinler voleybol oynayabildiğı gibi çocuklar da oynayabilmektedirler. Ya çocuklar kendi aralarında plaj voleybolu oynamakta ya da yetişkinlerle beraber takımlar oluşturarak oynamaktadırlar. Plajda

sunulan diğerk bir imkan da kum parkıdır. Bu park alanı plajda kumun üzerinde yer almakta ve bu parkta küçük boyutlarda kaydıraklar ve park oyuncakları bulunmaktadır. Bu parkı daha çok küçük yaştaki çocuklar tercih etmekte ve kumun içinde oyun oynama imkanı elde etmektedirler.



Görsel 5.16. A Otelı Plaj Voleybolu Sahası



Görsel 5.17. B Otelı Kum Parkı

Snack Bar: Snack bar, çocuklar için yapılan mutfak aktiviteleri için kullanılmaktadır. Bu aktivitelerin en başında pizza yapımı gelmektedir. Pizza yapma etkinliği bir gün önceden çocuklara ve müşterilere duyurulmaktadır. Etkinlik saati öncesinde çocuklar çocuk kulübünde toplanmaktadırlar. Çocuk kulübü çalışanları onları etkinlik için hazırlamaktadır. Çocuklar burada önlüklerini giymekte ve aşçı keplerini takmaktadırlar. Daha sonra sıra olmakta ve etkinlik saati gelince sıra halinde çocuk kulübü çalışanları eşliğinde snack bara gitmektedirler. Burada çocuklar masalara oturmakta ve önlerine pizza malzemeleri (pizza hamuru, hamur üstü süsleme malzemeleri vb.) getirilmektedir. Bu malzemeler otelin mutfağından hazır gelmektedir. Gelen hamurları çocuklar burada şekillendirmekte ve diğerk malzemelerle de hamurun üstünü süslemektedirler. Hamurlar hazırlanınca bu aktiviteden sorumlu çalışanlar eşliğinde hamurları fırına göndermekte ve pizzaların pişmesini beklemektedirler. Pizzalar piştikten sonra çocuklara geri servis edilmekte ve çocuklar kendi yaptıkları pizzaları yemekte dirler. Bu etkinlik yaklaşık olarak 30 dakika sürmekte ve etkinliğin sonunda çocuklar çocuk kulübüne geri dönmektedirler.

Amfi Tiyatro: Amfi tiyatro, otellerde gösteri alanı olarak kullanılmakta, burada yetişkinlere yapılan gösterilerin yanı sıra çocuklar için de gösteri ve eğlence olanakları sunulmaktadır. Burada her akşam çocuklar için “çocuk diskosu” düzenlenmektedir. Çocuk diskosu ayrıca, “mini disco” ve “kids disco” olarak da adlandırılmaktadır. Çocuk

diskosu her akşam saat 20:15'te başlamakta ve yaklaşık yarım saat sürmektedir. Disko kıyafetleri eşliğinde üç tane animatör (çocuk kulübü personeli) sahneye çıkmakta ve çocuklar onların karşısına sıralanmaktadır. Animatörlerin arkası seyirciye dönük, yönü ise çocuklara dönük şekildedir. Çocukların tamamı ise seyirciye dönük haldedir. Sahnede herkes yerlerini aldıktan sonra çocuklar için disko şarkıları çalmaya başlamaktadır. Bu şarkılar İngilizce, Almanca, Rusça ve Türkçe dillerinde olup, her dilden şarkı sırayla çalmaktadır. Her şarkı eşliğinde animatörler çocuklara dans figürleri göstermekte, çocuklar da bu figürleri tekrarlayarak onlara eşlik etmektedirler. Bir şarkı bittiğinde yenisi başlamakta, yeni başlayan şarkı ile başka dans figürlerine geçilmektedir. Çocuklar yarım saat boyunca bu şekilde dans etmektedirler. Ayrıca, animasyon personeli bu müzikleri otelden ayrılırken çocuklara hediye etmektedir. Çocuk diskosunun dışında bu alanda çocuklar için başka gösteriler de yapılmaktadır. Örneğin, sihirbazlık gösterisi, papağan gösterisi ve çocuk müzikalleri bu alanda sergilenmektedir. Bu gösteriler, haftanın belirli günlerinde organize edilmekte ve çocuk diskosu saatinden sonra gerçekleştirilmektedir.

Buraya kadar, gözlem yapılan A ve B otellerinin hizmete açık olan ve araştırmacı tarafından tutulan saha notlarına yer verilmiştir. Bu notlar ayrıca, sahadan çekilen fotoğraflarla da görselleştirilmiş ve bu yolla bu otellerin oyun ve aktivite alanlarının bir betimlemesi yapılmıştır. Bu betimleme, sonraki aşamalarda yer verilecek olan araştırma bulgularının yorumlanması ve bu bulguların somutlaştırılarak okuyucuya sunulması açısından önemli görülmüştür.

5.2.2. Görüşme Bulguları

Bu bölümde, *oteller hakkındaki genel bilgilerin* aktarılması ve *görüşme metinlerinin analiz edilmesiyle* elde edilen bulgulara yer verilmektedir.

5.2.2.1. Oteller Hakkındaki Genel Bilgiler

Burada, görüşme formunun ilk kısmında yer alan 14 otele ait genel bilgilere yer verilmektedir. Katılımcıların bu sorulara verdiği cevaplar Tablo 5.7'de gösterilmiştir.

Tablo 5.7. Araştırma Yapılan Oteller Hakkındaki Genel Bilgiler

Katılımcı	Otelin Mevcut Oda Sayısı	Oteldeki Aile Odalarının Sayısı	Otelde Konaklayan Çocuklu Ailelerin Oranı	Çocuklu Ailelerin Otelde Ortalama Geceleme Sayısı	Oteldeki Repeat Guest'lerin Oranı	Repeat Guest'ler İçerisindeki Çocuklu Ailelerin Oranı
K1	456	92	%70	14	%30	%30
K2	456	92	%70	7	%30	%20
K3	456	92	%60	7	%20	%30
K4	441		%70	7	%45	%80
K5						
K6	315		%70	7	%60	%90
K7						
K8	476	26	%80	14	%65	%50
K9	600	250	%70	7	%40	%80
K10			%90			
K11						
K12	524	128	%80	14	%90	%90
K13	465	200	%90	7	%30	%90
K14	510	270	%90	7	%50	%90
K15	420	200	%90	7	%30	%90
K16			%50	5	%50	%55
K17	436	178	%70	7	%60	%90
K18						
K19	300	160	%80	7	%40	%90
K20	612	288	%80	7	%45	%90
ORTALAMA	462	165	%75	8	%45	%71

Tabloya bakıldığında, 12 katılımcının (K1, K2, K3, K8, K9, K12, K13, K14, K15, K17, K19 ve K20) oteller hakkındaki genel bilgilere ilişkin bütün soruları cevaplandığı, buna karşın 4 katılımcının (K4, K6, K10 ve K16) bazı soruları cevapladığı, 4 katılımcının (K5, K7, K11 ve K18) ise hiçbir soruya cevap vermediği görülmektedir. Buna göre soruların cevaplanma oranının %80 (16/20) olduğu anlaşılmaktadır. Katılımcıların cevaplarına ilişkin ortalama değerler üzerinden bir değerlendirme yapılacak olursa, görüşmeye dahil olan otellerin ortalama oda sayısının 462, ortalama aile odalarının sayısının da 162 olduğu dikkat çekmektedir. Bu rakamlar yüzde hesabına vurulduğunda, bu otellerdeki odaların %35'inin (162/462) aile odası olduğu anlaşılmaktadır. Diğer yandan, bu otellerde konaklayan müşterilerin %75'ini çocuklu ailelerin oluşturduğu ve bu ailelerin bu otellerde ortalama 8 gece konakladıkları görülmektedir. Otele tekrar gelen müşterilerle (repeat guest) ilgili bilgilere bakıldığında, bu otellerde konaklayan repeat guest oranının %45 olduğu, bu repeat guest'lerin %71'ini de çocuklu ailelerin oluşturduğu görülmektedir.

5.2.2.2. Görüşme Metinlerine Ait Bulgular

Çalışmanın bu kısmında, yapılan görüşme metinlerine ait bulgular sunulmaktadır. Görüşme soruları bağlamında yapılan açıklamalara aşağıda yer verilmektedir.

Soru 1: Otellerde Çocuklara Sunulan Eğlence ve Oyun Aktiviteleri

Bu bölümde, ilk görüşme sorusuna ilişkin bulgulara yer verilmektedir. Soru katılımcılara, “*Otelinizde, çocuklara sunulan eğlence ve oyun aktiviteleri nelerdir?*” şeklinde sorulmuştur. Bu bulgular ayrıca, bu soru altında katılımcılara yöneltilen ilave soruların çözümlenmesiyle de desteklenmiştir. Bu bağlamda, ilk olarak içerik analizinin bulguları değerlendirmeye alınmış ve bu bulgular Tablo 5.8’de gösterilmiştir.

Tablo 5.8. Otellerde Çocuklara Sunulan Oyun ve Aktiviteler

Ana Tema		Tema	Kod	f	%
1	Fiziksel Oyunlar	Havuz Alanlarındaki Oyunlar (41 / %19.6)	Çocuk havuzunda oynama (11), Havuz oyunları (11) vd.	209	27.8
		Salon Oyunları (41 / %19.6)	Dart (13), Langırt (11), Masa tenisi (11) vd.		
		Oyun Parkındaki Oyunlar (30 / %14.4)	Kaydırak (8), Trambolin (7), Oyun parkı (6) vd.		
		Çocuk Oyunları (28 / %13.4)	Mini bowling (7), Oyun hamuru aktiviteleri (5), Top havuzu (5) vd.		
		Masa oyunları (28 / %13.4)	Satranç (5), Jenga (4), Go oyunu (3), Mangala (3), Monopoly (3) vd.		
		Plaj Oyunları (21 / %10)	Plaj aktiviteleri (12), Kum parkı (6), Plajda kumdan kale yapımı (3)		
		Sokak Oyunları (20 / %9.6)	Hulahop çevirme (6), Halat çekme (4), Top oynama (4) vd.		
2	Eğlence Temelli Aktiviteler	Gösteriler (87 / %66.4)	Sihirbaz gösterisi (15), Papağan gösterisi (11), Balon katlama (10) vd.	131	17.4
		Akşam Eğlenceleri (22 / %16.8)	Çocuk diskosu (18), Gençlik diskosu (2), Karaoke gecesi (2)		
		Sosyal Eğlenceler (22 / %16.8)	Çocuk festivali (11), Barbekü partisi (5), Şarkı söyleme (3) vd.		
3	Beceri Temelli Aktiviteler	Mutfak Aktiviteleri (39 / %37.2)	Pizza yapımı (17), Kurabiye yapımı (11), Muffin yapımı (6) vd.	105	14
		Boyama Aktiviteleri (37 / %35.2)	Boyama (resim yapma) (13), El ve yüz boyama (11), Kum boyama (5) vd.		
		El Becerisi Kazandıran Aktiviteler (27 / %25.7)	El işleri (11), Geri dönüşüm aktiviteleri (5), Sanatsal aktiviteler (4) vd.		
		Dış Mekan Aktiviteleri (2 / %1.9)	Havalı tüfek (1), Atış becerilerini geliştirici aktiviteler (1)		
4	Spor Temelli Aktiviteler	Sportif Aktiviteler (59 / %63.4)	Spor aktiviteleri (9), Ok atma (8), Sabah jimnastiği (8) vd.	93	12.3
		Takım Sporları (30 / %32.3)	Plaj voleybolu (9), Futbol (7), Basketbol (4), Tenis (4) vd.		
		Su Sporları (4 / %4.3)	Banana (1), Jet ski (1), Katamaran (1), Ringo (1)		
5	Rekabet Temelli Aktiviteler	Yarışmalar (63 / %80.8)	Aile yarışmaları (16), Yarışmalar (11), Survivor tarzı yarışmalar (8) vd.	78	10.4
		Turnuvalar (8 / %10.2)	Futbol turnuvası (5), Turnuvalar (2), Gençler için turnuvalar (1)		
		Olimpiyatlar (7 / %9)	Çocuk olimpiyatları (5), Havuz olimpiyatları (2)		
6	Teknoloji Temelli Aktiviteler	Teknolojik Oyunlar (36 / %54.5)	Konsol oyunları (Playstation, X-Box) (25), Dijital oyunlar (6), İnternet oyunları (5)	66	8.8
		Teknolojik Oyun Olanakları (30 / %45.5)	İnternet bağlantısı (8), İnternet kafe (7) vd.		
7	Diğer Aktiviteler	(%100)	Şişme oyunlar (şişme trambolin, şişme dart vb.) (13), Çizgi film ve animasyon karakterleri (7) vd.	38	5
8	Belirli Gün Aktivitele	Önemli Günleri Kutlama (13 / %68.4)	Doğum günü kutlamaları (8), Önemli gün kutlamaları (23 Nisan vb.) (5)	19	2.5
		Konsept Günler (6 / %31.6)	Hazine avı (3), Korsan günü (3)		
9	Eğitim Temelli Aktiviteler	Spor Dersleri (7 / %53.8)	Yüzme dersleri (4), Tenis dersleri (2), Sörf dersleri (1)	13	1.8
		Dil Kursları (3 / %23.1)	Yabancı dil kursu (2), Türkçe dil kursu (1)		
		Kişisel Beceri Kazandıran Eğitimler (3 / %23.1)	Bale dersleri (1), Dans kursu (1), DJ'lik kursu (1)		
TOPLAM GÖRÜLME SIKLIĞI				752	100

Tablo incelendiğinde, otel işletmelerinde çocuklara sunulan oyun ve aktivite için toplam 752 adet kodlama yapıldığı görülmektedir. Burada, kodların yalnızca en sık görülenlerine yer verilmiş olup, otellerde çocuklara sunulan oyun ve aktivitelere ilişkin kodlamaların tam listesi Ek-11’de sunulmuştur. Bu kodlardan 28 tema ve 9 ana temaya ulaşılmıştır. Ana temalar; *fiziksel oyunlar*, *eğlence temelli aktiviteler*, *beceri temelli aktiviteler*, *spor temelli aktiviteler*, *rekabet temelli aktiviteler*, *teknoloji temelli aktiviteler*, *diğer aktiviteler*, *belirli gün aktiviteleri* ve *eğitim temelli aktiviteler* şeklinde isimlendirilmiştir. Ana temalar tabloda, görülme sıklıklarına göre sıralanmıştır. Temaların ve kodların görülme sıklıkları ise her bir ifadenin yanında parantez içinde belirtilmiştir. Bu temaların yorumlanması her birinin kendi içerisinde ayrı ayrı yapılmış ve bu yorumlamalara aşağıda yer verilmiştir.

Fiziksel Oyunlar: Tablo 5.8’e göre, 752 kodlama içerisinde %27.8’lik (209 kod) oranla en sık görülme yoğunluğuna sahip ana temayı “fiziksel oyunlar” oluşturmaktadır. Buna göre otellerde çocuklara en çok sunulan aktivite grubunu “fiziksel oyunların” oluşturduğu ve işletme bünyesinde havuz oyunlarından sokak oyunlarına kadar geniş bir yelpazede oyun imkanı sunulduğu anlaşılmaktadır. Bu ana tema altında, *havuz alanlarındaki oyunlar*, *salon oyunları*, *oyun parkındaki oyunlar*, *çocuk oyunları*, *masa oyunları*, *plaj oyunları* ve *sokak oyunları* olmak üzere 7 tema bulunmaktadır. Bu temalar içerisinde en çok koda sahip temayı “havuz alanlarındaki oyunlar” (%19.6) ile “salon oyunları” (%19.6) meydana getirmektedir. Dolayısıyla, buradan, bir resort otelde tatil yapan çocukların çoğunlukla havuz alanlarında oyun oynadıkları ve salon oyunlarını tercih ettikleri bulgusuna ulaşılmaktadır.

Eğlence Temelli Aktiviteler: Tabloda, fiziksel oyunlardan sonra 131 kodla (%17.4) en yoğun ikinci ana temayı “eğlence temelli aktivitelerin” oluşturduğu görülmektedir. Bu ana tema, *gösteriler*, *akşam eğlenceleri* ve *sosyal eğlenceler* şeklinde üç temadan meydana gelmektedir. Bu temalar içerisinde en sık görülen tema “gösteriler” (%66.4) teması olmuştur. “Akşam eğlenceleri” (%16.8) ve “sosyal eğlenceler” (%16.8) ise aynı oranda görülmüştür. Gösteriler teması, *sihirbaz gösterisi*, *papağan gösterisi*, *balon katlama vb.* kodlarla açıklanmıştır. Akşam eğlenceleri temasının altında, *çocuk diskosu*, *gençlik diskosu* ve *karaoke gecesi* yer alırken; sosyal eğlenceler temasını, *çocuk festivali*, *barbekü partisi* ve *şarkı söyleme* kodları meydana

getirmiştir. Dolayısıyla, buradan, çocukların yoğun olarak sihirbaz gösterisi ve papağan gösterisi gibi gösterilere katıldıkları bulgusu elde edilmektedir.

Beceri Temelli Aktiviteler: “Beceri temelli aktiviteler” (%14), analizler sonucunda ulaşılan üçüncü ana temayı oluşturmaktadır. Bu ana tema, *mutfak aktiviteleri, boyama aktiviteleri, el becerisi kazandıran aktiviteler* ve *dış mekan aktiviteleri* olmak üzere dört temadan meydana gelmektedir. Bu temalar içerisinde en yoğun olanlar “mutfak aktiviteleri” (%37.2) ile “boyama aktiviteleridir” (%35.2). “El becerisi kazandıran aktiviteler” (%25.7) daha düşük bir oran almış, “dış mekan aktiviteleri” (%1.9) ise en az tercih edilen grup olmuştur. Buradan, otel işletmelerinde çocuklar için en sık yapılan aktivite gruplarının mutfak ve boyama aktiviteleri olduğu bulgusuna ulaşılmaktadır. Otellerde yapılan mutfak aktivitelerinin neler olduğuna bakıldığında, bu aktivitelerin *pizza yapımı, kurabiye yapımı* ve *muffin yapımı* gibi çocukların el becerilerini kullanarak yaptıkları yiyecek ve içecek üretim aktiviteleri olduğu görülmektedir.

Spor Temelli Aktiviteler: Çalışmanın dördüncü ana temasını “spor temelli aktiviteler” (%12.3) oluşturmakta, bu ana tema altında üç tane de tema bulunmaktadır. Tabloya bakıldığında, bu temaların, *sportif aktiviteler, takım sporları* ve *su sporları* olduğu görülmektedir. Bu temaların en yoğununu “sportif aktiviteler” (%63.4) meydana getirmektedir. İkinci sırada “takım sporları” (%32.3) teması yer almaktadır. “Su sporları” (%4.3) ise bu sporların içinde en az tercih edilen grup olmuştur. En yoğun olan sportif aktiviteler temasına bakıldığında, bu tema altında yer alan kodların *spor aktiviteleri, ok atma, sabah jimnastiği, su jimnastiği* vb. aktiviteler olduğu görülmektedir. Bu bilgilere göre, otellerde çocuklara sunulan spor temelli aktivitelerin en başında sportif faaliyetlerin geldiği söylenebilir.

Rekabet Temelli Aktiviteler: “Rekabet temelli aktiviteler” (%10.4), görüşme metinlerine yapılan içerik analizi sonucunda ulaşılan beşinci ana tema olmuştur. *Yarışmalar, turnuvalar* ve *olimpiyatlar* bu ana temanın altında yer alan rekabet temelli aktiviteler olmuştur. Bu aktivitelerden en sık uygulananı “yarışmalar” (%80.8) olmuş, “turnuvalar” (%10.2) ve “olimpiyatlar” (%9) ise azınlıkta kalmıştır. Yarışmalar temasına bakıldığında, bu tema altında *aile yarışmaları, yarışmalar, survivor tarzı yarışmalar* vb. kodların yer aldığı görülmektedir. Dolayısıyla, buradan, otel işletmelerinde en çok uygulanan rekabet temelli aktivite grubunun “yarışmalar” olduğu,

yarıřmalar ierisinde de en ok “aile yarıřmalarının” dzenlendiėi bulgusu elde edilmektedir.

Teknoloji Temelli Aktiviteler: Ulařılan ana temalar arasında “teknoloji temelli aktiviteler” de bulunmaktadır. Bu ana tema, %8.8 grlme yoėunluėu ile altıncı sırada yer almaktadır. Teknoloji temelli aktiviteler, *teknolojik oyunlar* ve *teknolojik oyun olanakları* olmak zere iki temaya ayrılmaktadır. Bakıldığında, her iki temanın da birbirine yakın deėerler (%54.5 ve %45.5) aldıkları, buna karřın teknolojik oyunların daha ok tercih edildiėi grlmektedir. Bu oyunlar ierisinde en ok oynanan oyunlar *konsol oyunları* (25) olmuř, bunun dıřında ayrıca, *dijital oyunlar* ve *internet oyunları* da otellerde ocuklara sunulan teknolojik oyunlar arasında yer almıřtır.

Diėer Aktiviteler: Diėer aktivitelerle ve birbirleriyle benzer zellik gstermeyen ve diėer temaların altında kendilerine yer bulamayan aktiviteler “diėer aktiviteler” (%5) adı altında tek temada toplanmıřtır. Bu temanın altında 38 kod belirlenmiř ve bu kodları, *řiřme oyunlar*, *izgi film karakterleri*, *sertifika treni*, *ocuk yogası* vs. oluřturmuřtur.

Belirli Gn Aktiviteleri: Otel iřletmelerinde yapılan bařka bir aktivite eřidi de “belirli gn aktiviteleri” (%2.5) olarak belirlenmiřtir. Bu aktiviteler, *nemli gnleri kutlama* ve *konsept gnler* temalarında karřılık bulmuřtur. Bu aktiviteler ierisinde en sık yapılan aktiviteyi “doėum gn kutlamaları” oluřturmuřtur. Doėum gnleri, katılımcıların da grřme esnasında zerinde durduėu bir aktivite olmuřtur.

Eėitim Temelli Aktiviteler: Analizler sonucunda ulařılan son ana temayı “eėitim temelli aktiviteler” (%1.8) oluřturmuřtur. Eėitim temelli aktiviteler, *spor dersleri*, *dil kursları* ve *kiřisel beceri kazandıran eėitimler* olmak zere  temaya ayrılmıřtır. Bu temalardan “spor dersleri” (%53.8) en ok tercih edilen aktivite grubu olmuřtur. En sık yapılan eėitim aktivitesini ise “yzme dersleri” meydana getirmiřtir. Dolayısıyla, otellerde ocuklar iin eėitim ierikli aktivitelerin de sunulduėu, bu aktivitelerin daha ok spor dersleri ynnde olduėu ve en sık da yzme dersi verildiėi bulgusuna ulařılmıřtır.

Buraya kadar, grřme formunda yer alan birinci sorunun ierik analizi bulgularına yer verilmiřtir. Bu ařamada ise grřme esnasında birinci sorunun altında

katılımcılara yöneltilen ilave soruların betimsel analizinden elde edilen bulgulara davayer verilmektedir.

Soru 1a: Çocuk kulübüne çocukları ne şekilde alıyorsunuz? Bu konudaki prosedürleriniz nedir?

Görüşme esnasında yönetilere yöneltilen ilk ilave soru, çocuk oyun ve eğlence aktivitelerini düzenleyen çocuk kulübü ile alakalı olmuştur. Bu soruya verilen yanıtlar, 4 yaşından küçük çocukların çocuk kulübüne ebeveynsiz alınmadıkları ve çocuk kulübüne alınan her çocuk için bir kayıt formu açıldığıdır. Bu formda, çocuğun adı soyadı, yaşı, yüzme bilip bilmediği, dondurma yiyip yemediği vb. sorular ile anne veya babasının cep telefonu ve oda numarası bilgileri yer almaktadır. Bu form ebeveyn tarafından doldurulup imzalandıktan sonra çocuk, çocuk kulübe alınmakta ve bu form üzerindeki bilgiler baz alınarak çocukla ilgilenilmektedir. Bu bilgileri örneklendirecek K7’den yapılan alıntı şu şekildedir:

“4-12 yaş grubunda çocuklar mini kulübe girecekleri zaman, mutlaka içeriye girişlerinde ateşleri ölçülüyor. Bunun haricinde, bizim bir kayıt, özel kayıt formumuz var. Bu kayıt formunda, çocuğunuz herhangi birşeye alerjisi var mı? Yüzme biliyor mu? Onun haricinde, ebeveynin cep telefonu ve oda numarası kaydediliyor. Bu kayıt yapılırken ebeveyn de orda oluyor ve imzası alınıyor. Ayrıca, çocuk içerde eğer serbestçe dolaşmasını istiyorsa aile, yani, içeri girip çıkabilir diyorsa, ona göre bi kol bantımız var. Ama derse aile, hani, benim çocuğum ben gelmeden hiçbir şekilde mini kulübü terk etmesin, derse, onun için de ayrı bir kol bantımız var. Bu kol bandı, turuncu kol bandı o takılı olan çocuklar daha çok dikkat ediliyor mini kulüp görevlileri tarafından ve hiçbir şekilde mini kulübün dışarısına bırakılmıyor.” (K7)

Soru 1b: Otelinizdeki çocuk oyun ve aktiviteleri ile alakalı yaş gruplamanız nasıl?

Bu soru, katılımcılara yöneltilen ikinci ilave soru olmuştur. Bu soruya katılımcıların verdikleri yanıtlar ise Tablo 5.9’da gösterilmiştir.

Tablo 5.9. Otellerdeki Çocuk Yaş Gruplaması

Katılımcı	Katılımcının Cevabı
K1	0-3 yaş grubu ebeveynleri ile birlikte çocuk kulübüne 4-11 yaş grubu çocuk kulübüne 12-17 yaş grubu gençlik kulübüne
K2	0-3 yaş grubu ebeveynleri ile birlikte çocuk kulübüne 4-13 yaş grubu çocuk kulübüne 14-18 yaş grubu gençlik kulübüne
K3	0-3 yaş grubu ebeveynleri ile birlikte çocuk kulübüne 4-10 yaş grubu çocuk kulübüne 11-18 yaş grubu gençlik kulübüne
K4	0-3 yaş grubu ebeveynleri ile birlikte çocuk kulübüne 4-11 yaş grubu çocuk kulübüne 12-16 yaş grubu gençlik kulübüne 17-18 yaş grubu yetişkinlerle takılmayı tercih ediyor
K5	4-7 yaş grubu çocuk kulübüne 8-12 yaş grubu çocuk kulübüne
K6	4-8 yaş grubu çocuk kulübüne 8-12 yaş grubu çocuk kulübüne 12-16 yaş grubu gençlik kulübüne
K7	0-3 yaş grubu ebeveynleri ile birlikte çocuk kulübüne 4-11 yaş grubu çocuk kulübüne 12-18 yaş grubu gençlik kulübüne
K8	0-3 yaş grubu ebeveynleri ile birlikte çocuk kulübüne 4-7 yaş grubu çocuk kulübüne 7-9 yaş grubu çocuk kulübüne 9-11 yaş grubu çocuk kulübüne 12-14 yaş grubu gençlik kulübüne 15-18 yaş grubu yetişkinlerle takılmayı tercih ediyor
K9	
K10	0-3 yaş grubu ebeveynleri ile birlikte çocuk kulübüne 4-11 yaş grubu çocuk kulübüne 12-16 yaş grubu gençlik kulübüne 17-18 yaş grubu yetişkinlerle takılmayı tercih ediyor
K11	0-3 yaş grubu ebeveynleri ile birlikte çocuk kulübüne 4-12 yaş grubu çocuk kulübüne 12-18 yaş grubu gençlik kulübüne
K12	0-3 yaş grubu ebeveynleri ile birlikte çocuk kulübüne 4-11 yaş grubu çocuk kulübüne 12-18 yaş grubu gençlik kulübüne
K13	0-3 yaş grubu ebeveynleri ile birlikte çocuk kulübüne Ayrıca 0-3 yaş grubu için ücretli bakıcılık hizmeti 4-6 yaş grubu çocuk kulübüne 7-10 yaş grubu çocuk kulübüne 11-18 yaş grubu gençlik kulübüne
K14	0-3 yaş grubu ebeveynleri ile birlikte çocuk kulübüne

	4-11 yaş grubu çocuk kulübüne 12-18 yaş grubu gençlik kulübüne
K15	0-3 yaş grubu ebeveynleri ile birlikte çocuk kulübüne Ayrıca 0-3 yaş grubu için ücretli bakıcılık hizmeti 4-10 yaş grubu çocuk kulübüne 11-18 yaş grubu gençlik kulübüne
K16	0-3 yaş grubu ebeveynleri ile birlikte çocuk kulübüne Ayrıca 0-3 yaş grubu için ücretli bakıcılık hizmeti 4-10 yaş grubu çocuk kulübüne 11-18 yaş grubu gençlik kulübüne
K17	0-3 yaş grubu ebeveynleri ile birlikte çocuk kulübüne Ayrıca 0-3 yaş grubu için ücretli bakıcılık hizmeti 4-10 yaş grubu çocuk kulübüne 11-16 yaş grubu gençlik kulübüne 15-18 yaş grubu yetişkinlerle takılmayı tercih ediyor
K18	0-2 yaş grubu ebeveynleri ile birlikte çocuk kulübüne Ayrıca 0-2 yaş grubu için ücretli bakıcılık hizmeti 3-6 yaş grubu çocuk kulübüne 7-12 yaş grubu çocuk kulübüne 13-15 yaş grubu gençlik kulübüne 16-18 yaş grubu yetişkinlerle takılmayı tercih ediyor
K19	0-3 yaş grubu ebeveynleri ile birlikte çocuk kulübüne 4-7 yaş grubu çocuk kulübüne 8-12 yaş grubu çocuk kulübüne 13-15 yaş grubu gençlik kulübüne 16-18 yaş grubu yetişkinlerle takılmayı tercih ediyor
K20	0-3 yaş grubu ebeveynleri ile birlikte çocuk kulübüne 4-10 yaş grubu çocuk kulübüne 11-15 yaş grubu gençlik kulübüne 16-18 yaş grubu yetişkinlerle takılmayı tercih ediyor

Tablo incelendiğinde, bu soruyu 19 katılımcının cevaplandığı, cevap vermeyen tek katılımcının K9 olduğu görülmektedir. Verilen cevaplar incelendiğinde, otellerin 0-3 yaş grubunu çocuk kulübüne almadıkları, yalnızca ebeveyn eşliğinde aldıkları görülmektedir. Katılımcılardan 5 kişi (K13, K15, K16, K17, K18), bu yaş grubundaki çocuklar için ücretli bakıcılık hizmeti verdiklerini belirtmiştir. Tabloya göre, çocuk kulübüne alınan çocukların yaş grubu genel olarak 4-11 yaş aralığındadır. 11 yaşından büyük çocuklar için gençlik kulübü hizmeti bulunmaktadır. Fakat 15 yaş üstü çocukların gençlik kulübüne de gitmediklerini, bunun yerine yetişkinlerle vakit geçirmeyi tercih ettiklerini belirten katılımcılar da olmuştur.

