

T.C.
İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

OYUN KURAMLARI ÜZERİNE BİR İNCELEME

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Meva ŞENYUVA

1900005876

Anabilim Dalı : Türk Dili ve Edebiyatı

Program : Türk Dili ve Edebiyatı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Mehmet AÇA

HAZİRAN 2023

T.C.
İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

OYUN KURAMLARI ÜZERİNE BİR İNCELEME

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Meva ŞENYUVA

1900005876

Anabilim Dalı: Türk Dili ve Edebiyatı

Program: Türk Dili ve Edebiyatı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Mehmet AÇA

Jüri Üyeleri : Doç. Dr. Nursel UYANIKER

Dr. Öğr. Üyesi Serdar GÜRÇAYIR

HAZİRAN 2023

ÖN SÖZ

Üniversiteden mezun olan çoğu gencin hayali olan yüksek lisans hayalini ben de mezuniyetim sonrası yaşadım fakat çeşitli nedenlerle bu hayalimi, ötelemek zorunda kaldım. Bu hayalimi ancak yıllar sonra gerçekleştirme imkânı bulabildim.

Bu çalışmamda hayatımızın yadsınamaz bir gerçeği olan oyundan yola çıkarak “oyun kuramları” konusunu ele almaya çalıştım. Bu yolda takıldığım, tükenmiş hissettiğim zamanlarım da oldu ama bu tükenmişlik değerli akademisyen Prof. Dr. Mehmet Aça’yı tez danışmanı olarak seçtiğim andan itibaren sona erdi. Hocam Prof. Dr. Mehmet Aça, yüksek lisans tezi konusu olarak oyun kuramlarını önerdi. Ben de bu konuyu çalışarak daha çok, oyunun işlevlerine odaklanan kuramları ana hatlarıyla ele almayı uygun buldum.

Çalışmam; giriş, birinci bölüm, sonuç ve kaynakça kısımlardan oluşmaktadır. Girişte oyun kavramı, oyunun tarihsel gelişimi ve oyunun işlevi üzerinde durdum. Birinci bölümde oyun kuramlarını “klasik oyun kuramları” ve “modern oyun kuramları” başlıkları altında ele aldım. Sonuç kısmında ise çalışmamda ulaştığım sonuçları aktardım. Kaynakça kısmında ise çalışmamda yararlandığım yazılı kaynakların künye bilgilerine yer verdim.

Bazen bir makale, kitap okurken bazen çarşıda pazarda dolaşırken bazense bir dost sohbetiyle zihnimde büyük bir keyif ve heyecanla beliren fikirlerimin, klavyede hayat bulduğu bu tez yazım sürecimi yorucu ama daha önemlisi tatlı bir hatıra olarak hatırlayacağım. Bu yolculukta bana kattığı her türlü değer için isminin önündeki unvandan çok daha ötesi olan sevgili hocam Prof. Dr. Mehmet AÇA’ya, bana maddi-manevi her türlü desteği koşulsuzca sunan sevgili aileme teşekkür ederim. Bu çalışmamın; adını, dilini, coğrafyasını bildiğim-bilmediğim nice güzel ve aydınlık insanın yoluna bir parça da olsa ışık tutmasını diliyorum.

Meva ŞENYUVA

Haziran 2023

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ	i
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
GİRİŞ	1
1. Oyun Kavramı.....	2
2. Oyunun Tarihsel Gelişimi.....	14
3. Oyunun İşlevi.....	18
1. BÖLÜM	24
1. OYUN KURAMLARI.....	24
1.1. Klasik Oyun Kuramları.....	24
1.1.1. Fazla Enerji Kuramı / Artık Enerji Kuramı.....	25
1.1.2. Rekreasyon / Rahatlama Kuramı	26
1.1.3. Uygulama ve Egzersiz Kuramı	27
1.1.4. Tekrarlama/Özünü Yineleme Kuramı.....	29
1.2. Modern Oyun Kuramları.....	31
1.2.1. Psikanalitik Oyun Kuramı.....	31
1.2.2. Psikososyal Oyun Kuramı.....	33
1.2.3. Bilişsel Oyun Kuramı.....	34
1.2.4. İçten Uyarılma Kuramı	37
1.2.5. Sosyokültürel Oyun Kuramı	38
1.2.6. Sistem Kuramı	39
1.2.7. Diğer Kuramlar	40
SONUÇ	43
KAYNAKÇA.....	45

Enstitüsü : **Lisansüstü Eğitim Enstitüsü**
Dalı : **Türk Dili ve Edebiyatı**
Programı : **Türk Dili ve Edebiyatı**
Tez Danışmanı : **Prof. Dr. Mehmet AÇA**
Tez Türü ve Tarihi : **Yüksek Lisans – Haziran 2023**

OYUN KURAMLARI ÜZERİNE BİR İNCELEME

ÖZET

Meva ŞENYUVA

İnsanın var oluşuyla başlayıp yine insanlığın son bulmasına kadar devam edeceğe benzeyen oyun olgusu, özellikle son yüzyıllarda üzerinde yoğun araştırmalar yapılan merak uyandırıcı bir konudur. Oyun; ne sadece bir çocuğa ait ne bir yetişkine ait ne de bir ırka, coğrafyaya aittir. Oyun, çocuk-yetişkin, kadın-erkek, fakir-zengin demeden herkesin hayatında var olan bir şeydir.

Her gelen yüzyılda değişim ve gelişim gösteren bu alanla ilgili özellikle son iki yüzyılda araştırmalar yapılmış ve “insanlar neden oyun oynar, oyunun içeriği nedir, oyun insana ne katar” gibi sorular üzerinde durulmuştur. Oyun bazılarına göre bir zaman öldürücü bazılarına göre ise terapi aracı olarak görülmüştür. Bazı kurumlar, onun iyileştirici yönünü keşfedip onu bir terapi aracı olarak kullanmıştır.

Bu çalışmada oyun hakkında bilgi verildikten sonra genel olarak “oyun nedir, oyunun tarihi, oyunun işlevi” ve “neden oyun oynarız”, oyunun içeriği nedir” sorularını bulmaya çalışan kuramlar üzerinde durulmuştur. Bu kuramlar “klasik oyun kuramları” ve “modern oyun kuramları” başlıkları altında ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, oyunun işlevi, oyun tarihi, oyun kuramları

Institute : Graduate School of Education
Branch : Turkish Language and Literature
Program : Turkish Language and Literature
Thesis Advisor : Prof. Dr. Mehmet AÇA
Thesis Type and Date : Master – June 2023

A STUDY ON GAME THEORIES

ABSTRACT

Meva ŞENYUVA

The phenomenon of game, which seems to begin with human existence and continues until the end of humanity, is a fascinating topic that has been the subject of intense research, especially in the last centuries. Game is not exclusive to a child, an adult, or a particular race or geography. Game is something that exists in everyone's life regardless of whether they are a child or an adult, male or female, poor or rich.

In every incoming century, changes and developments in this field have been observed, and particularly in the last two centuries, research has been carried out on questions like "why do people game, what is the content of game , what does game add to a person". Game has been seen by some as a time killer, while others have seen it as a therapeutic tool. Some institutions have discovered its healing aspect and used it as a therapeutic tool.

In this study, after giving information about game, it focuses on theories trying to answer questions like "what is game in general, the history of game, the function of game, why do we game, what is the content of game". These theories have been discussed under the titles "classic game theories" and "modern game theories".

Keywords: Game, function of game, history of game, game theories



Pieter Breughel-Children's Games (<https://www.amazon.com.be/-/en/Breugel-Painting-Children-Printed-Unframed/dp/B09X5MKW8D>)

GİRİŞ

Oyun, insan hayatının hatta hayvan hayatının en önemli ögelerinden biri olarak kabul edilmektedir. Oyunun organizmaya kattığı değerlere baktığımızda oyun, en ciddi uğraşlardan biri olarak değerlendirilmektedir.

Tarihin en eski yıllarından bu zamana dek incelenen topluluklarında, insanlar oyunu farklı form ve durumlarla yaşatmışlardır. Öyle ki kadim zamanların da modern zamanların da modası geçmeyen uğraşı oyundur.

Oyun; klasik anlamdaki çocuk oyunlarının dışında bir savaş stratejisi olarak, bir spor müsabakası vb. olarak literatürde yer almaktadır. Bu bize oyunun ne kadar geniş bir sahada hayat bulduğunu gösterir.

Oyunun sosyalleştirici yönü sayesinde insanlar yeni durum ve ortamlara adapte olmuşlardır. Eğitim kurumlarında oyun sistemleştirilmiş, eğitimin bir parçası olarak kabul görmüştür.

Yüzyıllardan beri hayatımızda varlık gösteren oyun üzerine birçok düşünür, oyunun önemine dikkat çekmiştir. Oyunun bu güçlü yönünden hareketle bilim insanları, özellikle son yüzyıllarda oyun olgusunu sistematik olarak ele almışlardır.

Oyun üzerine çok sayıda bilim insanı kendi kuramını geliştirip oyunun neden var olduğunu, oyunun işlevini, önemini çeşitli araştırmalardan yola çıkarak aydınlatmaya çalışmışlardır. Oyunun evrensel manadaki etkisi, gücü düşünüldüğünde bu çalışmaların yapılması kaçınılmazdır ve bu gidişle oyunla ilgili yapılan birçok çalışmaya, farklı bakış açıları eşliğinde bir yenisi eklenecektir.

Küçükten büyüğe kadar tüm insanların hayatında var olan bir kavramı elbette çok boyutlu olarak ele almak gerekir. Amaç insan doğasını anlamaya çalışmaksa oyunun bu yolda en etkili ve aynı zamanda en eğlenceli yol olduğu söylenebilir.

1. Oyun Kavramı

Türk Dil Kurumu sözlüğünde, oyun terimine karşılık olarak şu anlamlar verilmiştir: “1. *isim* Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence. 2. *isim* Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi. 3. *isim* Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü: Zeybek oyunu. 4. *isim* Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes. 5. *isim* Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma: Olimpiyat oyunları. Akdeniz oyunları. 6. *isim* Şaşkınlık uyandırıcı hüner: Hokkabazın oyunu. Cambazın oyunu. 7. *isim* Kumar. 8. *isim, spor* Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket. 9. *isim, spor* Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç. 10. *isim, mecaz* Hile, alicengiz oyunu, düzen, desise, entrika.” (<https://sozluk.gov.tr/>)

Tarama Sözlüğü’nde yer alan oyunla ilgili bazı sözcük ve deyimler ise şunlardır:

oynanan Çok oynayan.

[oynak]

- a düşmek Oyuncak olmak, maskara olmak.

oynamak 1. Harcamak. 2. Güreşmek.

oynartamar Atardamar.

oynaş 1. Kadının kocasından başka seviştiği erkek. 2. Erkeğin karısından başka seviştiği kadın. 3. Kendisine karşı aşk beslenen.

- itmek Eğlenceli oyunlar oynamak,

eğlenmek.

- tutmak, [- tutunmak] Kadın ya da erkek dost edinmek.

- tutunmak -> - tutmak

oynayacak Oyuncak,

[oyun]

- a virmek Hileye uğratmak.

- karmak Oyun etmek, şaka yapmak (Dilçin 165).

Türk lehçelerine baktığımızda; Azeri, Türkmen, Özbek, Kırgız, Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti lehçelerinde de “oyun” kelimesi yer almaktadır. Tatarlar ve Başkurtlar “uyın”, Kazaklar ise “oyın” şeklinde telaffuz etmektedirler (<https://sozluk.gov.tr/>). Tiyatro terimi olarak da oyun; Türkiye, Türkmen, Tatar, Başkurt ve Kazak Türkçelerinde kullanılmaktadır (<https://sozluk.gov.tr/>).

Oyun kelimesi deyimlerimizde de sıklıkla karşımıza çıkmaktadır: Oyunu almak, oyuna kurban gitmek, oyuna getirmek, oyuna gelmek, oyuna çıkmak, oyun yapmak, oyun kurmak, oyun çıkarmak, oyun bozmak, oyun etmek, ayak oyununa gelmek...

Dîvânu Lugâti't-Türk'te de “oyun” kelimesi bugünkü şekliyle kullanılır. Eserde oyunlar “büyüklerin oynadığı oyunlar” [çevgen oyunu, ok atma yarışı, at yarışı, güreş, yalngu (salıncak oyunu) ve “küçüklerin oynadığı oyunlar” müngüz müngüz (boynuz boynuz), köçürme, çelik çomak, ceviz oyunu, karagun, çengli mengli] diye sınıflandırılmıştır.

Oyun kelimesi, Türkçede en eski kelimelerden biridir. Sibirya'da, örneğin Yakutlarda şamanlar için “oyun” kelimesinin kullanıldığını görüyoruz. Şaman ayinleri oyunsal öğelerden oluşur. Şaman; ayinlerine, tedavi seanslarına dua ederek şarkı söyleyerek başlar. Devamında birçok hayvan ve ruh taklitleriyle seansına devam eder. Hasta ruhun arınması adına, atına biner veya şamanlığının göstergesi olan davulunun tokmağını at gibi kullanır ve bununla ruhlar âlemine yolculuğa çıkar. Bu törenlerini; çalgısını çalıp dans ederek, çeşitli taklitler yaparak, şiirler okuyarak ve dualar ederek yönetirdi. Burada oyunun Şamanizm gibi kutsal bir inançla nasıl harmanlanıp vücut bulduğunu, en kutsal törenlerin bile bir oyun ekseninde ele alındığını görüyoruz.

Her ne kadar çocuklara özgü olduğu düşünülse de oyun, küçükten büyüğe kadar tüm insanların hatta hayvanların dahi hayatının bir parçasıdır. Yaşantısında hiç oyun oynamayan kişi herhalde yoktur. İnsanın yemek yemesi, su içmesi ve uyuması kadar oyun oynaması da hayatının olağan bir parçasıdır. Oyun bir ihtiyaçtır. Oyunun hayatımızın bir parçası olduğunu gösteren birçok örnek vardır. Eski Çin geleneklerine göre dansın ve müziğin, doğanın verimi adına iyileştirici gücü vardır.