Soru 1c: Yaş gruplarına göre oyun ve aktivitelerinizi nasıl uyguluyorsunuz? Bunun için belirli bir kriteriniz var mı?

Yaş gruplamasına bağlı olarak sorulan diğer bir soru, yaş gruplarına göre oyun ve aktivitelerin nasıl uygulandığı ile ilgili olmuştur. Bu soruya verilen yanıtlar, çocuk

hangi yaş kategorisindeyse çocuğa o yaş grubunun özelliklerine uygun aktiviteler yaptırıldığı şeklinde olmuştur. Buna göre 4-7 yaş grubuna daha çok kapalı alanlarda el becerilerini geliştirebilecekleri masa başı aktiviteler yaptırılırken, 7 yaşından büyük çocuklar için daha çok açık alanda enerji harcayabilecekleri sportif aktiviteler veya yarışmalar düzenlenmektedir. Bunun nedeni, 7 yaşından büyük çocukların daha enerjik oldukları ve küçük çocuklara yaptırılan masa başı aktivitelerde çok çabuk sıkıldıkları olarak belirtilmektedir. K17 bunu şöyle açıklamıştır:

“4-7 yaş grubundaki çocuklar için el becerilerini geliştirebilecekleri etkinlikler yapıyoruz. 8-10 grubundaki çocuklar ise çok daha hareketli oluyor. Onlar bu tür etkinliklerden çabuk sıkılıyorlar. O yüzden onlar için daha çok enerjilerini harcayabilecekleri açık alan aktiviteleri, yarışmalar ve sportif faaliyetler düzenliyoruz. ... 8-10 yaş grubu çok hareketli oluyor. Onlara masa başı aktivite yaptırdığınız zaman çok çabuk sıkılıyorlar. O yüzden o gruba daha çok açık alan aktiviteleri ve spor aktiviteleri yaptırmak gerekiyor. Bunlardan daha çok zevk alıyorlar.” (K17)

Soru 1d: Çocuklar otelinizdeki oyun ve aktivitelere tek başlarına mı katılıyorlar? Yoksa grupça veya ailece yapabilecekleri oyun ve aktiviteler de düzenleniyor mu?

İlave soruların dördüncüsüne verilen yanıtlara bakıldığında, genelde bireysel oyunlar düzenlenmesine karşın, otel içinde ailelerle yapılan aktivitelere ve yarışmalara da yer verildiği görülmüştür. Bu bağlamda, çocukların diğer çocuklarla yarıştığı yarışmalar düzenlenebilmektedir. Ailece yapılan aktivitelerde, anne ile kızı veya baba ile oğlu bir takım olabilmekte ve karşı takımdan ailelerle yarışabilmektedirler. Veya çocuk kendi ailesiyle takım olup, başka bir aileye karşı yarışabilmektedirler. Başka bir durumda ise çocuklar bir takım olup, ebeveynlerine karşı yarışabilmektedirler. Bu durumun özetini gösteren alıntılardan biri aşağıda sunulmaktadır.

“Haftanın belli günleri “çocuklar ailelerine karşı” diye bir aktivitemiz var. Yani, işte, eee... Çocuklar, erkek çocuklarıyla

beraber, babalarıyla beraber oluyorlar. Erkek çocuklar babalarıyla beraber bi takım oluyor. Kız çocukları anneleriyle beraber bi takım oluyor. Bu sefer karşılıklı yarışıyorlar. Bu şekilde ailevi aktivitelerimiz oluyor. Ailelerle beraber yaptıkları aktiviteler oluyor... Mesela “survivor” yapıyoruz. Survivor’da, işte, çocuklar annelere karşı, çocuklar babalara karşı. Futbol aktivitesi yapıyoruz, çocuklar büyüklere karşı, tarzında, onları sürekli bir hareket haline sokmaya çalışıyoruz.” (K8)

Soru 1e: Otelinizde çocuklara sunduğunuz hazır oyun ve aktivite programınız onlar için yeterli oluyor mu?

Beşinci ilave soruya verilen cevaplar değerlendirmeye alındığında, otelin çocuklara sunduğu aktivite programının onlar için yeterli olduğu görülmüştür. Katılımcılar, programlarında çok fazla oyun ve aktivite çeşitliliğinin olduğunu, her yaştaki çocuğa hitap edebilecek her türlü aktivitenin mevcut olduğunu belirtmektedirler. Bir çocuk bir aktiviteden sıkılsa bile, otelde dahil olabileceği başka aktiviteler de bulunmaktadır. K10 bu durumu şöyle özetlemektedir:

“Programımız yeterli oluyor. Zaten gün içerisinde pek çok aktivite yaptığımız için, çocuk birini beğenmese birini mutlaka beğeniyor. Birinden sıkılırsa, o aktiviteden çıkıp diğerine katılabiliyor. Yani, gün içerisinde alternatifi olan pek çok aktivitemiz oluyor. Bu aktiviteler de çocukların yaşlarına uygun olarak düzenleniyor. O yüzden aktivitelerimiz çocuklar için yeterli oluyor. Ama bazen şöyle oluyor. Mesela, 3-5 çocuk toplanıyor. Mini kulübe geliyor ve diyor ki, “biz top oynamak istiyoruz. Bize top verir misiniz?” O zaman biz onlara istedikleri topu veriyoruz ve gidip kendi aralarında top oynuyorlar. Yani, bunların dışında da çok farklı bir şey isteyen bir çocuk çıkmadı bugüne kadar.” (K10)

Bu bilgilere göre resort otellerde her yaş grubu için çok çeşitli aktivitelerin olduğu ve bu programların her sene güncellenerek eskiyen aktivitelerin programdan çıkarıldığı, bunun yerine o seneye uygun yeni aktivitelerin programa dahil edildiği bulgusuna

ulaşmaktadır. Böylece bir çocuğun aynı otele defalarca gitse bile sıkılmadan, keyif alarak tatilini geçirebildiği anlaşılmaktadır.

Soru 2: Otellerde Çocuklara Sunulan Dijital Oyun İmkanları

Görüşmelerde katılımcılara yöneltilen ikinci görüşme sorusu, otellerde çocuklara sunulan dijital oyun imkanlarıyla alakalı olmuştur. Bu soruya verilen cevaplardan ulaşılan bulgular Tablo 5.10’da gösterilmiştir.

Tablo 5.10. Otellerdeki Dijital Oyun İmkanları

Temalar	Dijital Oyun İmkanları	f	%
1 Teknolojik Oyunlar	Konsol oyunları (Playstation, X-box)	25	36 54.5
	Dijital oyunlar	6	
	İnternet oyunları	5	
	İnternet bağlantısı	8	
	İnternet kafe	7	
2 Teknolojik Oyun Olanakları	Dijital oyun odası/salonu	4	30 45.5
	Oyun bilgisayar	4	
	Dijital oyun makineleri (Air hockey, boks makinesi vb.)	3	
	Tablet	3	
	Sanal gerçeklik gözlüğü	1	
TOPLAM		66	100

Tabloda, otellerde çocuklara sunulan dijital oyun imkanları görülmektedir. Tabloya göre, otellerin dijital oyun imkanları *teknolojik oyunlar* ve *teknolojik oyun olanakları* olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Bunlardan görüşme yapılan otellerde en sık görüleni “teknolojik oyunlar” (%54.5) olmuş, dijital oyun imkanı sunan diğer teknolojik olanaklar (%45.5) da bunu takip etmiştir. Bu oyunlar içerisinde en çok oynanan oyun *konsol oyunları* (25) olmuş, bunun dışında ayrıca, *dijital oyunlar* (6) ve *internet oyunları* (5) da otellerde çocuklara en sık sunulan teknolojik oyunlar arasında yer almıştır.

Soru 3: Otellerde Çocuk Eğlence ve Oyun Aktivitelerinin Yürütülmesi

Görüşme sorularının üçüncüsünü, “*Otelinizde, çocuk eğlence ve oyun aktiviteleri ne şekilde yürütülmektedir? Yani, bu aktiviteleri siz ekip olarak kendiniz mi planlayıp organize ediyorsunuz? Yoksa tüm bunları dışardan bir şirket aracılığıyla mı yapıyorsunuz?*” sorusu oluşturmaktadır. Bu aşamada, katılımcıların bu soruya verdikleri

cevaplardan elde edilen bulgular sunulmaktadır. Bu soruya bütün katılımcılar (20 katılımcı) cevap vermiştir. Verilen cevaplara bakıldığında, otelde çocuklara sunulan eğlence ve oyun aktivitelerinin otelin kendi animasyon ekibi tarafından organize edildiği görülmüştür. Otellerin animasyon ekibi altında çocuk kulübü bulunmakta ve otelin çocuklara sunduğu oyun ve aktiviteler çocuk kulübü tarafından organize edilmektedir. Yalnızca haftanın belli günlerinde belli başlı gösteri ve aktiviteler için dışarıdan profesyonel ekipler getirilmektedir. K10 bunu şöyle anlatmaktadır:

“Aktivitelerimizi çoğunlukla kendimiz organize ediyoruz. Oyunlar olsun, pizza yapımı olsun, spor aktiviteleri olsun, bunları kendimiz yapıyoruz. Mini diskoyu da kendimiz yapıyoruz. Her akşam mini kulüpteki animatörlerimiz çocuklara disko yaptırıyorlar. Ancak bazı gösteriler var ki, onları biz yapmıyoruz. Örnek veriyorum, sihirbaz gösterimiz oluyor. Papağan gösterisi getiriyoruz. Ya da buna benzer çocukların ilgisini çekebilecek gösteriler getirtiyoruz. Zaman zaman çocuk müzikallerimiz oluyor. Kukla gösterileri oluyor. Bazen tiyatro gösterileri getiriyoruz... Çocuk festivalleri oluyor. Bu festivallerde şişme oyunlar oluyor. Tahta bacak ya da jonglör olabiliyor. Çizgi film karakterleri gelebiliyor... Balon katlama gibi etkinlikler... Bunlar için profesyonel ekiplerden destek alıyoruz. Yani, bu gösterileri dışardan getirtiriyoruz. Ama bunların dışındaki tüm aktiviteleri kendimiz yapıyoruz.” (K10)

Otel yöneticileri, çoğu aktiviteyi kendileri organize etmektedirler. Çünkü otellerinin olanakları buna yeterlidir ve bu aktiviteleri yapacak personeli mevcuttur. Buna karşın bazı aktiviteleri dışarıdan getirmektedirler. Örneğin, sihirbazlık gösterisi, papağan gösterisi ve çocuk festivali gibi etkinlikler otellere dışarıdan hazır getirilmektedir. Yöneticiler birtakım nedenlerle bu gösteriler için dışarıdan profesyonel ekip getirmektedirler. K12 bu nedenleri şöyle anlatmaktadır:

“Bunları neden dışardan getirtiriyoruz? Birincisi, bazı gösteriler profesyonel ekip ve hazırlık gerektiriyor. Sihirbazlık gösterisi mesela. Ya da papağan gösterisi. Adamlar bu işte profesyonelleşmiş. Benim bu gösterileri yapacak personelim

yok. Haftada bir falan dışardan hazır getirtiyoruz. İkincisi de bazı malzemeleri depoda tutmaya gerek görmüyoruz. Örneğin, şişme oyuncaklar. Bu oyuncakları biz her gün oynatmıyoruz. Belli zamanlarda getirtiyoruz. O yüzden bunlara para verip de boşuna depoda tutmanın mantığı olmuyor. Zaman zaman kiralityoruz. Geliyorlar. Çocuklar bunlarla oynuyor. Sonra gidiyorlar.” (K12)

Buna göre ilk olarak yöneticiler, bu tarz aktiviteleri profesyonel hazırlık ve özel uzmanlık gerektirdiği ve kendi tesislerinde bu tür aktiviteleri yapacak personel olmadığı için tercih etmektedirler. Ayrıca, sürekli olarak her gün yapmayacakları aktiviteler için boşuna malzeme parası ödeyip depo işgal etmek istememektedirler. Bu tür etkinlikleri dışarıdan getirmek, hem maliyet hem de mekan açısından onlara avantaj sağlamaktadır.

Dışarıdan gelen bu ekipler, otelde profesyonel anlamda gösteri ve aktivite yapmaktadırlar. Onların yaptığı bu gösterilerle ilgili bilgileri Tablo 5.11’de görmek mümkündür.

Tablo 5.11. Otellerde Dışarıdan Alınan Aktiviteler

Aktivite	f
Sihirbaz gösterisi	15
Şişme oyunlar (şişme trambolin, şişme dart vb.)	13
Çocuk festivali	11
Papağan gösterisi	11
Balon katlama (balon şovu)	10
Çocuk müzikalleri (Sing, Aslan Kral, Mama Mia vb.)	10
Çocuklara yönelik gösteriler (Transilvanya, Lego, Toy Story, Michael Jackson vb.)	8
Çizgi film ve animasyon karakterleri (Ayı Winnie, Sünger Bob vb.)	7
Palyaço	7
Tahta bacak	6
Jonglör	5
Çocuklara yönelik konserler	4
Tiyatro gösterileri	4
Kukla gösterisi	3
Workshop	2
Film karakterleri (Örümcek Adam vb.)	1
Su balesi gösterisi	1
Şişme evler/kaleler	1
TOPLAM	119

Tabloya bakıldığında, otel işletmelerinde dışarıdan getirilen 18 aktivitenin olduğu görülmektedir. Bu aktiviteler içerisinde en sık yapılanları, “sihirbaz gösterisi” (15),

“şişme oyunlar” (13), “çocuk festivali” (11), “papağan gösterisi” (11), “balon katlama” (10) ve “çocuk müzikalleri” (10) olmuştur. Otel yönetimi bu tarz aktiviteleri dışarıdan getirtse bile organizasyonu tamamen dışarıdan gelen ekibe bırakmaktaki, animasyon personelinin kendileri de organizasyonun içinde yer almaktadırlar. Bunun nedeni olarak K1 şunu belirtmektedir:

“Tabiki çocuk etkinlikleri getirdiğimiz firmalar var dışardan. Örneğin, Workshoplar, çizgi film karakterleri, film karakterleri, sihirbaz gösterisi, balon katlama, çocuk festivalleri, palyaço, tahta bacaklar. Ama genel olarak dışardan getirdiğimiz etkinliklere biz de katlıyoruz. Çünkü çocuklar bizi tanıdığı için, bizim elemanlarımızı personelimizi tanıdığı için...” (K1)

Buradan anlaşılmaktadır ki, çocuklar otelin animasyon ekibini tanıdıkları ve onlara alışkın oldukları için, otel yönetimi bu tarz organizasyonlarda kendi ekibinin de bulunmasına dikkat etmektedir. Böylece çocukların dışarıdan gelen ekibe bir yabancılik çekmeden aktivitelere katılmaları sağlanmış olmaktadır.

Soru 4: Otellerde Çocuklara Yönelik Aktiviteler Planlanırken Dikkat Edilen Hususlar

Katılımcılara yöneltilen dördüncü görüşme sorusu, “Otelinizde, çocuklara yönelik oyun ve aktiviteler oluşturulurken ve uygulanırken nelere dikkat edilmektedir?” şeklinde olmuştur. Bu soru için elde edilen bulgulara Tablo 5.12’de yer verilmiştir.

Tablo 5.12. Otellerde Dikkate Alınan Çocuk Aktivitesi Düzenleme Kriterleri

	Kriter	f
1	Çocukların yaş grupları	18
2	Değişen oyun trendleri	12
3	Güvenlik	10
4	Çocukların oyun talepleri/tercihleri	9
5	Geri bildirimler	9
6	Çocukların beğenisi/memnuniyeti	6
7	Havanın sıcaklığı	6
8	Yemek saatleri	6
9	Çocukların uyku saati	5
10	Dışardan gelen faaliyetler için referans	5
11	Müşteri portföyü	5
12	Oyun ve oyuncak piyasası	5
13	Pandemi kuralları	5
14	Çocukların milliyeti	4
15	Diğer otellerdeki güncel uygulamalar	4
16	Mevsim şartları ve hava koşulları	4
17	Teknolojik gelişmeler	4
18	Müşterilerin talepleri/tercihleri	3
19	Oyunlarda ve aktivitelerde kullanılan malzemenin çocuklara uygunluğu	3
20	Oyunlarda ve aktivitelerde kullanılan malzemenin kalitesi	3
21	Oyuncaklarda CE belgesi	3
22	Çocuk sayısı	2
23	Müşterilerin beğenisi/memnuniyeti	2
24	Oyuncak seçimi	2
25	Çocukların becerilerini geliştirebilecekleri aktivitelere yer verme	1
26	Müşterilerin geldiği tarih	1
27	Müşteri yoğunluğu	1
28	Oyun ve aktiviteler için seçilecek mekanın yeterliliği	1
29	Oyun ve aktivitelerde kullanılan malzemenin maliyeti	1
30	Oyun ve aktiviteyi yapacak personelin seçimi	1
	TOPLAM	141

Tabloya bakıldığında, çocuk oyun ve aktivitelerini planlarken yöneticilerin dikkate aldıkları 30 kriter olduğu görülmektedir. Bu 30 kriter için katılımcılar, 141 defa görüş bildirmişlerdir. Bu kriterler, *çocukların yaş grupları*, *değişen oyun trendleri*, *güvenlik*, *çocukların oyun talepleri*, *geri bildirimler*, *çocukların beğenisi*, *havanın sıcaklığı*, *yemek saatleri*, *çocukların uyku saati vb.* kriterleridir. Buradan anlaşılmaktadır ki, çocuklarla ilgili oyun ve aktivite programı belirlenirken, güvenlik önlemlerinden havanın sıcaklığına, çocukların uyku saatinden oyuncak seçimine kadar pek çok değişken devreye girmekte ve tüm bu değişkenler göz önünde bulundurularak program hazırlanmaktadır. Bu kriterlerin içinde en çok dikkate alınan kriterler, “çocukların yaş grupları” (18), “değişen oyun trendleri” (12) ve “güvenlik” olmuştur. Burada ayrıca, günümüz şartlarına bağlı olarak “pandemi kurallarının” da bu kriterler arasına girdiği dikkat çekmektedir.

Soru 4a: Otelinizde, çocuk oyun ve aktiviteleri konusundaki programınızı kaç günlük yapıyorsunuz?

Dördüncü görüşme sorusu ile alakalı olarak katılımcılara, çocuk oyun ve aktivite programının süresi ile ilgili ilave bir soru sorulmuş ve burada bu sorunun yanıtı aranmıştır. Görüşmelerden, otel işletmelerinde çocuklara yönelik yapılan oyun ve aktivite programlarının çoğunlukla “7 günlük” (13) planlandığı, buna karşın “14 günlük” (4) planlamaların da yapıldığı bulgusu elde edilmiştir. Katılımcılar, bu programlama yapılırken çoğunlukla “müşterilerin geceleme sayısını” dikkate aldıklarını belirtmişlerdir. Buna göre sektörde hizmet veren resort otellerin çocuk animasyon programlarını çoğunlukla 7 günlük planladıkları ve bu planlamada müşterilerin otelde kaç gece kaldıklarının etkili olduğu bulgusuna ulaşılmaktadır.

Görüşmeler esnasında bu konuda önemli bir husus dikkati çekmiştir. Katılımcılardan bazıları, pandemi sürecinin otelde konaklayan müşterilerin geceleme sayısını etkilediğini, buna bağlı olarak onların da animasyon programlarının süresini değiştirdiklerini belirtmişlerdir. K10 bunu şöyle anlatmıştır:

“Misafirlerimiz önceden çoğunlukla 14 günlüğüne gelirdi otelimize. Biz de onların konaklama sayısına bağlı olarak 14 günlük program düzenlerdik. Ancak pandemi programımızı da etkiledi. Şimdiki misafirler genelde 7 gece kalıyor otelde. Böyle olunca biz de programımızı 7 günlük olarak değiştirdik.” (K10)

Verilen bilgiler incelendiğinde, önceden müşterilerin otelde 14 geceleme yapmalarına rağmen, pandemiden sonra bu sürenin değiştiği ve müşterilerin geceleme sayısının 7’ye düştüğü görülmektedir. Bunun da otellerdeki animasyon programlarının süresini etkilediği anlaşılmaktadır. Buna göre daha öncesinde 14 günlük animasyon programı hazırlanan bazı otellerde, pandemiden sonra bu sürenin 7 güne düştüğü bulgusu elde edilmiştir. Bu noktada, görüşmeler esnasında günlük program akışına da değinilmiştir. K11 bu akışı şu şekilde anlatmıştır:

“Sabahları mesaiye başlamadan önce kendi aramızda bir toplantı yapıyoruz. Zaten o günün pgoramı bir gün öncesinden misafirlere ilan edilmiş oluyor. Biz sabah toplandığımızda,

programın üzerinden bir kez daha geçiyoruz. Son kontrollerimizi yapıyoruz. Eksiklerimizi tamamlıyoruz. Görev dağılımlarını netleştiriyoruz. Sonra, 5 buçukta tekrar toplanıyoruz ve günün özetini geçiyoruz. Akşam şovları için hazırlık yapıyoruz.” (K11)

Burada program saatleri göze çarpmaktadır. Buna göre çocuk kulübünün sabah 10:00’da açıldığı, öğlen verilen molanın ardından öğleden sonra 17:00’ye kadar açık kaldığı görülmektedir. Çocuk kulübünün açık kaldığı saatlere bağlı olarak gün içindeki aktivitelerin de bu saatler arasında gerçekleştirildiği anlaşılmaktadır. Akşam 20:00’den sonra çocuk diskosunun olduğu, diskodan sonra da varsa diğer akşam etkinliklerine yer verildiği görülmektedir.

Soru 5 ve 6: Otellerin Çocuk Eğlence ve Oyun Aktiviteleri Ekibi

Bu sorulara verilen cevapların birbirine benzer şekilde yapılmış olması nedeniyle soruların yorumu birlikte yapılmıştır. Beşinci soru katılımcılara, “*Otelinizde, çocuk eğlence ve oyun aktiviteleri ile ilgili özel bir ekibiniz var mıdır?*” şeklinde sorulmuş, bu bağlamda altıncı soruda ise “*Otelinizde, çocuk gelişimi ve pedagoji konularında eğitim almış personeliniz var mıdır?*” şeklinde konu açılmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda, katılımcıların tamamı (20), otelde çocuk kulübü olduğunu, 17 katılımcı ise çocuk kulübüne ilaveten gençlik kulübünün de olduğunu belirtmiştir. Ayrıca, 19 katılımcı çocuk gelişimi ve pedagoji eğitimi almış personelinin olduğundan bahsetmiştir. Bu konulara ilişkin rakamsal bulgular ise Tablo 5.13’te gösterilmiştir.

Tablo 5.13. Otellerin Çocuk Animasyon Ekibi

Katılımcı	Çocuk Kulübü	Gençlik Kulübü	TOPLAM	Pedagoji Eğitimli Personel
K1	8	4	12	8
K2	8		8	8
K3	8		8	8
K4				8
K5				3
K6	4		4	3
K7	6	2	8	3
K8	3		3	2
K9	5		5	3
K10	7	2	9	4
K11	7	2	9	4
K12	6	2	8	5
K13	25		25	20
K14	7		7	5
K15	5		5	5
K16	32		32	10
K17	8		8	4
K18	8		8	4
K19	7		7	5
K20	13		13	9

Tablo incelendiğinde, çocuk oyun ve aktiviteleri ile ilgilenen en kalabalık ekibin K16 (32) ve K13'te (25) olduğu görülmektedir. Diğer katılımcıların verdikleri bilgilere bakılacak olursa, görüşme yapılan otellerde çocuk aktiviteleri ile ilgilenen 3 ile 13 arasında personel olduğu görülmektedir. 5 katılımcının (K1, K7, K10, K11 ve K12) ayrıca, gençlik kulübünde de istihdam ettiği personelin sayısını belirttiği dikkat çekmektedir. Ayrıca, katılımcıların tamamının ekibinde pedagoğ sertifikalı en az iki personelin olduğu da ulaşılan bulgular arasındadır. Konuyla alakalı olarak katılımcılar, Bakanlığın çıkardığı yönetmelik gereği zaten her otel işletmesinde en az bir tane pedagoğ sertifikalı personelin bulundurulmasının bir zorunluluk olduğunu belirtmişlerdir. Bu ifade, 30791 Sayılı ve 01.06.2019 tarihinde Resmi Gazetede yayımlanan Turizm Tesislerinin Niteliklerine İlişkin Yönetmeliğin 15. maddesinde karşılık bulmaktadır (TTNİY, m. 15).

Soru 7: Otellerde Personele Verilen Hizmet İçi Eğitimler

Görüşmede katılımcılara, “Otel yönetimi olarak, çocuklara yönelik hazırlanacak aktiviteler konusunda personelinize hizmet içi eğitim veriyor musunuz? Cevabınız evetse, ne gibi eğitimler veriyorsunuz?” şeklinde bir soru sorulmuş ve burada, bu

sorunun çözümlenmesinden elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Otel işletmelerinde animasyon personeline verilen hizmet içi eğitimler Tablo 5.14'te gösterilmiştir.

Tablo 5.14. Otellerde Personele Verilen Hizmet İçi Eğitimler

Verilen Eğitim	f
Departman içi eğitim	15
İlk yardım eğitimi	6
İş sağlığı ve güvenliği eğitimi	6
Yangın eğitimi	4
Çocuk gelişimi ve pedagoji eğitimi	2
Psikoloji eğitimi	2
Hijyen eğitimi	1
TOPLAM	36

Tabloda, otel işletmelerinde animasyon personeli için katılımcıların 7 eğitimden bahsettiği görülmektedir. Bu eğitimler, *departman içi eğitim, ilk yardım eğitimi, iş sağlığı ve güvenliği eğitimi, yangın eğitimi, çocuk gelişimi ve pedagoji eğitimi, psikoloji eğitimi ve hijyen eğitiminden* oluşmaktadır. Bunların içerisinde en sık verilen eğitimin, “departman içi eğitim” (15) olduğu görülmektedir.

Soru 7a: Bu eğitimleri hangi konuda uzmanlaşmış kişiler tarafından ne şekilde vermektedir?

Yedinci soru ile alakalı katılımcılara, bu eğitimleri kimlerin verdiği ile ilgili ilave soru sorulmuştur. Bu soruya alınan cevaplarda, departman içi eğitimlerin eğlence müdürü, eğlence müdürünün yardımcısı, çocuk kulübü şefi veya formasyon eğitimi olan personel tarafından verildiği bulgusu elde edilmiştir. Çocuk gelişimi ve pedagoji eğitimleri, çocuk gelişimi ve pedagoji uzmanlarından, psikoloji eğitimi de uzman psikologtan alınmaktadır. Diğer eğitimler ise konusunda uzman olan eğitmenler tarafından verilmektedir. Uzmanlar tarafından verilen bu tür eğitimleri otellerin İnsan Kaynakları departmanı organize etmektedir. Bu eğitimlere -departman müdürleri de dahil- bütün otel personeli katılmakta ve eğitim sonunda sertifika almaktadırlar.

Soru 7b: Bu eğitimler ne şekilde verilmektedir?

Görüşmelerde değinilen konulardan biri de otellerde verilen hizmet içi eğitimlerin ne şekilde verildiği konusu olmuştur. Bu eğitimlerin nasıl verildiğini K1 şöyle anlatmıştır:

“Mesela, eğlence departmanında misafire nasıl davranılmalı? Bu şekilde anlatıyoruz mesela. Misafiri nasıl memnun edebiliriz? Onların eğitimleri yapılıyor. Amfi tiyatrodaki şov sırasında ne yapılmalı? Onların eğitimleri yapılıyor. “Make up” eğitimimiz var mesela. Şova çıkılacağı zaman ne yapılmalı? Nelere dikkat edilmeli? Malzeme nasıl kullanılmalı? Otel alanındaki malzemelerimizi nasıl temiz tutabiliriz? Çevre temizliği....” (K1)

Açıklamalar incelendiğinde, burada departman için eğitimlere yer verildiği dikkat çekmektedir. Bu eğitimlerin içeriğini daha çok “müşteri memnuniyeti, müşteri ile nasıl iletişim kurulmalı, çocuklara nasıl davranılmalı, aktiviteler esnasında nelere dikkat edilmeli, çevre ve alan temizliği, program içeriği, aktivitelere ilişkin görev dağılımı vb.” konular oluşturmaktadır.

Soru 8: Çocuk Eğlence ve Oyun Aktivitelerini Programlarken Otel Yöneticilerinin Aldıkları Uzman Görüşü

Görüşmede katılımcılara sekizinci soru olarak şu sorulmuştur: “Çocuk oyunlarını programlarken herhangi bir uzman görüşü alıyor musunuz? Cevabınız evetse, bu uzman kimdir ve size ne şekilde destek olmaktadır?” Bu sorunun çözümlemesinden elde edilen bulgular bu aşamada verilmiştir. Buna göre bu soruya toplamda 18 katılımcı cevap vermiştir. Bunlardan iki tanesi uzman desteği aldığını belirtmiştir. K6 neden uzman desteği aldığını şöyle açıklamıştır:

“Benim yaşımdan büyük olan, bu sektörde olan, daha önceden beri yıllarını vermiş insanlara yaptığım programı mesela yönlendiriyorum, gösteriyorum. Bi eksiklik var mı? Nasıl olmuştur? diye fikir alışverişinde bulunuyorum. Hani, o da şunu koyarsan daha iyi olur ya da şunu çıkarırsan belki daha iyi olur,

gibi feedback'ler alıyorum, yine grubumuzdan. Uyguluyorum. Oluyorsa onun üzerinden devam ediyorum. Olmuyorsa yine onun üzerinden başka bir değişiklik sağlayıp devam ediyorum yani...” (K6)

Ancak diğer 16 katılımcı uzman desteği almadığını belirtmiştir. K13 bunu şöyle ifade etmiştir:

“Aslında almıyoruz. Çünkü zaten bu ekibin içerisindeki arkadaşlarımızın her biri uzman kişiler. Eğer şef olarak bir pozisyonda çalışıyorsa bir arkadaşımız, en az 5 yıllık 6 yıllık minimum tecrübesi var anlamına geliyor. O da kendi işinde uzman sayılıyor. Dolayısıyla, dışardan herhangi bir uzman görüşü almıyoruz.” (K13)

Bu soruyu, uzman desteği almayan diğer katılımcılar da aynı şekilde yanıtlamıştır. Buna göre bu katılımcıların uzun yıllardır sektörde çalıştıkları için kendi uzmanlık bilgisine ve sektör tecrübelerine güvendikleri anlaşılmaktadır. Ayrıca, bu katılımcıların yanlarında tecrübeli ve alanında eğitilmiş personel çalıştırdıkları, bu sebeple onların uzmanlık bilgilerine ve deneyimlerine de güvendikleri görülmektedir. Dolayısıyla, buradan, bu katılımcıların dışarıdan herhangi bir uzman desteği alma ihtiyacı duymadıkları bulgusuna ulaşılmaktadır.

Soru 9: Diğer Bilgiler

Görüşme sorularının sonuncusunu, “Konu ile ilgili olarak sizin eklemek istediğiniz başka bir bilgi var mıdır?” sorusu oluşturmaktadır. Bu soru altında katılımcılar, diğer görüşme sorularının dışında bazı ilave konuları açıklama gereği duymuşlardır. Bu soruların çözümlenmesinden elde edilen bulgulara aşağıda yer verilmiştir.

K10 “farklı dilleri konuşan çocukların birbirleriyle kurdukları iletişim” hakkında şunları söylemiştir:

“Zaten çocuk oyun içine girdiği zaman herşeyi unutuyor. Oyun oynarken sözcüklere ihtiyaç duymuyor. Onlar kendi aralarında çok güzel anlaşıyorlar. Yani, çocuklar birbirleriyle iletişim

kurmak için dile ihtiyaç duymuyorlar. Oyun onlara yetiyor. Hangi dili konuşurlarsa konuşsunlar, birbirleriyle çok güzel oyun oynuyorlar... Oyuna daldıklarında da zaten onlar birbirlerinin dilinden çok güzel anlıyor.” (K10)

“Otele ilk defa gelen çocukların otel ve personele alışma süreci” hakkında K11 şunları ifade etmiştir:

“Elbette yeni gelen her çocukta başlangıçta bir çekingenlik oluyor. Ama bu çekingenlik çok uzun sürmüyor. Biz zaten onları daha resepsiyonda karşıyoruz. Onlarla tanışıyoruz. Onları mini kulübe davet ediyoruz. Oyun parkımızı gezdiriyoruz. Mini kulübü görünce, oyuncakları görünce zaten hemen mutlu oluyorlar. Hemen oyun oynamak istiyorlar. Başta biraz çekingen davranıyorlar. Ama sonra oyuna daldıklarında çekingenliği falan unutuyorlar. Sonra bir bakıyorsunuz, birkaç saat sonra birbirleriyle kaynaşmış oluyorlar.”

“Çocuklar tatilleri bittiğinde otelden zor ayrılıyorlar” diyen K17 ise görüşlerini şöyle açıklamıştır:

“Ya onu hiç sormayın. En duygusal anlarımız ayrılık anları oluyor. Çok güzel bir tatil geçiriyorlar burda. Çok alışıyorlar. Her gün her aktiviteye çok büyük bir heyecanla katılıyorlar ve ömür boyu sanki hep burda kalacaklarmış da burdaki oyunlar hiç bitmeyecekmiş gibi davranıyorlar. Ama ayrılık günü gelince işte o gün çok zor oluyor. Hiç gitmek istemiyorlar”.

Otele bağlanan çocuklarla alakalı olarak üzerinde durulan diğer bir konu da “onları otele bağlayan asıl unsurun ne olduğudur”. Burada aşağıdaki bazı ifadeler dile getirilmiştir:

“Bu değişiyor. Bazı aileler var, otelin imkanlarını çok seviyor. Personel gitse de o aileler sırf otelin imkanları için bu otele gelmeye devam ediyorlar. Çünkü çocukları bu oteldeki oyuncakları çok seviyor. Aktivitelerimizi çok seviyor. Başta Ablası gitti diye üzülüyor tabi çocuk. Geldiğinde onu bi arıyor.

Bulamayınca kısa süreli bir üzüntü yaşıyor. Ama bu üzüntü uzun sürmüyor. Çocuk oyuncakları görünce kendinden geöiyor. Herşeyi unutuyor. Oyun oynamaya devam ediyor. Bu aileler için personelin burdan ayrılması çok önemli olmuyor. Ama tam tersi olanlar da var. Bazı misafirler de mesela, sırf personel burdan gitti diye buraya bir daha gelmiyorlar. Diyorlarki, “çocuğum Ablasını çok seviyordu. Biz de ablasını özlediği geliyorduk sizin otelinize. O yok diye çocuğum artık oraya gelmek istemiyor” diyor aile.” (K12)

“Pandemi süreci bizi çok etkiledi”. Görüşmelerde son olarak, günümüze damgasını vuran Covid-19 süreci gündeme gelmiş ve konuyla ilgili olarak katılımcıların görüşleri K7’nin açıklamalarında şöyle özetlenmiştir:

“Şu an pandemi olduğu için sosyal mesafeye dikkat ediyoruz. Dezenfekte olaylarına aşırı derecede dikkat ediyoruz. Her animatörde mutlaka yanında bi tane dezenfektan olur. Mutlaka tüm çalışanlarımız maskelidir. Bunlar çok önemli. Girişte nasıl ateşölçer, eee, ve çocukların kaydı yapılıyorsa, aynı şekilde fitness’ta da bu yapılıyor ve teenager club’ta da bu yapılıyor. Yani, hem ateş ölçülür. Misafirin kaydı yapılır. Ondan sonra çocuklar aktiviteye alınır. Animatörler de yine maskeli ve... Eee... Eğer bir voleybol aktivitesi yapılacaksa o top önceden dezenfekte edilir, öyle misafire verilir. Geri alınırken de dezenfekte edilir, ondan sonra yerine koyulur ve bunun kaydı tutulur. Eee... Örnek veriyorum, masa tenisi raketleri verilirken, pinpon topu verilirken, bunların hepsi dezenfekte edilir. Daha sonra da dezenfekte edilip tekrar kaldırılır.”

Buraya kadar yapılan görüşme sonuçları ile ilgili açıklamalara bağlı olarak; otellerin oda ve yatak kapasitelerinin yüksek olduğu, genel olarak oda kapasitelerinin yarısına yakınıni aile odalarının oluşturduğu, müşterilerin çoğunluğunu çocuklu ailelerin oluşturduğu ve bu ailelerin bu otellerde ortalama 8 gece konaklama yaptıkları saptanmıştır. Ayrıca, otellerde çocuklara sunulan 9 temel aktivite alanının (fiziksel oyunlar, eğlence temelli aktiviteler, beceri temelli aktiviteler, spor temelli aktiviteler,

rekabet temelli aktiviteler, teknoloji temelli aktiviteler, belirli gün aktiviteleri, eğitim temelli aktiviteler, diğer aktiviteler) mevcut olduğu görülmüştür. Bu aktiviter otellerde, “çocuk kulübü” ve “gençlik kulübü” tarafından planlanmaktadır. Bütün otellerde çocuk kulübü personeli bulunmakta, bazı otellerde gençlik kulübünde de personel istihdam edilmektedir. Bu personel arasında en az bir personelin pedagog sertifikası bulunmaktadır. Otellerde çocuk kulübüne çocuklar alınırken belirli bir prosedür izlenmekte ve çocukların ailelerine bir kayıt formu doldurtulmaktadır. Otellerde aktiviteler için yaş sınıflandırmaları (0-3 yaş, 4-11 yaş, 12-18 yaş) bulunmakta ve aktivite programları bu yaş grupları dikkate alınarak hazırlanmaktadır. Otellerde genellikle 4-7 yaş grubu çocuklar için el becerilerine yönelik masa başı aktiviteler düzenlenmekte, 8-12 yaş grubu için enerji harcayacakları açık alan aktiviteleri planlanmaktadır. Çocuklara otellerde dijital oyun imkanları da sunulmakta, bu oyunlar daha çok 10 yaş ve üzeri çocuklar tarafından tercih edilmektedir. Otellerde sunulan bu oyun ve aktiviteler, otelde tatil yapan çocuklar için genellikle yeterli olmakta ve her yaş grubundan çocuk, kendine göre dahil olabileceği bir aktivite mutlaka bulmaktadır.

Bu otellerde aktivite programları genelde 7 günlük yapılmakta ve bu süre, otel müşterilerinin geceleme sayısına göre belirlenmektedir. Program yapılırken belli başlı kriterler (çocukların yaş grupları, değişen oyun trendleri, güvenlik, çocukların oyun talepleri, geri bildirimler, çocukların beğenisi, havanın sıcaklığı, yemek saatleri, çocukların uyku saati vb.) göz önünde bulundurulmaktadır. Aktivite programları otellerin animasyon ekibinin kendisi tarafından planlanmakta ve aktiviteler bu ekipler tarafından organize edilmektedir. Ancak, profesyonel hazırlık gerektiren bazı aktiviteler (sihirbazlık gösterisi, palyaço gösterisi, çocuk festivali vb.) dışarıdan hazır olarak getirilmektedir. Bu ekipler haftanın belli günlerinde otele gelip gösterilerini yapmaktadırlar.

5.3. Tartışma

Araştırmada, çocuk rekreasyonu kavramına Bilişsel Oyun Teorisi bağlamında ulaşmaya çalışılmaktadır. Araştırmanın gözlem sonuçlarına göre otel işletmelerinde oyun oynarken gözlemlenen çocukların çoğu 7-11 yaş aralığında olup, oyun oynayan çocuklar cinsiyetlerine göre farklılaşmamaktadır. Bu sonuca dayalı olarak, bazı çıkarımlarda bulunmak mümkündür. Öncelikle, çocuklar tatile çıktıklarında sürekli

yaşadıkları bölgeden başka bir bölgeye seyahat etmekte ve tatil yaptıkları otellerin imkanları doğrultusunda oyun oynamaktadırlar. Otellerde çocuklara sunulan oyun ve aktiviteler standart bir program dahilinde hazırlandığından ve otellerin programlarında kız ve erkek çocukların hepsinin katılımına olanak sağlayan oyun, aktivite ve oyuncaklara yer verilmektedir. Bu durum, *her iki cinsiyetten çocukların oteldeki bu oyun ve aktivitelere birbirine yakın oranda katılım göstermelerini* sağlamaktadır. Gözlem bulgularından elde edilen diğer bir sonuca göre çocukların neredeyse tamamı *klasik, yani fiziksel oyun oynamıştır*. Gözlem sonuçları arasında, çocukların otellerde katıldıkları 43 farklı oyun ve aktivite çeşidinin tespit edildiği görülmektedir. Bu oyunlar içerisinde çocukların en çok su kaydırığında kaydıkları, havuzda yüzdükleri/oynadıkları ve çocuk diskosu yaptıkları sonucu elde edilmiştir. Çocukların hangi alanlarda oyun oynadıkları ve aktivite yaptıkları incelendiğinde, en çok su parkını, havuz alanlarını ve amfi tiyatroyu kullandıkları görülmüştür. Sahada tutulan gözlem notlarında da bu alanları görmek mümkündür. Bakıldığında, *çocukların en çok oynadıkları oyunlar ile bu oyunlar esnasında kullandıkları alanların örtüştüğü* görülmektedir. Buna göre çocuklar en çok su parkını kullanarak su kaydırığında kaymakta, havuz alanlarını kullanarak havuzlarda yüzmekte/oynamakta ve amfi tiyatroyu kullanarak da çocuk diskosu yapmaktadırlar. Bu sonuç, görüşme verilerinin analizinden elde edilen bulgular ile de desteklenmektedir.

Görüşme bulguları incelendiğinde, otellerde çocuklara dokuz farklı grupta aktivitenin sunulduğu görülmüştür. Bu aktivite grupları, *“fiziksel oyunlar”, “eğlence temelli aktiviteler”, “beceri temelli aktiviteler”, “spor temelli aktiviteler”, “rekabet temelli aktiviteler”, “teknoloji temelli aktiviteler”, “belirli gün aktiviteleri”, “eğitim temelli aktiviteler”* ve *“diğer aktiviteler”* olarak belirlenmiştir. Otellerde bu aktiviteler içerisinde çocuklara *“teknoloji temelli aktiviteler”,* yani dijital tabanlı oyun ve aktiviteler de sunulmasına karşın, en çok sunulan aktivite grubunu *fiziksel oyunların* oluşturduğu görülmüştür. Gözlem ve görüşme verilerinin analizinden elde edilen tüm bu bulgular, otellerde çocuklara sunulan fiziksel oyun imkanlarının günümüzde de hala geçerliliğini koruduğunu ve çocukların tatil yaptıkları otellerde çoğunlukla fiziksel oyunlar oynadıklarını göstermektedir.

Resort otellerde çocuklara sunulan oyun ve aktivitelerin genellikle işletmelerin kendi bünyelerinde organize edildiği, ancak bazı gösteriler için dışarıdan profesyonel ekip getirildiği belirlenmiştir. Bu bağlamda, sihirbazlık gösterisi, papağan gösterisi,

çocuk festivali ve şişme oyunlar gibi aktiviteler için otellerde dışarıdan profesyonel ekip getirilmektedir. Otellerde bu tür etkinlikler dışarıdan getirtilse bile, organizasyon tamamen dışarıdan gelen ekibe bırakılmamakta, otellerin animasyon personeli de bu organizasyonun içinde yer almaktadır. Otellerde yapılan çocuk oyun ve aktiviteleri ile ilgili uygulamalara bakıldığında, otellerde bu aktivitelerin çocuk kulübü ve gençlik kulübü olmak üzere iki kulüp bünyesi altında programlandığı bulgusuna ulaşılmıştır. Bu aktivite programları birtakım kriterler göz önünde bulundurularak planlanmaktadır. Bu kriterler; çocukların yaş grupları, değişen oyun trendleri, güvenlik, çocukların oyun talepleri/tercihleri, geri bildirimler, çocukların beğenisi/memnuniyeti, havanın sıcaklığı, yemek saatleri, çocukların uyku saati vb. olarak saptanmış ve toplamda 30 kriter belirlenmiştir. Bu kriterlerin içerisine, günümüzde etkisini göstermeye devam eden pandemi kurallarının da girdiği görülmüştür. Buradan, çocuklar için yapılacak oyun ve aktivitelerin çocuk ve gençlik kulüpleri çatısı altında ve belirli bir program dahilinde planlandığı sonucuna ulaşılmaktadır. Bu durum, *çocukların otel yöneticileri tarafından ne kadar önemsendiğini ve çocuğu ilgilendiren her konunun çocuk oyun ve aktivite programları için bir kriter olarak göz önüne alındığını* göstermektedir.

Resort otellerde çocuk oyun ve aktivitelerinin özellikle çocukların yaş kategorileri gözetilerek programlandığı ve çocukların, yaş gruplarına göre aktivitelere dahil edildiği dikkat çekmektedir. Bu yaş kategorileri, Piaget'in Bilişsel Oyun Teorisinin temelini oluşturmaktadır. Bilişsel Oyun Teorisinde çocukların yaş grupları, çocukların gelişim evrelerine (0-2 yaş, 4-6 yaş, 7-11 yaş ve 12-18 yaş) göre belirlenmektedir (Köksal Akyol, 2015: 60; Hamarta vd., 2016: 80; Yücesoy, 2016: 45; Önder, 2017: 37; Cohen, 2019: 189). Otellerdeki çocuk oyun ve aktivitelerine ilişkin uygulamalar incelendiğinde, otellerdeki bu uygulamaların da 0-3 yaş, 4-11 yaş ve 12-18 yaş grupları için yapıldığı görülmektedir. Dolayısıyla, otellerde yapılan bu yaş gruplamalarının, Piaget'in oyun teorisindeki çocukların gelişim evreleri ve oyun evreleri ile uygunluk taşıdığı anlaşılmaktadır. Otellerde 0-3 yaş grubu çocuklar çocuk kulübüne başında aile üyesi olmadan alınmamakta, bazı otellerde bu yaş grubundaki çocuklar için bakıcılık hizmeti verilmektedir. 4-11 yaş grubundaki çocuklar başlarında aile üyesi olmadan çocuk kulübüne kabul edilmektedirler. Ancak bu çocukları kulübe alırken otellerde uygulanan bazı prosedürler bulunmaktadır. Bu bağlamda, otellerde çocuk kulübünün girişinde ebeveynlere bir kayıt formu doldurtulmakta, ebeveynler bu kayıt formunu imzaladıktan sonra çocuklar kulübe alınmaktadır. Bu kayıt formunda, çocuk kulübüne alınacak

çocuğun ismi, yaşı, cinsiyeti, alerjisi var mı, yüzme biliyor mu, dondurma yiyebilir mi, anne veya babasının cep telefonu ve oda numarası gibi çocuğu tanıtıcı bilgiler yer almaktadır. Çocuk kulübü bünyesinde yapılacak aktivitelere çocuklar, bu formda yer alan bilgilere göre dahil edilmektedirler. 12 yaş ve üstündeki çocuklar için ise otellerde “gençlik kulübü” bulunmakta, bu yaş grubundaki gençler bu kulüp çatısı altındaki oyun ve aktivitelerden faydalanabilmektedirler. Otellerde yaş gruplarına göre aktivitelerin uygulanma şekillerine bakıldığında, aktivitelerin çoğunlukla 4 yaş ve üzeri çocuklar bağlamında yürütüldüğü görülmüştür. Buna göre otellerde 4-7 yaş grubu çocuklar için genellikle el becerilerini geliştirici masa başı etkinlikler düzenlenmekte, 8 yaş ve üstündeki çocuklar için ise daha çok açık alanda enerji harcayabilecekleri aktiviteler organize edilmektedir. Bakıldığında, bu aktivitelerin oyun teorilerinde çocukların yaşlarına uygun oynama biçimlerine (paralel oyun, birlikte oyun) uygun olduğu görülmektedir. “Teenage” olarak adlandırılan grup ise bu aktivitelere katılmayı tercih etmemekte, onlar genelde dijital oyunlar oynayıp internette vakit geçirmektedirler. Bazı otellerde gençlik kulübüne 12-16 yaş grubundaki çocuklar alınmakta, 17 ve 18 yaşlarındaki gençler ise kendilerini çocuk olarak görmediklerinden, gençlere yönelik yapılan aktivitelere katılmak istememekte, bunun yerine yetişkinler için düzenlenen aktivitelere ilgi duymaktadırlar. Böyle bir durumda otellerde, çocuklara alternatifli programlar sunulmaktadır. Örneğin, otellerde her yaş grubu çocuklar için hem bireysel olarak hem arkadaş grubuyla hem de aile üyeleriyle birlikte katılabilecekleri oyun ve aktiviteler yapılmaktadır. Özellikle çocukların aktivitelerine katılmak istemeyen genç grup için de ayrı program düzenlenmektedir. Araştırma bulgularından, resort otel işletmelerinde hazırlanan aktivite programlarının çocukların yaş kategorilerine uygun olarak hazırlandığı ve çocukların da içinde bulundukları yaş ve oyun evresine bağlı olarak kendilerine en uygun aktivitelere yöneldikleri sonucuna ulaşılmıştır. Ancak çocukların oyun davranışlarının farklılaşmasında cinsiyet değişkeninin etkin bir rol oynamadığı görülmüştür. Dolayısıyla, burada, *“çocukların yaşlarına göre oyun davranışlarının farklılaştığı, buna karşın cinsiyetin oyun davranışını etkilemediği”* belirlenmiştir.

Oyunun değişmez özelliklerinden birinin “kurallılık” olduğu (Caillois, 2001: 9-10; Gray, 2017: 217) ve çocuğun, oyun oynarken oyunun kurallarına mutlak bir şekilde uyduğu, oyunun kuralları gereği sırasını beklediği ve sırası gelmedikçe oyuna katılmadığı (Gunes ve Gunes, 2018: 124) belirtilmektedir. Araştırmadan elde edilen

bazı bulgular da oyunun kurallı olma özelliğini açıklayıcı niteliktedir. Bu bulgulardan, çocukların tatilde dahi olsa oynadıkları oyunları kurallarına sadık kalarak oynadıkları ve oyun içinde bekleyip sabredebildikleri sonucuna ulaşılmaktadır. Diğer yandan, oyunun tüm kültürlerde açıkça ortaya koyulan kendini ifade etme amaçlı bir davranış olduğundan, çocuğun oyun yoluyla kendini ifade edebildiğinden, oyunun çocuğun en içten, en gerçek davranışı ve kendini anlatma biçimi olduğundan ve çocuğun kendine güveni ile öz saygısının oyun sayesinde geliştiğinden bahsedilmektedir. Ayrıca, çocuğun oyun yoluyla pek çok duygusunun farkına vardığı, oyun içerisinde kendini özgürce ifade edebildiği, duygusal olarak rahatladığı ve oyunun, çocuğu daha iyi tanıyabilmeye elverişli bir ortam sunduğu da oyuna ilişkin özellikler arasında yer almaktadır. Araştırmadan, oyunun bu özelliklerini destekleyici sonuçlara ulaşılmaktadır. Buna göre, *çocukların oyun içinde kendilerini ifade edebildikleri ve özgüvenli bir şekilde oyun oynadıkları* araştırmanın sonuçları arasında yer almaktadır.

Oyun, çocuk tarafından arzulanan bir etkinlik olup, isteğe bağlı olarak gerçekleştirilmekte, çocuklara haz duygusu yaşatmakta ve keyif vermektedir. Bu durum, çocuğun, oynadığı oyuna karşı istekli davranmasının, oyuna katılım için bir ön şart olduğunu ve oyunun, ancak çocuğun içinden gelerek ve isteyerek katıldığında keyifli bir etkinliğe dönüştüğünü göstermektedir. Araştırma sonuçları da bu bilgiyi destekler niteliktedir. Diğer bir ifadeyle, araştırmadan çocukların oyunlara istekli bir şekilde katıldıkları ve kendilerinin isteyerek ve keyif alarak oyun oynadıkları sonucu elde edilmektedir.

Araştırmadan elde edilen diğer bir sonuç da çocukların oyunda karşılarına çıkan problemleri çözebildikleri ve oyunda edindiği bilgileri kolayca uygulayabildikleri olmuştur. Çünkü çocuğun gelişimi oyun içinde gerçekleşmekte, oyun sayesinde çocuk davranış kalıplarını öğrenmekte ve hayatında karşılaştığı olaylar üzerinde hakimiyet kurabilmektedir. Oyunun çocuğun problem çözme ve edindiği bilgileri uygulayabilme becerisi üzerindeki etkisi ile alakalı olarak elde edilen bu bulgu, oyunun “çocukların gelişimlerini destekleyici olma” özelliğinin bir kanıtı olarak kabul edilmektedir. Bu bulgular alanyazında oyunun çocuğun sosyal, duygusal ve bilişsel gelişimi üzerindeki etkisine dair bilgilerle desteklenmektedir (Rasen ve Öngen, 1993: 60; Sutton-Smith, 2008: 98; Toran ve Dilek, 2017: 43). Çünkü çocuğun problem çözme yetisi ile edindiği bilgileri uygulayabilme becerisini geliştirebilmesinin, çocuğun gelişim sürecini başarılı bir şekilde geçirmesine bağlı olduğu düşünülmektedir. Çocukluk çağlarında gelişim

sürecini etkileyen en büyük olgunun ise oyun olduğu bilinmektedir. Oyun, çocukların problem çözme becerilerini geliştirmekte, bu sayede çocuklar oyun içinde öğrendikleri bilgileri kolayca uygulamaya koymaktadırlar.

Görüşme bulgularına göre otellerde farklı dilleri konuşan değişik milletlerden çocuklar bir araya geldiklerinde, kendi aralarında iletişim kurma konusunda herhangi bir problem yaşamamaktadırlar. “Oyun” yoluyla birbirleri ile iletişim kurmakta ve oyun içerisinde dilsel farklılıkları unutmaktadırlar. Bu bulgular, oyunun “evrensellik” özelliğinin bir kanıtı olarak kabul edilmektedir. Çünkü çocuklar, oyun oynarken dil, etnik köken, ırk, kültür vb. farklılıkları unutmakta ve bu farklılıklardan bağımsız olarak birbirleri ile oyun oynayabilmektedirler (Celayir, 2015: 23; Karslı, 2016: 5-6; Tekin, 2016: 51-55; Gürbüz, 2017: 33-39; Ardahan, 2018: 38-39; Gülçek, 2018: 15-17; Arvas, 2019: 59; Çetiner, 2019: 115-116; Özmutlu ve Eroğlu, 2019: 192-193; Akyol ve Kutlu, 2020: 104; Vatandaş, 2020: 921). Dolayısıyla, dünyanın neresinde ve hangi kültürde olursa olsun her çocuk oyuna aynı şekilde katılmaktadır (Witherspoon ve Manning, 2012: 464). Dolayısıyla, araştırmadan, hangi dili konuşurlarsa konuşsunlar çocukların oyun içinde birbirlerinin farklılıklarını unuttukları ve farklı kültürlerden olsalar ve farklı dilleri konuşsalar dahi birbirleri ile iletişim kurabildikleri sonucuna ulaşılmaktadır. Bu durum da oyunun evrensel olma özelliğinin kanıtı olarak görülmektedir. Çocuk rekreasyonunu açıklama konusunda oyun kavramı temel bir kavram olmasına karşın, tek başına yeterli olmamakta, otellerde çocuklara oyunların dışında daha farklı aktiviteler de sunulmaktadır. Gösteriler, mutfak aktiviteleri, eğitim aktiviteleri vb. aktiviteler bunlara örnek olarak gösterilebilir. Buna göre *“çocuk rekreasyonunu açıklamada oyun kavramının dayanak olarak alınabileceği, ancak çocuk rekreasyonu kavramının daha geniş bir anlamı ifade ettiği ve diğer aktiviteleri de içine alacak şekilde kullanılması gerektiği”* ifade edilebilir.

Alanyazındaki çalışmalarla örtüşen diğer bir araştırma çıktısı da tatil yapan çocukların, kaldıkları otellerde güzel vakit geçirdikleri, tatilde oynadıkları oyunları unutamadıkları ve bir sonraki sene tatil için yine aynı otele gelmek istedikleri olmuştur. Rhoden vd.’nin (2016: 428-438) çalışması ile Tankuş vd.’nin (2018: 27-33) çalışmasında da benzer sonuçlara yer verildiği görülmüştür. Bu çalışmaların sonuçlarına göre çocuklar aileleriyle birlikte yaptıkları tatillerde mutlu olmakta, yaşadıkları tatil deneyimi ile duygusal bir bağ kurmakta, bu deneyimi gülümseyerek hatırlamakta, oynadıkları oyunları unutamamakta ve onları tekrar etmek istemektedirler. Dolayısıyla,

bu çalışmalarda ulaşılan sonuçların, bu araştırmanın sonuçları ile aynı doğrultuda olduğu görülmektedir. Ayrıca, bu sonucu Özel'in (2021: 196) çalışması da desteklemektedir. Araştırmadan elde edilen bu sonuca göre, otellerde çocuklara sunulan oyun ve aktivitelerin çeşitliliği çocukların ve çocuklu ailelerin aynı otele tekrar gelmeleri üzerinde etkili olmakla birlikte, çocuk kulübü personeli de otel tercihleri üzerinde önemli bir rol oynamaktadır. Buna bağlı olarak, çocuk oyun ve aktivite olanaklarını geliştirerek işletmelerin, hem mevcutta sadık bir müşteri kitlesi (mevcut çocuklu aileler) elde edebileceği hem de gelecek yıllardaki sadık müşteri kitlesini şimdiden oluşturabileceği söylenebilir. Özel (2015a: 10) de benzer şekilde, otellerde sunulan çocuk oyun ve aktivitelerinin hem mevcut çocuklu ailelerin sadık müşterilere dönüştürülmesinde hem de bugünün çocuklarının geleceğin sadık müşterileri olmasında etkili olduğunu vurgulamaktadır. Araştırmanın sonuçlarını destekleyen diğer çalışmalar ise Emir ve Pekyaman (2010: 177-178), Aymankuy ve Ceylan (2013: 120), Khoo-Lattimore vd. (2015: 526), Memiş (2016: 224) ile Yemez ve Karaca'nın (2019: 223) çalışmaları olmuştur. Bu çalışmaların sonuçlarına göre çocuklu ailelerin otel tercihi yaparken en çok önemsedikleri konuları havuz, eğlence olanakları, çocuklar için aktiviteler ve oyun alanları olmuş, aynı sonuca bu araştırmanın sonunda da ulaşılmıştır.