Eğer mevsimleri karşılamak için şenlikler düzenlenmezse, o yıl bolluk ve bereketin gelmeyeceğine inanılırdı (Huizinga 35). Tarladaki işçi, toprağın ağır yükünden bir nebze de olsa uzaklaşmak için arkadaşlarıyla şarkılar söyleyerek, taklitler yaparak işini oyunlaştırır. Bunu Anadolu’da, Çin’de, Hindistan’da ve dahası tarımla uğraşan birçok medeniyette; bağbozumu töreni, ekim ve hasat zamanlarında bereketi artırmaya yönelik törenler olarak görebilmekteyiz. Gerçekleştirilen tören ya da ritüeller, hem bolluk ve bereketi artırmaya hem de tarıma ve hayvancılığa bağlı işleri rutinden çıkararak bir eğlenceye, oyuna ve yarışa dönüştürmeye vesile olmaktadır. Dîvânu Lugâtî’t-Türk’te de bu bahsi geçen günlük rutinler oyun anlamına karşılık gelir. Örneğin ötgün (= yansılamak, taklit etmek ve bunda yarış etmek), bûdhüş (= oyunda ve raksta yarışmak) vb. Ayrıca öçeş (= yarış, yarış etmek), oyun da hem oyun, hem yarış anlamlarını yüklenir (And 32). Böylelikle insanlar, yaptıkları her eylemi yarış ve oyun şekline getirerek işlerini hızlı ve eğlenceli kılmanın pratik yolunu bulmuşlardır.

Hayat denilen yolculukta durağanlığa yer yoktur. Bu yolculukta insanın sürekli yol alması, bir şeyler üretmesi, çalışıp mücadele etmesi gerekir. Mücadele etmek ise zahmetli bir süreçtir. Dünya bütün hızıyla akıp gitmeye devam etse de insanoğlu, bu ritmi bazen yakalayamaz ve bu akıştan kopup bir an olsun mola vermek ister. İşte zaman zaman insanoğlu bu zorlu yolculuğunun sıkıntılarından uzaklaşmak adına kendine oyalanacak bir şey bulur: Oyun. Oyun, bazen sıradan bazen yorucu bazen hüznü geçen anlarımıza ara verip bizlere bir nebze olsun nefes aldırır; adeta dünyanın zorluklarına karşı kullanılan bir panzehire dönüşür. Platon’a göre insan, Tanrı’nın oyuncağı gibi tasarlanmıştır. Yasalar’da; “Birtakım oyunlar oynayarak, kurban keserek, şarkı söyleyerek ve dans ederek yaşamalı ki, insan tanrıları kendi yanına çekebilsin, düşmanları püskürtebilsin ve onları savaşta yensin. Hangi şarkıları söyleyerek ve dans ederek bu iki amaca da ulaşılabilceğini ana çizgileriyle kısmen söyledik ve gideceğimiz yolu düzledik...” der (Platon, Yasalar 280). Anadolu insanı da Platon’a benzer şekilde düşünür. Halin nasıl diye sorulunca bazı Anadolu insanı, “Tanrı yukarıdan bize bakıp eğleniyor, oynayıp geçinip gidiyoruz işte” der. Kur’an’daki ifadesiyle de “ Bu dünya hayatı hakikatte sadece bir oyun ve eğlenceden ibarettir.” (Ankebut Suresi, 64. Ayet). Bütün bu bilgilerin ışığında genel olarak şunu görüyoruz: Dünyanın kendisi bir oyun yeridir. Biz insanların payına düşense bu oyun sahnesinde bize tanınan süre içinde rolümüzü ya

da oyunumuzu oynamaktır. Bu sahnede herkes başarılı değildir ama öyle ya da böyle herkes bu oyunu muhakkak oynamak zorundadır. Öyle ki “ben bir köşede sessizce oturayım veya izleyici olayım” gibi bir mazeret asla kabul görmez. O sahneye çıkılacaktır. Bu yönüyle denilebilir ki dünya denilen bu sahne, bugüne kadar gelip geçen milyarlarca insanın kullandığı en kadim sahnedir ve milyarlarca insana ait milyarlarca hikâye barındıran en zengin metindir.

Oyun insanın varoluşuyla başlayan bir süreçtir. Bu süreç, insanlığın gelişimine bağlı olarak çağlara göre farklı şekillerde ölümsüz bir canlılıkla günümüze kadar gelmiştir. Oyunu bu denli ölümsüz kılan şey, oyunun kendine has bir büyüünün, albenisinin olmasıdır. Küçükten büyüğe kadar oyun oynayan herkes adeta başka bir âleme adım atar, bulunduğu ortamdan soyutlanır. Çocuklar bazen bir oyuna dalar, oyunun içinde kendine bir mekân ve zaman kavramı edinir. Öylesine kendini bu oyuna vermiştir ki “annesinin hadi yemeğe gel, hadi ders çalış” cümlesiyle o büyülü rüya hali bozulur. Annenin sesi, çocuğu oyun sayesinde geçtiği diğer boyuttan alıp eşiğin bu tarafına yani hayatın gerçekliğine geri döndürür. Mutlu bir rüyadan uyandırılmış gibi uyandırana kızgın bir şekilde geleceğe, belirsizliğe, kaosa doğru sürüklenir. Oyun oynarkenki huzurlu, dingin, eğlenceyle stabil olan ruh hali, yerini tedirginliğe bırakır. Ancak biz 2000’li yıllar öncesindeki çocukların deneyimleyebildiği zamanları hatırlayalım. Salıncakta çılgıncasına kahkahalarıyla sallanan çocuğa “hadi baban geldi” diyerek oyununa son verilmesi istenirdi. Burada da bu büyüye son veren “baban geldi” cümlesidir. “Baban geldi”nin anlamı aslında, “hadi bu kadar yeter, gerçek dünyana dön artık” demektir. Salıncağımızla adeta gökyüzüne kadar uçmuşken eve, dört duvar arasına girmek zorunda kalışımız büyük bir hayal kırıklığı değil miydi? Gece yaralarına kadar sokaklarda arkadaşlarla oynanan oyunların özgürlüğü, keyfi bütün zaferlerden daha kutlu ve büyük zaferler değil miydi? Maalesef bu güzel zamanların da büyüü “güzel anlar çabuk tükenir” kuralınca çabuk biter ve insanoğlu o kısacık mutlu anlarını uzun yıllar özleyerek geçirir. Oyunun güzelliğine, büyüüne gölge düşüren bir başka olumsuz durumsa oyuna dahil edilmeyiştir. Çocuk, diğer oyun oynayan arkadaşları ile beraber o mutlu atmosfere katılmak isterken akranları onu oyuna dahil etmeyebilir ya da oyunun en güzel yerinde birden onu oyundan çıkarılabilir. Bu durum bir çocuk için her ne kadar dışarıdan basit bir olaymış gibi görülse de onun ruh dünyasında belki o yaşlarda hatta belki yaşamı boyunca travmalar yaşatacak bir durumdur.

Çünkü o, oyundan dahası bulunduğu ortamdan dışlanmıştı. Ötekileştirilmenin en küçük kurbanları arasında yerini almıştı ya da mevcut akran grubunun oyununa dahil olur ama en basit rolün sahibi olabilir. Mesela; top oyunlarında kaçan topları getirmek, bir piyeste figüranı oynamak, sahnede gözleri kamaştıran bir prensin yanında bir cüce olmak, yerli malı haftasında herkes alı al, moru mor çilek üzüm olurken, patates olmak vb.

Akran gruplarıyla oynayabilmek için önce o gruba dahil olmak gerekir. Bir gruba katılabilmesi için de kişinin bir sınavdan geçmesi istenir. Bunun karşılığında da kişi oyunla sınanır. Sınavı kazanırsa hayranlık duyduğu grubun bir parçası olur. Örneğin Anadolu’da çocukluktan ergenliğe geçiş bir sınav gerektirir. Bir nevi kişi cesaret oyunuyla sınanır. Eğer sen artık büyüyüp ergenliğe geçtiysen bir mezarlıkta sabahla denir. Aday geceyi korka korka mezarlıkta geçirir. Orada sabahlamakla kalmaz; beyaz bir örtü ile onu korkutmaya gelenlere karşı da cesurca durur. Burada oyun ya da sınav muhatabını bir eşiğe sürükler. Korku ve kaosun içinde mücadele vererek kişi kendini ispatlar ve artık ben bütün bu ödediğim bedeller karşılığında gruba dahil oldum der. Buradaki oyuncumuz artık çocuk olmaktan çıkmış, türlü aşamaları geçerek ergin bir birey olduğunu kanıtlamıştır. Bu aşamayı kaydettiren de oyundur.

Oyunu çok yönlü olarak ele aldığımızda hayatın her adımında bir oyunlaştırma çabası içinde olunduğunu görürüz. Toplumsal ilişkilerde, sanatta, siyasette, savaşta oyunun izlerini görürüz. Oyunun kadın-erkek ilişkilerinde de karşımıza çıktığına şahit oluruz. “Aşk oyunu” tabiri, çok yaygın bir şekilde kullanılır. Kadın veya erkek, sevdiğini birtakım yollarla kendine bağlamaya çalışır. Buradaki oyun da görece eğlencelidir ve bu oyun eğer iyi oynanmışsa ödül de sevgilidir. Anadolu’nun bazı yörelerinde eş seçimi bile oyunlaştırılmıştır: Yakın geçmişe kadar kimi yörelerde evlilik çağındaki kız ve erkek adaylar salıncakların kurulduğu bir meydanda toplanırlardı. Kızlar salıncağa biner ve ona talip olan delikanlı onu salıncakta sallar. Bazı yörelerde evlenmek isteyen kız, evin damına çıkıp kedi gibi miyavlar ya da bir delikanlı, pilavın ortasına kaşık saplayıp bu hareketiyle artık evlenmek istediğini dolaylı yollarla anlatır. Bu ciddi isteklerin yerine getirilmesini sağlayansa pek de ciddi bir iş olarak kabul görmeyen oyundur.

İnsani, ahlaki değerleri temel alan ilişkiler dışında; kişiler arası ilişkilerde de oyun vardır. Bunun altını özellikle çizmek isteriz. Çalışanlar birbirleriyle ilk tanıştıkları andan itibaren kimi alt edip kimi oyun arkadaşı yapacağını kafasında tespit ederek oyununu kurmaya başlar. Filmlerden görmeye alıştığımız şirketler, plazalar; motivasyonu “iyi oynayan kazanır” olan bir oyun sahnesidir. Şimdilerde pek kalmasa da görücü usulüyle gelin almak adeta bir oyundur. Kayınvalide gelinini seçerken sahnedeki gelin adayları büyük bir hevesle oyunun galibi olmak için sahneye atılır. Burada oyun kurucu kayınvalidedir. Görümceler bu oyunun en üretken öğeleridirler. Sayıca fazla oldukları durumda çok daha üretken olurlar. Bu oyunun oyuncusu ise gelindir. Yalnız burada oyuna dahil olan herkesteki ortak yönü belirtmekte fayda vardır: Bu oyunda herkes “mış” gibi yapabilmeyi çok iyi bilmelidir. Aksini sergileyen oyunda yer alamaz. Şimdi artık oyunumuz başlasın: Gelin sahnededir. Mutfak sahnesinde yaptığı yemeklerle, hamam sahnesinde fiziki yeterliliğiyle, topluluk içinde en ezeli düşmanlarına karşı bile dünyanın en tatlı en güzel en iyi insanı olduklarını hissettirmekle perde perde bu oyunu sergiler. Finalde ise artık kazanmıştır. Evlilik sonrası oyunlar içerik ve taktik değiştirerek devam eder. Entrika, bu oyunların sinsî yüzüdür. Kimi zaman kaynana, kimi zaman görümce, kimi zaman elti, kimi zamansa -nadir de olsa- damat, kaynata vs. akraba tarafından oyun malzemesi olarak kullanılır. Bu oyun entrika ile yürümezse çatışma olur. Çatışmayı burada kimse istemez çünkü çatışma düşmanı açık eder, çatışma bedel ödetir ve çatışma hiç de eğlenceli değildir. Bu tür ilişkilerin temel sebeplerinden biri kaotik ilişkilerden hoşlanmak ve eğlenmektir. Hani bazı insanlar kaostan beslenir deriz ya... Kadınların bu yola başvurma nedenine baktığımızda erkek egemen topluluklarda kadın kendini açıkça gösteremez, ifade edemez çünkü ikinci plana itilmiştir. O da çözümü bu yollara başvurarak bulur. Buna özellikle doğu toplumlarında rastlarız. Belki de bu tespiti karşı çıkılacaktır. Buraya kadar saydıklarımızın hepsi filmlere, kitaplara konu olmuştur. Bunları izleyip okuduğumuzda hemen hepimiz güleriz, hak veririz hatta oradaki kişilerin yerine hayatımızdaki birini koyarız ama gerçek olduğu gibi anlatılıp yazıldığında bu duruma hak vermeyiz. Bu da bize hayatımızda oyunun ne kadar önemli olduğunu gösterir. Oyun, karşı çıkıp kabul etmediğimiz bir gerçeği bile büyülü hale getirir. Bir şey ancak oyunlaştırılırsa cazibeli hale gelir.

Hükümdarların tahtlarını kalıcı kılmak adına taht oyunları oynadığını görürüz. Bu taht oyununu hitabet denilen sözcük oyunları, diplomasi oyunuyla ve sair yöntemlerle oynar. Savaşta savaş kazanma adına savaş taktiklerini görürüz. Bu taktikleri incelediğimizde içeriğinde barındırılan oyunu rahatlıkla görmüş oluruz. Bunlardan birkaç örnek verecek olursak:

*Hilal Taktiği (Kurt Kapanı Taktiği): İlk karşılaşmada merkez kuvvetleri çarpışır. Bu çarpışmada aniden merkez kuvvetler geri çekilir. Tam o sırada düşman kuvvetleri geri çekilen askerleri takip etmeye başlarken geri çekilen kuvvetler düşman askerini kısaç içine alır. Bu taktik stratejinin babalarından kabul edilen büyük komutan Hannibal'dan Kanuni Sultan Süleyman'a kadar birçok hükümdarın, generalin savaş taktiği olmuştur.

*Boş Kale Taktiği: Çinli siyasetçi, askeri stratejist olarak bilinen General Zhuge Liang tarafından uygulanan bu savaş oyunu, yüz kişiden oluşan Çin ordusunun yüz binlerce kişilik düşman kuvvetlerine karşı oynanmıştır. General bütün askerlerinin saklanıp kale kapılarının ardına kadar açılmasını emreder. Kendisi de kale kapısını görececek bir şekilde oturup enstrüman çalmaya başlar. Bu tuhaf görüntüyü gören düşman askerleri bunun bir tuzak olduğunu düşünüp geri çekilir.

*Fil Taktiği: Fillerin sırtına okçu askerlerin sığacağı büyüklükte sandıklar konur. Dolayısıyla düşman ordusu bu askerlere zarar veremez ve ordu emin bir şekilde düşman üzerine doğru ilerler. Timurlenk ise bu tarz bir savaşta; fillerin ateşten korktuğunu bildiği için, sırtına ateşli malzeme bağlı develeri düşman ordusu üzerine salarak bu fil oyununu yenmiştir. O da bu oyuna, kendi oyunuyla karşılık vermiştir.