Anket bulgularına göre çocukları ile birlikte tatile çıkan ve ankete katılan ebeveynler, tatil yaptıkları otelde çocukları için en çok hijyen, güvenlik, havuz, yemek, temizlik, eğlence olanakları, çocuklar için aktiviteler ve oyun alanları konularını önemsemektedirler. Burada, çocuklu ailelerin tatil yaptıkları otellerde çocukları için en çok önemsedikleri konular arasında, havuz, eğlence olanakları, çocuklar için aktiviteler ve oyun alanları gibi çocuklara sunulan oyun ve aktivite olanaklarının yer alması, çocuklu ailelerin yaptıkları otel tercihleri ve kaldıkları otellere ilişkin genel düşünceleri hakkında ipuçları sunmaktadır. Buradan, otellerde çocuklara sunulan oyun ve aktivite konusunun çocuklu aileler için önemli olduğu ve bu konunun, bu ailelerin otel seçimlerinde etkili olduğu sonucuna ulaşılmaktadır. Bu noktada, çocuklu ailelerin otel tercih nedenleri ile ilgili düşünceleri önem arz etmektedir. Çocuklu ailelerin otel tercihlerinde en çok çocuk havuzunun olması ve çocuklara uygun eğlence aktivitelerinin olması konularının etkili olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Bakıldığında, çocuklu ailelerin otel tercihlerinde en etkili olan havuz ve çocuk eğlence olanaklarının, bu ailelerin en çok önemsedikleri konular arasında (hijyen, güvenlik, havuz, yemek, eğlence olanakları, çocuklar için aktiviteler, oyun alanları) yer aldıkları görülmektedir.

Çocuk rekreasyonu kavramı bu araştırmada oyun teorileri ile temellendirildiğinden bu teorilere de yer verilmektedir. Bu bağlamda, çocuk rekreasyonu kavramının hangi oyun teorileri ile ne şekilde açıklandığına ilişkin çıkarımlarda bulunulmuştur. Bu teorilerden birini oluşturan *fazla enerji teorisinin* çocuk rekreasyonunu beslediği görülmüştür. Çünkü çocuklar tatilde dahi olsalar vücutlarında biriken fazla enerjiyi boşlatmak istemekte ve bunu yapabilmek için de oyun oynamaya yönelmektedir. Diğer yandan, *yaşama hazırlık teorisi* çocuk rekreasyonunu destekleyen teorilerden birini oluşturmaktadır (Pehlivan, 2014: 34). Çünkü tatil yapan çocukların edindikleri oyun ve tatil deneyimi yetişkinlikteki seyahat alışkanlıkları ve konaklama tercihleri için belirleyici olacaktır. Bir diğer teori olan *rahatlama ve enerji teorisinde*, oyunun amacının enerjinin yenilenmesi, çocuğa bir rahatlık ve eğlence sağlaması olduğu öne sürülmektedir (Öğretir, 2008: 95; Erden, 2016: 27; Tekin, 2016: 57-58). Buna göre çocuk rekreasyonu ile çocukların enerjileri yenilenmekte, çocuklar rahatlama yaşamakta ve eğlenmektedirler. Otellerde tatil yapan çocuklar, oyunlar sayesinde negatif duygularından sıyrılmakta ve pek çok milletten bir araya gelen çocuklar güvenli bir şekilde bir arada oyun oynayıp aktivite yapabilmektedirler. Bu durum, çocuk rekreasyonunu açıklamada kullanılabilecek teorilerden bir diğerinin *deşarj olma teorisi* olduğunu göstermektedir (Çakır, 2017: 53). Bu bağlamda, *kendini ifade etme teorisi* ise çocukların kendilerini ifade etme arzusu ve ihtiyacı çerçevesinde oyun oynadığını savunmaktadır (Tekin, 2016: 62; Çakır, 2017: 54). Araştırma sonuçlarına göre çocuklar oyun içinde kendilerini ifade edebilmekte ve özgüvenli bir şekilde oyun oynamaktadırlar. Oyun teorileri arasında yer alan *kültür unsuru olarak oyun teorisi* ile *kültürlere göre oyun biçimleri teorisi* çocuk rekreasyonunu açıklamada kullanılabilecek teorilerdir. Bu teorilere göre oyun, kültürün gelişmesinde en önemli özellik olup (Huizinga, 2017: 8-14), kültürleri şekillendirme ve ifade etme açısından son derece etkilidir (Groot, 2000: 34). Çocuk rekreasyonu da çok çeşitli kültürlerden çocukların bir araya gelerek oyun oynamasına, aktivite yapmasına ve birbirleriyle kültür alışverişi yaparak birbirlerinin kültürlerini almalarına olanak sağlamaktadır. Diğer yandan, *toplumsal buluş olarak oyun güdüsü teorisi*, oyunun çocukların davranışlarını ve spor, sanat ve bilim gibi alanlardaki kültürel başarıları harekete geçirdiğini savunmaktadır (Hazar, 2014: 26). Araştırmada, otel işletmelerinde çocuklara yaratıcılıklarını ve el becerilerini geliştirici çeşitli etkinlikler ile sanatsal ve sportif aktiviteler düzenlenmekte ve çeşitli yarışmalar ile rekabet temelli aktiviteler organize edilmektedir. Araştırmada

ulařılan sonuçlara g re  ocuklar, otelde oynadıkları oyunlara ve katıldıkları aktivitelere karřı ilgili davranmakta, bu aktivitelere bağlanmakta ve tatilleri bittiğinde kaldıkları otelden ayrılmak istememektedirler. Bu deneyim  ocukların hafızalarında kalıcı olmakta ve  ocuklar tatilleri bitip evlerinde gittikten sonra bile bu deneyimi unutmamaktadırlar. Onlar i in bu kadar  nemli olan bu deneyimi tekrar yařamak istemekte ve bir sonraki tatil planlarında aynı otele tekrar gitmektedirler. B ylece oteller a ısından sadık m řteri grupları oluřturulmaktadır. Dolayısıyla, bu teori  ocuk rekreasyonunu a ıklayan teorilerden biridir.

Oyun teorilerinin sonuncusunu “Biliřsel Oyun Teorisi” oluřturmaktadır. Biliřsel oyun teorisi,  ocuğun zeka geliřimi ile yakından alakalı olup (Uluę Ormanlıoęlu, 2013: 61), oyunun biliřsel s re  i erisinde geliřtięini savunmaktadır (Ardahan, 2018: 38). Bu teoriye g re  ocuğun biliřsel geliřimi evrelere ayrılmakta (Cohen, 2019: 186) ve  ocukta oyun geliřimi belli bu biliřsel geliřim s reci i erisinde ger ekleřmektedir. Bu s re , ařamalar halinde yařanmakta (Toran ve Dilek, 2017: 44) ve her bir biliřsel evrede  ocuğun oynadıęı oyunlar ve oyunlara katılım řekilleri farklılařmaktadır. Otellerde,  ocukların yař kategorilerine  nem verildięi ve  ocukların yařlarına uygun oyun ve aktiviteler d zenlendięi g r lmektedir. Otellerde  ocuk aktivitelerinin programlanmasına  zen g sterilmekte ve en az bir tane pedagoji ve  ocuk geliřimi konusunda uzmanlařmıř personel bulundurulmaktadır. Bu sayede  ocukların geliřim evreleri g z  n nde bulundurularak program hazırlanmakta ve her yař grubunun ihtiya ına uygun oyun ve aktiviteler programa konulmaktadır. Ayrıca,  ocuklar da bu iřletmelerde yařlarına uygun olan aktivitelere katılmakta, yařlarına uygun oyunlar oynamakta ve kendilerine uygun oyuncaklara y nelmektedirler. Oyun sayesinde  ocuklar, kendilerini ifade edebilmekte, duygularını a ıęa vurabilmekte ve ger ek yařamda  stesinden gelemedikleri olaylarla bařa  ıkabilmektedirler. Arařtırmada da  ocukların oyun ile kendilerini ifade edebildikleri ve  zg venli bir řekilde oyun oynadıkları sonucuna ulařılmıřtır.

Dięer yandan, arařtırmada otellerde  ocuklara sunulan oyun ve aktiviteler i in bir temalandırma yapılmıř ve  zg rel ve Topaloęlu (2018: 53), Seraphin ve Yallop (2020: 117) ile  zel’in (2021: 187-192)  alıřmalarında da benzer kategorilere ulařıldıęı g r lm řt r. Ayrıca, otellerde  ocuklara sunulan oyun ve aktiviteler i in g z  n nde bulundurulan kriterlerin benzerleri  zel’in (2021: 171)  alıřma bulgularında da yer almıřtır.  zel,  alıřmasının sonunda konuyla ilgili olarak, “*m řteri profili,  ocuk*

kulübünün sahip olduğu fiziksel olanaklar, personel sayısı, malzemelerin sezonluk ya da yıllık olma durumu” kriterlerine ulaşmıştır. Özel’in belirlediği kriterlerden “müşteri profili”, bu araştırmanın bulguları arasında “müşteri portföyü” olarak karşılık bulmuştur. Diğer kriterlerin ise bu araştırmanın bulgularını tamamlayıcı nitelikte olduğu düşünülmektedir. Araştırmadan ayrıca, otellerde çocukların gelişim evrelerinin göz önüne bulundurulduğu ve çocuk aktivite programlarının çocukların yaşlarına uygun olarak yapıldığı sonucuna da ulaşılmış ve bu sonucun, Gaines vd. (2004: 85), Özgürel ve Topaloğlu (2018: 45), Seraphin ve Yallop (2020: 114) ve Özel’in (2021) çalışmaları ile örtüştüğü görülmüştür.

Çocukların oyun davranışları değerlendirmeye alındığında, çocukların oyun davranışları ile alakalı olarak, *“çocukların oyunlara katılım şekilleri ile oyun davranışları arasında bir ilişki vardır”* denilebilir. Diğer yandan, araştırmada, oyun davranışı ile alakalı yüksek oranlara sahip bulguların, düşük oranlarda oynanan dijital oyunlarla açıklanamayacağı, bu davranışın ancak yüksek katılım oranının sağlandığı fiziksel oyunlarla açıklanabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Dolayısıyla, *“çocukların oynadıkları oyunlar ile oyun davranışı arasında bir ilişkinin olduğu, bu ilişkiye göre oyun davranışının klasik oyunlar aracılığı ile açıklandığı”* ifade edilebilir. Araştırma bulgularına göre, daha çok 10 yaş üstü çocuklar dijital oyunları tercih etmiş, ancak çocuklar dijital oyunlara çok düşük bir oranla katılım göstermişlerdir. Dijital oyunlar diğer tüm aktiviteler içinde değerlendirildiğinde, bu oyunların tercih edilme oranının oldukça düşük bir oran seviyesinde kaldığı ve çocukların fiziksel oyunlar oynamaya devam ettikleri görülmüştür. Diğer yandan, çocukların cinsiyetlerinin dijital oyunlara katılımlarında bir etkisi olmadığı bulgusuna ulaşılmıştır. Buna göre *“çocukların klasik ya da dijital oyun tercihlerinin yaşa göre farklılaştığı, buna karşın cinsiyete göre farklılaşmadığı”* görülmüştür.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmanın genel olarak değerlendirildiği, sonuçların alanyazın ve sektöre olan katkılarının vurguandığı bu bölümde, öncelikle yapılanların bir toplu sunumu aktarılmakta, sonrasında önerilere yer verilmektedir.

6.1. Sonuç

Turizm alanyazını incelendiğinde, çocuk konusunun son yıllarda “aile turizmi, “çocuk dostu turizm ve “çocuk dostu otel” konuları olarak ele alındığı görülmektedir. Bu durum, çocuk konusunun yalnızca turizm sektöründe ve otel işletmelerinde dikkate alınmadığını, aynı zamanda turizm araştırmacıları tarafından da önemsenen bir konu haline geldiğini göstermektedir. Turizm alanyazınına bakıldığında, çocuğu konu edinen çalışmaların, turizm konusunu çocuğu ilgilendiren pek çok boyutuyla ele alıp inceledikleri görülmüştür. Otellerde çocuklara yönelik sunulan oyun ve aktivite konusunda alanyazında yapılan çalışmalar ise çok sınırlı sayıda kalmıştır. Bu çalışmalar, otellerin çocuk kulüpleri ile ilgilenmiş ve çocuk kulüplerinde sunulan oyun ve aktivitelere odaklanmışlardır. Diğer yandan, rekreasyon konusu salt aktivite ile ilgili olmayıp, aktivitelerin deneyimlenmesini içeren bir süreci de ifade etmektedir. Çocuk rekreasyonu konusunun da çocuklara sunulan oyun ve aktivitelerin çok daha ötesinde olduğu, çocuk oyun ve aktivitelerinin yanı sıra bunların deneyimlenmesini (çocukların oyun davranışları) ve çocuklar için karar mercii konumundaki ailelerin düşünce ve tercihlerini de içine alan geniş kapsamlı bir kavramı ifade ettiği düşünülmektedir.

Çocukların hayatındaki en temel unsur oyundur ve çocuklar nereye giderlerse gitsinler her zaman oyun ihtiyaçlarını karşılayacak imkanlara ulaşmak isteyeceklerdir. Çocuklar aileleriyle tatile çıktıkları zaman da oyun oynama ihtiyacı ile karşılaşacak ve bu ihtiyaçlarına en iyi şekilde cevap verebilen oyun ve eğlence olanaklarına yöneleceklerdir. Çocuklar için bu kadar önem arz eden oyun olgusu, otel işletmelerinin çocuk kitlesini kazanmaları açısından da önemli görülmektedir. Çünkü otellerde çocuklara sunulan oyun ve eğlence olanakları, çocukları ve dolayısıyla çocuklu aileleri tatil yaptıkları otele bağlama, sadık müşteri grupları yaratma ve sektörde rekabet avantajı elde etme konularında otellere avantaj sağlayacaktır. Bu bakımdan, çocukların oyun eğilimlerini ve değişen oyun trendlerini yakından takip eden, çocukların oyun isteklerine en iyi şekilde cevap verebilen, çocukların ihtiyaçlarına uygun oyun, aktivite, oyuncak ve oyun makinelerine tesislerinde yer veren ve çocuklar için yapacakları oyun ve aktivite programlarını onların profil özelliklerine (yaş, cinsiyet vb.) uygun olarak hazırlayan otel işletmeleri çocuklu aileler için tercih sebebi olacaktır. İşletmelerin oyun ve eğlence imkanlarından faydalanarak çok güzel bir tatil deneyimi yaşayan çocuklar ise aynı işletmeye tekrar gitmek ve aynı oyuncaklarla tekrar oynamak isteyeceklerdir. Bu da ailelerin aynı işletmeyi tekrar tekrar tercih etmelerine ve sadık müşteri gruplarına

dönüşmelerine neden olacaktır. Ayrıca, çocuklukları aynı otelde geçen ve bu otelin eğlence olanakları kendileri için vazgeçilmez hale gelen çocuklar da oteller için geleceğin potansiyel sadık müşterilerini oluşturacaktır. Dolayısıyla, otellerde çocuklara sunulan her türlü oyun ve eğlence imkanı önemli görülmektedir.

Araştırma sonuçlarına göre aileler, çocukları ile birlikte çıkacakları tatil için otel tercihi yaparken, çocuk havuzunun olması, oyun parkının bulunması, onlar için düzenlenen eğlencelerin olması, çocuklar için aktivite çeşitliliği ve kapalı alan oyunlarının olması gibi konuları önemsemektedirler. Burada belirtilen tüm bu olanakların, otellerin çocuklara sunduğu oyun ve aktivite olanakları ile alakalı olduğu görülmektedir. Çocuklarının mutluluğunu önemseyen ve çocuklarıyla birlikte rahat ve eğlenceli bir tatil geçirmek isteyen aileler, otel tercihi yaparken tüm bu unsurları dikkate almakta ve tercihlerini ona göre yapmaktadırlar. Bu durum, *“ailelerin otel tercihlerinin otellerde çocuklara sunulan oyun imkanına göre farklılaşmasına”* neden olmaktadır. Araştırmada, otellerde çocuklara uygun eğlenceler ve çocukların yaş düzeylerine uygun oyuncaklar bulunmaktadır. Buna karşın, çocuklarının cinsiyetleri ile ailelerin otel tercihleri arasında herhangi bir bağlantılı duruma ulaşılmamıştır. Buna göre *“ailelerin otel tercihleri, çocukların yaşlarına göre farklılaşmakta, ancak cinsiyetlerine göre farklılaşmamaktadır”* denilebilir. Ayrıca, çocukların oyun davranışları ile ailelerin otel tercihleri arasındaki bağlantıya işaret eden bir bulguya da ulaşılmamıştır. Başka bir deyişle, çocukların oyun davranışları oyun teorileri ilkeleri ilgilidir, ancak ailelerin otel tercihleri ile alakalı değildir.

Araştırma sonuçlarında ayrıca, oyun olgusu, rekreasyonun yapısına uygunluk taşımakta ve oyun ve rekreasyonun aynı özellikleri paylaştıkları da görülmektedir. Ancak bu iki olgu arasındaki fark, katılımcıların yaşından kaynaklanmaktadır. Oyun, esas itibarıyla çocukluk döneminde yaşanmakta ve çocuklar için, hayatı öğrenme ve gelecek yaşantısına hazırlık gibi fonksiyonlarının yanı sıra çocukların hayatında rekreasyon faaliyeti olarak da işlev görmektedir. Çocukların yaşları büyüdükçe oyunlara katılım şekilleri ve oyun tercihleri de değişmekte ve yetişkinler için tamamen rekreatif bir özellik taşımaktadır. Buna göre oyun ile rekreasyon katılımcılarının yaşları farklılık göstermelerine rağmen, her iki olgu da esas itibarıyla aynı özellikleri taşımaktadır. Her ikisi de boş zamanlarda gönüllü olarak yapılmakta, katılımcısına psikolojik, sosyal, fiziksel ve duygusal açıdan fayda sağlamaktadır. Bu sebeple, çocukluk çağlarında yaşanan oyunların çocuklar için rekreasyon olarak işlev gördüğü söylenebilir. Bu

düşünceye bağlı olarak, çocukluk çağlarında yaşanan ve çocuklar için rekreatif bir özellik taşıyan oyun konusunun, turizm alanyazınında “çocuk rekreasyonu” kavramı altında ele alınarak çalışılması gerektiği düşünülmektedir. Ancak alanyazın incelendiğinde, çocuk ve turizm konusunu çeşitli boyutlarıyla ele alan araştırmaların yapılmış olmasına karşın, otellerde tatil yapan çocukların tatilleri esnasında sergiledikleri oyun davranışlarını çocuk rekreasyonu bağlamında ele alarak araştıran bir çalışmaya rastlanamamıştır.

Araştırmada, çocuk rekreasyonu ile ilgili belirlemelere gidilirken, bugüne kadar ortaya atılan oyun teorileri dayanak olarak alınmıştır. Bu bağlamda, çocuk rekreasyonu kavramı için “Bilişsel Oyun Teorisi” temel alınmış ve çocuk rekreasyonu bu teori üzerine temellendirilmiştir. Ancak alanyazındaki diğer oyun teorileri de göz ardı edilmemiş ve çocuk rekreasyonu kavramı, oyun teorileri bağlamında bütüncül bir şekilde açıklanmıştır. Çocuk rekreasyonunun temel dayanağını çocuk oyunlarının oluşturduğu, buna karşın otellerde oyunların yanı sıra çocuklara çeşitli aktivitelerin de sunulduğu bilgisi elde edilmiştir. Çocukların da bu oyun ve aktivitelere keyif alarak katıldıkları ve çocuklu ailelerin otellerde çocuklarına sunulacak oyun ve aktiviteleri önemsedikleri görülmüştür.

Otel işletmelerine ilk defa tatile gelen çocuklar, ilk geldikleri zaman başta yabancılik çekmelerine karşın, kısa süre içerisinde (çoğunlukla aynı gün içinde) otele alışmaktadırlar. Otelde kaldıkları süre zarfında çok güzel ve eğlenceli vakit geçirmekte, otelden ayrılacakları vakit gitmek istememektedirler. Hatta otelden gitmek istemediği için ağlayan çocuklar bile olmaktadır. Bu durum, otellerde çocuklara sunulan oyun ve aktivitelerin başarısını göstermekte ve bu imkanlar, çocukların otele bağlanmaları konusunda önem taşıyan bir gösterge olarak kabul edilmektedir. Dolayısıyla, otellerde çocuklara sunulan oyun ve aktivitelerin çeşitliliği ve kalitesinin, çocukları otele bağlama ve müşteri olarak onları şimdiden kazanma noktasında önemli bir rol oynadığı düşünülmektedir. Bütün bunlar, çocukların tatil yaptıkları otele ne kadar bağlandıklarını ve bu bağı koparmak istemediklerini göstermektedir. Bu çocuklar, bir sonraki sene aynı otele tekrar gitmek istemekte ve bir dahaki tatil zamanını büyük bir heyecanla beklemektedirler. Bu durum, otellerde çocuklara sunulan oyun ve aktivitelerin çocuklar için ne kadar önemli olduğunun ve onlar için bir anlam ifade ettiğinin göstergesi olarak kabul edilmektedir.

Sonuç olarak, çocuklar otellerdeki tüm oyun ve aktivitelere katılmakta ve tatilleri boyunca farklı oyun davranışı sergilemektedir. Kaldıkları otellerde oynadıkları oyunlar çocuklar için önem arz etmekte, çocuklar bir dahaki tatillerinde aynı otele tekrar gitmek istemektedir. Aileler çocuklarının bu isteklerine önem vermekte ve otel tercihi yaparken çocuklarının oyun ihtiyaçlarını en iyi şekilde karşılayacak otellere yönelmektedirler. Otellerde çocuklara sunulan tüm oyun ve aktiviteler, çocukların oyun davranışları ve çocuklu ailelerin bu konudaki düşünceleri ve tercihleri çocuk rekreasyonunun ana unsurlarını oluşturmaktadır. Bilişsel Oyun Teorisi de çocuk rekreasyonu için temel oluşturmakta, çocuk rekreasyonu bu teori açıklamaktadır. Buna karşın, diğer oyun teorileri de çocukların oyun davranışlarına açıklık getirmekte ve çocuk rekreasyonunu beslemektedir.

Çocuklar geleceğin yetişkinleridir ve çocukluk çağlarında edindikleri davranış kalıpları yetişkinlik yaşamlarındaki tercih ve davranışlarını şekillendirecektir. Bu bağlamda, çocukların hayatındaki en temel unsur oyundur ve otel açısından sadık müşteri grupları yaratma konundaki temel unsurardan birdir. Bu unsuru avantaja çevirerek çocukların oyun ya da rekreasyon ihtiyaçlarına cevap veren oteller, rekabet avantajı elde edeceklerdir. Bu bakımdan, çocukların oyun eğilimlerini ve değişen oyun trendlerini yakından takip eden, çocukların oyun isteklerine en iyi şekilde cevap verebilen, çocukların ihtiyaçlarına uygun oyun, aktivite, oyuncak ve oyun makinelerine tesislerinde yer veren, çocuklar için yapacakları oyun ve aktivite programlarını onların yaş, cinsiyet, dil ve milliyet gibi özelliklerini gözetenek hazırlayan oteller çocuklu aileler için tercih sebebi olacaktır. Otelin oyun ve eğlence imkanlarından faydalanarak çok güzel bir tatil deneyimi yaşayan çocuklar, aynı işletmeye tekrar gitmek ve aynı oyuncaklarla tekrar oynamak isteyeceklerdir. Bu da ailelerin aynı işletmeyi tekrar tekrar tercih etmesine ve sadık müşteri gruplarına dönüşmesine neden olacaktır. Ayrıca, çocuklukları aynı otelde geçen ve bu otelin eğlence olanakları kendileri için vazgeçilmez hale gelen çocuklar da işletme için geleceğin potansiyel sadık müşterilerini oluşturacaktır.

6.2. Öneriler

Araştırmanın sonunda, resort otellerin, çocuklara sunulan oyun ve aktivitelere yönelik betimsel bir analizi yapılmıştır. Bu analizler neticesinde araştırma sorularına yeterli düzeyde cevaplar bulunmuştur. Bu bölümde, araştırmadan elde edilen sonuçlara

dayanarak turizm alanyazını ve turizm sektörü için birtakım öneriler geliştirilmektedir. Bu önerilerin en başında, turizm alanyazına bir “çocuk rekreasyonu” kavramı önermek gelmektedir. Çünkü bu araştırmada tespit edilen tüm unsurların (çocuk oyun ve aktiviteleri, aktivite alanları, aktivite belirleme kriterleri, animasyon ekibi, ailelerin görüşleri vb.) çocuk rekreasyonu için bir temel teşkil ettiği düşünülmektedir. Bu noktadan hareketle, burada, çocuk rekreasyonu için bir tanımlama çalışması yapılmaktadır. Buna göre bu kavramın tanımını; *“otel işletmelerinde belirli bir program dahilinde çocuklara sunulan, işletmelerin çeşitli oyun ve aktivite alanlarında gerçekleştirilen ve tatil amacıyla ailesi ile birlikte bu işletmelere gelen çocukların tatilleri boyunca gönüllü olarak katıldıkları, kendilerine keyif veren, bedensel, zihinsel, psikolojik ve sosyal açıdan gelişimlerine katkı sağlayan, eğlendirici ve öğretici özellik taşıyan her türlü oyun ve aktivite”* şeklinde yapmak mümkündür.

Çocuk rekreasyonunun temel dayanağını çocuk oyunları oluşturmakta, ancak otel işletmelerinde oyunların yanı sıra çocuklara farklı aktiviteler de sunulmaktadır. Araştırmanın sonunda, çocuk rekreasyonu kavramı geliştirilmenin yanında, çocuk rekreasyonuna konu olan oyun ve aktivitelerin neler olduğu da belirlenmiş ve çocuk rekreasyonu için bir sınıflandırma yapılmıştır. Bu sınıflandırma yapılırken, çocuk oyun ve aktivite olanaklarına ilişkin yapılan içerik analizinin sonuçları dayanak olarak alınmıştır. Buna göre bu sınıflandırma:

- a) *Oyun temelli aktiviteler (havuz alanlarındaki oyunlar, salon oyunları, oyun parkındaki oyunlar, çocuk oyunları, masa oyunları, plaj oyunları, sokak oyunları),*
- b) *Eğlence temelli aktiviteler (gösteriler, akşam eğlenceleri, sosyal eğlenceler),*
- c) *Beceri temelli aktiviteler (mutfak aktiviteleri, boyama aktiviteleri, el becerisi kazandıran aktiviteler, dış mekan aktiviteleri),*
- d) *Spor temelli aktiviteler (sporatif aktiviteler, takım sporları, su sporları),*
- e) *Rekabet temelli aktiviteler (yarışmalar, turnuvalar, olimpiyatlar),*
- f) *Teknoloji temelli aktiviteler (teknolojik oyunlar, teknolojik oyun olanakları),*
- g) *Belirli gün aktiviteleri (önemli gün kutlamaları, konsept günler),*

h) Eğitim temelli aktiviteler (spor dersleri, dil kursları, kişisel beceri kazandıran eğitimler) ve

i) diğer aktiviteler şeklinde yapılmadır. Bu sınıflandırma, bu araştırmadan elde edilen bulgulara dayalı olarak yapılmış olup, araştırmacılara Seraphin ve Yallop (2020: 122-127) ile Özel'in (2021: 188-192) çalışma bulgularını da dikkate almaları önerilmektedir.

Tüm araştırma bulguları neticesinde anlaşılmıştır ki, çocuklar günümüz otel işletmeleri için son derece önemli bir kitleyi meydana getirmektedirler. Çoğu otel yönetimi bu durumun zaten farkında olup, “çocuk dostu otel” konseptini benimsemiş durumdadır. Ancak çocuk dostu otel konsepti için sektördeki işletmelerde ETS turun kriterlerinin baz alındığı, bu kriterlerin pek çok işletme tarafından kabul gördüğü ve uygulamaya konduğu görülmüştür. Buna karşın, devlet organlarında bu konseptle ilişkin henüz bir yasal düzenlemeye gidilmediği de tespit edilmiştir. Dolayısıyla, burada, çocuk dostu otel için yasal bir düzenlemenin yapılmasının gerekliliği vurgulanmakta ve bu konsept için standartlaşmaya gidilmesi önerilmektedir. Bu bağlamda, Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından çocuk dostu otelin tanımının açıkça yapılması ve bu oteller için standart kriterler geliştirilmesi gerektiği düşünülmektedir. Bu yolla, çocuk dostu otel kavramı yasal bir çerçeveye oturtulmuş olacak ve sektörde hizmet veren oteller de bu kriterleri sağladıkları takdirde çocuk dostu otel olmaya hak kazanacaklardır. Ayrıca, yasal düzenleme ile bu kriterlerin bir sertifikasyon sistemine alınmasının da sektördeki işleyişi sistemli bir hale getireceği ve bu sayede çocuk dostu otel ile çocuk dostu olmayan oteli ayırt etmenin mümkün olacağı düşünülmektedir. Bu durum, tatil planı yapan ailelere de otelin çocuk dostu otel sertifikasını görme imkanı tanıyarak onlarda işletmeye karşı güven oluşturabilecektir. Böylece aileler, bu sertifikaya sahip olan otellerde sunulan çocuk hizmetleri hakkında bir fikir sahibi olabilecek ve otel tercihlerini daha bilinçli bir şekilde yapabileceklerdir.