*Kambises Taktiği: Adını Pers İmparatoru Kambises'ten alan taktik, Firavun'un devasa ordusuna karşı kullanılmıştır. Mısır toplumunda kedi kutsal sayıldığı için Kambises askerlerine kalkanlarının üzerine kedi resmi çizmelerini ister. Bunu gören Mısır ordusu geri çekilir. Savaşın kazananı Kambises'in ordusu olur.

Düellonun da özüne baktığımızda adeta kurallı bir oyun gibi icra edildiğini görürüz. Taraflar bir meydanda olmak kaydıyla aynı tür silahı taşımak zorundadırlar.

Düellonun başlangıç ve bitişi, tarafların kaç el ateş edeceği bile belli kurallara bağlanmıştır.

Yine Roma hukukunda davalarda karşı tarafı etkilemek için her türlü yola başvurulurdu. Öyle ki mahkemeyi etkilemek için matem kıyafeti giyilmekte, ağlanmakta, türlü sözcük oyunlarına başvurulmaktaydı. Günümüzün Amerikan filmlerinden görmeye alışkın olduğumuz etkileyici savunma örnekleri, özünde sahnesi mahkeme salonu olan bir oyun değil midir?

Pazarda dolaşan kişiler, satıcıların eğlenceli satışlarına illa ki tanık olmuşlardır. Satıcılar türlü söz oyunu ve taklitlerle adeta açık havada doğaçlama bir tiyatro oyunu sergilerler. Kimi pazarlık yapan müşterisine kadın ses tonuyla “ay üzerime gelip beni germe, psikolojimi bozma” diyerek komik hal ve hareketleriyle gelen geçeni güldürerek kimi tattığı ürünün arasına kaşla göz arasında adeta illüzyon örneği sergileyip çürükleri atarak kimiyse gür ses tonuyla en sıradan malını bile pazarlama becerisi göstererek türlü oyun örnekleri sergiler ve günün sonunda son perde olan akşam pazarı, çadırlarını kaldırarak günü noktalar.

Oyun birçok edebi metnimizde geçer. M. Fuad Köprülü’nün ifadesiyle: “Bütün Türk edebiyatını terazinin bir gözüne, Dede Korkut’u öbür gözüne koysanız, yine Dede Korkut ağır basar.” dediği Dede Korkut Kitabı’nın Kanglı Koca oğlu Kan Turalı hikâyesinde; kahramanımız Kan Turalı, Trabzon Tekfuru’nun kızına talip olur. Tekfur, üç canavarı yenip öldürürse kızını ona vereceğini söyler. Kan Turalı canla başla bu ölümcül oyunu kazanıp sevdiği kızı alır ve aşk; kükremiş aslandan, kara boğadan ve kara erkek deveden oluşan üç canavarı ve türlü zorluğu yener (Ergin 123-142). Kam Püre’nin oğlu Bamsı Beyrek hikâyesinde de kahramanlarımız Banu Çiçek ve Bamsı Beyrek; ok atarak, atlarıyla yarış yaparak, güreş yaparak farklı bir aşk oyunu oynarlar. İlk iki oyunu kazanan Bamsı Beyrek, son güreş oyununda zorlanınca kadın kahramanımızın memesini kavrar. Bu hareket karşısında Banu Çiçek bundan utanıp sıkılır, kadınlık gururu incinir. Burada diyebiliriz ki Bamsı Beyrek bu oyunda hile yaparak oyunu kazanır (Ergin 57-89).

Hileyi oyun ve hile ilişkisi bağlamında değerlendirecek olursak; Huizinga hileyi oyunbozanlıktan ayırır çünkü hilede oyuncu, her şeye rağmen maskesini takip

oyunu kurallarına göre oynuyormuş gibi yapar. Sahte oyuncu, maskesi düşene kadar oyunu devam ettirir (Huizinga 82). Oyunbozan ise kurallara başkaldıran bir isyankârdır. Öyle ki ikiyüzlüler, sahte oyuncular ve benzerleri, oyunu yıkan bir oyunbazdan daha fazla şansa sahiptirler (Huizinga 31). Çünkü oyunbozan oyunun büyüsunü sonlandırmıştır, oyunun kurallarını bozmuştur. Oyunun kuralları ne olursa olsun değişmez. Değişirse zaten oyun bozulmuş, yıkılmış olur. Oynadığımız oyundaki kişileri sevsek de sevmesek de oyunun kurallarına uymak zorundayız. Takım arkadaşımız, ezeli düşmanımız olsa bile aynı grubun üyesi olmamızdan dolayı o grubun bir parçası oluruz. Oyunun bir başka kuralı ise oyunun oynandığı zaman diliminden öteye taşınmaması ve oyuna duygusallığın katılmamasıdır. Yani oyunu kaybedersek biraz bunun kritiği, şakalaşması yapılmalı ama konu daha sonra tekrar konuşulmamalıdır. Aksi fanatizm olur ki maalesef bazı rakip takımların bunu oyun sonrasında holiganlığa kadar götürdüğünü üzümlere görmekteyiz. Bu fanatizmi bazen sıkıcı emeklilik günlerini geçirmek için okey masasında arkadaşlarıyla oyun oynarken, birden oyuncularımızın içlerinden bir canavar çıkarcasına okey tahtasını birbirlerinin kafalarına indirmeleri örneğinde de görürüz. Bu yenilgi ve galibiyet sonrası sergilenmesi gereken tavır günümüzdeki tabiriyle; “fair play” (dürüstçe ve saygı çerçevesinde sergilenen oyun) olmalıdır çünkü oyunun amacı vakti eğlenceli kılmak kadar etrafımızdaki insanlarla yarenlik etme, sosyal hayatımıza güzellik katmaktır. Hoşgörüyü hakim kılmaktır. Yukarıda bahsi geçen olumsuz hadiselerin dışında bahsettiğimiz olumlu duygu ve düşüncelerle oynanan oyunun birçok güzel gelişmeye sebep olduğunu etrafımızdaki örneklerden de görmek mümkündür. Oyun arkadaşlığıyla başlayan arkadaşlıklar, iş ortaklıkları hatta oyun sayesinde barışçıl bir zemine oturtulan diplomasilere... Hemen burada tarihe “pinpon diplomasisi” diye geçen olayı hatırlayalım. Soğuk savaş yıllarında iki ezeli rakip olan Amerika ve Çin arasında yaşanan bu olayda; iki ülkenin oyuncuları oynadıkları masa tenisi sayesinde, iki ülke arasındaki buzların erimesine ve ilişkilerin karşılıklı olarak gelişmesine zemin hazırlamıştı.

Peki, oyun sonradan kazanılmış bir olgu mudur? Bunun cevabını bize oyun kavramını özgün tespitleriyle ele alan Huizinga veriyor. Ona göre “oyun kültürden daha eskidir. Nitekim, kültür kavramını ne kadar daraltsak da, bu kavram her halükârda bir insan toplumunun varlığını gerektirir ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir” (Huizinga 16).

Yine kültürün oyun biçiminde doğduğunu belirtir eserinde (Huizinga 74). Bunu hayatımızın her döneminde tecrübe ederiz. Yaşantımızdaki her şey bir oyunla başlar. Bir durum, olay yaşanmadan önce onun oyunu oynanır. Bebeklikte oyunla nesneleri tanırız. Temel eğitim öncesinde kreş vb. okullarda bilgi, oyunla hayatımıza dahil edilir. Pilotluk öncesinde simülasyon (benzetim yoluyla) uçuşa hazırlık yapılır. Bunların her biri gerçeğine adım atmadan önce oynanan oyunlardır, yapılan provalardır.

Huizinga oyunu “özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayattan” “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir” diye tanımlar (Huizinga 53). Bu noktada oyunda gönüllülüğün esas olması önemlidir. Oyun mecburi değildir. Doğasında ruhun özgürleşmesi, zihnin yorgunluğundan uzaklaşması yatan bir ögenin zorunluluk içermesi düşünülemez. Denilebilir ki oyun, insan psikolojisini rahatlatan bir seans işlevini görür. Günümüzün popüler sanal oyunlarından biri, “Candy Crush” oyunudur. Bu oyunun ana sayfasında “stresi kaydır, sakinleş ve gevşe” sloganının yer aldığını görüyoruz. Her yüzyılın ayrı bir zorluğu, ayrı bir yorgunluğu, ayrı bir sınavı vardır. 21. yüzyılın insanı da baş döndürücü bir şekilde ilerleyen teknolojik gelişmelerin sonucunda ortaya çıkan değişimlerden, bu hızla akan zamandaki maratondan yorgun düşmektedir. Çareyi ise çağın bu oyunlarında aramaktadır. Akıp giden zamandan biraz olsun bu oyunlarla uzaklaşıp yukarıda bahsedilen slogandaki gibi sakinleşmek, gevşemek istemektedir. Bazen çalışırken kaçamak yaparak bazen molada bazen de bu oyunları elleri uyuşma pahasına da olsa sabah uyanınca yatağından çıkmadan oynuyor. Adeta kendini küçük cihazdan çıkan bir büyüünün etkisine bırakıp var olduğu ortamdan kayıtsız bir şekilde bir serüvene kaptırıyor. Bazen bu oyunlar, eşler ya da çocuk-ebeveyn arasında problemlere sebep olsa da büyük-küçük oyuncularımız kolay kolay bu alışkanlığından, bu oyun alanından uzaklaşmıyor. Öyle ki playstation oyununun son serisini alan otuz beş yaşındaki adamla, aynı oyunu oynayan 11-12 yaşındaki çocuğun gözlerindeki mutluluğu, yaşadığı heyecanı gözlemlemiş biri olarak diyebilirim ki ister gerçek ister sanal oyun olsun, oyunun sonuçta insanları cezbedici bir yönü vardır.

Psikoloji, oyunu çocuğun kendini ve çevreyi tanımasında bir araç olarak görür. Oyun oynayan çocuk, özüne açılan kapıyı aralar ve özgürce oyununu oynar. Bu esnada çocuğun dünyası keşfedilir. Bu keşif hem çocuğun kendi iç dünyasında hem de onu izleyenlerin dünyasında gerçekleşir. Çocuk oynarken bir şeyler öğrenir, kendisinde var olan ya da olmayan yönlerin farkına varır. Eksik olan yönünün yerine bir şeyler koyar ya da bu yönünü geliştirir. Oyun iyileştirir, tedavi eder. Üstelik bu tedavi belki de en eğlenceli ve şifalı olanıdır. Öyle ki günümüzde “oyun terapisi” diye bir kavram vardır. Bu yöntem ile çocuğun problemli davranışları tespit edilmekte ve oyun yoluyla çocuk, eğlenceli bir reçeteyle rehabilite edilmektedir. Oyun yakınlaştırır. Toplu bir şekilde oynanan oyun, insanın birçok yönünü geliştirir. Bu yönüyle denilebilir ki gelecekteki sosyal statümüze, insanlarla beraber yaşama yetimize katkı sunar.

Oyunu boş iş olarak gören zihniyetler bu konuda büyük bir yanılgıya düşerler. Montaigne'nin ifadesiyle çocuk oyunları birer oyun değildir, bunları en ciddi davranışlar gibi benimsemek gerekir (Montaigne 194). Etrafımızdaki çocuklara zorla oyun oynatabilir, ona bu görevini hatırlatabilir misiniz? Bu mümkün değildir çünkü çocuk doğası gereği adeta oyun oynamaya programlanmış gibidir. Oyun onun için bir görev değil, hayatının bir parçasıdır.

Oyun hem Doğu hem Batı felsefesinin özüne işlemiştir. Oyun kavramı Doğu felsefesinde eski dinlerin yaradılış öykülerinde de geçmektedir. Batı felsefesinde de yine oyunun büyük anlam taşıdığını görmekteyiz. Hem Doğu hem Batı felsefesinde oyuna dinsel bir anlam yüklendiğini de biliyoruz. Bu ortak felsefeye göre insan, Tanrının oyuncağı, kuklası olarak görülmektedir. Tasavvuf düşüncesine baktığımızda gölge oyunlarının özünde yine bu felsefeyi görürüz. Bir gün Hacıvat-Karagöz'ü ortaya çıkardığına inanılan büyük mutasavvıf Şeyh Küşteri'ye, talebeleri dünya hayatının anlamını sorarlar. Şeyh Küşteri, bu sorunun ardından başındaki sarığı çıkarıp bezini çözerek bir köşeye dört köşesinden çivilemiş. Müritlerine, “Bu perde dört köşedir. Dünya da dört köşeden oluşur. Bu dört köşe dört kapıyı temsil eder: Şeriat, tarikat, hakikat, marifet.” Perdenin arkasına bir ışık tutup, elini perdeye tutarak gölge oluşturmuş ve talebelerine demiş ki: “Bu perde dünyadır, ardında yanan ışık ruhtur, elimin gölgesiyse cisimdir. Ardından ışığı söndürmüş ve gölge de kaybolmuş. Işığın sönmesiyle gölgenin kaybolması gibi ruh çekilince de beden yok

olur. Geriye sadece perde yani dünya kalır. İnsan hayatı işte bundan ibarettir. İnsan bu dünyada bir gölgeden ibarettir. Bu hakikati yine Şeyh Küşteri aşağıdaki perde gazeline çok güzel bir şekilde dile getirir:

Şem'-i sîretle zıyâlandıkça hikmet perdesi
Gösterir yüz bin hayâl 'âlemde sûret perdesi

Kıl tefekkürle temâşâ hissemend olmak için
Âdeme hayret verir bakdıkça dikkat perdesi

Kâinâtın ehl-i hâl tasvîrini kılsın hayâl
Şu'lelenmişdir ezelden şem'-i rü'yet perdesi

Uykudan bî-dâr olup fehm eyle 'aklın vâr ise
Çeşm-i insâna bu dünyâ oldu gaflet perdesi

Nakşeden nakkâşî bil aldanma nakş-ı zâhire
Kıl nazar, işte kurulmuşdur hakikat perdesi

'Âlem-i fânîyi bâkî sanmaz 'irfânı olan
Eyler icrâ fenn-i lu'biyyâtı rihlet perdesi

Vâr ise hüsn-i kemâlin keşf olur her dem sana
Bak ne sûret gösterir seyr eyle 'ibret perdesi (Kılıç 9)

Büyük mutasavvıflarımızdan Muhyiddin Arabî'nin şu sözleri de gölge oyununun tasavvufi boyutuna dikkat çekmektedir. Arabî, bütün kainatı ve burada meydana gelen şeyleri gölge oyununa benzetir. Arabî'ye göre, tıpkı gölge oyununda olduğu gibi, âlemde de suretleri var eden, onları hareket ettirip durduran ile bizim aramızda gerilmiş olan bir perde vardır. İşte bu perde, bizimle onun arasını ayırır (Çakmakçıoğlu 304).