Bu araştırma, 2019 yılından bu yana Dünya üzerinde bütün ülkeleri etkisi altına almış olan Covid-19 pandemisi koşullarında gerçekleştirilmiştir. Covid-19 bütün sektörleri olduğu gibi, turizm sektörünü de yakından etkilemiş ve ülke genelinde uygulanan pandemi kuralları gereği otellerde pek çok uygulamaya sınırlama getirilmiştir. Bu bağlamda, bazı aktiviteler ya tamamen animasyon programlarından çıkarılmış ya da sosyal mesafe kuralları ve hijyen kurallarına uygun şekilde

düzenlenmeye başlamıştır. Diğer yandan, ülke ve Dünya genelinde getirilen seyahat yasakları da ülkeye turist akışını büyük oranda azaltmıştır. Covid-19 ayrıca, işletmelerin eksik kapasite ile çalışmalarına neden olmuş, otellerde konaklayan müşteri ve çocuk sayılarında düşüş yaşanmıştır. Tüm bu yaşananlar, bu dönemde otel işletmelerinin animasyon programlarına da yansımış ve pek çok aktivitelere kısıtlama getirilmiştir. Araştırma Covid-19 pandemisi sürecinde gerçekleştirilmiş ve araştırma bulguları, bu koşullar altında hizmet veren otellerin olanakları ile doğrultusunda elde edilmiştir. Dolayısıyla, bu bulguların bu koşullar altında değerlendirilmesi gerektiği ve pandemi koşulları ortadan kalkıp, işletmeler eski düzenlerinde hizmet vermeye başladıklarında, daha kapsamlı araştırmaların yapılması alanyazına önemli katkı sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Acar, V. (2018). *Uluslararası Turistlerin Davranışlarının İncelenmesi: Türkiye’de Rehberli Turlara Katılan Turistler Üzerinde Bir Araştırma*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Acer, S. (2018). *Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Eden 48-72 Aylık Çocukların Değer Düzeyleri ile Akran Oyun Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Okan Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Acun Yıldırım, Ö. (2018, 25-28 Nisan). Çocuklu Ailelerin Sivas Yıldızdağı Yenihan Otel İşletmesinden Talepleri ve Otellerde Çocuklu Ailelere Sunulan Hizmetlerin Çeşitliliğine Yönelik Bir Çalışma. *I. Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.
- Adler, A. (1985). *Yaşamın Anlam ve Amacı* (Çev. K. Şipal). İstanbul: Say Yayınları.
- Adler, A. (2010). *İnsanı Tanıma Sanatı* (Çev. K. Şipal). İstanbul: Say Yayınları.
- Adler, A. (2018). *İnsan Tabiatını Tanıma* (Çev. A. Yörükkan). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Ahıpaşaoğlu, S. (2018, 25-28 Nisan). Neden Çocuk Dostu Turizm? *I. Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.

- Ahmetoğlu, E., Aşık Öztürk, M. ve Acar, İ.H. (2018). Grup Ortamlarındaki Oyunun Değerlendirilmesi (GOOD) Gözlem Formunun Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Turkish Studies Educational Sciences*, 13 (27), 19-32.
- Akalın, M. (2015). *Örnek Açıklamalarıyla Sosyal Bilimlerde Araştırma Tekniği: Anket*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Akdağ, G. ve Akgündüz, Y. (2010, 27-30 Mayıs). Konaklama İşletmeleri Açısından Animasyon Faaliyetlerinin Önemi ve Kuşadası Otelleri Üzerine Bir İnceleme. V. *Lisansüstü Turizm Öğrencileri Araştırma Kongresi*, Nevşehir, Türkiye.
- Akoğlu Kozak, M. ve Özkeroğlu, Ö. (2020). Çocuk Gözüyle Turizm: Turizm Karikatürleri Üzerinden Bir Değerlendirme. *Turizm Akademik Dergisi*, 7 (2), 19-36.
- Akşit Aşık, N. (2019). Çocuklu Ailelerin Restoran Seçimlerini Etkileyen Faktörler: İzmir’de Bir Araştırma. *Güncel Turizm Araştırmaları Dergisi*, 3 (1), 150-168.
- Aktaş, A. (2018, 25-28 Nisan). Antalya Bölgesi Otellerine Gelen Turistlerin Çocuk Yaş Grupları ve Hizmet Beklentileri. 1. *Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.
- Alagöz, S.B. (2009). Çocukerkil Aile Sisteminde Satın Alma Davranışı. *Sosyal Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 2 (2), 129-141.
- Albayrak, A. (2012). İstanbul’daki Konaklama İşletmelerinin Rekreasyon Faaliyetlerinin Değerlendirilmesi. *Online Academic Journal of Information Technology*, 3 (8), 43-58.
- Albayrak, T., Caber, M. & Öz, E.K. (2017). Assessing Recreational Activities’ Service Quality in Hotels: An Examination of Animation and Spa & Wellness Services. *Journal of Quality Assurance in Hospitality & Tourism*, 18 (2), 218-234.
- Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S. ve Yıldırım, E. (2012). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri: SPSS Uygulamalı* (Geliştirilmiş 7. Baskı). Sakarya: Sakarya Yayıncılık.
- Apaydın, H. (2018). *Psikolojiye Giriş* (Gözden Geçirilmiş 2. Baskı). Samsun: Bilimkent Yayınları.

- Arastaman, G., Öztürk Fidan, İ. ve Fidan, T. (2018). Nitel Araştırmada Geçerlik ve Güvenirlik: Kuramsal Bir İnceleme. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15 (1), 37-75.
- Ardahan, F., Turgut, T. ve Kaplan Kalkan, A. (2016). Serbest Zaman ve Rekreasyon. F. Ardahan (Ed.). *Her Yönüyle Rekreasyon* içinde (1-118). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Ardahan, F. ve Kaplan Kalkan, A. (2017). Oyun ve Ritüeller. F. Ardahan (Ed.). *Açık Alan Rekreasyonu* içinde (57-65). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Ardahan, F. (2018). Oyun Kavramı, Çocuk ve Oyun. F. Ardahan (Ed.). *Oyun ve Oyun Kültürü* içinde (37-93). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Arıkan, R. (2013). *Anketler ve Anket Soruları*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Arıkan, V. ve Öztürk, İ. (2018a, 25-28 Nisan). Otel Olanaklarının Çocuklu Aileler Üzerindeki Tercih Edilme Nedenlerine Yönelik Değerlendirme. *I. Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.
- Arıkan, V. ve Öztürk, İ. (2018b). Otel Olanaklarının Çocuklu Aileler Üzerindeki Tercih Edilme Nedenlerine Yönelik Değerlendirme. *Sivas Interdisipliner Turizm Araştırmaları Dergisi*, 2, 15-25.
- Arslan, C., Yücel, A.S. ve Güllü, M. (2010). İlköğretim ve Ortaöğretimde Öğrenim Gören Öğrencilerin Spor ve Oyun Alışkanlıklarının İncelenmesi. *E-Journal of New World Sciences Academy*, 5 (1), 28-46.
- Arslan Çiftçi, H. ve Önder, A. (2017). Oyun Nedir? A. Önder ve H. Arslan Çiftçi (Ed.). *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* içinde (1-25). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Arvas, İ. (2019). *Şiddet İçerikli Video Oyunlarının 10-15 Yaş Grubu Çocukların Saldırganlık Davranışı ve Şiddet Eğilimine Etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Bağımlılık ve Adli Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Aslan, S., Tosun, P. ve Arslan Kurtuluş, S. (2018, 25-28 Nisan). Çocuk Dostu Oteller ile İlgili Şikayetlere Yönelik Bir İçerik Analizi. *I. Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.

- Aslan, S., Tosun, N. ve Arslan Kurtuluş, S. (2019). Çocuk Dostu Oteller ile İlgili Şikayetlere Yönelik Bir İçerik Analizi. *İşletme Bilimi Dergisi*, 7 (2), 451-475.
- Ataman Yancı, H.B. (2010). *Öğretilebilir Zihinsel Engeli Olan Çocukların Ruhsal ve Sosyal Uyumunda Sportif Rekreasyonun Önemi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Ateş, M.A. ve Durmuşoğlu Saltalı, N. (2019). KKTC’de Yaşayan 5-6 Yaş Çocukların Tablet ve Cep Telefonu Kullanımına İlişkin Ebeveyn Görüşlerinin İncelenmesi. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5 (1), 62-90.
- Aygün, İ. ve Kazan, H. (2008). Aile Üyelerinin Aile Satın Alma Kararlarına Etkileri: İstanbul Uygulaması. *SÜ İİBF Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 8 (15), 227-248.
- Aymankuy, Y. ve Ceylan, U. (2013). Ailelerin Turistik Ürün Satın Alma Karar Sürecinde Çocukların Rolü: Yerli Turistler Üzerinde Bir Araştırma. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 12 (45), 105-122.
- Aytaç, S., Dursun, S. ve Yıldız Bağdoğan, S. (2018). *Psikolojiye Giriş*. Bursa: Dora Yayıncılık.
- Aytatlı, B., Kuzulugil, A.C., Demircioğlu Yıldız, N. ve İspirli, N.S. (2020). Çocukların Aile Turizmindeki Deneyimleri: Erzurum Kenti Örneği. *ATASOBED*, 24 (1), 263-278.
- Aytekin, S. (2015). *Çocuk Oyun ve Oyuncakları Bağlamında Toplumsal Cinsiyet İnşası*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Yeterlilik Tezi, Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sivas.
- Aziz, A. (2011). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri ve Teknikleri* (Geliştirilmiş 6. Basım). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Bağçeli, P. (2008). *Köyde ve Kentte Yaşayan 7-8 Yaş Arası Çocukların Cinsiyet Kalıpyargıları ve Cinsiyete Bağlı Oynadıkları Oyun ve Oyuncaklar*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa.

- Bahadır, T.K. (2020). *Rekreasyon Faaliyetlerine Katılan 13-15 Yaş Grubu Öğrencilerin Yaşam Kalitesi ve Bazı Psikolojik Özelliklerinin İncelenmesi* (Ed. Ü. Kesim). İstanbul: Çizgi Kitabevi.
- Balaban Dağal, A. (2017). Oyun Gelişimi. A. Önder ve H. Arslan Çiftçi (Ed.). *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* içinde (49-72). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Baltacı, A. (2017). Nitel Veri Analizinde Miles-Huberman Modeli. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3 (1), 1-15.
- Baltacı, A. (2019). Nitel Araştırma Süreci: Nitel Bir Araştırma Nasıl Yapılır? *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5 (2), 368-388.
- Baş, M. (2018). The Investigation of The Relationship between Psychological and Behavioral Findings and Digital Game Dependency in Adolescents. *Atlas International Referred Journal on Social Sciences*, 4 (9), 492-498.
- Başkale, H. (2016). Nitel Araştırmalarda Geçerlik, Güvenirlik ve Örneklem Büyüklüğünün Belirlenmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9 (1), 23-28.
- Batt, T. (2010). Using Play to Teach Writing. *American Journal of Play*, 3 (1), 63-81.
- Bayar Çelebi, D. (2007). *Türkiye ve Azerbaycan'daki Çocuk Oyunları ve Oyuncaklarının Karşılaştırmalı İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Muğla.
- Baykal, A. ve İnелmen, E. (1984, 8-10 Ekim). Oyun, Eğitim ve Bilgisayar. *Türkiye Bilişim Derneği 5. Ulusal Bilişim Kurultayı*, İstanbul, Türkiye.
- Baysal, H. (2012). *İnsan Kaynakları Geliştirmede Çocuk/Genç Oyunlarının Etkiliği Üzerine Bir Araştırma*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta.
- Bedirhanoğlu, I. (2011). *İlköğretim I. Kademe Öğrencilerinin Serbest Zamanlarda Oynadıkları Yöresel Çocuk Oyunları (Erzurum İli Örneği)*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.

- Berg, B.L. ve Lune, H. (2015). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (8. Baskıdan Çeviri) (Çev. Ed. H. Aydın). Konya: Eğitim Yayınevi.
- Beşen Delice, T. (2015, 7-8 Mayıs). Türk Dilinin Söz Varlığında Oyun ve Oyuncak. *Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi*, Erzurum, Türkiye.
- Blichfeldt, B.S. (2021, 23-25 Haziran). Quality and Quantity of Family Time. 3. *Uluslararası Aile, Gençlik ve Çocuk Dostu Turizm İşletmeciliği Kongresi*, İstanbul, Türkiye.
- Bodrova, E., Germeroth, C. and Leong, D.J. (2013). Play and Self-Regulation: Lessons from Vygotsky. *American Journal of Play*, 6 (1), 111-123.
- Bodrova, E. and Leong, D.J. (2015). Vygotskian and Post-Vygotskian Views on Children's Play. *American Journal of Play*, 7 (3), 371-388.
- Bodrova, E. and Leong, D.J. (2019). Making Play Smarter, Stronger, and Kinder: Lessons from Tools of the Ming. *American Journal of Play*, 12 (1), 37-53.
- Bonanno, P. and Kommers, P.A.M. (2005). Gender Differences and Styles in the Use of Digital Games. *Educational Psychology*, 25 (1), 13-41.
- Bostan, A., Armağan, E.A. ve Süsklüm, N. (2006). Herşey Dahil Sistem Uygulayan Otel İşletmelerinde Müşteri Memnuniyeti: Bir Alan Araştırması. *Yönetim ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 4 (6), 32-53.
- Bozkurt, E. (2017). *Çocuk Oyunları ile Değerler Eğitimi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Budak, O. (2016). *4-5 Yaş Çocuklarının Oyuncak Tercihleri ile Oyun Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Bulman, D. (1999). *Sanat Öğretiminde Oyun Yöntemi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Burghardt, G.M. (2010). The Comparative Reach of Play and Brain Perspective, Evidence, and Implications. *American Journal of Play*, 2 (3), 338-356.
- Burns, B. (2015). *Oyun Kitabı* (Çev. T.T. Bilgin). İstanbul: Kuzey Yayınları.

- Büyüköztürk, Ş. (2002). Faktör Analizi: Temel Kavramlar ve Ölçek Geliştirmede Kullanımı. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 32, 470-483.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games* (Trans: from the French: M. Barash). Chicago: University Illinois Press.
- Can, B. (2016). *SPSS ile Bilimsel Araştırma Sürecinde Veri Analizi* (4. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Carpenter, K. (2015). Childhood Studies and Orphanage Tourism in Cambodia. *Annals of Tourism Research*, 55 (2015), 15-27.
- Celayir, İ. (2015). *İlkokul Programı Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersinin İşlevselliğinin ve Geleneksel Çocuk Oyunlarının Uygulanabilirliğine Göre İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- Cengiz, S. (1996). *Kdz. Ereğlisi Örneğinde Çocuk Oyunlarının Halk Bilimsel Açısından İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Cevahircioğlu, B. (2007). *'Efes ile İlk Adım Basketbol Okulları' Projesine Katılan 9-15 Yaş Grubu Çocukların Rekreatif Aktivitelerine Katılımlarının Değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Ceylan, E.N. (2019). Çocuk Dostu Konaklama İşletmeleri: The Land of Legends Kingdom Hotel Örneği. *Journal of Recreation and Tourism Research*, 6 (3), 263-284.
- Ceylan, N.E., Özgürel, G. ve Topaloğlu, C. (2019, 24-27 Nisan). Çocuk Dostu Konaklama İşletmeleri: The Land of Legends Hotel Örneği. II. Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi, Sivas, Türkiye.
- Christensen, L.B., Johnson, R.B. ve Turner, L.A. (2020). *Araştırma Yöntemleri Desen ve Analiz* (3. Baskı) (Çev. Ed. A. Aypay). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Cohen, L.J. (2019). *A'dan Z'ye Psikoloji: Psikoloji Biliminin Tarihi, Bölümleri, Kapsamı ve Tüm Ayrıntıları* (2. Baskı) (Çev. M. Doğan). İstanbul: Say Yayınları.

- Corsaro, W.A. (2012). Interpretive Reproduction in Children's Play. *American Journal of Play*, 4 (4), 488-504.
- Costa, G., Glinia, E., Goudas, M. & Antoniou, P. (2004). Recreational Services in Resort Hotels: Customer Satisfaction Aspects. *Journal of Sport & Tourism*, 9 (2), 117-126.
- Coşkun, E.B. (2015). *Çocuk Oyun Alanı Elemanlarının Standartları Üzerine Bir İnceleme*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Cresswell, J.W. (2011). Controversies in Mixed Methods Research. N.K. Denzin and Y.S. Lincoln (Ed.). In *The SAGE Handbook of Qualitative Research* (269-283). California: SAGE Publications.
- Creswell, J.W. (2016). *Nitel Araştırma Yöntemleri* (3. Baskıdan Çeviri) (Çev. Ed. M. Bütün ve S.B. Demir). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Creswell, J.W. (2017a). *Karma Yöntem Araştırmalarına Giriş* (Çev. Ed. M. Sözbilir). Ankara: Pegem Akademi.
- Creswell, J.W. (2017b). *Araştırma Deseni: Nitel, Nicel ve Karma Yöntem Yaklaşımları* (3. Baskı) (Çev. Ed. S.B. Demir). Ankara: Eğiten Kitap.
- Çakıcı, A.C. ve İyitoğlu, V. (2011). Tatil Kararlarında Çocukların Etkisine Göre Antalya'ya Gelen Ailelerin Pazar Bölümlerine Ayrılması. *Pazarlama ve Pazarlama Araştırmaları Dergisi*, 8, 1-20.
- Çakıcı, C. ve İyitoğlu, V. (2012). Tatil Kararlarında Aile Üyelerinin Rolü: Antalya İlinde Tatil Yapan Aileler Üzerine Bir Araştırma. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21(1), 117-134.
- Çakır, O. (2015). *Otel İşletmelerinde Çalışan Motivasyonunun Sağlanması ABCD Modelinin Kullanılması*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Çakır, O. (2017). Rekreasyon Kavramı ve Teorileri. M. Akoğlu Kozak (Ed.). *Rekreasyonel Liderlik ve Turist Rehberliği* içinde (36-61). Ankara: Detay Yayıncılık.

- Çakıroğlu, Ü. (2008). Eğitim Araştırmaları İçin İnternet Tabanlı Veri Toplama Aracı Tasarımı ve Uygulaması. *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 1(2008), 56-68.
- Çakmak Sel, B. ve Mazman İtik, Ü. (2020). Bir Konaklama İşletmesinin “Çocuk Dostu Otel” Olarak Düzenlenmesinde Maliyet Analizi: Sivas İlinde Bir Otel Uygulaması. *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*, 4 (3), 1986-2002.
- Çankaya, G. (2014). *Çocukların Oynadıkları Oyunlara Göre Empati ve Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Çavdar, Ç. ve Yıldız, M. (2020). Lise Öğrencilerinin Rekreatif Faaliyetlere Eğilimleri ve Katılımlarına Engel Olan Faktörler. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 14 (3), 437-449.
- Çelen, H.N. (2017). *Öğrenme Psikolojisi: Kuramlar* (3. Baskı). Ankara: İmge Kitabevi.
- Çetin, G. (2003). *Üsküdar İlçesi’ndeki Çocuk Oyun Alanlarının Yeterlilik ve Kalite Açısından İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Çetin, H., Adanaş, E. ve Güler, Ç. (2018, 28-29 Aralık). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Anadolu I. Uluslararası Multidisipliner Çalışmalar Kongresi*, Diyarbakır, Türkiye.
- Çetiner, H. (2019). Güncel Animasyon Uygulamaları. Ö. Yayla ve E. Karaçar (Ed.). *Rekreasyon Yönetimi (Güncel Animasyon Uygulamaları) içinde* (109-156). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Çilesiz, E. ve Aydın, N. (2022, 1-3 Haziran). Children and Tourism: A Bibliometric Analysis of the Studies in the Turkish Field Literature. *4. Uluslararası Gençlik ve Çocuk Dostu Turizm İşletmeciliği Kongresi*, İstanbul, Türkiye.
- Çiftçi, G., Özyurt, B. ve Gürkan, G.Ç. (2021, 23-25 Haziran). Çocuk Dostu Otel Algısı: Tripadvisor Örneği. *3. Uluslararası Aile, Gençlik ve Çocuk Dostu Turizm İşletmeciliği Kongresi*, İstanbul, Türkiye.

- Çocuk Koruma Kanunu (2005).
<https://www.mevzuat.gov.tr/Metin1.Aspx?MevzuatKod=1.5.5395&MevzuatIliski=0&sourceXmlSearch=5395&Tur=1&Tertip=5&No=5395>, [Erişim Tarihi: 05.02.2019].
- Çoknaz, H. (2017). *Psikomotor Gelişim: Doğum Öncesinden Ölüme Kadar*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Dalkılıç, G. (2017). *Otel İşletmelerinde Rekreasyon ve Boş Zaman Değerlendirmeleri: Yönetimsel Bir Yaklaşım*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Dalkılıç, G. ve Mil, B. (2017a). Otel İşletmelerinde Rekreasyon ve Boş Zaman Yönetimi: Sahil Otelleri Örneği. *Yorum-Yönetim-Yöntem Uluslararası Yönetim-Ekonomi ve Felsefe Dergisi*, 5 (1), 29-42.
- Dalkılıç, G. ve Mil, B. (2017b) Rekreasyon-Animasyon Hizmetlerinin Sınıflandırılması ve Otel İşletmelerindeki Öneminin Değerlendirilmesi. *Beykoz Akademi Dergisi*, 5 (2), 40-72.
- Değirmenci, Ş. (2016). *48-72 Aylık Çocuklar İçin “Yenilenmiş Knox Okul Öncesi Oyun Ölçeği”nin Türkçeye Uyarlanması ve Psikometrik Özelliklerinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Demir, M. ve Şen Demir, Ş. (2015). Otel Animasyon Hizmetlerinin Yöneticiler ve Turistlerin Bakış Açısıyla Değerlendirilmesi. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 1 (1), 35-48.
- Demirci, G. (2010). *Türk Medeni Hukukunda Çocuğun Korunması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Demirdağ, Ş.A. (2019). *Otel İşletmelerinde Rekreasyonel Liderliğin İş Etiğine Etkisi: Animasyon Personeli Üzerine Bir Uygulama*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- DeVellis, R.F. (2017). *Ölçek Geliştirme Kuram ve Uygulamalar* (Çev Ed. T. Tolan) (3. Basımdan çeviri, gözden geçirilmiş yeni basım). Ankara: Nobel Yayıncılık.

- Dinç, Y. (1999). *Sayfiye Otel İşletmelerinde Boş Zaman ve Rekreasyon Değerlendirmelerinin Hizmet Satışlarını Artırmaya Yönelik Etkisi (Örnek Bir Araştırma)*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.
- Doğanay, J. (1998). *Anasınıfına Devam Eden Çocukların Ebeveynlerinin Çocuk Oyun ve Oyuncakları hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Driscoll, M.P. (2017). *Öğretim Süreçleri ve Öğrenme Psikolojisi* (Gözden Geçirilmiş Düzeltilmiş 2. Baskı) (Çev. Ö.F. Tutkun, S. Okay ve E. Şahin). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Duman, G. ve Temel, Z.F. (2011). Türkiye ve Amerika Birleşik Devletleri'nde Anasınıfına Devam Eden Çocukların Oyun Davranışlarının İncelenmesi. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1 (1), 279-298.
- Durdu, L. (2016). Veri Toplama Yöntemleri. M.Y. Özden ve L. Durdu (Ed.). *Eğitimde Üretim Tabanlı Çalışmalar İçin Nitel Araştırma Yöntemleri* içinde (93-124). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Durualp, E. ve Aral, N. (2010). Altı Yaşındaki Çocukların Sosyal Becerilerine Oyun Temelli Sosyal Beceri Eğitiminin Etkisinin İncelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39, 160-172.
- Düzgün, E. ve Kurt, A. (2020). Covid-19 (Koronavirüs) Salgınının Turist Rehberleri Üzerindeki Etkileri: Ankara Turist Rehberleri Odası Örneği. *Karadeniz Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(23), 301-321.
- Eberle, S.G. (2014). The Elements of Play: Toward a Philosophy and a Definition of Play. *American Journal of Play*, 6 (2), 214-233.
- Elkind, D. (2008). The Power of Play Learning What Comes Naturally. *American Journal of Play*, 1 (1), 1-6.
- Emir, O. ve Pekyaman, A. (2010). Çocuklu Ailelerin Otel İşletmesi Seçiminde Etkili Olan Faktörler: Afyonkarahisar'da Bir Uygulama. *Yönetim ve Ekonomi*, 17 (2), 159-181.

- Ercan, İ. ve Kan, İ. (2004). Ölçeklerde Güvenirlik ve Geçerlik. *Uludağ Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*, 30 (3), 211-216.
- Ercan, R. (2011). Modern Çocukluk Paradigması. *Zeitschrift für die Welt der Türken*, 3 (2), 85-98.erdoğan
- Erdem, M. (2013). İş Ölçümü. K. Büyük (Ed.). *İş Etüdü* içinde (80-105). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Erden, F. (2016). Oyun Kuramları. M. Ören (Ed.). *Çocuk ve Oyun* içinde (24-45). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Ergin, D.Y. (1995). *Psikolojide Ölçme ve Ölçek Geliştirme-I: Temel Kavramlar ve İşlemler*. Ankara: Pegem Akademi.
- Ergin, T. (2017). Bilişsel Gelişim. H. Ergin ve S.A. Köseoğlu (Ed.). *Gelişim Psikolojisi* (8. Basım) içinde (103-142). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Ersoy, A.F., Ersoy Quadır, S. ve Sarıabdullahoğlu, A. (2010). Ailelerin Tüketim Davranışlarına Ergenlerin Etkisi. *Sosyal Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 10 (20), 35-54.
- Erten, M. ve Demir, Z. (2019). Çocuk Oyun Alanlarının İlkokul Öğrencilerinin Gelişimi Üzerine Etkilerinin Araştırılması: Düzce Cumhuriyet İlkokulu Örneği. *Journal of Forestry*, 15 (1), 11-23.
- Fanuscu, E.M. (1994). Çocuk Oyun Alanları. *İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi*, 44 (1-2), 145-153.
- Furnham, A. (2018). *Gerçekten Bilmeniz Gereken 50 Psikoloji Fikri* (10. Baskı) (Çev. S. Ağırürüyen). İstanbul: Domingo Yayınevi.
- Gaberli, Ü. (2022, 1-3 Haziran). Child Friendly Tourism: Child and Family Friendly Hotels. 4. Uluslararası Gençlik ve Çocuk Dostu Turizm İşletmeciliği Kongresi, İstanbul, Türkiye.
- Gaines, B.L., Hubbard, S.S., Witte, J.E. and O'Neill, M.A. (2004). An Analysis of Children's Programs in the Hotel and Resort Industry Market Segment. *International Journal of Hospitality & Tourism Administration*, 5 (4), 85-99.

- Gander, M.J. ve Gardiner, H.W. (2015). *Çocuk ve Ergen Gelişimi* (Yay. Haz. B. Onur) (Çev. A. Dönmez ve N. Çelen) (8. Baskı). Ankara: İmge Kitabevi.
- Genç, H. ve Dağlıoğlu, H.E. (2018). Erken Çocukluk Döneminde Üstün Yetenekli Çocuklar ve Oyun. *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 5 (1), 180-204.
- Gezginci, N. (2020). *Çocuklarda Boş Zaman Değerlendirmesi ve Gelenekselden Moderne Değişen Oyunlar: Çankırı Örneği*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çankırı.
- Giritlioğlu, İ., Olcay, A., Gündoğan, H.R. ve Alkan, B.N. (2017). Belek, Side ve Alanya Bölgelerinde Faaliyet Gösteren Otel İşletmelerinin Müşterilerine Sunduğu Rekreasyon Etkinliklerinin İçerik Analizine Yönelik Bir Araştırma. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9 (22), 235-250.
- Glesne, C. (2013). *Nitel Araştırmaya Giriş* (2. Baskı) (Çev. Ed. A. Ersoy ve P. Yalçınoglu). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Gliner, J.A., Morgan, G.A. ve Leech, N.L. (2015). *Uygulamada Araştırma Yöntemleri Desen ve Analizi Bütünleştiren Yaklaşım* (İkinci Basımdan Çeviri) (Çev. Ed. S. Turan). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Gökdeniz, A. ve Dinç, Y. (2000). Konaklama İşletmelerinde Animasyon Faaliyetlerinin Hizmet Satışlarına Etkisi. *Anatolia: Turizm Araştırmaları Dergisi*, 11 (Eylül-Aralık), 99-106.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların Çocukların Gelişimine Katkıları ve Gaziantep Çocuk Oyunları. *A.Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 52, 229-259.
- Gray, P. (2009). Play as a Foundation for Hunter-Gatherer Social Existence. *American Journal of Play*, 1 (4), 476-522.
- Gray, P. (2011). The Decline of Play and the Rise of Psychopathology in Children and Adolescents. *American Journal of Play*, 3 (4), 443-463.
- Gray, P. (2017). What Exactly is Play, and Why is It Such a Powerful Vehicle for Learning? *Topics in Language Disorders*, 37 (3), 217-228.
- Groot, L. (2000). Roger Caillois, Games of Chance and the Superstar. *Blackwell Publishers Ltd.*, 48 (2), 33-42.

- Gunes, H. and Gunes, N. (2018). The Relationship of Children's Play. *International Journal of Business and Social Science*, 9 (1), 123-127.
- Gülçek, E. (2018). *Çocuk Kültürü ve Dijital Oyunlar: Elazığ FMD Kursu Öğrencileri Üzerine Sosyolojik Bir Çalışma*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ.
- Gülenç, S. (2019). *Medikal Turizm Hizmeti Veren Hastanelerde Sağlık Otelciliği Hizmetleri ile Örgütsel Uсталık İlişkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Güler, A., Halıcıoğlu, M.B. ve Taşgın, S. (2015). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma* (2. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Gülerararslan, A. (2011). Tüketici Olarak Çocuk ve Ailenin Satın Alma Kararlarına Etkisi. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 6 (4), 126-137.
- Güller, E. (2013). Çocuk Kavramının Felsefi Antropoloji Alanında Ele Alınması ve Mimari Çıkarımlar. *Dokuz Eylül Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 2 (3), 1-12.
- Gümüştas, N. (2010). *Geleneksel Çocuk Oyunlarından Çağdaş Eğitimde Yararlanılması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Gün, İ., Tosun, N. ve Aslan, Ö. (2018, 25-28 Nisan). Çocuk Dostu Sağlık Uygulamaları Üzerine Genel Bir Değerlendirme. *1. Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.
- Günaydı, M. (2019). *Çocuk Oyunlarında Yer Alan Değer Unsurlarının Okul Öncesi Öğretmenlerinin Sınıf Yönetimine Etkisinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kırklareli Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kırklareli.
- Güneş, F. (2015). Oyunla Öğrenme Yaklaşımı. *Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10 (11), 773-786.
- Gürbey, A.P. (2019, 24-27 Nisan). Kırsal Alanların Gelişimi İçin Alternatif Turizm Önerisi: Çocuk Dostu Turizm. *2. Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.