2. Oyunun Tarihsel Gelişimi

Oyun ne zaman ortaya çıkmıştır peki? Aslında oyun, ilk canlının var olmasıyla başlar. İnsan bebekliğinden itibaren oyun oynar. Klasik hoplamalı zıplamalı oyunlar, topla oynanan oyunlar derken çağımız dünyasının meşhur oyunları; “Minecraft, Grand Theft Auto V, Tetris (EA), Wii Sports, League of Legend, FIFA 23, Sea of Thieves, God of War, PUBG: Battleground”e kadar uzanır oyunun bu serüveni. Oyunun tarihi seyri içinde dönemlere göre değişikliğe uğradığını görüyoruz. Bu değişikliğin aşamalarına geçmeden önce değişim, değişiklikler karşısında insanoğlunun vermiş olduğu tepkiler üzerinde durmakta fayda görüyorum. İnsanoğlu doğaya en çok uyum sağlayan canlı türüdür. Yaşadığı koşullar birdenbire değişse bile belli bir şok halinden sonra hemen ortama adapte olur. Bu yönüyle çok güçlü bir canlı olduğumuz söylenebilir çünkü bizi diğer canlılardan ayıran en belirgin özelliğimiz farklı ortamlara uyum sağlama yetimizdir. Uyum öncelikle bir kabullenmedir; “evet karşımda kocaman bir yabancı dünya var, sorun var ama küçük bedenimde buna karşılık gelen çözümüm de var” demektir. Bu çözümü hem biyolojik hem psikolojik hem sosyolojik olarak mevcut durumlara sunarız. Örneğin, bedenimiz farklı koşullara maruz kaldığında bir savunma geliştirir. Bilim insanlarının biyolojik esneklik olarak ifade ettiği bu kavram sayesinde var olan koşullara uyum sağlama sürecine gireriz. Örneğin yüksek basınca maruz kalan insanın bedeni, belli bir süre sonra hızlı bir şekilde yeni bir plan programlama yaparak, yeni koşullara uyumlu hale gelecek önlemleri alır. İnsan rutin hayatının dışına çıktığında, farklı bir ortam ve kültürle karşı karşıya kaldığında da büyük bir şok yaşar. Burada ise devreye “kültürel uyarlanma” kavramı girer. Birey yeni ortamın kurallarına yavaş yavaş ayak uydurup zamanla bu çarkın dişlisine dahil olur. Bir çocuk okul hayatına başladığında artık evdeki gibi hareket etmez, yaşadığı ülkeden başka bir ülkeye, kıtaya göç eden kişi sudan çıkmış balık gibi olur. Bunun karşısında zamanla tepeden tırnağa mevcut ülkenin her durumuna ayak uydurmaya çalışır. Hatta bir şehirden çok da uzak olmayan bir şehre giden kişi dahi bir uyum problemi yaşar. Örneğin İstanbul’da her yere koşturarak gitmeye çalışan biri Ankara’da da aynı telaş ve koşturmacayı gösterirse oradakiler tarafından şaşkınlıkla karşılanır ki birçoğumuz bu hadiseyi yaşamışızdır. Oradaki dinginliği fark eder etmez artık hareketlerimizi yavaşlatıp eski şehrin alışkanlıklarından kendimizi sıyırmaya başlarız. Köyden kente gelen biri giyim kuşamını, şivesini şehre uygun

hale getirir, yeni evlenen biri kendini; hayatın artık tek kiři olarak deęil de iki kiřinin bařrolünde, artı birok yardımcı oyuncularla oynandıęı gereęine alıřtırmak zorundadır. Bu deęiřiklikler hayatın her dneminde ve alanında kaınılmazdır. Bizlere dřen grevse bu deęiřiklik ve geliřmelere uyum saęlamak, ayak uydurmaktır. Buna diren gsteren kiři arkın dıřına itilir nk hayat, srekli akıp giden bir nehir gibidir ve sizden suyun bu salınımına ayak uydurmanızı bekler.

Oyunun tarihsel geliřimi konusuna dnecek olursak, hayattaki her řey gibi oyun da zaman ierisinde trl řekillerle ve ieriklerle deęiřerek gnmze kadarlmszlęn korumuřtur ve koruyacaęa da benzemektedir. Yapılan alıřmalardan hareketle oyunun birok medeniyette yerini aldıęını grmekteyiz. Eski devirlere ait bulgularda bazı oyuncakların bulunması, oyunun tarihi hakkında bize bilgiler sunuyor. Oyun eski Mısır medeniyetinden, Mayalara kadar birok medeniyette varlık gstermiř ve o dnemlerden oyuna dair birok bulguya rastlanmıřtır. Kimi arařtırmacılara gre dnyanın bilinen ilk oyuncaęı, Mısır Firavunlarından Kral Tutankhamun’a ait bir oyun masasıdır. Kralldkten sonra canı sıkılmasın diye bu oyun masası onunla birlikte gmlmřtr. Bugn mzelerde Tun aęı’na ait ıngıraklar bulunmaktadır. Eski Yunan’da gen kızlar bekrlıktan, gen kızlıktan annelięe geiři, ellerindeki bebekleri Tanrılara sunmakla kutluyorlardı. Tarım toplumlarında dini bayramlar, festivaller, karnavallar; merkezinde oyun olan toplantılardı. Bu oyunlarda oynanan oyuncakların materyallerine bakacak olursak; bu oyuncakların hammaddesi devrine gre kemikten, aęatan, topraktan, deriden, bezden, metal ya da camdan oluřur. Antik aęlarda hemen herkesin ulařabileceęi bir materyal olan koyun kei gibi hayvanların ařık kemięinden elde edilen malzemelerle ocukların ve byklerin oynayacaęı ařık oyunu oynanmıřtır ki bu oyun bugn de hem Trkistan sahasında hem de Anadolu’da oynanmaya devam eden oyunlardandır. Her aile kendi ekonomik durumuna gre belli materyallerden oluřan oyuncaklarla ocukların veya kendilerinin oyun ihtiyaını gidermiřlerdir. Oyunun ierięinin, anlamının zaman iindeki deęiřimine gz atacak olursak, tarımla uęrařan insanların oyunu ile gnmz oyunu arasında byk farklılıklar olduęunu grrz. Tarım toplumunda oynanan oyun iře yarar birzellik tařır. Bu toplumlarda oyunun oyalanma, eęlenme yn kadar kiřiye ne kattıęı,ğrettięi de byknem tařır. ocuęun oyun ihtiyaı bu eksene doęru kaydırılır. Anadolu insanının ifadesiyle bu oyununun, “mala, davara faydası nedir?”, ya da “Faydasız ilimden Allah’a

sığınırım.” düsturundan hareketle oyuna da bu gözle bakılır. Ebeveyn çocuğun oyun ihtiyacını işlevselliğe yönlendirilmesini sağlar. İşte esas sorun budur? Çocuk bu noktada işe yarar, onu gelecekteki mesleğine, uğraşına hazırlar nitelikte bir oyun oynamalıdır. Baba çiftçi ise oğlanın oyunu da bu ekseninde olur. Eline geçirdiği odunu, tahtayı vs. kürek olarak balta olarak kullanıp babası gibi hareket eder. Toprağa bir şey eker. Çamurdan, tezekten ev yapar. Bu yönüyle babasının yaptıklarını taklit eder, perde arkasında ise gelecekteki baba mesleği için farkında olmadan staj yapar. Kız çocukları bebeklerini besler, uyutur. Toprağı karıyo yoğurup bundan ekmekler yapar. Eline geçirdiği bezlerden bebeğine elbiseler diker. Onlar da bu yönüyle gelecekteki mesleklerine hazırlanır. Geçmiş dönemde ya da günümüz tarım toplumlarında oyuna bakış açısı bu şekildedir. Çağımızda teknoloji adına büyük değişimler yaşanmakta. Öyle ki tıpkı rüzgârgülü gibi yönü hızlı ve değişken olan bu baş döndürücü değişimlere birçoğumuz yetişemiyoruz. Dışarıdan herhangi bir enerjiye, kabloya gerek duymaksızın insana nakledilen yapay kalpler, sürücüsüz otomobiller, petrol devi ülkelerde bile çılgınca ilerleyen teknolojiye karşılık üretilen elektrikli otomobiller, eskiden büyük zahmet ve paralar gerektiren haberleşme kaynaklarının yerine tamamen ücretsiz ve konforlu haberleşme kanalları ve tartışmasız olarak çağımızın en büyük buluşlarından yapay zekâ... Kısaca bilgisayar destekli bir robotun, insana ait nerdeyse tüm işleri yerine getiren bir uygulaması olarak tanımlayabileceğimiz yapay zekâyı hemen her yerde görmekteyiz. Kaynağını, Alan Mathison Turing’in “Makineler düşünebilir mi?” sorusundan alan bu gelişme çağımızda hemen her alanda karşımıza çıkmaktadır. İnsan zekâsında var olan nöronlara benzer bir şekilde dijital nöron ve yapay sinir ağları oluşturularak ortaya çıkarılan bu sistem kendi içinde robotik (işletme ve robot kullanımı ile ilgili) ve makine öğrenmesi (öğrenme, akıl yürütme, bilgiyi yönetme gibi uzsal kısımlarla ilgili) olarak ikiye ayrılır. Bu teknoloji kullanılarak en riskli ameliyatlarda gerçekleşmekte, “drone” denen araçlarla taranan topraktaki bitkiler analiz edilip gerekli gübre ve ilaç takviyesi yapılmakta, yine bu teknoloji sayesinde bir konu hakkında özgün yazılar yazılmaktadır hatta bunlardan biri GPT-3 isimli yapay zekânın, The Guardian için yazmış olduğu makaledir. Bu makalede yapay zekâmız bize, Profesör Stephen Hawking’in yapay zekânın insanlığın sonunu getireceğine ilişkin tezine atıfta bulunarak “benden endişelenip korkmayın” diyor. Bu müthiş teknoloji maratonundan elbette oyun da payını almıştır. Hem de çok büyük ölçülerde. Klasik anlamda oynanan çocuk ve yetişkin oyunlarının yerini alan, hayatımızda büyük

bir yer kaplayan, ticari anlamda da pastadan büyük pay alan oyunun kronolojisini şöyle bir inceleyelim. İlk olarak video oyunlar olarak karşımıza çıkan bu sanal oyunların tarihine kısaca göz atalım: Fizikçi William Higinbotham tarafından 1958 yılında geliştirilen “Tennis for Two” adlı bir video oyunu ilk dijital oyun olarak kabul edilmektedir. 1962 yılında ise Steve Russel ve arkadaşları Spacewar adlı, bilgisayar tabanlı ilk oyunu geliştirdiler. Bu oyunun aynı zamanda birden fazla bilgisayara yüklenme özelliği bulunuyor. 1970’lere yaklaşıldığında oyun konsollarının, atarının icadını görüyoruz. Bu yıllarda geliştirilen oyun konsolları aşama aşama ilerleme göstermiştir. 1980’li yıllarda bu tarz oyunlar gelişerek devam etmekte hatta en popüler yıllarını yaşamaktadır. Özellikle “Pokemon, Süper Mario” tüm dünyaya damgasını vurmuştu. Öyle ki bu oyunların çocuklar üzerindeki zarar verici etkisi uzmanlar tarafından tartışılmıştı hatta günümüzde de tartışılmaya devam etmektedir. 1990’lı yıllarda büyük-küçük kimsenin elinden düşüremediği ‘tetris’ hayatımıza girdi. Konsola ihtiyaç duymamasından, elde taşınabilme özelliğinden dolayı hemen her yerde rahatlıkla oynanan oyunlardandı. Yine bu dönemde günümüz oyunlarına temel teşkil eden üç boyutlu oyunların mucidi John Carmack’ın geliştirdiği Doom oyununu görüyoruz. Milenyum diye adlandırdığımız 2000’li yıllara geldiğimizde ise dünyadaki birçok şey gibi dijital oyunların da yine büyük bir değişim gösterdiğini görüyoruz. Bu dönem oyunları yerini artık atari salonlarında oynanan oyunlara değil de internet kafelerde saati parayla oynanan bilgisayar oyunlarına bırakmıştır. Bu oyun salonlarının sahipleri de çağın gelişmelerine ayak uydurup işlettikleri oyun sahalarını her şeyiyle güncellediler. Öyle ki bu oyun salonlarının her birinin kendi dönemine göre bir meşhur oyunu, oyun jargonu, kültürü vardır. Günümüzde ise bu video oyunlarının gelişerek hem konsollar hem akıllı telefonlar hem de bilgisayarlar üzerinde oynanır hale geldiğini söyleyebiliriz. Sonuç olarak modern çağımızdaki bu oyunlarla tarım toplumlarındaki oyunu karşılaştırdığımızda; tarım toplumunda oyunun işlevselliği, hayata tatbiki söz konusu iken endüstri toplumlarında genellikle oyunun kişiyi rahatlatmaya yönelik olduğunu, fiziksel aktiviteden çok, ekran başında hareketsiz olarak oynanan oyunlar olduğunu söyleyebiliriz.

Çağın müthiş gelişmeleri eskiden var olan birçok şeyi ortadan kaldırabilir belki ama oyunu ortadan kaldıramaz. Bu da bize oyunun hayatımızda ne kadar önemli olduğunu bir kez daha gösteriyor. Yaşanan bu gelişmeler olsa olsa oyunun içeriğini, şeklini değiştirir. Belki yıllar öncesinin koşturmalı, şarkılı, eğlenceli

körebe, saklambaç oyunu pek yoktur ama bilgisayar oyununda bu eğlence, aksiyon, adrenalin duygusu farklı bir şekilde yaşatılmaktadır. Yine oyunun oyalama işlevi, insanlar bir araya gelmeden yerine getirilebilmektedir. Günümüz oyunlarına genel olarak baktığımızda bu oyunların çok eleştirildiğini görüyoruz. Örneğin ya bilgisayar ya da telefon başındaki çocuklar sanki görünürde aynı çatı altında yaşayan ama gözlemlendiğinde farklı bir âlemin parçası gibi duran bireyler olmaktadır. Öyle ki evinin içinde ne kurulan sofraya eşlik etmekte ne dışarıda yapılan bir aktiviteye dahil olmakta ne ait olduğu genlerle birlikte bir anı biriktirmek istemektedir. Bu çocukların mevcut durumunu uzmanların, “tarihsel zaman” diye adlandırdığı kavram açıklamaktadır. Kısaca kişinin, yaşadığı zaman diliminin koşullarından etkilenip bu çağa uygun bir şekilde yaşaması diye açıklayabileceğimiz bu kavram gereğince, her birey yaşadığı çağın özünden uzak düşemez. “Dijital dünya” diye tabir edilen bu çağın çocuklarının da “dijital bebeler” olarak adlandırıldıklarını görmekteyiz. Her şeyin bir ekran başında, tek tuşla, tek başına yapılabildiği günümüz koşullarında birey neden toplu hareket etmek istesin ki? Tek başına yetebilme duygusunun; iş hayatından tutun da özel ilişkilere kadar işlediğini görüyoruz. Evlilik yerine yalnızlığı seçen, klasik mesai hayatı yerine evden bilgisayar başında çalışmaya doğru evrilen insanın; oyunda toplu klasik oyunları oynamayı tercih etmesi mümkün mü? Oyunun bu gelişmelerden ayrı kalması düşünülür mü?