- Gürbüz, A. ve Köşk, Ü. (2017). Ailelerin Tatil Karar Sürecine Gençlerin Etkileri: Ankara İli Örneği. *Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 6(3), 630-649.
- Gürbüz, D.Ö. (2017). *Yapısal ve İşlevsel Açıdan Afyonkarahisar Çocuk Oyunları*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Gürkan, U., Karaman, B. ve Minaz, B. (2018, 26-28 Ekim). 14-24 Yaş Arası Öğrencilerde Sosyal ve Duygusal Yalnızlığın Oyun Bağımlılığı ile İlişkisi. *Uluslararası Necatibey Eğitim ve Sosyal Bilimler Araştırmaları Kongresi*, Balıkesir, Türkiye.
- Gürsakal, N. (2001). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. Bursa: Uludağ Üniversitesi Basımevi.
- Güven, A. (2018). *Erzurum İlinde Oynanan Geleneksel Oyunların Araştırılması ve Beden Eğitimi Derslerine Uyarlanması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Kış Sporları ve Spor Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Güven, Ö.Z., Beydilli, E.T., Ceylan, U. ve Bütün, S. (2017, 1-3 Kasım). Çocuk Dostu Otel Kavramı Üzerine Bir Araştırma. *3. Turizm Şurası*, Ankara, Türkiye.
- Güven, S. (2018). Çocukların Oyun Tercihleri Üzerine Bir Çalışma. *Turkish Studies Educational Sciences*, 13 (27), 795-813.
- Hair, J.F., Black, W.C., Babin, B.J. and Anderson, R.E. (2013). *Multivariate Data Analysis* (7th Ed.). USA: Pearson Publishing.
- Hamarta, E., Arslan, C. ve Yılmaz, H. (2016). *Eğitim Psikolojisi* (3. Baskı). Konya: Çizgi Kitabevi.
- Hamzaoglu, H. (2019). *İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Oyun Tercihleri ve Anne Baba Tutumlarına İlişkin Algılarının İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Han, M., Moore, N., Vukelich, C. and Buell, M. (2010). Does Play Make a Difference? How Play Intervention Affects the Vocabulary Learning of At-Risk Preschoolers. *American Journal of Play*, 3 (1), 82-105.

- Harris, P.L. and Jalloul, M. (2012). Running on Empty? Observing Causal Relationships of Play and Development. *American Journal of Play*, 6 (1), 29-38.
- Hazar, A. (2014). *Rekreasyon ve Animasyon* (Genişletilmiş 4. Baskı). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G. ve Dalkıran, H. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karkışaltırmalı Metafor Çalışması. *Spormetre*, 15 (4), 179-190.
- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G., Namlı, S. ve Türkeli, A. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Fiziksel Aktivite Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11 (3), 320-332.
- Henricks, T. (2008). The Nature of Play: An Overview. *American Journal of Play*, 1(2), 157-180.
- Henricks, T.S. (2010). Caillois's Man, Play, and Games An Appreciation and Evaluation. *American Journal of Play*, 3 (2), 157-185.
- Henricks, T.S. (2014). Play as Self-Realization: Toward a General Theory of Play. *American Journal of Play*, 6 (2), 190-213.
- Henricks, T.S. (2018). Theme and Variation: Arranging Play's Forms, Functions, and "Colors". *American Journal of Play*, 10 (2), 133-167.
- Henricks, T.S. (2020). Play Studies: A Brief History. *American Journal of Play*, 12 (2), 117-155.
- Heywood, C. (2003). *Baba Bana Top At! Batı'da Çocukluğun Tarihi* (Çev. E. Hoşsucu). İstanbul: Kitap Yayınevi.
- Hınçal, S.(1993). *Çocukların Aile Kararlarına Katılımı Konusunda Çocuk ve Ebeveyn Görüşlerinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Holmes, R.M. (2011). Adult Attitudes and Beliefs Regarding Play on Lana'i. *American Journal of Play*, 3 (3), 356-384.

- Holmes, R.M., Liden, S. and Shin, L. (2013). Children's Thinking Styles, Play, and Academic Performance. *American Journal of Play*, 5 (2), 219-238.
- Huizinga, J. (2017). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (6. Basım) (Çev. M.A. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- International Labour Office (1991). *İş Etüdü* (Genişletilmiş ve Düzeltilmiş Dördüncü Basım) (Çev. Z. Akal). Ankara: Milli Prodüktivite Merkezi Yayınları.
- Işın, F.B. (2001). *Beş – Altı Yaş Çocuklarının Ailenin Satın Alma Davranışına Etkisi Üzerine Bir Araştırma*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Jones, M. (2007). *Çocuk ve Oyun* (Çev. A. Çayır). İstanbul: Kaktüs Aile Kitaplığı.
- Kacar, D. (2020). *Geleneksel Çocuk Oyunlarının İnternet Bağımlılığı, Sosyal Beceri ve Stres Düzeyine Etkisi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kaçar, M. (2014). *Termal Turizm İşletmelerinde Müşterilerin Rekreasyon Talebi: "Balıkesir İli Örneği"*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Kalaycı, Ş. (2008). *SPSS Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistik Teknikleri* (3. Baskı). Ankara: Asil Yayın Dağıtım.
- Kamaraj, I., Abacı, O., Çağlak Sarı, S., Mertoğlu, E. ve Yalçınkaya, T. (2021, 23-25 Haziran). Child-Friendly Tourism in A Cultural Context. 3. *Uluslararası Aile, Gençlik ve Çocuk Dostu Turizm İşletmeciliği Kongresi*, İstanbul, Türkiye.
- Karaca, M. (2016). Çocukların Kültürel Gelişiminde Oyun Faktörü Çankırı Yöresinde Oynanan Çocuk Oyunları. *Milli Folklor*, 28 (109), 241-256.
- Karaca, Ş. ve Yemez, İ. (2018, 25-28 Nisan). Çocuklu Ailelerin Tatil Yeri Seçiminde Etkili Olan Faktörlerin İncelenmesi: Sivas İli Şehir Merkezinde Bir Uygulama. 1. *Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.
- Karadağ, L. (2010). Çocuk Pazarları, Çocukların Aile Kararlarına Etkisi: Marmaris Örneği. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, 3 (10), 73-92.

- Karadoğan, U.C. (2020). Çocuk Kavramına Tarih Açısından Bakış. L. Eraslan (Ed.). *Çocukluk Sosyolojisi* içinde (44-79). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Karakoç, F.Y. ve Dönmez, L. (2014). Ölçek Geliştirme Çalışmalarında Temel İlkeler. *Tıp Eğitimi Dünyası*. 40, 39-49.
- Karaküçük, S. (2005). *Rekreasyon Boş Zamanları Değerlendirme* (Beşinci Baskı). Ankara: Gazi Kitabevi.
- Karasar, N. (2016). *Bilimsel İrade Algı Çerçevesi ile Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar İlkeler Teknikler* (İkinci Yazım ve 30. Basım). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Karlı, E. (2016). Çocuk, Oyun ve Eğitim. M. Ören (Ed.). *Çocuk ve Oyun* içinde (2-23). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Kavak, B. (2013). *Pazarlama ve Pazar Araştırmaları Tasarım ve Analiz*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Kaya, F., Karakaş, L., Paçacı, S. ve Erzeybek, M.S. (2017). Devlet ve Özel Okullarda Öğrenim Gören Çocukların Çocuk Oyunlarına İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 34, 19-29.
- Kaygalak Çelebi, S. (2022, 1-3 Haziran). Pa Revies of Children Research in Tourism. 4. *Uluslararası Gençlik ve Çocuk Dostu Turizm İşletmeciliği Kongresi*, İstanbul, Türkiye.
- Keleş, M. (2019). *4-6 Yaş Arası Çocukların Oyuncak Tercihleri ve Oyun Becerilerinin Annenin Depresyon Düzeyi ile İlişkilendirilerek İncelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kement, Ü. (2014). Rekreasyonun Diğer Alanlar ile İlişkisi. A. Yaylı (Ed.). *Rekreasyona Giriş* içinde (79-136). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Kesgin, M. ve Ross, D.E. (2018, 25-28 Nisan). Çocuk Dostu Turizm Araştırma ve Uygulamalarında İlerleme Kidsout Örneği ve about.com. *1. Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.

- Keskin, S., Şahin, M. ve Yurdağül, H. (2017, 24-26 Mayıs). Ortaokul Öğrencilerinin Oyun ve Oyuncu Etkileşiminin Cinsiyete Dayalı Olarak İncelenmesi. 11. *Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu (ICITS)*, Malatya, Türkiye.
- Khoo-Lattimore, C., Prayag, G. and Cheah, B.L. (2015). Kids on Board: Exploring the Choice Process and Vacation Needs of Asian Parents With Young Children in Resort Hotels. *Journal of Hospitality Marketing & Management*, 24 (5), 511-531.
- Kıldan, A.O. (2001). *Oyunun Çocukların Gelişim Özelliklerine Etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Kılıç, B., Kabacık, M., Zağralı Çakır, E., Ay, E. ve Ön Esen, F. (2019, 24-27 Nisan). Turistlerin Tatil Satın Alma Kararlarında Çocukların Etkisi: Yerli Turistler Üzerine Bir Araştırma. 2. *Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.
- Kırman, A. (2019). *Çocuk Kitaplarında Oyun ve Oyuncak Kavramının İncelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Koc, E. (2004). The Role of Family Members in the Family Holiday Purchase Decision-Making Process. *International Journal of Hospitality & Tourism Administration*, 5 (2), 85-102.
- Kocaman Karoğlu, A. (2016). Karma Yöntem: Gelişen Paradigma. M.Y. Özden ve L. Durdu (Ed.). *Eğitimde Üretim Tabanlı Çalışmalar İçin Nitel Araştırma Yöntemleri içinde* (71-92). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Kolcu, Ş. (2014). *Farklı Bilişsel Tempodaki Çocukların Oyun Davranışlarının ve Akran İlişkilerinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Koçyiğit, S. ve Başaran Baydilek, N. (2015). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Oyun Algılarının İncelenmesi. *YY, Eğitim Fakültesi Dergisi*, XII (I), 1-26.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M.H. ve Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *KKEFD*, 16, 324-342.

- Koçyiğit, S., Sezer, T. ve Yılmaz, E. (2015). 60-72 Aylık Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Duygu Düzenleme Becerileri ile Oyun Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12-1)23), 209-218.
- Kozak, N. (Ed.). (2002). *Otel İşletmeciliği*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Köksal Akyol, A. (2015). Bilişsel Gelişim. A. Ulusoy (Ed.). *Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi* içinde (43-67). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Köycekaş, A. (2019). *Çocukların Mizaç Özellikleri ile Oyun Davranışlarının İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kurşun, Ç. (2020). *6-9 Yaş Arasındaki İlkokul Birinci Kademe Öğrencilerinin Oyun Hakkının Hayata Geçirilme Durumunun İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kurtuluş, K. (2010). *Araştırma Yöntemleri*. İstanbul: Türkmen Kitabevi.
- Kuşçu, Y. (2014). *Oyun Davranışlarını Değerlendirme Ölçeği'nin Türkçeye Uyarlanması ve 36-72 Aylık Çocukların Oyun Davranışlarının İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Kuşluoğlu, D.D. (2013). *İstanbul Kadıköy İlçesindeki Çocuk Oyun Alanlarının Nitel ve Nicel Açidan Değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kutlu, D., Abbasoğlu Bostancı, Ş. ve Özkaynar, K. (2018, 25-28 Nisan). Türkiye'deki Otel İşletmelerinin Çocuk Sahibi Müşteri Şikayetleri Perspektifinde İncelenmesi: sikayetvar.com Örneği. *1. Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.
- Lancy, D.F. and Grove, A.M. (2011). Marbels and Machiavelli: The Role of Game Play in Children's Social Development. *American Journal of Play*, 3 (4), 489-499.
- Lehto, X.Y., Lin, Y.C., Chen, Y. and Choi, S. (2012). Family Vacation Activities and Family Cohesion. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 29 (8), 835-850.

- Li, M., Wang, D., Xu, W. And Mao, Z. (2017). Motivation for Family Vacations with Young Children: Anecdotes from The Internet. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 34 (8), 1047-1057.
- Lima, J. (2017). Family Tourism: The Importance of Tourism for Low-Income Families. *European Journal of Tourism Research*, 15, 167-170.
- Lindberg, A.N.A. (2012). Çocuk Yetiştirme Açısından Türkiye’de Çocukluğun Tarihi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 31 (Ocak), 41-52.
- Lorcu, F. (2015). *Örneklerle Veri Analizi SPSS Uygulamalı*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Makaleler (2019). *Resort Otel Nedir?* <https://www.makaleler.com/resort-otel-nedir>, [Erişim Tarihi: 25.10.2019].
- Mansuroğlu, S. (2002). Akdeniz Üniversitesi Öğrencilerinin Serbest Zaman Özellikleri ve Dış Mekan Rekreasyon Eğilimlerinin Belirlenmesi. *Akdeniz Üniversitesi Ziraat Fakültesi Dergisi*, 15 (2), 53-62.
- Marshall, M.N. (1996). Sampling for Qualitative Research. *Family Practice*, 13 (6), 522-525.
- Mart, M. ve Kesicioğlu, O.S. (2020). COVID-19 Pandemi Sürecinde Ailelerin Evde Oyun Oynamaya İlişkin Görüşleri. *Turkish Studies*, 15 (4), 945-958.
- Matthews, G.B. (2000). *Çocukluk Felsefes*, (Çev. E. Çakmak). İstanbul: Gendaş Kültür.
- Maviş, F. (2006). *Casino Faaliyetleri Yönetimi Türkiye İçin Bir Model Önerisi*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Maxwell, J.A. (2018). *Nitel Araştırma Yöntemi Etkileşimli Bir Yaklaşım* (3. Basımdan Çeviri) (Çev. Ed. M. Çevikbaş). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Mazman İtik, Ü., Çelebi, İ. ve Çakmak Sel, B. (2018, 25-28 Nisan). Bir Konaklama İşletmesinin “Çocuk Dostu Otel” Olarak Düzenlenmesinde Maliyet Analizi: Sivas İlinde Bir Otel Uygulaması. *I. Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.
- Meeras, L. (2010). *Leisure and Recreation*. Unpublished Master Thesis, University of Tartu Parnu College, Parnu.

- Memiş, S. (2016). Tatil Yeri Seçiminde Etkili Olan Faktörler: Yerli Turistler Üzerine Bir Araştırma. *Kesit Akademi Dergisi*, 2 (4), 212-226.
- Mercan, Ç.S. (2017). Gelişim Psikolojisinde Kuramlar ve Araştırma Yöntemleri. H. Ergin ve A. Köseoğlu (Ed.). *Gelişim Psikolojisi* (8. Basım) içinde (7-32). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Meremikwu, A., Ekwueme, C. and Odigwe, F. (2018). Mainstreaming Child-Friendly Tourism Education: Issues in Curriculum and Instruction. *International Journal of Contemporary Social Science Education*, 1 (1), 170-175.
- Merriam, S.B. (2015). *Nitel Araştırma: Desen ve Uygulama İçin Bir Rehber* (Üçüncü Basımdan Çeviri) (Çev. Ed. S. Turan). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Metin Aslan, Ö. (2013). *Anaokuluna Devam Eden Çocukların Oyun Davranışları ve Oyunlarında Ortaya Çıkan Zorbalık Davranışlarının İncelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Metin Aslan, Ö. (2017). 36-71 Aylık Çocuklar İçin Oyun Davranış Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 25 (3), 897-910.
- Miller, P.H. (2017). *Gelişim Psikolojisi Kuramları* (2. Baskı) (Yay. Haz. B. Onur; Çev. Z. Gültekin). Ankara: İmge Kitabevi.
- Moller, S.J. (2015). Imagination, Playfulness, and Creativity in Children's Play with Different Toys. *American Journal of Play*, 7 (3), 322-346.
- Mutlu, Ç. (2022, 1-3 Haziran). Children's Rights in Tourism: An Evaluation on Child-Friendly Tourism. 4. *Uluslararası Gençlik ve Çocuk Dostu Turizm İşletmeciliği Kongresi*, İstanbul, Türkiye.
- Mutlu, E. (2020). 36-72 Aylık Çocukların Mizaç Tipi ile Doğal Oyun Oynama Eğilimi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Okan Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Neuman, W.L. (2014). *Toplumsal Araştırma Yöntemleri I: Nitel ve Nicel Yaklaşımlar* (Çev. S. Özge) (7. Basım). Ankara: Yayın Odası.

- Nordenström, A., Servin, A., Bohlin, G., Larsson, A. and Wedell, A. (2002). Sex-Typed Toy Play Behavior Correlates with the Degree of Prenatal Androgen Exposure Assessed by CYP21 Genotype in Girls with Congenital Adrenal Hyperplasia. *The Journal of Clinical Endocrinology & Metabolism*, 87 (11), 5119-5124.
- Nwokah, E., Hsu, H.C. and Gulker, H. (2013). The Use of Play Materials in Early Intervention: The Dilemma of Poverty. *American Journal of Play*, 5 (2), 187-218.
- Obrador, P. (2012). The Place of The Family in Tourism Research, Domesticity and Thick Sociality by The Pool. *Annals of Tourism Research*, 39 (1), 401-420.
- Oduncuoğlu, F. (2020). Zihinsel Engelli Çocuklara Sahip Ailelerin Yaşadıkları Tatil Güçlükleri Üzerine Tanımlayıcı Bir Araştırma. *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*, 4 (1), 279-293.
- Onur, B. ve Çok, F. (2000). *Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi (ÇOKAUM)*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları No. 6.
- Onur, B. (2009). *Türk Modernleşmesinde Çocuk*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Onur, B. (2018). *Okul Aile Toplum Birliği*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Onur, B. (2019). *Değişen Çağ Değişen Çocukluk*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Osmanoğlu, H., Üzümlü, H., Karlı, Ü. ve Aycan, A. (2018). Spor Turizmi Hizmet Kalitesi Ölçeği Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Ekonomik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 14 (1), 121-134.
- Oxford Learner's Dictionaries (2019). *Game*, https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/game_1?q=game, [Erişim Tarihi: 10.10.2019].
- Öğretir, A.D. (2008). Oyun ve Oyun Terapisi. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22, 94-100.
- Önder, A. (2017). Oyun Kuramları. A. Önder ve H. Arslan Çiftçi (Ed.). *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* içinde (27-48). Ankara: Nobel Yayıncılık.

- Ön Esen, F., Topaloğlu, C. ve Kılıç, B. (2018, 25-28 Nisan). Konaklama İşletmelerinde Çocuklara Yönelik Uygulamalar: Antalya Örneği. *I. Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.
- Öngen, D. (1991). *Okul Öncesi Çağdaki Çocukların Oyun Konusundaki Toplumsal-Bilişsel Davranış Örüntüleri ile Oyun Materyalleri Arasındaki İlişki*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Ördem, Ö. ve Yıldız, F. (2018). Çocukların Oyun Kavramına Yönelik Algıları ve Düşünceleri. *Turkish Studies Social Sciences*, 13 (18), 1007-1019.
- Ören, M. (2016). Oyun Gelişimi ve Değerlendirmesi. M. Ören (Ed.). *Çocuk ve Oyun* içinde (92-125). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Özdemir, G. (2006). Resort Planlaması: Turizm Planlaması İçindeki Yeri ve Önemi. *Journal of Yaşar University*, 1 (3), 239-253.
- Özdemir, N. (1997). *Türkiye’de Cumhuriyet Dönemi Çocuk Oyunlarının Halkbilimi Açısından İncelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Özdemir, N. (2006). *Türk Çocuk Oyunları Cilt-I*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özdenk, Ç. (2007). *6 Yaş Grubu Öğrencilerinin Psikomotor Gelişimlerinin Sağlanmasında Oyunun Yeri ve Önemi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ.
- Özder, A., Kaya, H. ve Üzn., M. (2012). Ortaöğretim Öğrencilerinin “Turizm” Kavramı ile İlgili Geliştirdikleri Metaforların Analiz Örneği. *Marmara Coğrafya Dergisi*, 5 (Ocak), 18-31.
- Özdoğan, B. (2014). *Çocuk ve Oyun: Çocuğa Oyunla Yardım* (Genişletilmiş 6. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özel, Ç.H. (2021). *Turizmde Çocuk Dostu Uygulamalar (Otellerin Çocuk Kulüplerinde Sunulan Hizmetlere Yönelik Bir Araştırma)*. Ankara: Detay Yayıncılık.

- Özgürel, G. ve Topaloğlu, C. (2018). Konaklama İşletmelerinde Çocuk Kulübü Aktiviteleri Üzerine Bir Araştırma. *Journal of Recreation and Tourism Research*, 5 (3), 45-61.
- Özgürel, G., Ceylan, N.E. ve Topaloğlu, C. (2019, 24-27 Nisan). Çocuk Dostu Konaklama İşletmelerinde Tesis Yönetimi Açısından Kriterlerin Belirlenmesi: ABTA Örneği. *II. Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.
- Özkaynar, K., Abbasoğlu Bostancı, Ş. ve Kutlu, D. (2018, 25-28 Nisan). Türkiye’deki Oteller Üzerine Bir Araştırma: Bebek ve Çocuk Dostu Otel Konseptinin İncelenmesi. *I. Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.
- Özmutlu, İ. ve Eroğlu, B. (2019). Çocuk ve Oyun, U. Canlı, C. Taşkın ve Ç.V. Koçak (Ed.). *Çocuklar İçin Spor Eğitimi* içinde (189-220). Ankara: Gazi Kitabevi.
- Öztürk, İ., Atasoy, F. ve Arıkan, V. (2018). Antalya’daki Çocuk Niteliğindeki Otellerin Çocuklu Ailelere Sunduğu Rekreasyon Faaliyetleri ve İmkanlarına Yönelik Bir Değerlendirme. *Sivas İnterdisipliner Turizm Araştırmaları Dergisi*, 2, 7-13.
- Özyürek, A. (2019). Yakın Geçmişte Çocukların Oynadıkları Oyun ve Oyuncaklar. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 37, 105-119.
- Pala, A. ve Kolayış, H. (2012). Farklı Bölgelere Göre 11-15 Yaş Grubu Çocukların Rekreatif Faaliyetlerinin Karşılaştırılması. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 9 (1), 1007-1016.
- Pehlivan, H. (2014). *Oyun ve Öğrenme* (4. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Pehlivan, H. (2016). Oyunun Gelişim ve Öğrenmedeki Rolü. *Journal of Human Sciences*, 13 (2), 3280-3292.
- Pellis, S.M., Pellis, V.C. and Himmler, B.T. (2014). How Play Makes for a More Adaptable Brain: A Comparative and Neural Perspective. *American Journal of Play*, 7 (1), 73-98.
- Perry, J.P. and Branum, L. (2009). “Sometimes I Pounce on Twigs Because I’m a Meat Eater” Supporting Physically Active Play and Outdoor Learning. *American Journal of Play*, 2 (2), 195-214.

- Piltan, P. ve Piltan, G. (2013). Okul Çağı Çocuklarının Oyun Kavramına İlişkin Algılarının ve Oyun Tercihlerinin Değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9 (2), 15-31.
- Polat, O. (2001). *Çocuk ve Şiddet*. İstanbul: Der Yayınları.
- Postman, N. (1995). *Çocukluğun Yok Oluşu* (Çev. K. İnal). Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Rasen, P.R. ve Öngen, D. (1993). *Oyunun Değeri*. <http://eb.ted.org.tr/index.php/EB/article/view/5866>, [Erişim Tarihi: 10.09.2019].
- Rhoden, S., Jones, P.H. and Miller, A. (2016). Tourism Experince through The Eyes of a Child. *Annals of Leisure Research*, 19 (4), 424-443.
- Roopnarine, J.L. and Davidson, K.L. (2015). Parent-Child Play across Cultures: Advancing Play Research. *American Journal of Play*, 7 (2), 228-252.
- Rousseau, J.J. (2016). *Emile ya da Eğitim Üzerine* (Çev. G. Birol). Ankara: Yason Yayınları.
- Sağır, M. ve Güdül, A. (2022, 1-3 Haziran). Evaluation of a Child-Friendly Hotel: The Case of Side District. 4. *Uluslararası Gençlik ve Çocuk Dostu Turizm İşletmeciliği Kongresi*, İstanbul, Türkiye.
- Sağır, M. ve Ünalın, Ç. (2022, 1-3 Haziran). The Level of Satisfaction Provided by the Features of Child-Friendly Hotels. 4. *Uluslararası Gençlik ve Çocuk Dostu Turizm İşletmeciliği Kongresi*, İstanbul, Türkiye.
- Sandıkçı, M. ve Günay, F. (2014). Afyonkarahisar'ın Rekreasyon Alan ve Faaliyetlerinin Konaklama Süresi Üzerindeki Etkisi. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 16 (1), 43-64.
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Değişen Oyun Tercihleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1, 1122-1135.
- Saruhan, Ş.C. ve Özdemirci, A. (2011). *Bilim, Felsefe ve Metodoloji*. İstanbul: Beta Yayınları.
- Sayar, K. ve Dinç, M. (2018). *Psikolojiye Giriş* (8. Baskı). İstanbul: Dem Yayınları.

- Sayılır, E., Kocabaş, G., Diker, O. ve Aksu, M. (2021, 23-25 Haziran). Çanakkale İlindeki Otel Yöneticilerinin Çocuk Dostu Otel Konseptine Bakış Açıları. 3. *Uluslararası Aile, Gençlik ve Çocuk Dostu Turizm İşletmeciliği Kongresi*, İstanbul, Türkiye.
- Schanzel, H.A. (2013). The Importance of ‘Social’ in Family Tourism. *Asia-Pacific Journal of Innovation in Hospitality and Tourism*, 2 (1), 1-15.
- Schänzel, H. (2021, 23-25 Haziran). Connecting Through Family Tourism and Social Inclusion During COVID-19 Times. 3. *Uluslararası Aile, Gençlik ve Çocuk Dostu Turizm İşletmeciliği Kongresi*, İstanbul, Türkiye.
- Schmidt, M.E., Pempek, T.A., Kirkorian, H.L., Lund, A.F. and Anderson, D.R. (2008). The Effects of Background Television on the Toy Play Behavior of Very Young Children. *Child Development*, 79 (4), 1137-1151.
- Segumpan, R.G., Zahari, J.S.A. and Jamaluddin, M.M. (2008). Tourism among Families in Northern Peninsular Malaysia. *Asia-Pacific Social Science Review*, 8 (2), 129-139.
- Selçuk, Z. (2018). *Eğitim Psikolojisi* (23. Basım). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Senemoğlu, N. (2018). *Gelişim Öğrenme ve Öğretim: Kuramdan Uygulamaya* (25. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Seraphin, H. and Yallop, A. (2020). An Analysis of Children’s Play in Resort Mini-clubs: Potential Strategic Implications for the Hospitality and Tourism Industry. *World Leisure Journal*, 62 (2), 114-131.
- Serçek, S. ve Özaltaş Serçek, G. (2015). Turistlerin Konaklama İşletmesi Tercihinde Rekreasyon Aktivitelerinin Etkisi. *Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10 (14), 681-698.
- Sevimay Özer, D. ve Özer, K. (2016). *Çocuklarda Motor Gelişim* (9. Basım). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Smith, E.E., NoleHoeksema, S., Fredrickson, B. ve Loftus, G.R. (2019). *Atkinson ve Hilgard Psikolojiye Giriş* (Genişletilmiş ve Güncelleştirilmiş 14. Basımdan Çeviri, 6. Baskı) (Çev. Ö. Öncül ve D. Ferhatoğlu). Ankara: Arkadaş Yayınevi.

- Song, H., Park, C. and Kim, M. (2020). Tourism Destination Management Strategy for Young Children: Willingness to Pay for Child-Friendly Tourism Facilities and Services at a Heritage Site. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17, 1-13.
- Sormaz, F. (2010). *Çocukluk İmgesi, Oyun ve Oyuncak, Sosyo-Kültürel Bir Analiz*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Sormaz, F. ve Yüksel, H. (2012). Değişen Çocukluk, Oyun ve Oyunağın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11 (3), 985-1008.
- Sotiriadis, M.D. (2014). Management and Operational Issues of Animation Services in Resort and All-inclusive Hotels: Evidence from Greece. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5 (20), 692-698.
- Sutton-Smith, B. (2008). Play Theory: A Personal Journey and New Thoughts. *American Journal of Play*, 1 (1), 80-123.
- Şen Demir, Ş. ve Demir, M. (2013, 31 Ekim-3 Kasım). Otel Animasyon Faaliyetlerinin Yönetici ve Turistlerin Bakış Açısıyla Değerlendirilmesi. *II. Rekreasyon Araştırmaları Kongresi*, Kuşadası, Aydın, Türkiye.
- Şener, S., Bahçeli, V., Doğru, H., Sel, Z.G., Ertas, M., Songür, S. ve Tütüncü, Ö. (2017). Turizm Alanındaki Nitel Araştırmaların Güvenirlik ve Geçerlik Ölçütleri Kapsamında Değerlendirilmesi. *Anatolia: Turizm Araştırmaları Dergisi*, 28 (1), 7-26.
- Şimşek, H. (2013). Eğitim ve Oyun Bağlamında 19. Yüzyılda Türk Çocukluk Anlayışında Değişmeler. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 11 (25), 2015-249.
- Şirin, M.R. (2017). Çocuk ve Çocukluk: Kültürel ve Sosyolojik Boyut. *Çocuk ve Medeniyet*, 1, 5-13.
- Tan, M. (1989). Çağlar Boyunca Çocukluk. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 22 (1), 71-88.