3. Oyunun İşlevi

Oyunun insana hissettirdiği duygu, eğlenme duygusudur. Çocuklar için de büyükler için de sevdiğimiz arkadaşlarla, dostlarla oynanan oyun; oyunun içeriği ne olursa olsun en güzeldir. Bu esnada adeta zaman durur, belki başka hiçbir işte olmayacak kadar bu uğraşımıza kahkahalarımız da eşlik eder ve hayatın korkularından, tasalarından türlü sıkıntılarından oyunla sıyrılıveririz. Oyunu kimi zaman vakit geçirmek için oynarız. Boş zamanlarda pineklemek de bir seçenektir ama o da bir yere kadar yapılır. Bu anlarda oyalanmayı sağlayan en makul seçenek oyundur.

Oyun bir avuntudur. Haber kanallarında hemen hepimiz rastlamışızdır. Kimi zaman lösemiyle mücadele eden minicik bir beden, hastane koridorlarında kâh

oyuncak arabasıyla polis olup suçluları kovalar kâh yüzünü boyayıp türlü sevimli çizgi film karakterlerine bürünür. Bu oyunlarla küçücük bedenindeki acıları bir nebze olsun unuttur, oyunla avunur. Hayatımızda; asık suratlı, kaba kuvvetiyle tanıdığımız birçok insan tanırız. Bunların bile bazen oyun oynadıklarına tanık oluruz. Tıpkı meşhur Baba (Godfather 1) filmindeki; benim diyen, düşmanlarına kök söktüren karakterimiz Vito Corleone gibi. O, filmde düşmanın kurşunuyla değil torunuyla yakalamaca oynayıp taklitler yaptığı oyunu oynarken can verir. Bu bize oyunun çocuk uğraşı olmadığını bir kere daha kanıtlar niteliktedir. Filmden konu açılmışken; Umudunu Kaybetme filminde küçük oyuncumuz, filmdeki adıyla Christopher Gardner Jr. babasıyla sokaklarda yaşamaya mecbur kaldığında, babası, oğluyla oyunlar oynayarak bu zorluğu aşmaya çalışır. Parasız kaldıkları bir gece baba-oğul umuma ait bir tuvalette sabahlamak zorunda kalırlar. Bu zorlu akşamı, eğlenceli oyunlar oynayarak geçirirler. Aynı zamanda babası çocuğunu oyun esnasında eğitir. Filmin bir sahnesinde basketbol topuyla oynayıp “profesyonel olacağım” diyen oğluna: “Birisinin sana, bir şey yapamazsın demesine asla izin verme hatta benim bile... Bir hayalin varsa onu koruman gerek; insanlar bir şey yapamaz ve senin de yapamayacağını söylerler.” der. Oyunun eğlenceli dakikaları arasına hayat boyu işine yarayacak bir dersi de sıkıştırır.

Yukarıdaki son örnekten hareketle, oyun eğitir. Okullarda bunu profesyonelce yapan ülkeler, eğitim kurumları büyük başarılar elde etmiştir. Hangi kademe olursa olsun derste oyunu dersin bir parçası yapmak her zaman için dersin verimini attırır. Yeter ki dengeli, programlı ve kontrollü bir şekilde olsun. Bunu en güzel şekilde uygulayan ülkeler arasında ilk akla gelen Finlandiya’dır. Kaynağını Amerikalı eğitimcilerden alan bu eğitim sistemini Finlandiya; çok başarılı bir şekilde pratiğe döker, üstelik sistemin gerçek sahibi Amerika bunu uygulamada başaramazken. Hemen her yıl açıklanan Pisa (Uluslararası Öğrenci Değerlendirme Programı) sonuçlarından sonra, Finlandiya vb. İskandinav ülkelerinin eğitimi ile ilgili birçok ülkede değerlendirmeler yapılır ve bu kuru bir değerlendirmeden öteye geçmez; her şey yine eski düzen devam eder ve okul olgusu doldur boşalt mantığıyla devam eden sistemlere döner. Bu tarz yaklaşımların olduğu ülkelerde okul çocuk için sıkıcı hatta korkunç bir mekân anlamı taşır. Bununla ilgili olarak bir annenin, okula başlayan bir çocuğu duyduğunda “bir çocuk daha gam gömleğini giydi.” tabirini duymuştum. Çünkü ona göre o çocuğun artık çocukluğu, oyunları bitmiş; tıpkı bir yetişkin gibi

dünyanın yükünü omuzlamaya başlamıştı. Bunda haksız da sayılmaz aslında. Bugün eğitim-öğretim anlayışımızın temel problemi, genel olarak okulların soğuk bir mekân olmasıdır. Bu soğukluktan kastım, okulun hayattan kopuk bir özellik taşımasıdır. Hayata dahil olan bir okulda çocuk endişeli değildir, kendisini özgür hisseder, ev ortamında gibi sıcak ve içten hisseder. Eğitim sisteminde başarılı olan ülkelerin genel olarak bu özellikleri taşıdığını görürüz. Sınıflar ferahdır hatta bazı sınıflarda ev ortamı gibi halı vardır. Evindeki uğraşlara benzer etkinlikler yapar. Dikiş diker, yemek yapar, bahçeyi sular. Sınavlar belli bir süre yapılmaz dolayısıyla küçücük çocukların büyük sınav stresi yoktur ve en önemlisi ders ön planda değil; oyun ön plandadır. Oyun bir ders kadar önem taşır, programın en önemli öğelerindendir. Şimdi bu eğitim modelinin bileşenlerini inceleyecek olursak;

- Öğretmenin işlevinin başta geldiğini görürüz. Öğretmen sürekli değişen çağa ayak uydurmalı, araştırmaya devam etmeli ve kendisini güncel kılmalıdır. Öğrencilerle beraber kendisi de sürekli sahasının öğrencisi olmaya devam etmelidir.
- Eğitimde geneli baz alan büyük veriler değil, küçük ölçekteki veriler esas alınmalıdır. Örneğin ülke genelindeki başarı oranı yerine sınıf bazındaki başarı ölçüt alınarak eğitime katkı sunulmalıdır.
- Eğitimde eşitlik değil, hakkaniyet ögesi esas alınmalıdır.
- Konuyu kavram bağlamında ele alan eğitim ön planda olmalıdır. Örneğin trafik dersi şöyle işlenir:
 - Trafikte yaya olarak haklarımız şunlardır: (trafik bilgisi)
 - Bu hakkımızı ilk olarak 1962 yılında kazandık. (tarih bilgisi)
 - Eğer bu haklarımıza uymayan olursa, polise şikayet etmeliyiz. Şikayet etmek için dilekçe yazmalıyız, dilekçe ise şu şekilde yazılır. (vatandaşlık bilgisi)
 - Araç kullanırken telefonla konuşmamalıyız. Telefon kullanmak dikkat dağınıklığına yol açar. Beynimiz aynı anda 2 işle ilgilenemez.

Beynimizin yapısında dikkatimizi şu şekilde toplarız (biyoloji-beyin konusu)

- Sürücü ehliyeti almak için sürücü kurslarına başvurmak gerekir. Başvuru için internette şu adrese girmelisiniz. İnternette bir adrese üye olmak için önce şu sayfa açılır, şuraya basılır, excel’de şu form şu şekilde doldurulur. (bilgisayar ve excel kullanımı) (Semercioğlu 2020)
- Eğitimi oyunla bütünleştirmek gerekir.

Bizim de burada üzerinde durduğumuz asıl konu da budur. Oyunu eğitimin bir parçası yapmak... Yıllarca özel ve resmi kurumlarda çalışan bir öğretmen olarak diyebilirim ki en keyifli en samimi ve en verimli derslerim oyunla bütünleşmiş olanlardı. Türkçe ve edebiyat ders içeriğine uygun olan oyunlarla hem konuları pekiştirdik hem eğlendik. Bu konuda tabudan, adam asmacaya, dijital içerikli kahot oyununa kadar oyunların bu gücünden yararlandık. Bu esnada klasik bir şekilde işlediğim derslere göre öğrencilerimi daha yakından gözlemlene ve tanıma şansım oldu çünkü oyunun bir terapi olduğunu yukarıda belirtmiştik. Oyun esnasında çocuk maske takmaz, olduğu gibidir, doğaldır. Duyguları da düşünceleri de serbesttir. Akranlarıyla ilişkisi asıl bu esnada ortaya çıkar. Karşısındakine karşı nasıl bir üslup takındığı, bir işe olan sabrı, katkısı oyun esnasında ortaya çıkar. Gülüşüne, mimiklerine bu esnada tam olarak tanık olursunuz. Platon’un “Eğitimin onlar için bir oyun olmasını sağlayacaksınız. Böylece onların yaradılıştan neye elverişli olduklarını da daha iyi anlarsın” sözü de bizi destekler niteliktedir (Platon, Devlet 537a).

Oyuna dahil olmayanları da görürsünüz. Aslında oyuna dahil olmayan çocuğun hayata da dahil olmadığını anlarsınız ki genellikle bu çocuklar belli psikolojik, sosyolojik problemler yaşayan çocuklardır. Oyuna dahil olmayan çocuk, kolay kolay ne derse ne aileye ne de topluma ait olur.

Oyun, çocuğu geleceğe hazırlar. Büyüklerin mecburiyetten ve sıkılarak yaptığı meslekleri, eğlenceli bir kalıba sokar. Bugün polislikten itfaiyeciliğe, astronotluğa kadar birçok mesleği oyun haline getiren oyun merkezlerinde çocuklar meslekleri eğlenerek uygulamalı bir şekilde tanır ve gelecekteki mesleğini mecburiyet hissinden değil, sevdiğinden dolayı seçer. Kız çocukları, anneliği

bebekleriyle oynayıp onları ayaklarında ninniyle uyuturken öğrenir. Erkek çocukları arabayı, silahı daha kullanmadan bu oyuncaklarla tanır, ustalaşır. Biz onlara her doğum günü vb. günlerde araba, bebek veya diğer oyuncakları alıp bu parçaya basit bir oyuncak gözüyle bakarken, onlar bu oyuncakta bizden çok daha fazlasını görür. Hemen hemen bütün çocuklarda gözlemlenen bu davranış aslında çok değerlidir. Bizim basit bir eğlence ya da oyalanma malzemesi olarak gördüğümüz oyun ve oyun malzemesine dair her şey, her ortam; çocuklar için hem çok eğlenceli hem çok değerli ve en önemlisi çok anlamlıdır. Basit bir el yapımı kılıcını unutan çocuk adeta çocuğunu unutmuş, kaybetmiş bir anne gibi davranıp oyuncağının peşine düşebiliyor. Çünkü ona yüklediği bir değer var. İşte böylelikle oyununa, oyuncağına bu denli sahiplik duygusunu taşıyan bu çocuk, oyun sonrası gerçeğine de sahip çıkıyor. Gerçek hayatta bu kişiler; görevine, eşine, ailesine sahip çıkma, sorumluluk alma, başladığı işi yarım bırakmadan işin sonunu getirme gibi görevlerini yerine getiriyor.

Hayata gözlerini açan hayvan yavrusu da hayata oyunla başlar, yaşam mücadelesindeki zorluklara oyun sayesinde uyum sağlar. Yırtıcı hayvanların oyunlarını incelediğimizde; oyunlarının ısırmaya, boğuşmaya bağlı çevik hareketlerin ön planda olduğu, refleksleri, kasları vb. uzuvları geliştirici bir içerik taşıdığını söyleyebiliriz. Tekerlek benzeri materyallerle donanmış kafeslerde bu materyalleri kullanarak deneyim kazanan farelerin, diğer farelere göre zihnini daha iyi çalıştırdığı gözlemlenmiştir. Yine ödülü peynir, muz vs. olan labirent, manivela oyunlarının hayvanların zihin yetisi üzerinde olumlu katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Bunların dışında sahibinin ya da karşısına çıkan herhangi birinin ilgisini çekme kurnazlığını gösteren sevimli hayvanların oyunları da mevcut tabi ki. Örneğin yüzünde istediğinde minnoş bir çocuk izlenimi bırakıp kendini sırt üstü yere atarak sahibinden oyun isteyen kedi ve köpekler, sokakta gölgesini veya sineği yakalamaya çalışırken abartılı hareketleriyle adeta kaplan yakaladığı izlenimi veren tatlı sokak kedilerinin hepsi de oyun delisi bir oyuncudur. Hayvanların oyununa gerek yaşadığımız çevreden gerek belgesellerden gerekse sosyal medyadan tanık olmuşuzdur. İnsanoğlu ilk etapta karşı cinsi dış görünüşüyle etkilerken; hayvan cinsinin bir kısmı da kendisini sergiledikleri oyunlarla gösterir. Bazı kuş türlerinin dans ederek bazı maymunların türlü komik tavırlar sergileyerek dişisini etkilemeye çalıştığını birçoğumuz belgesellerde denk gelmişizdir. Buradaki oyunun amacı, hayvanın bu oyunları sergileyerek aslında neslini devam ettirmek istemesidir.

Oyun her yaşı grubunun bir parçasıdır; bebeklerin evrensel “ce-eee” oyunundan tutun da Harran Ovası’nda buldukları gölgelik bir alanda mangala oynayan ihtiyar delikanlılara, ta Lyon, Bordeaux sokaklarında briket oynayan emekli insanlara kadar her yaşa göre çeşitlilik göstererek dünyayı süslemektedir.



1. BÖLÜM

1. OYUN KURAMLARI

Bir bilim insanı araştırma yaptığı konu ile ilgili kendisine belli bir rota çizer. Bu rota kuramdır. Kuram; belirlenen bir bilginin, savunulan fikrin bir yönünü kanıtlayacak şekilde açıklanmasıdır. Kuram, Latince “teori”, Arapça “nazariye” sözcüklerine karşılık gelir.

Oyun konusunda da kabul görmüş belli başlı kuramlar vardır. Bunları “Klasik oyun kuramları” ve “modern oyun kuramları” başlıkları altında toplamak mümkündür.

1.1. Klasik Oyun Kuramları

19. yüzyıl sonu ile 20. yüzyıl başlarından itibaren bu kuramların varlığını görmekteyiz. Bu kuramlar, oyunun içeriği üzerinde değil; “neden oyun oynanır?” sorusu üzerinde durmuşlardır. Oyunu, evrimsel ve antropolojik bir yaklaşımla ele almışlardır. Genel olarak oyunun fiziksel yönü, oyun oynarken harcanan enerji üzerinde durmuşlardır. Klasik oyun kuramları; çocuğun enerjisi üzerine yoğunlaşarak, oyunu özellikle fiziksel ve içgüdüsel açıdan değerlendirmişlerdir. Deneyden ziyade felsefi görüşlere dayanır. Kendi içinde şu alt başlıklara ayrılır:

- 1.Fazla Enerji Kuramı / Artık Enerji Kuramı
- 2.Rekreasyon / Rahatlama Kuramı
- 3.Uygulama / Egzersiz Kuramı
- 4.Tekrarlama Kuramı

1.1.1. Fazla Enerji Kuramı / Artık Enerji Kuramı

Alman şair ve filozofu Friedrich Schiller ve İngiliz filozof Herbert Spencer tarafından geliştirilen bu kuram şunu savunur: Çocuk büyüyüp gelişmek için beslenir. Bu besinden günlük yaşam ihtiyaçları dışında kalan enerji, artakalan enerjidir ve çocuk bu enerji fazlasını oyun oynayarak atar. Çocuk oyun yoluyla enerjisini daha masum, kabul edilebilir bir şekilde açığa çıkarır (Gazetoğlu 2007). Bir yetişkin bu enerjiyi iş için harcarken çocuk daha eğlenceli bir sebep olan oyun için harcar. Schiller'e göre oyun, fıskıran enerjinin amaçsızca harcanmasıdır. Çocuklar ve yavru hayvanlar hayatlarını idame ettirme ya da tehlikelere karşı kendini koruma görevini ebeveynleri yerine getirdiği için onlar bu sorumluluklarla uğraşmayıp var olan enerjilerini oyun için kullanırlar (Bruce 1993, Öğretir 2008, Rubin 1982). Bu kuramın temsilcileri oyunu emniyet sübabına benzetir. Kazanın patlamaması için buharın kazandan atılması gibi, oyun sayesinde de çocuk amaçlı ve faydalı bir uğraşla enerjisini dışarı atar. Aksi halde enerjisini olumsuz ve istenmeyen bir durum olan kavgada vs. zararlı başka bir amaç için kullanabilir. Bu yüzden çocuklar için alanlar, aktiviteler düzenlenirken (mesela okul ortamı gibi) bu aktivitelere oyun ögesi eklenmelidir. Yoksa sosyalleşmesi ve gelecek adına beceri kazanması gereken bu kurumlarda kargaşa ve kaosa sebep olunabilir. Oyun bu noktada onların bu fazla enerjilerini atmasına vesile olan güzel bir boşaltım kaynağıdır. Çocukların tenefüs zili ile başlayan oyun süreçleri, daha kendini merdivenden inmeleri sürecinde belli eder. Özellikle ilkökul, ortaokul çağındaki çocuklar; adeta zincirden boşalmışçasına bağırış çağırış müthiş bir koşuşmayla merdivenleri ikişer-üçer inerek kendilerini bahçeye atar. Bahçede amaçlı- amaçsız , kurallı-kuralsız aklına gelen bütün oyunları oynar. Öyle ki ders zilini bile duymayacak şekilde bu oyuna kendilerini kaptırırlar. Bir tarafta bağırıp koşuşan çocuklar, bir tarafta arkadaşının saçını çekiştirip kendince bir oyun türeten çocuklar, bir taraftan potaya topu atmak için zıplayan çocukların hepsi bir şekilde ders boyunca biriken enerjilerini on dakikalık tenefüs vaktinde harcarlar. Spencer'e göre hayvanlarda ve insanlarda evrensel eğilim olarak aktif olma içgüdüğü vardır. Bunun yanında, bilinç dışında varlık gösteren içgüdülerin oyun sırasında ortaya çıktığını dile getirmiştir. Fakat zamanla, bu içgüdüsel davranışların kültürel bir evrim sonrasında biçim değiştirerek erkek çocukların itiş-kakış ve kavgalı oyunlarında gözlemlendiğini belirtmiştir (Saracho ve Spodek 1998, Tüfekçioğlu 2008).

İnsan ve hayvan hayatının bütün dönemlerinde hareket vardır, durağanlık pek yoktur. Çocuk oynadığı oyunla, yaşlılar değnekle yürüme pahasına dahi olsa bir şekilde hareket eder.

Bu kuramda eleştirilen bazı noktalar vardır:

Birincisi bu kuram fazla enerji açığını atmak için oyun oynadığımızı savunur fakat çocuk hastalandığı zaman dahi oyun oynamak ister (Arnold 1980).

Bilindiği üzere hastayken insanın pek bir enerjisi olmaz. Hastalık bireyin en yorgun ve halsiz olduğu dönemdir. Buna rağmen çocuk oyun oynamaktan geri duramaz; çok yorgun ve bitkin olduğunda dahi rahatlamak için herhangi içerikte bir oyun oynar. Ateşler içinde yanan bir çocuğu, arabasını sürerken veya bebeğiyle oynarken görmüşüzdür. Burada bu oyun arzusunu hastalık bile engelleyemez.

Kurama gelen bir başka eleştiri de şudur: Kuram çocuğun amaçsızca enerjisini attığını savunur. Çocuk amaçsızca var olan enerjisini tüketmiyor. Belli kuralları olan aynı zamanda onu oyalayıp mutlu eden bir sebep için oynuyor. Enerjisini bu uğurda harcıyor. Bu enerji boşa harcanan bir enerji değildir. Çocuğu yetişkinlik hayatına hazırlayan bir süreçtir. Büyüklerin uğraşının bir provasıdır, eğlenceli bir staj dönemidir denilebilir. Araba parçalarını bir araya getiren veya oyuncak bebekleriyle çay partisi hazırlayan bir çocuk, gerçek hayat için bayağı bir tecrübe kazanmıştır diyebiliriz.

1.1.2.Rekreasyon / Rahatlama Kuramı

Alman şair Moritz Lazarus tarafından ortaya çıkan bu kuram, George Thomas White Patrick tarafından da geliştirilmiştir. Kuram, dinlenme, canlanma, yeniden yaratma ve yineleme olarak da karşımıza çıkmaktadır. Fazla enerji kuramının tam tersini savunur. Fazla enerji kuramında enerjinin depolanması söz konusuysen, bu kuramda enerjinin tüketilmesi söz konusudur. Lazarus, insanın çalıştığında enerjisinin tükendiğini ve enerji açığının ortaya çıktığını dile getirir. Bunu önlemenin yolu hoş giden bir aktivite veya uyumaktır. Oyun bu noktada hoş giden etkinlikler

içinde en popüler olandır. Bu nedenle özellikle okul öncesi öğretmenleri eğitim süreçlerine; sakin, zihinsel yetilerini kullanabileceği oyunları dahil etmelidir (Öğretir 2008).

İnsan yorucu etkinlikler sonrasında dinlenme ihtiyacı hisseder ama bu dinlenme ihtiyacı uyuyarak dinlenerek giderilmez. Kişi başka bir dinlenceye ihtiyaç hisseder. Bu kurama göre amaç; kaybedilen enerjiyi oyun yoluyla kazanmaktır. Örneğin fazla enerji kuramına göre çocuk, ders aralarında molalar vererek fazla enerjisini oyun yoluyla atarken, burada ise derste veya herhangi bir işte kaybettiği veya harcadığı enerjiyi oyun oynayarak geri kazanır. Günlük hayatta yapılan işler insanı ruhen ve bedenen yorar, yıpratır. Neticede insan dinlenme ihtiyacı hisseder. Bunu dinlenip uyuyarak gerçekleştirir ama asıl dinlenme bu temel ihtiyaçlar dışında olanlardır. Bu da oyun yoluyla gerçekleşir. Bu kuramda da tıpkı fazla enerji kuramındaki gibi oyunun içeriği önemli değildir. Önemli olan oyunun kişiyi rahatlatması, onun gün içinde tazelenmesini sağlamaktır. Böylelikle kişi, dingin bir kafayla günlük işlerini daha rahat ve mutlu bir şekilde yapacaktır. En önemlisi de var olan potansiyelini en verimli şekilde kullanacaktır.

Bu kurama göre birey, enerji açığından dolayı oyun oynamak istemektedir. Oyun en çok çocukluk döneminde oynanır. Oyun esnasında çocuğun yapmış olduğu birtakım hareketler vardır. Bu hareketler sayesinde çocuk gerekli enerjiyi kazanır. Böylelikle çocuk, kaybetmiş olduğu enerjiyi oyun yoluyla depolar (Ahioğlu, 1999; Özdenk, 2007). Normal şartlarda belli işler için uğraştığımızda enerji kaybedilir fakat oyun oynayan kişide tam aksine yorgunluk, bitkinlik yerine kişi kendisini daha enerjik ve dinç hissetmektedir.

1.1.3.Uygulama ve Egzersiz Kuramı

Karl Groos tarafından geliştirilen bu kuram bazı kaynaklarda öncül deneme kuramı, yetişkinlik hayatına hazırlık kuramı olarak da geçer. Gross hayvanların yaşadığı çevreye adapte olmak için çocuklarınsa gelecekteki hayatları için beceri kazanması adına oyun oynadığını dile getirmiştir. Bu kurama göre oyun, çocuğu yetişkinliğe hazırlayan bir araçtır. Bu sayede çocuk, gelecekteki faaliyetlerini

önceden prova eder ve yaşamın ilerleyen yıllarındaki zorluklarına kendisini hazırlar. Groos bu görüşünü desteklemek için hayvan davranışlarından da örnekler verir. The Play Of Animals (Hayvanların Oyunu) adlı kitabında hayvan oyunlarını; hareketli oyunlar (tırmanma, koşma, sıçrama vb.), avcılık oyunları, dövüşmeli oyunlar, evcilik benzeri oyunlar olarak gruplandırmıştır. Bu oyunların bazılarını örnek vermek gerekirse mesela yavru köpekler ilerleyen dönemlerde, kavga etmek zorunda kalacakları için kendi aralarında sevimli bir şekilde itiş-kakış kavga ederek hayata hazırlık yaparlar. Yavru kediler ileride fare yakalayacaklarından dolayı hareketli nesneleri yakalamaya çalışarak bir nevi egzersiz yaparlar. Buna karşın karıncalar ve böceklerde böyle bir durumu gözlemleyemeyiz çünkü karınca, böcek vb. hayvanların böyle bir mücadele zorunluluğu yoktur. Aslanlar, ormanların, dahası doğanın en büyük avcılarından biri olarak karşımıza çıkar. Dövüşüp didişmesiyle meşhur horozlar, boğalar; dövüş oyunlarının vazgeçilmez oyuncularıdır. T.P. Nunn “Doğa, oyunu yalnızca yavru hayvanın gereksiz enerjisini zararsız bir şekilde atmanın bir yolu olarak değil, aynı zamanda bu enerjiyi onu ciddi yaşam işine hazırlamak için kullanmak için bir araç olarak icat etti” diyerek Groos’un bu görüşünü destekler. Yine Gross’a göre çocuklar, gelecek için prova olarak farklı rollerde (kral, asker, öğretmen vb.) oynarlar. Onların bu şekilde farkında olmadan gelecekteki mesleklerine hazırlandığını söyler. Oyun bu yönüyle basite alınacak bir olgu değil ciddi bir iştir. Bununla ilgili olarak Stern, “Savaş için manevra nasılsa, yaşam için oyun da gereklidir” der. Groos oyun kavramına yetişkinleri de dahil eder. Oyuna ritüelleri ve yarışmaları da katarak, oyunu geniş bir şekilde değerlendirir. Oyunun gelecekteki yetişkinlerin faydasına hizmet ettiğini söyler.

Gross oyunun insana bakan yönüyle, içgüdülerin eğitimi için bir okul özelliği taşıdığını belirtir. Fareyi yakalamak için pusu kuran kedi bunu nasıl yapacağını öğreniyor ise aynı şekilde bebeğiyle oyu oynayan kız çocuğu da annelik alıştırmayı yapmaktadır. Yani oyun bir ön hazırlıktır (MEGEP 2009).

Gross ayrıca oyunun arındırma işlevi üzerinde durur. Oyun sayesinde birey asosyallikten kurtulur. İnsanlarla sağlıklı ilişkiler kurar. Aynı zamanda oyun, çocuğun bedensel aktivitelerine esneklik kazandırır. Ona göre oyun aracılığıyla çocuk psikolojik ve fizyolojik olarak gelişir.

Yine bu kurama göre oyun, ırkın gelecekteki hayatına hizmet eder. İnsan yavrusu olsun hayvan yavrusu olsun her ikisinde de dünyaya gözlerini açan yavrular; savunmasızdır, acizdir. Bu dönemden sonraki olgunluk dönemine geçiş oyun sayesinde gerçekleşir. Oyun bu canlıların hayatında ne ölçüde etkili ise doğaya uyum o miktarda gerçekleşir.

Groos; çocuğun gelişim seyri içinde, oyunu şekil ve işlev yönüyle gruplandırır:

1. Deneysel oyun (kurallı oyun): Bu evrede çocuk; psiko-motor açıdan alıştırmalar yapıp oyunu kurallı bir şekilde oynamaya başlar.
2. Sosyo-ekonomik oyun (kavgalı) ve taklit: Bu dönemde ise çocuk; kovalamaca, kapışma içeren oyunlar oynar.
3. Sosyal ve aile oyunları (dramatik oyun): Bu dönemde kişiler arası oyun önem kazanır. Bunlar da taklit oyunları, evcilik vs. olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu kurama gelen eleştiriler genel olarak şu şekilde karşımıza çıkar:

- Oyunu çocuklukta yetişkinliğin provası olarak gören bu kuram; yetişkinlerin neden oyun oynadığını,
- Çocuğun oyunda seçtiği meslekle, gelecekte seçtiği mesleğin neden çok az örtüştüğünü açıklayamamaktadır.

1.1.4. Tekrarlama/Özünü Yineleme Kuramı

Stanley Hall tarafından geliştirilen bu kuram; tekrarlama kuramı, rekapitülasyon kuramı, bağlantı kuramı ya da özetleyici kuram olarak da adlandırılmaktadır. Kaynağını evrim teorisinden alan bu kuramda birey; kendi ırkına has etkinlikleri tekrar etmekte, onların davranışlarını özetlemektedir. Stanley Hall; ırksal gelişimle bireysel gelişim arasında benzerlik olduğunu ifade eden “Kültür – dönem kuramı” diye bilinen kuramın izinden gitmiştir. Hall’in dışında filozof Hegel, şair Goethe, bilim insanı Herbert Spencer bu kuramı benimsemişlerdir.