- Tandoğan, A. (2006). *Çocuk ve Genç İşçilerin Korunması*. Yayınlanmamış Master Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Taner, B. (2019, 24-27 Nisan). Çocuk Dostu Toplum ve Çocuk Dostu Turizm: Nasıl Bir İlişki? 2. *Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.
- Tankuş, E., Durmaz, C. ve Öztürk, İ. (2018). Çocuk Gözünde Turizm: Sivas İli Örneği. *Sivas İnterdisipliner Turizm Araştırmaları Dergisi*, 2, 27,34.
- Taş, M., Düz, İ. ve Ünlü, E. (2016). Ortaöğretim Öğrencilerinin “Alternatif Turizm” Kavramına İlişkin Algılarının Metaforlar Yardımıyla Analizi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 5 (Özel Sayı), 352-360.
- Tatli, Z. (2018). Traditional and Digital Game Preferences of Children: A CHAID Analysis on Middle School Students. *Contemporary Educational Technology*, 9 (1), 90-110.
- Tavşancıl, E. (2014). *Tutumların Ölçülmesi ve SPSS ile Veri Analizi* (5. Basım). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Teftiş Kurulu Başkanlığı (2005). *Turizm Tesislerinin Belgelendirilmesine ve Niteliklerine İlişkin Yönetmelik*.
- Teber, M. (2015). Gençlik, Oyun ve Oyun Terapisi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 3 (3), 1-22.
- Teddlie, C. and Tashakkori, A. (2011). Mixed Methods Research Contemporary Issues in an Emerging Field. N.K. Denzin and Y.S. Lincoln (Ed.). In *The SAGE Handbook of Qualitative Research* (285-299). California: SAGE Publications.
- Teddlie, C. ve Tashakkori, A. (2020). *Karma Yöntem Araştırmalarının Temelleri* (2. Baskı) (Çev. Ed. Y. Dede ve S.B. Demir). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Tekin, A. (2016). Serbest Zaman Bağlamında Oyun Teorileri. S. Karaküçük (Ed.). *Rekreasyon Bilimi içinde* (43-66). Ankara: Gazi Kitabevi.
- Tekindal, S. (2021). *Nicel, Nitel, Karma Yöntem Araştırma Desenleri ve İstatistik* (1. Basım). Ankara: Nobel Yayıncılık.

- Tezcan. M. (1993). *Boş Zamanlar Sosyolojisi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Yayınları.
- Tezcan Kardaş, N. ve Sadık, R. (2018). Spor Turizmine Yönelik Tutum Ölçeği: Geçerlilik ve Güvenirlik Çalışması. *Spor Eğitim Dergisi*, 2 (2), 29-36.
- Toptaş Demirci, P. (2019). Recreational Activities for with Disability: School-Aged Children and Adolescents. *International Journal of Recreation and Sport Science*, 3 (1), 46-57.
- Toran, M. ve Dilek, A. (2017). Çocuklar ve Kitaplar: Piaget'in Oyun Kuramına Göre Bir Değerlendirme. *Yaşadıkça Eğitim*, 31 (1), 41-54.
- Tuna, M. (2019, 24-27 Nisan). Çocuk Dostu Oteller. 2. *Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.
- Tuna, M., Özyurt, B. ve Kurt, A. (2019). Çocuk Dostu Oteller: Kavramsal Bir İnceleme. *Sivas İnterdisipliner Turizm Araştırmaları Dergisi*, 3 (Haziran), 1-14.
- Tunçel, M. (2013). *Analyzing Childhood through Games*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Bilgi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Tuğrul, B., Boz, M., Uludağ, G., Metin Aslan, Ö., Sevimli Çelik, S. ve Sözer Çapan, A. (2019). Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Okuldaki Oyun Olanaklarının İncelenmesi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 9 (2), 185-198.
- Turanlı, S. (2012). *Oyuna Dayalı Müze Etkinliklerinin Öğrenci Erişi ve Görsel Sanatlar Dersine Karşı Tutumları Üzerine Etkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Turizm Tesislerinin Niteliklerine İlişkin Yönetmelik (2019). <https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuat?MevzuatNo=1134&MevzuatTur=21&MevzuatTertip=5>, [Erişim Tarihi: 20.06.2022].
- Tutar, H. ve Erdem, A.T. (2020). *Örnekleriyle Bilimsel Araştırma Yöntemleri ve SPSS Uygulamaları*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

- Tüketicinin Korunması Hakkında Kanun (2013).
<https://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/1.5.6502.pdf>, [Erişim Tarihi: 05.02.2019].
- Türk Ceza Kanunu (2004). <http://www.ceza-bb.adalet.gov.tr/mevzuat/5237.htm>, [Erişim Tarihi: 05.02.2019].
- Türkiye Cumhuriyeti Anayasası (1982).
<https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuat?MevzuatNo=2709&MevzuatTur=1&MevzuatTertip=5>, [Erişim Tarihi: 30.06.2022].
- Türk Dil Kurumu (2019). *Türkçe Sözlük*,
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5da36b2caf9649.22961123, [Erişim Tarihi: 10.10.2019].
- Türk Medeni Kanunu (2001). <https://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/1.5.4721.pdf>, [Erişim Tarihi: 05.02.2019].
- Türkiye Seyahat Acentaları Birliği (TÜRSAB) (2022).
<https://www.tursab.org.tr/istatistikler/turistik-tesis-isletmeler>, [Erişim Tarihi: 30.04.2022].
- Türkmen, M., Kul, M., Genç, E. ve Sarıkabak, M. (2013). Konaklama İşletmesi Yöneticilerinin Rekreasyon Algı ve Tutumlarının Değerlendirilmesi: Batı Karadeniz Bölgesi Örneği. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 8 (8), 2139-2152.
- Türnüklü, A. (2000). Eğitim Araştırmalarında Etkin Olarak Kullanılabilecek Nitel Bir Araştırma Tekniği: Görüşme. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 24, 543-559.
- Tütüncü, Ö. (2012). Rekreasyon ve Rekreasyon Terapisinin Yaşam Kalitesindeki Rolü. *Anatolia: Turizm Araştırmaları Dergisi*, 23 (2), 248-252.
- Uluğ, H. (2007). *Kuzey Adana'daki Çocuk Oyun Alanlarının Bitki Seçimi Yönünden İrdelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Adana.

- Uluğ Ormanlıoğlu, M. (2013). *Niçin Oyun? Çocuğun Gelişiminde ve Çocuğu Tanımada Oyunun Önemi*. İstanbul: İdeal Kültür & Yayıncılık.
- Ulum, H. (2016). *Çocuklarda Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı ile Duygu Ayarlayabilme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tarsus.
- Uluslararası Çocuk Merkezi (2020). *Çocuk Dostu Turizm*, <http://www.cocukdostuturizm.org/>, [Erişim Tarihi: 16.05.2020].
- Uncu, G. ve Çalışır, G. (2018). Çocukluk, Oyun ve Kent: 80'li Yılların Gümüşhane'sinde Çocuk Olmak. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 6 (2), 1447-1474.
- Ural, A. ve Kılıç, İ. (2013). *Bilimsel Araştırma Süreci ve SPSS ile Veri Analizi* (4. Baskı). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Ünsal, F.Ö. (2017). Oyun Türleri ve Oyun Alanları. A. Önder ve H. Arslan Çiftçi (Ed.). *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* içinde (73-94). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Van Schie, E.G.M. and Wiegman, O. (1997). Children and Videogames: Leisure Activities, Aggression, Social Integration and School Performance. *Journal of Applied Social Psychology*, 27 (13), 1175-1194.
- Vatandaş, S. (2020). Oyun ve Oyuncak: Teknolojik ve Toplumsal Dönüşüm Sürecinde Oyun ve Oyuncanın Anlamsal ve İşlevsel Değişimi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 11 (28), 913-930.
- Vural, H. ve Yılmaz, S. (2018). Ortaokul Öğrencilerinin Mekana Bağlı Serbest Zaman Aktivite Tercihleri ve Rekreatif Eğilimleri. *Türk Tarım ve Doğa Bilimleri Dergisi*, 5 (4), 424-432.
- Weisgram, E.S. (2019). Reducing Gender Stereotypes in Toys and Play for Smarter, Stronger, and Kinder Kids. *American Journal of Play*, 12 (1), 74-88.
- Winnicott, D.W. (2017). *İnsan Doğası* (Çev. P. Koç). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Witherspoon, L. and Manning, J.P. (2012). Active Gaming: The Future of Play? *American Journal of Play*, 4 (4), 464-487.

- Wu, M.Y. and Wall, G. (2016). Chinese Reserach on Family Tourism: Review and Research Implications. *Journal of China Tourism Research*, 12 (3-4), 274-290.
- Wu, M.Y., Wall, G., Zu, Y. and Ying, T. (2019). Chinese Children's Family Tourism Experinces. *Tourism Management Perspectives*, 29, 166-175.
- Yağar, F. ve Dökme, S. (2018). Niteliksel Araştırmaların Planlanması: Araştırma Soruları, Örneklem Seçimi, Geçerlik ve Güvenirlik. *Gazi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 3(3), 1-9.
- Yalçınkaya, T. (2017). Oyun Materyalleri. A. Önder ve H. Arslan Çiftçi (Ed.). *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* içinde (459-474). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Yalçın, Ö. (2020). *Tüketim Kültürü İdeolojisinin Hegemonyası Altındaki Yeni Çocukluk Kavramı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli.
- Yaman, M. ve Arslan, S. (2009). Çocuk ve Gençlik Suçlarının Önlenmesinde Rekreatif Sporlar. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 6 (1), 445-459.
- Yaylı, A. ve Yayla, İ. (2012). Turistlerin Her Şey Dahil Sistemini Tercih Etme Nedenleri. *İşletme Araştırmaları Dergisi*, 4 (1), 143-162.
- Yazıcı Ayyıldız, A., Okul, T. ve Ayyıldız, T. (2019, 24-27 Nisan). Otel İşletmelerinin Çocuklu Ailelere Yönelik Pazarlama Hizmetleri: Kuşadası'ndaki 4 ve 5 Yıldızlı Otel İşletmeleri Örneği. *II. Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.
- Yazıcı Ersoy, H. (2015, 16-17 Ekim). Kimlik Oluşumunda Çocuk Oyunlarının Yeri: Başkurtlar Örneği. *Milliyetlerin Kesişme Noktası: İdil-Ural Çalıştayı-II*, Kırklareli, Türkiye.
- Yazıcıoğlu, Y. ve Erdoğan, S. (2007). *SPSS Uygulamalı Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (Genişletilmiş 2. Baskı). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Yemez, İ. ve Karaca, Ş. (2018, 25-28 Nisan). Çocuklu Ailelerin Otel İşletmelerine Yönelik Şikayet Etme Davranışlarının İncelenmesi. *I. Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.

- Yemez, İ. ve Karaca, Ş. (2019). Çocuklu Ailelerin Tatil Yeri Seçiminde Etkili Olan Faktörlerin İncelenmesi: Sivas İli Şehir Merkezinde Bir Uygulama. *AVRASYA Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 7 (19), 201-225.
- Yener, E. (2018). *Beş Yıldızlı Şehir İçi ve Resort Otellerdeki Lobi İç Mekan Tasarımlarının İstanbul ve Antalya Örnekleri Üzerinden Karşılaştırmalı Analizi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yeşilyurt, S. ve Çapraz, C. (2018). Ölçek Geliştirme Çalışmalarında Kullanılan Kapsam Geçerliği İçin Bir Yol Haritası. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20 (1), 251-264.
- Yeygel, S. ve Temel Eğinli, A. (2009). Çocukların Yeni Oyunağı: İnternet (Çocukların İnternet Kullanımına İlişkin Bir Araştırma). *Marmara İletişim Dergisi*, 15 (Temmuz), 159-183.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (Genişletilmiş 10. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, F., Kara, A. ve Altun Yılmaz, E. (2018, 25-28 Nisan). Sivas İl Merkezindeki Otellerin Çocuklu Ailelerin Gereksinimlerini Karşılama Durumları. *I. Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.
- Yıldırım, Y. ve Aslankaya, E. (2020). Kreşe Giden 2-6 Yaş Arası Çocukların Ailelerin Tatil Kararları Üzerindeki Etkisi: Akçakoca Örneği. *TROYACADEMY International Journal of Social Sciences*, 5 (2), 107-133.
- Yıldız, S.B. (2013). *Konaklama İşletmelerinde Markalaşma ve Turistlerin Satın Alma Tercihleri Üzerindeki Etkileri: Antalya'daki Zincir Konaklama İşletmelerinde Bir Uygulama*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.
- Yılmaz, A. (2007). *Aile Turizmine Yönelik Hizmet Veren Otel İşletmelerinde Hizmet Kalitesi: Antalya Bölgesinde Türk ve Alman Turistlere Yönelik Bir Araştırma*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

- Yılmaz, A. (2019). Instagramda “Çocuk ve Oyun” Etiketiyile Yapılan Paylaşımların İncelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21 (1-A), 7-22.
- Yılmaz, Ş. (2007). *Rekreasyon Faaliyetlerinin Yönetim ve Organizasyonu “Antalya Bölgesindeki Beş Yıldızlı Otel İşletmelerine Yönelik Bir Uygulama”*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.
- Yılmaz, A.İ ve Efendi, M. (2019, 19-24 Nisan). Otel Yöneticilerinin Rekreasyon Faaliyetleri Algıları. 5. *Rekreasyon Araştırmaları Kongresi*, Çorum, Türkiye.
- Yörükoğlu, A. (2007). *Değişen Toplumda Aile ve Çocuk*. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Yung, R., Khoo-Lattimore, C., Prayang, G. and Surovaya, E. (2020). Around The World in Less Than a Day: Virtual Reality, Destination Image and Perceived Destination Choice Risk in Family Tourism. *Tourism Recreation Research*, DOI: 10.1080/02508281.2020.1788351.
- Yurdakul, A. and Schänzel, H. (2021, 23-25 Haziran). Family Tourism in Historical Areas: Researching the Relations Between Families and the Most Visited Museums in Ankara. 3. *Uluslararası Aile, Gençlik ve Çocuk Dostu Turizm İşletmeciliği Kongresi*, İstanbul, Türkiye.
- Yücesoy, Ş. (2016). Bireyin Gelişimi. C. Bayrak (Ed.). *Eğitim Psikolojisi* içinde (34-73). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Zajadacz, A., Piotrowski, K., Potocka, I. ve Terlecka, W. (2019, 24-27 Nisan). “Determination of Criteria for Child Friendly Tourism Establishments in Tourist Attractions”. 2. *Uluslararası Çocuk Dostu Turizm Kongresi*, Sivas, Türkiye.
- Zeybekoğlu, Ö. ve Doğan, T. (2015, 5 Haziran). “Değişen Oyun ve Oyuncak Kültürü”. *I. Dil, Kültür ve Edebiyat Çalıştayı*, Antalya, Türkiye.

İnternet Kaynakları

<https://avesis.ktu.edu.tr/resume/downloadfile/kucuncu?key=9ee6fa00-4667-4c7b-a128-b42c9ddf8a7a>, [Erişim Tarihi: 30.04.2022].

EKLER

Ek-1: Taslak Çocuk Oyun Davranışı Gözlem Formu (Uzman Görüşü Öncesi)

Gözlem Bilgileri			
Gözlemin amacı	Otelde tatil yapan çocukların, tatil sürecinde otelde sergiledikleri oyun davranışlarını ortaya çıkarmak.		
Gözlemci		Gözlem tarihi	
Gözlem no		Gözlem saati	
Gözlem yeri		Gözlem süresi	

Çocuğun Profil Özellikleri ve Oyuna Katılım Şekli					
1.	Yaşı				
2.	Cinsiyeti	Kız	①	Erkek	②
3.	Oynadığı oyun				
4.	Oynadığı oyunun türü	Kapalı alan oyunu	①		
		Açık alan oyunu	①		
		Klasik oyun	①		
		Dijital oyun	①		
5.	Oyun oynama şekli	Bireysel oyun	①		
		Paralel oyun	①		
		Birlikte oyun	①		
		İşbirlikçi oyun	①		

Çocuğun Otelde Katıldığı Oyun		
1.	Çocuğun otelde keyif alarak yaptığı aktiviteler	
2.	Çocuğun otelde oyun oynadığı zaman dilimi	
3.	Çocuğun otelde oynadığı oyun süresi	
4.	Çocuğun oynamaktan keyif aldığı oyun materyali	
5.	Çocuk oyun oynarken animatörün üstlendiği rol	
6.	Otel içerisindeki oyun alanlarının, çocuğun oynadığı oyunlara uygunluğu	

Çocuğun Oyun Davranışı		Gözlenmedi	Ara sıra Gözlemlendi	Gözlemlendi	Sık Gözlemlendi	Her zaman Gözlemlendi
1.	Çocuğun oyun oynarken diğer çocukları yönlendirme ve onlara liderlik etme özelliği vardır.	①	②	③	④	⑤
2.	Çocuk, oyun oynarken arkadaşları ile tartışmaktadır.	①	②	③	④	⑤
3.	Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına karşı naziktir.	①	②	③	④	⑤
4.	Çocuk, oyun oynarken kendine güvenmektedir.	①	②	③	④	⑤
5.	Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına kötü davranış sergileme eğilimindedir.	①	②	③	④	⑤
6.	Çocuk, oyun oynarken karşısına çıkan problemleri çözebilmektedir.	①	②	③	④	⑤
7.	Çocuk, oyun oynarken dürüst davranmaktadır.	①	②	③	④	⑤
8.	Çocuk, oyunun sonucunu önceden tahmin edebilmektedir.	①	②	③	④	⑤
9.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla iletişim kurmaktadır.	①	②	③	④	⑤
10.	Çocuk, oyun oynarken kendini ifade edebilmektedir.	①	②	③	④	⑤
11.	Çocuk, oyun oynarken edindiği bilgileri kavrayabilmektedir.	①	②	③	④	⑤
12.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla paylaşımlarda bulunmaktadır.	①	②	③	④	⑤
13.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla işbirliği yapmaktadır.	①	②	③	④	⑤
14.	Çocuk, oyun oynarken bekleyip sabredebilmektedir.	①	②	③	④	⑤
15.	Çocuk, oyun oynarken plan yapabilmektedir.	①	②	③	④	⑤
16.	Çocuk, oyun oynarken karar verebilmektedir.	①	②	③	④	⑤

Ek-2: Taslak Ailelerin Otel Tercih Nedenleri Anket Formu (Uzman Görüşü Öncesi)

<i>Otel Tercihlerinizde Etkili Olan Çocuk Aktiviteleri</i>		<i>Kesinlikle önemsiz</i>	<i>Önemsiz</i>	<i>Ne Önemli Ne Önemsiz</i>	<i>Önemli</i>	<i>Kesinlikle önemli</i>
1.	Otelde çocuk kulübünün olması	①	②	③	④	⑤
2.	Otelde çocuk kulübünün açık alanda olması	①	②	③	④	⑤
3.	Otelde çocuklara uygun hobi alanlarının olması	①	②	③	④	⑤
4.	Otelde çocuklara uygun eğlence aktivitelerinin olması	①	②	③	④	⑤
5.	Otelde çocuk havuzunun olması	①	②	③	④	⑤
6.	Otelde su kaydıracağının olması	①	②	③	④	⑤
7.	Otelde çocuklara uygun spor aktivitelerinin olması	①	②	③	④	⑤

Demografik Özellikler					
1.	Yaşınız				
2.	Cinsiyetiniz	Kadın	①	Erkek	②
3.	Medeni durumunuz	Evli	①	Bekar	②
4.	Ortalama aylık geliriniz	0-2099 TL	①		
		2100-6700 TL	①		
		6701 TL ve üzeri	①		
5.	Sahip olduğunuz çocuk sayısı	1	①		
		2	①		
		3	①		
		4 veya daha fazla	①		
6.	Çocuklarınızın yaşları	1.Çocuk			
		2.Çocuk			
		3.Çocuk			
		4.Çocuk			
7.	Çocuğunuzla birlikte tatile çıkma sıklığınız	Yılda bir kez	①		
		Yılda iki kez	①		
		Yılda üç kez veya daha fazla	①		
8.	Çocuğunuzla birlikte çıktığınız bir tatilde bir otelde ortalama kaç gece kalıyorsunuz?				

Ek-3: Birinci Tur Uzman Görüşü Formu

Çocuğun Oyun Davranışı		Gerekli	Gereksiz	Varsa Lütfen Düzeltme Önerinizi Yazınız
1.	Çocuğun oyun oynarken diğer çocukları yönlendirme ve onlara liderlik etme özelliği vardır.			
2.	Çocuk, oyun oynarken arkadaşları ile tartışmaktadır.			
3.	Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına karşı naziktir.			
4.	Çocuk, oyun oynarken kendine güvenmektedir.			
5.	Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına kötü davranış sergileme eğilimindedir.			
6.	Çocuk, oyun oynarken karşısına çıkan problemleri çözebilmektedir.			
7.	Çocuk, oyun oynarken dürüst davranmaktadır.			
8.	Çocuk, oyunun sonucunu önceden tahmin edebilmektedir.			
9.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla iletişim kurmaktadır.			
10.	Çocuk, oyun oynarken kendini ifade edebilmektedir.			
11.	Çocuk, oyun oynarken edindiği bilgileri kavrayabilmektedir.			
12.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla paylaşımlarda bulunmaktadır.			
13.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla işbirliği yapmaktadır.			
14.	Çocuk, oyun oynarken bekleyip sabredebilmektedir.			
15.	Çocuk, oyun oynarken plan yapabilmektedir.			
16.	Çocuk, oyun oynarken karar verebilmektedir.			

Ailelerin Otel Tercih Nedenleri		Gerekli	Gereksiz	Varsa Lütfen Düzeltme Önerinizi Yazınız
1.	Otelde çocuk kulübünün olması			
2.	Otelde çocuk kulübünün açık alanda olması			
3.	Otelde çocuklara uygun hobi alanlarının olması			
4.	Otelde çocuklara uygun eğlence aktivitelerinin olması			
5.	Otelde çocuk havuzunun olması			
6.	Otelde su kaydırığının olması			
7.	Otelde çocuklara uygun spor aktivitelerinin olması			

Ek-4: İkinci Tur Uzman Görüşü Formu

Çocuğun Oyun Davranışı		Gerekli	Gereksiz	Varsa Lütfen Düzeltme Önerinizi Yazınız
1.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocukları yönlendirmekte ve onlara liderlik etmektedir.			
2.	Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına karşı nazik davranmaktadır.			
3.	Çocuk, özgüvenli bir şekilde oyun oynamaktadır.			
4.	Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına kötü davranmaktadır.			
5.	Çocuk, oyun oynarken karşısına çıkan problemleri çözebilmektedir.			
6.	Çocuk, oyunun kurallarına göre oyun oynamaktadır.			
7.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla iletişim kurmaktadır.			
8.	Çocuk, oyun oynarken kendini ifade edebilmektedir.			
9.	Çocuk, oyun esnasında edindiği bilgileri kolayca uygulayabilmektedir.			
10.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla paylaşımlarda bulunmaktadır.			
11.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla iş birliği yapmaktadır.			
12.	Çocuk, oyun oynarken bekleyip sabredebilmektedir.			
13.	Çocuk, oyun oynarken karar verebilmektedir.			
14.	Çocuk, oynadığı oyuna karşı istekli davranmaktadır.			

Ailelerin Otel Tercih Nedenleri		Gerekli	Gereksiz	Varsa Lütfen Düzeltme Önerinizi Yazınız
1.	Otelde çocuk kulübünün olması			
2.	Otelde çocuk kulübünün açık alanda olması			
3.	Otelde çocuklara uygun eğlence aktivitelerinin (animasyon gösterileri, şovlar vb.) olması			
4.	Otelde açık alan oyun parkının olması			
5.	Otelde kapalı alan oyunlarının olması			
6.	Otelde çocuklar için bir oyun odasının olması			
7.	Otelde çocukların yaş düzeylerine uygun oyuncakların bulunması			
8.	Otelde dijital oyun makinelerinin bulunması			
9.	Otelde çocuk havuzunun olması			
10.	Otelde su kaydırığının olması			
11.	Otelde çocuklara uygun spor aktivitelerinin olması			

Ek-5: Çocuk Oyun Hizmetleri Görüşme Formu

Çocuk Oyun Hizmetleri GÖRÜŞME FORMU

<i>Otel Hakkında Genel Bilgiler</i>	
Otelin mevcut oda sayısı	
Oteldeki aile odalarının sayısı	
Otel misafirleri içerisinde çocuklu ailelerin oranı	
Çocuklu ailelerin otelde ortalama geceleme sayısı	
Otele gelen “repeat guest”lerin oranı	
“Repeat guest”lerin içerisindeki çocuklu ailelerin oranı	

<i>Görüşme Soruları</i>	
1.	Otelinizde, çocuklara sunulan eğlence ve oyun aktiviteleri nelerdir?
2.	Otelinizde, çocuklara dijital oyun imkanı sunulmakta mıdır? Cevabınız evetse, hangi dijital oyun imkanları sunulmaktadır?
3.	Otelinizde, çocuk eğlence ve oyun aktiviteleri ne şekilde yürütülmektedir?
4.	Otelinizde, çocuklara yönelik aktiviteler oluşturulurken ve uygulanırken nelere dikkat edilmektedir?
5.	Otelinizde, çocuk eğlence ve oyun aktiviteleri ile ilgili özel bir ekibiniz var mıdır?
6.	Otelinizde, çocuk gelişimi ve pedagoji konularında eğitim almış personeliniz var mıdır?
7.	Otel yönetimi olarak, çocuklara yönelik hazırlanacak aktiviteler konusunda personelinize hizmet içi eğitim veriyor musunuz? Cevabınız evetse, ne gibi eğitimler veriyorsunuz?
8.	Çocuk oyunlarını programlarken herhangi bir uzman görüşü alıyor musunu? Cevabınız evetse, bu uzman kimdir ve size ne şekilde destek olmaktadır?
9.	Konu ile ilgili olarak sizin eklemek istediğiniz başka bir bilgi var mıdır?