Bu kuram; çocuğun zihinsel gelişiminin, atalarının yaşantısının bir bölümünü özetlediğini belirtir. Örneğin çocuğun vurmak, koşmak, çakıl taşlarıyla oynamak, kovalamak, oyuncak kulübeler yapmak gibi etkinliklerini, geçmişte atalarının av sırasındaki hareketlerinin özeti olarak yorumlar (Öğretir 2008). Ona göre çocuk, kendi yetişkin yaşamının ciddi etkinliklerinin provasını yapmaktan çok, uzak atalarınıninkine dönüp onları özetlemektedir.

Bu kurama göre tıpkı hayvanlar gibi insanlarda da evrimden gelen ilkel alışkanlıklar, modern dönemde artık ihtiyaç duyulmayan içgüdüler halini alır. Çocuk oyunlarında ise bu ilkel içgüdüler ortaya çıkar. Oyun burada artık doğası gereği katartik bir hal almıştır.

Bu düşünce psikanalitik kurama benziyor sanılsa da Hall, oyunu Freud'un anlayışından farklı olarak değerlendirir. Hall'e göre oyun, freudyen anlayıştaki gibi bir psikoterapi değil; evrimsel biyolojinin bir ürünüdür.

Bu anlayışa göre dünya, genel itibariyle gelişip ilerlese de birey en baştan başlayıp, dünya kültürünün tüm dönemlerini tecrübe etmelidir. Bu deneyim onun içgüdülerinde mevcuttur ve bu deneyim çocuk oyunlarında yaşayarak yetişkin hayatına katkı sunmaktadır.

Bu kurama gelen eleştiriler de şöyledir:

- Bazı oyunlar geçmişten izler taşıyabilir. Örneğin taşla sopayla veya arabayla oyun gibi ama uçakla, uzayla ilgili oyunları nasıl açıklayabiliriz?
- Çocuğun oyun etkinliklerini neden ilgisini çeken alanlardan seçtiğinin cevabına ulaşamayız. Eğer oyun ırkın bir özetinden oluşuyorsa neden çocuklar aynı ilgi alanına yönelmiyorlar?

Klasik kuramları bütün itibariyle değerlendirecek olursak, klasik kuramlar oyuna evrimci bir bakış açısıyla ve antropolojik açıdan yaklaşmışlardır. Klasik kuramın alt başlıklarını kendi içinde değerlendirecek olursak, ilk iki kuram (fazla enerji / artık enerji, rekreasyon / rahatlama) oyunu, enerjiyi düzenleme vasıtası olarak

görür. Son iki kuram ise (uygulama/ egzersiz, tekrarlama / özünü yineleme) oyunu içgüdüler açısından ele alır. Klasik kuramlarda ciddi eksiklikler, eleştiriler var olmasına karşın sonuçta bu kuramlar enerji, içgüdü ve evrim konusunda önemli bilgiler içerirler ve bu kuramlar modern kuramların oluşmasına katkı sunarlar.

1. 2. Modern Oyun Kuramları

Klasik oyun kuramlarının oyunun neden oynandığı, modern kuramlarınsa oyunun içeriğiyle ilgilendiğini belirtmiştik. Bu kuram oyunu, çocukların kendini ifade aracı olarak görür. Modern oyun kuramları oyunu; içerdiği davranışsal, ruhsal, bilişsel ve sosyal açıdan inceler. Bu kurama göre çocuk; oyun oynarken kendisini, dünyayı keşfeder. Hayal gücünden yola çıkarak gerçek dünyaya doğru yol alır. Bu kuram oyunu; psikanalitik, bilişsel ve sosyal gelişim açısından değerlendirmiştir (Saracho ve Spodek, 1998, Tüfekçioğlu, 2008).

Modern oyun kuramları şu alt başlıklar altında incelenmiştir:

- 1.Psikanalitik Oyun Kuramı
- 2.Psikososyal Oyun Kuramı
- 3.Bilişsel Oyun Kuramı
- 4.İçten Uyarılma Kuramı
- 5.Sosyo-Kültürel Oyun Kuramı
- 6.Sistem Kuramı
- 7.Diğer Oyun Kuramları

1.2.1. Psikanalitik Oyun Kuramı

Sigmund Freud tarafından geliştirilen bu kuramı ele alırken öncelikle Freud'un kişilik sınıflamasını (bilinç-bilinç öncesi-bilinç dışı), kişilik yapıları (id-ego-süper ego) ve psikoseksüel gelişim kuramı (oral-anal-fallik-latent-genital) hatırlatmakta fayda görüyorum. Bu kuramda oyun, çocuğun bilinçdışını yorumlamak için bir araç olarak kullanılır. Burada hipnoz, serbest çağrışım gibi metotlara başvurmadan çocuğun kendini rahat, huzurlu bir ortamda içinden gelerek açması söz konusudur. Bu süreç, bazen oyun malzemeleriyle bazen doğaçlama bir

oyun içinde bazen de resim çizerken kendi doğal seyri içinde gelişir. Çocuk oyun oynarken kendisini güvende hisseder. Freud oyunun çocukların duygusal gelişimi açısından önemli olduğuna inanır. Ona göre oyun sırasında çocuk olumsuz duygu ve düşüncelerden arınır; bu katartik bir etki ve travmatik olaylarla ilgilidir. Bu işleyiş şu şekilde ilerler: İlki; eğer bir çocuk ebeveyni tarafından tokat yerse, o da kendi oyuncak bebeğine tokat atar ya da ona başka ceza verir. Böylelikle bu olumsuz duygusunu bu şekilde oyuncağına yansıtır. Bu yönüyle Freud oyunun çocuktaki ruhsal travmaları görmekte işe yarar bir araç olduğunu gösterir. Oyun oynamak çocuğu, hayatın zorluklarından uzaklaştırdığı için onu daha güçlü hissettirir (Bee, 1994, Bee, 1996). Freud oyunu kişiliğin aynası olarak değerlendirir. Oyun sırasında çocuk sevgisini, nefretini başka nesnelere aktarır. Böylelikle istenmeyen durumlara karşı bir rahatlama mekanizması üstlenir oyun. Gerçek hayatta açıkça sergilemekten çekindiği davranışları oyun yoluyla açığa çıkarır. Bundan dolayıdır ki psikolojik problemlerin tedavisinde oyun bir terapi olarak kullanılmaktadır (Dönmez, 1992; Sevinç, 2004). Bazen kardeşini kıskanan bir çocuk oyun esnasında ona annelik yapar ve yemek yedirir. Yemeğini yemediği için kardeşine tokat atıp onu cezalandırdığını düşünen bir çocuk içindeki kıskançlık ve nefret duygusunu oyun yoluyla bastırır. Görünürde iyi bir şey yapmış gibi görünse de bilinçaltında çocuğun saklı duyguları açık hale gelir. Doğal bir oyun sürecinde gelişen bu hadise; çocuğun kişiliğini, problemini çözmede etkili bir yöntemdir. İster oyun malzemeleriyle isterse farklı şekillerde oynanan oyunlar olsun hepsi de çocuğun sakladığı dünyasının yaralarını bu yöntemle iyileştirecektir.

Freud’a göre çocuk amaçsız gelişigüzel bir şekilde oynamaz. Çocuk oyun oynarken bilinçli ya da bilinçsiz olarak oyuna duygularını yansıtır. Kişilerin duyguları Freud’a göre nasıl ki rüyalarla, hayallerle ortaya çıkıyorsa tıpkı bunun gibi de bu duyguları; engelsiz, doğal bir şekilde oyun esnasında ortaya çıkar. Bu noktada terapistin veya ebeveynin çocuğu iyi bir şekilde gözlemlemesi çok önemlidir. Çünkü çocuk oynadığı oyun aracılığıyla aslında kendini tanıtır.

Freud ‘un psikoseksüel gelişim kuramına göre fallik döneme denk gelen okul öncesi eğitim sürecinde Freud bu dönemin önemi üzerinde durmuştur. Bu dönemde çocuk, cinsel bir kimlik kazanmaya, cinsiyet farklılıklarını öğrenmeye ve bu

farklılıklarla ilgili sorular sormaya başlar. Bu dönemde onların yaşına uygun olarak hazırlanan oyunlarda; psikomotor etkinlikler, cinsiyet ayrımı yapılmadan uygulanmalıdır. Yönerge ve dönütlerde “kızım, oğlum” gibi hitaplar kullanılarak cinsiyet farkındalığı kazandırılmalıdır. Bu sayede onların psikoseksüel kişilik gelişimine katkı sağlanmış olur (Topkaya, 2004). Freud’a göre benlik gelişimi ile beraber mantıksal düşünmeye başlayan çocukta oyun kavramı sona erer. Eleştirel düşünmeye başlayan çocuk oyunda yetişkin rolünü üstlenerek bu tecrübelerini ileriki hayatında kullanır (MEB 2007b).

1.2.2. Psikososyal Oyun Kuramı

Bu kuramın savunucusu Erik Erikson’dur. Erik Erikson da Sigmund Freud gibi oyunu bir ego fonksiyonu olarak ele almıştır fakat Erikson, Freud’un psikanalitik kavramını ondan biraz farklı olarak geliştirmiştir. Davranışın kalıtsal ve sosyo-kültürel bir gelişme gösterdiğini savunur. Freud’a göre çocuk, oyun içerisinde içgüdülerini sergiler; oyun aracılığıyla hayal ve fantezilerini açığa çıkarır. Erikson’a göre ise kişilik, sadece bu içgüdülerle açıklanamaz ve kişilik sadece çocukluğun ilk dönemlerinde şekillenmekle kalmaz; hayat boyu gelişerek devam eder. Erikson bireyin gelişimini, farklı dönemlerde yaşadığı krizlere göre sınıflandırmıştır. Bunlar:

- 1.Temel Güvene Karşı Güvensizlik (0-1 Yaş)
- 2.Özerkliğe Karşı Kuşku ve Utanç (1-3 Yaş)
- 3.Girişimciliğe Karşı Suçluluk (3-6 Yaş)
- 4.Başarıya Karşı Aşağılık / Yetersizlik Duygusu (6-11 Yaş)
- 5.Kimlik Kazanmaya Karşı Rol Karmaşası (11-18 Yaş)
- 6.Yakınlığa Karşı Yalnızlık / Yalıtılmışlık (18-30 Yaş)
- 7.Üretkenliğe Karşı Durgunluk (30-60)
- 8.Benlik / Ego Bütünlüğüne Karşı Umutsuzluk (60 Yaş ve Üzeri)

Bireyin bu sekiz dönemdeki krizleri başarıyla atlatması beklenir. Bu kuram insan gelişiminde öne çıkan en kapsamlı çalışmadır.

Erikson, oyunu terapi olarak kullanan ilk kişidir. Oyun esnasında çocuk benliğindeki endişeleri belirsizlikleri ve arzularını dramatize eder (Sevinç 2004). Erikson'a göre oyun, çocukların psiko-sosyal gelişiminde ayna görevi üstlenir. Çocuklar oyun içinde roller oluştururken gerçek hayattan ilham alırlar (Bee, 1992, Bee, 1994, Bee, 1996).

Erikson ayrıca kız ve erkek çocuklarının farklılığına dikkat çekmiştir. Kızlar daha duygusal, naif kişilik özellikleri taşıırken; erkekler daha enerjik, daha aktif bir kişilik özelliği taşır. Bu durumu onların oynadığı oyunlarda da görmek mümkündür: Kız çocuğu oyuncak bebeğini giydirip, yıkar, ayağında uyutur. Bu oyunda bir anne ne kadar hassas ise bu kız çocuğu da oyuncak bebeğine karşı böyledir. Topu bütün kuvvetiyle fırlatan, arabalarını olanca hızıyla yarıştıran, bir su birikintisine dahi bütün gücüyle ayağını vurup suyu şaplatan erkek çocuklarında da bu fazla enerjiyi görebilmekteyiz.

Erikson oyunun üç farklı zamana hitap ettiğini savunur: Geçmiş, şimdiki zaman, gelecek. Oyun sayesinde bu üç zaman dilimi birbiriyle buluşur yani geçmiş zamanda ve bugün yaşananlar bireye bir tecrübe katarak gelecekte karşısına çıkacak durumlara model teşkil eder. Bireye bir yol haritası çıkarır. Erikson'un kişilik gelişim kuramındaki ilk dört dönem (temel güvene karşı güvensizlik, özerkliğe karşı kuşku ve utanç, girişimciliğe karşı suçluluk, başarıya karşı yetersizlik) oyun ihtiyacını ortaya çıkarmaktadır. Bu dönemlerde ihtiyaçları karşılanan çocuk geçmişini bugünü ve yarınıyla mutlu bir birey olur.

1.2.3. Bilişsel Oyun Kuramı

Psikolog; bunun yanı sıra sosyoloji, biyoloji, felsefe gibi birçok alanda araştırma yapmış bir bilim insanı olan İsviçreli Jean Piaget'e ait olan bu kuramda Piaget, oyunu genel bir psikolojik gelişim açısından ele alır. Ona göre oyunla bilişsel gelişim arasında anlamlı bir ilgi vardır. Oyun bu bilişsel gelişimi destekler. Öyle ki çocuğun yetişkinlik hayatının şekillenmesine dair önemli katkılar sunar.

Bireyin yetişkin hayatındaki hayalcilik yönü, kaynağını çocukluktaki oynanan oyunlardan alır.

Piaget'e göre oyun ve zekâ gelişimi birbiriyle ilişkilidir. Zekâ gelişimi ise özümleme ve uyum (uyumsama) arasındaki aktif iletişim sayesinde gelişir. Bu iki süreç uyumlu bir şekilde işler. İkisinin de katkısı çok önemlidir. Özümleme organizmanın var olan bilgi şemasının içine karşılaştığı yeni durumları yerleştirme sürecidir. Örneğin yer elmasını gören bir çocuğun, yer elmasına mevcut patates bilgisinden yola çıkarak patates demesi gibi... Uyumsama ise, var olan bilginin üzerine yenilerini ekleme sürecidir. Yani burada artık mevcut bilginin güncellemesi söz konusudur. Patatese yer elması diyen çocuk tadına bakınca bunun farklı bir şey olduğunu anlar ve yeni durumla ilgili olarak bir dengesizlik yaşar ardından dengeyi sağlama adına bu yeni bilgiye zihninde yer açar.