Ek-6: Çocuk Oyun Davranışı Gözlem Formu

Gözlem Bilgileri			
Gözlemci		Gözlem tarihi	
Gözlem no		Gözlem saati	
Gözlem yeri		Gözlem süresi	

Çocuğun Profili ve Oynadığı Oyun					
1.	Yaşı				
2.	Cinsiyeti	Kız	①	Erkek	②
3.	Oyunda aile üyesi var mı?	Evet	①	Hayır	②
4.	Oteldeki oyun alanları, çocuğun oynadığı oyun için uygun mu?	Evet	①	Hayır	②
5.	Çocuğun oynadığı oyun				
6.	Çocuğun oyuna katılım durumu	Aktif	①	Pasif	②
7.	Çocuğun oynadığı oyunun türü	Klasik oyun	①		
		Dijital oyun	①		
8.	Çocuğun oynadığı oyunun yeri	Açık alan oyunu	①		
		Kapalı alan oyunu	①		
9.	Çocuğun oyun oynama şekli	Bireysel oyun	①		
		Paralel oyun	①		
		Birlikte oyun	①		
		İşbirlikçi oyun	①		
10.	Animatörün, çocuğun oynadığı oyunda üstlendiği rol				
11.	Çocuğun oynadığı oyun süresi				

Çocuğun Oyun Davranışı		Hiç Gözlenmedi	Ara sıra Gözlemlendi	Sık Gözlemlendi	Her zaman Gözlemlendi
1.	Çocuk, oyun oynarken kendini ifade edebilmektedir.	①	②	③	④
2.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla iletişim kurmaktadır.	①	②	③	④
3.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla paylaşımlarda bulunmaktadır.	①	②	③	④
4.	Çocuk, oyun oynarken karar verebilmektedir.	①	②	③	④
5.	Çocuk, özgüvenli bir şekilde oyun oynamaktadır.	①	②	③	④
6.	Çocuk, oyunun kurallarına göre oyun oynamaktadır.	①	②	③	④
7.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocukları yönlendirmekte ve onlara liderlik etmektedir.	①	②	③	④
8.	Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına karşı nazik davranmaktadır.	①	②	③	④
9.	Çocuk, oyun oynarken arkadaşlarına kötü davranmaktadır.	①	②	③	④
10.	Çocuk, oyun oynarken bekleyip sabredebilmektedir.	①	②	③	④
11.	Çocuk, oynadığı oyuna karşı istekli davranmaktadır.	①	②	③	④

12.	Çocuk, oyun oynarken diğer çocuklarla iş birliği yapmaktadır.	①	②	③	④
13.	Çocuk, oyun oynarken karşısına çıkan problemleri çözebilmektedir.	①	②	③	④
14.	Çocuk, oyun esnasında edindiği bilgileri kolayca uygulayabilmektedir.	①	②	③	④



Ek-11: Otellerde Çocuklara Sunulan Oyun ve Aktivitelerin Tam Listesi

Ana Tema	Tema	Kod	f	%
1	Fiziksel Oyunlar	Havuz Alanlarındaki Oyunlar (41 / %19.6)	209	27.8
		Çocuk havuzunda oynama (11), Havuz oyunları (11), Havuz oyuncağında oynama (8), Su kaydıracağında kayma (7), Su parkında oynama (4)		
		Salon Oyunları (41 / %19.6)		
		Dart (13), Langırt (11), Masa tenisi (11), Bilardo (5), Bowling (1)		
		Oyun Parkındaki Oyunlar (30 / %14.4)		
		Kaydırak (8), Trambolin (7), Oyun parkı (6), Salıncak (6), Rodeo (2), Tahtıravalli (1)		
		Çocuk Oyunları (28 / %13.4)		
2	Eğlence Temelli Aktiviteler	Mini bowling (7), Oyun hamuru aktiviteleri (5), Top havuzunda oynama (5), Yapboz oyunları (4), Kum havuzunda oynama (3), Blok oyunları (2), Açık alan oyunları (1), Lego oyunları (1)	131	17.4
		Masa oyunları (28 / %13.4)		
		Satranç (5), Jenga (4), Go oyunu (3), Mangala (3), Monopoly (3), Scrabble (3), Zeka oyunları (3), Zeka küpleri (2), Çin daması (1), Dama (1)		
		Plaj Oyunları (21 / %10)		
		Plaj aktiviteleri (12), Kum parkı (6), Plajda kumdan kale yapımı (3)		
		Sokak Oyunları (20 / %9.6)		
		Hulahop çevirme (6), Halat çekme (4), Top oynama (4), İp atlama (3), Seksek (2), Saklambaç (1)		
3	Beceri Temelli Aktiviteler	Gösteriler (87 / %66.4)	105	14
		Sihirbaz gösterisi (15), Papağan gösterisi (11), Balon katlama (10), Çocuk müzikalleri (Sing, Aslan Kral, Mama Mia vb.) (10), Çocuklara yönelik gösteriler (Transilvanya, Lego, Toy Story vb.) (8), Palyaço (7), Tahta bacak (6), Jonglör (5), Çocuklara yönelik konserler (4), Tiyatro gösterileri (4), Kostümlü gösteriler (3), Kukla gösterisi (3), Su balesi (1)		
		Akşam Eğlenceleri (22 / %16.8)		
		Çocuk diskosu (18), Gençlik diskosu (2), Karaoke gecesi (2)		
		Sosyal Eğlenceler (22 / %16.8)		
		Çocuk festivali (11), Barbekü partisi (5), Şarkı söyleme (3), Dans etme (2), Çocuk sirki (1)		
		Mutfak Aktiviteleri (39 / %37.2)		
3	Beceri Temelli Aktiviteler	Pizza yapımı (17), Kurabiye yapımı (11), Muffin yapımı (6), Alkolsüz kokteyl yapımı (3), Kek/pasta yapımı (2)	105	14
		Boyama Aktiviteleri (37 / %35.2)		
		Boyama (resim yapma) (13), El ve yüz boyama (11), Kum boyama (5), Taş boyama (4), Ahşap boyama (1), Duvar boyama (1), Kitap boyama (1), Tişört boyama (1)		
		El Becerisi Kazandıran Aktiviteler (27 / %25.7)		
3	Beceri Temelli Aktiviteler	El işleri (11), Geri dönüşüm aktiviteleri (5), Sanatsal aktiviteler (4), Workshoplar (2), Çamurla yapılan yaratıcı aktiviteler (1), Heykel yapımı (1), Kağıtlarla yapılan aktiviteler (1), Kostüm yapımı (1), Müzik aleti çalma (1)	105	14
		Dış Mekan Aktiviteleri (2 / %1.9)		
		Havali tüfek (1), Atış becerilerini geliştirici aktiviteler (1)		

4	Spor Temelli Aktiviteler	Sportif Aktiviteler (59 / %63.4)	Spor aktiviteleri (9), Ok atma (8), Sabah jimnastiği (8), Su jimnastiği (8), Mini golf (6), Su topu (5), Jimnastik (4), Çocuk pilatesi (3), Tırmanma (3), Çocuk zumbası (2), Çocuk egzersizleri (1), Fitness (1), Sabah sporu (1)	93	12.3
		Takım Sporları (30 / %32.3)	Plaj voleybolu (9), Futbol (7), Basketbol (4), Tenis (4), Voleybol (4), Plaj futbolu (2)		
		Su Sporları (4 / %4.3)	Banana (1), Jet ski (1), Katamaran (1), Ringo (1)		
5	Rekabet Temelli Aktiviteler	Yarışmalar (63 / %80.8)	Aile yarışmaları (16), Yarışmalar (11), Survivor tarzı yarışmalar (8), Parkurlu yarışmalar (7), Dart yarışması (3), Okçuluk yarışması (3), Plaj yarışmaları (3), Yetenek yarışmaları (3), Gençler için yarışmalar (2), Havuzda yarışmalar (2), Hulahop çevirme yarışması (1), Resim yarışması (1), Su topu karşılaşması (1), Takım yarışları (1), Yüzme yarışması (1)	78	10.4
		Turnuvalar (8 / %10.2)	Futbol turnuvası (5), Turnuvalar (2), Gençler için turnuvalar (1)		
		Olimpiyatlar (7 / %9)	Çocuk olimpiyatları (5), Havuz olimpiyatları (2)		
6	Teknoloji Temelli Aktiviteler	Teknolojik Oyunlar (36 / %54.5)	Konsol oyunları (Playstation, X-box) (25), Dijital oyunlar (6), İnternet oyunları (5)	66	8.8
		Teknolojik Oyun Olanakları (30 / %45.5)	İnternet bağlantısı (8), İnternet kafe (7), Dijital oyun odası/salonu (4), Oyun bilgisayarları (4), Dijital oyun makineleri (Air hockey, boks makinesi vb.) (3), Tablet (3), Sanal gerçeklik gözlüğü (1)		
7	Diğer Aktiviteler	(%100)	Şişme oyunlar (şişme trambolin, şişme dart vb.) (13), Çizgi film ve animasyon karakterleri (7), Sertifika (ödül, madalya, diploma vb.) töreni (5), Çocuk yogası (3), Şişme havuz oyunları (2), Uyku odası (2), Fidan dikme (1), Film karakterleri (1), Gençler için aktiviteler (1), Kostümler (1), Sergi alanı (1), Şişme evler/kaleler (1)	38	5
8	Belirli Gün Aktiviteleri	Önemli Günleri Kutlama (13 / %68.4)	Doğum günü kutlamaları (8), Önemli gün kutlamaları (23 Nisan vb.) (5)	19	2.5
		Konsept Günler (6 / %31.6)	Hazine avı (3), Korsan günü (3)		
9	Eğitim Temelli Aktiviteler	Spor Dersleri (7 / %53.8)	Yüzme dersleri (4), Tenis dersleri (2), Sörf dersleri (1)	13	1.8
		Dil Kursları (3 / %23.1)	Yabancı dil kursu (2), Türkçe dil kursu (1)		
		Kişisel Beceri Kazandıran Eğitimler (3 / %23.1)	Bale dersleri (1), Dans kursu (1), DJ'lik kursu (1)		
TOPLAM GÖRÜLME SIKLIĞI				752	100

Ek-12: Gönüllü Katılım Formu (TÜRKÇE)

GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

Tarih:

Otelin Adı:

Tez Başlığı: Çocuk Rekreatyonun Oyun Davranışı Bağlamında Analizi: Resort Otel Örneği

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Meryem AKOĞLAN KOZAK

Tezi Yazarı: Arş. Gör. Özlem GÜNCAN

Çalışmanın Amacı: Çocuk rekreasyonu kavramını açıklamak ve çocuk rekreasyonunu oyun teorileri bağlamında analiz etmek.

Takip Edilecek Süreç: Bu araştırmada katılımcılar, yukarıdaki amaca yönelik olarak bazı soruları cevaplandıracaklardır.

Rahatsızlıklar ve Riskler: Bu araştırmaya katılmanın, normal hayatta karşılaşılanlardan fazla bir riski yoktur.

Kazanımlar: Bu araştırma akademik bir çalışmaya (doktora) veri sağlayacaktır.

Süre: Bu çalışma toplamda en fazla 10 dakika sürecektir.

Gizlilik Bildirimi: Elde edilen bilgiler tez çalışması dışında hiç kimse ile paylaşılmayacaktır. Çalışmanın yayınlanması halinde kişisel bilgilerinizi açığa çıkaracak hiçbir bilgi yazılmayacaktır.

Soru Sorma Hakkı: Araştırma hakkında araştırmacıya soru sorabilirsiniz.

Gönüllü Katılım: Bu araştırmaya katılmak zorunlu değildir. İstendiği zaman araştırmaya söylenerek katılım sonlandırılabilir.

Yukarıdaki şartları okudum. Bu araştırmaya katılmayı kabul ediyorum.

Katılımcı Adı Soyadı:

İmzası:

Katılım onay prosedürleri takip edilmiştir. Araştırmacı Özlem GÜNCAN:

İmza:

Ek-13: Gönüllü Katılım Formu (İNGİLİZCE)

VOLUNTARY PARTICIPATION FORM

Date:

Name of the Hotel:

Thesis Title: Analysis of Child Recreation in the Context of Play Behavior: The Case of Resort Hotel

Thesis Advisor: Prof. Dr. Meryem AKOĞLAN KOZAK

Thesis Writer: Res. Ass. Özlem GÜNCAN

The Aim of the Study: To explain the concept of the child recreation and analyze the child recreation in the context of play behavior.

The Process to Follow: In this study, the participants will answer some questions for the above purpose.

Disorders and Risks: Participating in this research has no more risk than those encountered in normal life.

Gains: This research will provide data to an academic study (doctoral thesis).

Time: This research will take 10 minutes.

Privacy Statement: The obtained information will not be shared with anyone other than the thesis. If the study is published, no information will be written to reveal your personal information.

Right to Ask Questions: You can ask the researcher about the study.

Voluntary Participation: Participation in this research is not compulsory. Participation can be terminated by saying to the researcher at any time.

I have read the terms above. I agree to participate in this research.

Participant Name and Surname:

Signature:

Participation approval procedures have been followed. Researcher Özlem GÜNCAN:

Signature:

Ek-14: Gönüllü Katılım Formu (ALMANCA)

Freiwillige Teilnahmeformular

Datum:

Name des Hotels:

Titel der Arbeit: Analyse der Erholung von Kindern im Kontext des Spielverhaltens: Beispiel eines Resort Hotels

Berater für Abschlussarbeiten: Prof. Dr. Meryem AKOĞLAN KOZAK

Verfasser der Dissertation: Forschungsbeauftragte Özlem GÜNCAN

Zweck der Studie: Erläuterung des Konzepts der Kindererholung und Analyse der Kindererholung im Kontext von Spieltheorien.

Zu befolgender Prozess: In dieser Studie werden die Teilnehmer einige Fragen zu dem oben genannten Zweck beantworten.

Störungen und Risiken: Die Teilnahme an dieser Forschung birgt kein höheres Risiko als das normale Leben.

Erfolge: Diese Forschung liefert Daten für eine akademische Studie (Magistra).

Dauer: Diese Studie dauert insgesamt maximal 10 Minuten.

Datenschutzerklärung: Die erhaltenen Informationen werden nur an Abschlussarbeiten weitergegeben. Wenn die Studie veröffentlicht wird, werden keine Informationen geschrieben, die Ihre persönlichen Informationen preisgeben.

Recht, Fragen zu stellen: Sie können den Forscher nach der Forschung fragen.

Freiwillige Teilnahme: Die Teilnahme an dieser Forschung ist nicht obligatorisch. Die Teilnahme kann jederzeit durch Mitteilung an die Forschung beendet werden.

Ich habe die obigen Begriffe gelesen. Ich bin damit einverstanden, an dieser Forschung teilzunehmen.

Vor- und Nachname des Teilnehmers:

Unterschrift:

Die Genehmigungsverfahren für die Teilnahme wurden befolgt. Forscher Özlem GÜNCAN:

Unterschrift:

Ek-15: Gönüllü Katılım Formu (RUSÇA)

АНКЕТА ДЛЯ ДОБРОВОЛЬНОГО УЧАСТИЯ

Дата:

Гостиница:

Название диссертации: Анализ детского досуга в контексте игрового поведения: пример курортного отеля

Научный руководитель: Профессор Д-р Мерьем АКООЛАН_КОЗАК

Диссертацию написал: Научный сотрудник Озлем ОЗКЕРООЛУ

Цель исследования: Объяснить концепцию детского досуга и проанализировать детский досуг в контексте игровых теорий.

Процесс: Для достижения вышеуказанной цели данного исследования, участники ответят на некоторые вопросы.

Нарушения и риски: Участие в данном исследовании не более рискованно, чем в повседневной жизни.

Достижения: Данное исследование предоставит данные для академического исследования (докторантура).

Продолжительность: Данное исследование займет не более 10 минут.

Конфиденциальность: Полученная информация не будет передана никому и нигде не будет использована, кроме дипломной работы. Если исследование будет опубликовано, вся информация, касающаяся личной жизни участника, будет скрыта.

Право задавать вопросы: Вы можете задавать исследователя любые вопросы об исследовании.

Добровольное участие: Участие в данном исследовании не обязательно. Участник может покинуть исследование в любое время, уведомив об этом исследователя.

Я ознакомился с вышеуказанными условиями. Я согласен участвовать в данном исследовании.

Имя и Фамилия участника:

Подпись:

Процедуры одобрения участия были соблюдены. Исследователь: Озлем ОЗКЕРООЛУ:

Ek-16: Veli İzin Formu (TÜRKÇE)

Sayın Veli,

Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Turizm İşletmeciliği ve Otelcilik Yüksekokulunda Araştırma Görevlisi olarak çalışmaktayım. Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsünde “Çocuk Rekreasyonun Oyun Davranışı Bağlamında Analizi: Resort Otel Örneği” başlıklı doktora tezi kapsamında bu çalışmayı yürütüyorum. Bu form, çocuğunuzun uzaktan gözlenmesi için izin almak amacıyla hazırlanmıştır.

Yapılacak olan bu çalışmanın amacı çocuk rekreasyon kavramını geliştirmek ve oyun teorileri ile ilişkilendirmektir. Bu araştırmaya katılımı onayladığınız takdirde, çocuğun oyun oynadığı zaman diliminde araştırmacı tarafından uzaktan gözlenmesine izin vermiş olacaksınız. Araştırmada yer alan bu uygulamalar çocuğunuza rahatsızlık verecek nitelikte değildir. Çalışmaya katılım gönüllülük esasına dayalıdır. Ancak herhangi bir nedenden ötürü çocuğunuz ya da siz rahatsızlık hissederseniz, uygulamaları nedenini açıklamaksızın yarıda bırakmakta serbestsiniz.

Bu çalışma kapsamında elde edilecek olan bilimsel bilgiler, sadece araştırmacılar tarafından yapılan bilimsel yayınlarda, sunumlarda isim verilmeden paylaşılacaktır.

Bu çalışmada çocuğumun oyun oynarken uzaktan gözlenmesine izin veriyorum. Araştırma süresince elde edilen bilimsel bilgilerin bilimsel makaleler ve akademik sunumlar dışında kesinlikle kullanılmayacağını biliyorum.

Teşekkürler.

Arş. Gör. Özlem GÜNCAN

İmza

Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi-Turizm İşletmeciliği ve Otelcilik Yüksekokulu
Burdur/TÜRKİYE

Yukarıda açıklamasını okuduğum çalışmada çocuğumun izlenmesine izin veriyorum.

Velinin Adı, soyadı: _____ İmzası: _____ Tarih: _____

Ek-17: Veli İzin Formu (İNGİLİZCE)

Dear Parent,

I work a research assistant at Burdur Mehmet Akif Ersoy University, School of Tourism and Hotel Management. I conduct this study within the scope of my doctoral thesis titled “Analysis of Child Recreation in the Context of Play Behavior: The Case of a Resort Hotel” at Anadolu University, Institute of Social Sciences. This form has been prepared to get permission for your child to be observed remotely.

The aim of this study is to develop the concept of child recreation and to associate it with play theories. If you approve to participate in this study, you will allow the researcher to observe the child remotely during the playing time. These applications in the study are not of a nature that will disturb your child. Participation in the study is on a voluntary basis. However, if your child or you feel uncomfortable for any reason, you are free to stop the applications without explaining the reason.

Scientific information to be obtained within the scope of this study will only be shared in scientific publications and presentations made by researchers, without naming them.

In this study, I allow my child to be observed remotely while playing. I know that the scientific information obtained during the research will not be used except for scientific articles and academic presentations.

Thank you.

Res. Assist. Özlem GÜNCAN

Signature

Burdur Mehmet Akif Ersoy University, School of Tourism and Hotel Management
Burdur/TURKEY

I allow my child to be observed in the study whose explanation I have read above.

Parent's Name and Surname: _____ Signature: _____ Date: _____

Ek-18: Veli İzin Formu (ALMANCA)

Liebe Eltern,

Ich arbeite als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Burdur Mehmet Akif-Ersoy-Universität, Schule für Tourismus und Hotelmanagement. Ich führe diese Studie im Rahmen meiner Doktorarbeit mit dem Titel "Analyse der Erholung von Kindern im Kontext des Spielverhaltens: Beispiel eines Resort-Hotels" an der Universität Anadolu, Institut für Sozialwissenschaften, durch. Dieses Formular wurde erstellt, um die Erlaubnis zu erhalten, dass Ihr Kind aus der Ferne beobachtet werden kann.

Ziel dieser Studie ist es, das Konzept der Kindererholung zu entwickeln und mit Spieltheorien zu verknüpfen. Wenn Sie die Teilnahme an dieser Forschung genehmigen, können Sie den Forscher während der Spielzeit des Kindes aus der Ferne beobachten. Diese Praktiken in der Forschung sind für Ihr Kind nicht unpraktisch. Die Teilnahme an der Studie ist freiwillig. Wenn sich Ihr Kind oder Sie jedoch aus irgendeinem Grund unwohl fühlen, können Sie die Praxis ohne Angabe von Gründen aufgeben.

Wissenschaftliche Informationen, die im Rahmen dieser Studie erhalten werden sollen, werden nur in wissenschaftlichen Veröffentlichungen und Präsentationen von Forschern ohne Namen weitergegeben.

In dieser Studie erlaube ich meinem Kind, beim Spielen aus der Ferne beobachtet zu werden. Ich weiß, dass die während der Forschung erhaltenen wissenschaftlichen Informationen nur für wissenschaftliche Artikel und akademische Präsentationen verwendet werden.

Danke.

Forschungsbeauftragte Özlem GÜNCAN

Unterschrift

Burdur Mehmet Akif Ersoy Universität-Schule für Tourismus und Hotelmanagement
Burdur/TÜRKIE

In der Studie, die ich oben gelesen habe, erlaube ich die Überwachung meines Kindes.

Vor- und Nachname der Eltern: _____ Unterschrift: _____ Datum: _____

Ek-19: Veli İzin Formu (RUSÇA)

Уважаемый Родитель,

Я работаю научным сотрудником в кафедре Туризма и Гостиничного менеджмента Университета имени Мехмета Акифа Эрсоя. Я провожу данное исследование в рамках своей докторской диссертации под названием «Анализ досуга детей в контексте игрового поведения: пример курортного отеля» в университете Анадолу, факультет социальных наук. Данная анкета была подготовлена для получения разрешения на дистанционное наблюдение за вашим ребенком.

Цель данного исследования - развить концепцию детского отдыха и связать ее с игровыми теориями. Одобряя участие в данном исследовании, вы разрешаете исследователю дистанционно наблюдать за вашим ребенком во время его игр в разной среде. Любые действия, являющиеся частью исследования, не являются опасными для вашего ребенка и отрицательно на него не повлияют. Участие в исследовании является добровольным. Однако если по какой-либо причине Вас или Вашего ребенка что-то не устроило, Вы можете прервать участие в исследовании без объяснения причин.

Научная информация, которая будет получена в рамках данного исследования, будет распространяться только в научных публикациях и презентациях, сделанных исследователями, без предоставления имен и личных данных.

Я разрешаю наблюдать за моим ребенком во время игр с целью проведения исследования. Я осведомлена, что научная информация, полученная в ходе данного исследования, не будет использоваться нигде, за исключением научных статей и академических презентаций.

Спасибо.

Озлем ОЗКЕРООЛУ
Научный сотрудник

Подпись

Кафедра Туризма и Гостиничного менеджмента Университета имени Мехмета Акифа Эрсоя
г. БУРДУР

Я разрешаю наблюдать за моим ребенком с целью проведения исследования, с содержанием которого я ознакомился выше.

Имя и фамилия родителя: _____ Подпись: _____ Дата: _____

Ek-20: Etik Kurul Raporu



ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı Özlem GÜNCAN
Yabancı Dil İngilizce / YDS: 87,5

AKADEMİK GÖREVLER

ARAŞTIRMA GÖREVLİSİ **01.09.2020 – Devam**
Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi
Turizm İşletmeciliği ve Otelcilik Yüksekokulu
Turizm İşletmeciliği Bölümü

ARAŞTIRMA GÖREVLİSİ **06.08.2019 – 31.08.2020**
Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi
Turizm İşletmeciliği ve Otelcilik Yüksekokulu
Konaklama İşletmeciliği Bölümü

ARAŞTIRMA GÖREVLİSİ **03.04.2018 – 05.08.2019**
Anadolu Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Turizm İşletmeciliği Anabilim Dalı

ARAŞTIRMA GÖREVLİSİ **15.02.2016 – 28.03.2018**
Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi
Turizm İşletmeciliği ve Otelcilik Yüksekokulu
Konaklama İşletmeciliği Bölümü

EĞİTİM BİLGİSİ

YÜKSEK LİSANS DERECEŚİ **28.01.2013 – 02.08.2017**
Adnan Menderes Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Turizm İşletmeciliği Anabilim Dalı

TEZ: Butik Otel İşletmelerinde Markalaşmanın Turistlerin Satın Alma Davranışları Üzerindeki Etkileri: Şirince Örneği

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Gülnur KARAKAŞ TANDOĞAN

Erasmus Değişim Programı **03.02.2014 – 30.06.2014**
University of Pannonia
The Faculty of Business and Economics
MSc Tourism Management
Veszprem / HUNGARY

LİSANS DERECESİ	03.09.2009 – 25.06.2012 Ege Üniversitesi Çeşme Turizm ve Otelcilik Yüksekokulu Konaklama İşletmeciliği Bölümü
ÖNLİSANS DERECESİ	05.09.2005 – 18.07.2008 Zonguldak Karaelmas Üniversitesi Zonguldak Meslek Yüksekokulu İktisadi ve İdari Programlar Bölümü Turizm ve Otel İşletmeciliği Programı
LİSE	10.09.2001 – 15.06.2004 Akhisar Lisesi Fen Bilimleri Bölümü

YAYINLAR

BİLDİRİLER

- 1) Akoğlu Kozak, M. ve Özkeroğlu, Ö. (2020, 23-25 Ekim). Çocuk Oyunlarının Çocuk Rekreasyonu Bağlamında Değerlendirilmesi. *Dünya Çocuk Kongresi*, ss. 314-322, Ankara, Türkiye.
- 2) Akoğlu Kozak, M. ve Özkeroğlu, Ö. (2018, 20-22 Eylül). Turizm ve Rekreasyon Kavramları: Sanal Bakış ile Değerlendirme. *II. Uluslararası Sürdürülebilir Turizm Kongresi*, ss. 399-409, Gümüşhane, Türkiye.

MAKALELER

- 1) Akoğlu Kozak, M. ve Güncan, Ö. (2021). Oyuncak Müzeleri ve Ziyaretçi Deneyimleri. *Social Science Development Journal*, 6(24), 74-97.
- 2) Akoğlu Kozak, M. ve Özkeroğlu, Ö. (2020). Çocuk Gözüyle Turizm: Turizm Karikatürleri Üzerinden Bir Değerlendirme. *Turizm Akademik Dergisi*, 7(2), 19-36.
- 3) Karataş Tandoğan, G. ve Özkeroğlu, Ö. (2020). Butik Otellerde Markalaşma Turistlerin Satın Alma Davranışlarına Etkileri. *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*, 4 (1), 522-539.

KİTAPLAR

- 1) Güncan, Ö. (2022). Aksaray Belediyesi Oyuncak Müzesi. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türkiye Turizm Ansiklopedisi: Kavramlar, Kurumlar ve Kuruluşlar, Olaylar ve Kişiler CİLT I* içinde (182-183). Ankara: Detay Yayıncılık.
- 2) Güncan, Ö. (2022). Anadolu Üniversitesi Turizm İşletmeciliği Doktora Programı. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türkiye Turizm Ansiklopedisi: Kavramlar, Kurumlar ve Kuruluşlar, Olaylar ve Kişiler CİLT I* içinde (329). Ankara: Detay Yayıncılık.
- 3) Güncan, Ö. (2022). Burdur Doğa Tarihi Müzesi. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türkiye Turizm Ansiklopedisi: Kavramlar, Kurumlar ve Kuruluşlar, Olaylar ve Kişiler CİLT III* içinde (253-254). Ankara: Detay Yayıncılık.
- 4) Güncan, Ö. (2022). Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Turizm İşletmeciliği Yüksek Lisans Programı. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türkiye Turizm Ansiklopedisi: Kavramlar, Kurumlar ve Kuruluşlar, Olaylar ve Kişiler CİLT III* içinde (258-259). Ankara: Detay Yayıncılık.
- 5) Güncan, Ö. (2022). Cin Ali Müzesi. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türkiye Turizm Ansiklopedisi: Kavramlar, Kurumlar ve Kuruluşlar, Olaylar ve Kişiler CİLT III* içinde (375-376). Ankara: Detay Yayıncılık.
- 6) Güncan, Ö. (2022). Çamlıdere Çuf Çuf Treni Oyun ve Oyuncak Müzesi. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türkiye Turizm Ansiklopedisi: Kavramlar, Kurumlar ve Kuruluşlar, Olaylar ve Kişiler CİLT IV* içinde (52). Ankara: Detay Yayıncılık.
- 7) Güncan, Ö. (2022). Çocuk Dostu Otel. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türkiye Turizm Ansiklopedisi: Kavramlar, Kurumlar ve Kuruluşlar, Olaylar ve Kişiler CİLT IV* içinde (172-173). Ankara: Detay Yayıncılık.
- 8) Güncan, Ö. (2022). Duran, Ayşın. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türkiye Turizm Ansiklopedisi: Kavramlar, Kurumlar ve Kuruluşlar, Olaylar ve Kişiler CİLT V* içinde (81-82). Ankara: Detay Yayıncılık.
- 9) Güncan, Ö. (2022). Düştepe Oyun Müzesi ve Oyun Bahçesi. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türkiye Turizm Ansiklopedisi: Kavramlar, Kurumlar ve Kuruluşlar, Olaylar ve Kişiler CİLT V* içinde (100). Ankara: Detay Yayıncılık.
- 10) Güncan, Ö. (2022). Ege Üniversitesi Çeşme Turizm Fakültesi. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türkiye Turizm Ansiklopedisi: Kavramlar, Kurumlar ve Kuruluşlar, Olaylar ve Kişiler CİLT V* içinde (180). Ankara: Detay Yayıncılık.

- 11) Güncan, Ö. (2022). Ekolojik Oyuncak Müzesi. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türkiye Turizm Ansiklopedisi: Kavramlar, Kurumlar ve Kuruluşlar, Olaylar ve Kişiler CİLT V* içinde (160-161). Ankara: Detay Yayıncılık.
- 12) Güncan, Ö. (2022). İpekçi, Acar. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türkiye Turizm Ansiklopedisi: Kavramlar, Kurumlar ve Kuruluşlar, Olaylar ve Kişiler CİLT VII* içinde (305-306). Ankara: Detay Yayıncılık.
- 13) Güncan, Ö. (2022). Karşıyaka Belediyesi Evrensel Çocuk Müzesi ve Eğitim Kampüsü. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türkiye Turizm Ansiklopedisi: Kavramlar, Kurumlar ve Kuruluşlar, Olaylar ve Kişiler CİLT VIII* içinde (263). Ankara: Detay Yayıncılık.
- 14) Güncan, Ö. (2022). Korzay, Meral. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türkiye Turizm Ansiklopedisi: Kavramlar, Kurumlar ve Kuruluşlar, Olaylar ve Kişiler CİLT IX* içinde (174-175). Ankara: Detay Yayıncılık.
- 15) Güncan, Ö. (2022). Lületaşı Müzesi. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türkiye Turizm Ansiklopedisi: Kavramlar, Kurumlar ve Kuruluşlar, Olaylar ve Kişiler CİLT X* içinde (44-45). Ankara: Detay Yayıncılık.
- 16) Güncan, Ö. (2022). Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi (OKÜ) Celil Atasever Oyuncak Müzesi. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türkiye Turizm Ansiklopedisi: Kavramlar, Kurumlar ve Kuruluşlar, Olaylar ve Kişiler CİLT XI* içinde (169-170). Ankara: Detay Yayıncılık.
- 17) Güncan, Ö. (2022). Sandıklı Oyuncak Müzesi. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türkiye Turizm Ansiklopedisi: Kavramlar, Kurumlar ve Kuruluşlar, Olaylar ve Kişiler CİLT XII* içinde (222). Ankara: Detay Yayıncılık.
- 18) Güncan, Ö. (2022). Şanlıurfa Oyun ve Oyuncak Müzesi. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türkiye Turizm Ansiklopedisi: Kavramlar, Kurumlar ve Kuruluşlar, Olaylar ve Kişiler CİLT XIII* içinde (209-210). Ankara: Detay Yayıncılık.
- 19) Güncan, Ö. (2022). Taş Oda Etnografya Müzesi. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türkiye Turizm Ansiklopedisi: Kavramlar, Kurumlar ve Kuruluşlar, Olaylar ve Kişiler CİLT XIII* içinde (325-327). Ankara: Detay Yayıncılık.
- 20) Güncan, Ö. (2022). Yalova. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türkiye Turizm Ansiklopedisi: Kavramlar, Kurumlar ve Kuruluşlar, Olaylar ve Kişiler CİLT XVI* içinde (95-97). Ankara: Detay Yayıncılık.
- 21) Özkeroğlu, Ö. ve Akyıldız Munusturlar, M. (2020). Elektronik Boş Zaman. M. Akyıldız Munusturlar (Ed.). *Boş Zamanda Yeni Yönelimler* içinde (1-30). Ankara: Gazi Kitabevi.

- 22) Özkeroğlu, Ö. (2020). Acar İpekçi: Amerika'dan Türkiye'ye Uzanan Bir Başarı Hikayesi. N. Kozak ve M. Kozak (Ed.). *Türk Turizmine Kanat Gerenler Cilt II Konaklama İşletmecileri* içinde (1-10). Ankara: Detay Yayıncılık.
- 23) Özkeroğlu, Ö. (2020). Ayşın Duran: Başarıya Giden Yolda Bir Kadın. M. Kozak ve N. Kozak (Ed.). *Türk Turizmine Kanat Gerenler Cilt V Kadın Turizmciler* içinde (49-59). Ankara: Detay Yayıncılık.

TEMEL ÇALIŞMA ALANLARI

Turizm İşletmeciliği
Otel İşletmeciliği
Rekreasyon Yönetimi