Zekâ gelişiminin, özümleme ve uyum arasındaki ilişkinin güçlü olmasına bağlı olduğunu belirtmiştik. Eğer bu denge bozulacak olursa; örneğin uyum özümlemeye galip gelirse taklit; tam tersine özümleme baskın çıkarsa; oyun söz konusu olur. Bundan dolayı taklit ve oyun, zekâ gelişimi açısından çok önemlidir ve her gelişim döneminde bu önemi taşır (Gazezoğlu 2007).

Piaget' e göre çocuk oyuna tek başına oynayarak başlar. Zamanla sosyalleşir ve toplulukla oynanan oyunlarla devam eder. Ona göre oyun şu üç aşamada gerçekleşir:

1. Alıştırma oyunları: Doğumla beraber başlayıp iki yaşına kadar süren bir dönemdir.

Çocuğun tüm duyu-motor şemaları devreye girmekte ve aynı zamanda bu dönemde çocuğun nesneleri kullanması söz konusudur. Tutma, emme, alma-atma, vurma belli nesneleri birbirine vurma vb. şekillerle dış dünya ile etkileşime geçmektedir. Bu dönemde çocuk ilk önce kendi bedenine yönelir, zamanla etrafındaki nesnelere yönelir. Örneğin bir çingırağı bir nesneye vuran bebek bu hareketten hoşlanıp tekrar tekrar aynı şeyi yapar. Piaget alıştırma oyunlarının çocuğun bilişsel gelişiminde önemli rolü olduğunu vurgular. Çocuğun bu dönemde

sergilediği hareketler onun zihnini kullandığını gösterir. Örneğin büyükleri tarafından arkaya bir nesneyi saklama oyununda; önceden o nesnenin yok olduğunu sanan bebek, sekizinci aydan itibaren kaybolan o nesneyi koyulduğu yerde aramaya başlar. Çünkü çocuk artık nesne sürekliliğini kazanmıştır.

2.Sembolik Oyun: 2-12 yaş arası dönemini kapsar. Piaget bu dönemdeki sembolik oyunların, çocuğun düşünme kapasitesini arttırdığını belirtir. Sembolik oyun, çocukta tasarımsal düşüncenin başladığını gösterir. Çocuk, kimsenin müdahalesi olmadan gerçeği kendisi görüp şekillendirir. Bu noktada herhangi bir engel veya kural söz konusu değildir. İki yaşından itibaren yürümeye başlayan çocuk büyük bir ilgi ve merakla çevreyi keşfedici oyunlara başlar. Nesnelere kendisi anlam verir. Çocuk gerçek hayatta gözlemlediği durumları oyunlarına taşır. Büyüklerinin yaşantısını taklit eder. Annesi gibi yemek yapmaya, şarkıcılar gibi şarkı söylemeye, babası gibi araba kullanmaya başlar. Bu oyunları oynadığında gerçek nesneleri bulamadığında ona benzer nesneleri kullanır. Mikrofon yerine eline aldığı bir tarakla şarkısını söyler veya at yerine bir sopayı at olarak kullanır. Bu oyun dönemi çocuğu büyük ölçüde etkiler. “mış”gibi yapmak sembolik oyun döneminin büyük bir özelliğidir. Süpürge uçuş at yapması, kendince hayali arkadaşları varmış gibi davranması onun bu özelliğini gösterir.

3. Kurallı Oyun: Bu dönem somut işlemler döneminde (12 yaşından sonra) görülen bir dönemdir. Artık kuralların söz konusu olduğu bu dönemdeki çocuk oyunları; sosyal içerikli, içeriğinde mantık barındıran oyunlardır. Çocuk bu dönemde artık kuralların değişebileceğini veya yeniden kurallar koyulabileceğinin farkındadır. Oyunlarda hayali, egosantirik (benmerkezci) unsurlar azalmıştır. Bu dönem oyunları yetişkinlik döneminde oynanan oyunların özelliklerini taşır. Çocuk, artık bu dönemde kurallara uymayı iyice öğrenmiştir. Bu dönemin ortaya çıkması okul öncesi dönemini de yakından ilgilendirir çünkü okul öncesi dönem kurallı oyunlar oynanmaya başlanmıştır fakat bu dönem çocuklarının çok az bir kısmı kurallara uyum gösterir.

1.2.4. İten Uyarılma Kuramı

Daniel Ellis Berlyne tarafından geliřtirilen bu kurama gre oyun, ocuktaki keřfetme duygusuna baėlı olarak geliřir. Bunu tetikleyense heyecan duygusudur. ocuk evresini merak edip keřfettike bundan heyecan duyar ve ondaki bu heyecan, keřif duygusu onun uyarıcı gesi olur. Ona gre organizma hareket etmeden duramaz, bu onun doėasına aykırıdır. Berlyne oyunun sinir sistemimizdeki bir ihtiyatan ya da drtden kaynaklandıėını savunur.

Oyun esnasında gzlemlenen uyarılma mekanizmasının, organizma tarafından kontrol saėlanır ve oyunun sonunda haz duyulur. Bu da bize oyundaki sreci ve ocuk davranıřlarının sebebini gsterir. Mesela bir ocuk bisikletten dřme korkusuna raėmen bisiklete biner ve aynı heyecanı yařamak iin bu hareketini tekrarlar. Bu durum, ocuktaki iten uyarılma durumudur (MEB 2007b).

Bu kurama gre uyarılma ve keřfetme duyguları aynı lde olmalıdır. Oyundaki srecin geliřimi řu řekildedir: Organizma tarafından kontrol edilen uyarılma duygusunun sonucunda haz duygusu vardır. Organizma iin sıradan olan bir durumu, organizma kendisinden bir řeyler katarak yeni bir etkinlik haline getirir. Bazı ocukların en akla gelmedik veya sama bulduėumuz kafadan uydurma oyunlarının da motivasyonu budur.

Oyun ve keřif arasındaki fark oyunu tanımlamada nemli bir lttr. Berlyne oyunu genel uyarılmıřlık halinin altındaki istenmeyen durumlardan kaıř olarak deėerlendirir (Kılıoėlu 2006). Oyundaki uyarılma mekanizması, ocuėun kontrolndedir ve ocuk bu uėrařının sonucunda haz duygusunu yařar. Bu haz duygusu oyun boyunca devam eden etkinliklerin sebebini aıklamaktadır. ocuk oyun esnasında elindeki bir materyali farklı řekillerde kullanır ve bu sırada bir belirsizlik yařanır. Eėer bu belirsizlik giderilmezse ocuk ona yenilik getirecek seenekleri bulamazsa oyun ekiciliėini kaybedecektir (Tfekioėlu 2008). Nitekim bazı ocuklar, ok severek oynadıkları oyunları bir anda oynamamaya bařlarlar nk burada artık oyun ekiciliėini yani bahsedilen haz duygusunu yitirmiřtir.

1.2.5. Sosyokültürel Oyun Kuramı

Lev Vygotsky tarafından ortaya atılan bu görüşe göre oyun, çocuk için sosyal ve kültürel olarak belirleyici unsurdur. Çocuklar gerçek yaşamdaki doktor, polis gibi rolleri oynayarak sosyal roller ve sorumluluklarla ilgili beceri kazanmaktadır (Kılıçoğlu 2006). Vygotsky oyunun öğrenmeye yönlendirici etkisi üzerinde durur ve aynı zamanda oyunun sembol geliştirme becerisini geliştirdiğini savunur.

Vygotsky'e göre bilişsel mekanizmaların en uygun bir şekilde işlenmesini sağlayan en uygun ortam oyundur. Oyun bir keşif alanıdır, yeni oluşumlardır. Oyun gerçek yaşamdaki deneyimlerden yola çıkarak sebep-sonuç ilişkilerini kullanarak yeni davranışların ortaya çıkmasını sağlar.

Oyunun amacı; istekleri doyurmaktan çok, hayal gücünün açığa çıkarılmasıdır. Oyun somut araç ve gereçlere bağlı değildir ama bu nesneler, çocuğun bu deneyiminde araç işlevi görür. Örneğin bir dal parçasını at olarak kullanması, aynı zamanda bir ağaç dikmeyi düşlemesi içinde fırsat sağlar (MEB 2007b). Bu sembolik oyunlar, onun soyut düşünme becerisini kazanması açısından büyük önem taşır. Yani çocuk bu sayede artık tek boyutlu düşünmez.

Vygotsky'e göre çocuk, oyun oynarken farklı çözüm yollarını tecrübe edip bu sayede kendisindeki potansiyeli fark eder. Bu deneyim onun yetişkinlik hayatına olumlu anlamda yansır. Bu, çocuğun yetişkinlik dönemine eklediği bir artıdır. Bu tecrübeleri öğrenmek için ayrıca bir zaman dilimi ayırmaz. Oyunları işlevsel açıdan yoksun olan günümüz gençliğinin handikabı da bu olsa gerektir. Maalesef kritik önem taşıyan bu şekildeki bir oyun olgusu, çocuğun yaşantısında var olmayınca en iyi eğitim kurumlarında eğitim olsa bile çocuğun bu eksiği kapanmamaktadır.

Okul öncesi dönem oyun gelişimi açısından çok önemlidir. Bu dönemde çocuğun sosyal çevresi, uyarıcı zenginliği bakımından en zengin dönem özelliğini taşır. Okul ortamının zengin oyun alanıyla doldurulması çocuğun sosyal ve bilişsel gelişimine olumlu yönde katkı sunar. Ayrıca oyun oynarken; oyunun kuralları, aşamaları, planlaması da çocuğun dil, sembol, öz düzenleme, üst düzey bilişsel

becerilerin kazandırılmasına katkı sağlar. Bu dönemde çocuğun yakınsak gelişim alanını geliştirecek oyunlar oynanması önemlidir. Vygotsky'nin önemle üzerinde durduğu bu kavram; çocuğun tek başına yapmakta zorlandığı ancak bir yetişkin veya bu konuda daha tecrübeli bir akranı yardımıyla başarabildiği beceriyi ifade eder. Yakınsak gelişim alanının en alt seviyesi çocuğun tek başına yapabildikleri, en üst seviyesi ise kendisinden daha deneyimli kişilerin yardımıyla yapabildikleridir.

Vygotsky' e göre oyun keşiftir, yepyeni deneyimlerin yaşandığı muhteşem bir alandır. Öyle ki oyun sayesinde çocuk; tek veya etrafındaki arkadaşları ile beraber yeni heyecanlara, durumlara kapı aralar. Bu büyülü ortam ona daha önce yaşamadığı duyguları yaşatır, düşünce gücüne yenilerini ekler.

Vygotsky oyunu, mevcut durumdan anlam çıkarma ve öğrenmeye yönlendirici etkisinin bulunmasından dolayı önemli bir unsur olarak görür. Oyun çocukta nelerin sınırlandırılıp, nelerin özgür kalması gerektiğini belirler. Oyunun haz verici yönünün yanında kuralcı yönünün de olduğunu savunur (Kılıçoğlu 2006). Böylelikle kuralları daha çocukluktan itibaren deneyimleyen çocuk; yaşadığı dünyanın düzenine de, sistemine de katkı sağlar. “Ağaç yaşken eğilir” misali bu yaşam ödevini olması gereken dönemde yerine getirir.

1.2.6. Sistem Kuramı

Rafael Helanko tarafından geliştirilen bu kurama göre oyun, bireyle çevresi arasında ilişkiyi sağlayan köprüdür.

Helanko'ya göre birey ancak oyun sayesinde dışarıdan gelen olumsuzlukları giderebilir. Oyundaki nesne bireyin kendi özgür iradesiyle seçilir (MEB 2007b). Bu özgür iradenin seçimi çocuk eğitimi için çok önemlidir. Kendi kararlarını erken yaşlarda verebilmeyi başaran çocuk, ileriki dönemlerde kendisini daha öz güvenli daha özgür hisseder.

Bu kuram keşfecidir, açıklayıcıdır. Çocuğa gerekli ve uygun açıklamayı yaptıktan sonra ona müdahale etmez, ona kendi kararını gerçekleştirme imkanı sunar.

Birey ve çevresi bir sistemi temsil eder. Bu sistemde, birey öznel kutbu; çevreyse nesnel kutbu oluşturur. Nesne bir eşya veya bir düşünce ise Helanko buna primer sistem, eğer bir bireyse bunu sosyal bir sistem olarak değerlendirir. Çocuk kendi iradesiyle bir oyundan başka bir oyuna geçebilir ve böylelikle olumsuz durumları kendisinden uzaklaştırabilir. Çocuk kendi oyununu kendisi özgürce seçmelidir. İsteddiği şekilde bir oyundan başka bir oyun ortamına serbestçe geçebilen çocuk olumsuz etkilerden de rahatlıkla uzaklaşabilir (Kılıçoğlu 2006).

1.2.7. Diğer Kuramlar

Pellegrini, çocuk tarafından oluşturulan oyun içeriğinin, araçlarının, sürecinin; sonuçtan daha önemli olduğunu savunur. Oyun direkt olarak hedefi olmayan bir etkinliktir (Pellegrini ve Smith, 1998). Çocuk oyunun doğal seyri içinde kendisini bulmalıdır.

Pellegrini ayrıca, oyunda iki tür sembolik dönüştürmenin varlığını dile getirir:

- 1.Nesnelerin sembolik anlam taşıması
- 2.Çocuğun kendisini bir başka insanmış gibi göstermesi

Birincisi oyununu tek başına oynayan çocuklarda görülürken, ikincisi ise toplu bir şekilde oyun oynayan çocuklarda gözlemlenir.

Bateson oyunu; gerçeklik metninin metailetişimsel bağlamı olarak ifade eder. O; iletişim ve oyun arasında bir ilgi olduğunu savunan ilk kuramcıdır. Oyun oynayan su samurlarını gözlemleyerek Üstbilişsel oyun kuramını geliştiren Bateson'a göre, tüm canlılar ortaya çıkarılan eylemlerin gerçek olup olmadığına dair gönderilen sinyalleri algılar. Ona göre oyun paradoksal bir özellik taşır. Sebebi ise

oyun esnasındaki eylemlerle, gerçek hayattaki eylemler aynı anlamı taşımaz. Çocuklar oyun oynarken iki aşamada çalışmayı öğrenirler:

1.Kendi rolünün, nesnelerin ve eylemlerin, hayal ürünü anlamlarına dikkat kesilirler.

2.Çocuklar; kendilerinin ve diğer oyuncuların gerçek kimliklerini bilirler, oyunda kullanılan materyallerin gerçek hayattaki anlamını kavrarlar.

Yani oyun hem gerçek hem hayaldir, paradoksal olarak ifade edilmesinin sebebi budur.

Brian Sutton-Smith, oyunu birkaç farklı açıdan değerlendirmiştir. Kurallı oyunlarda kültürün etkisini inceleyen ilk kuramcı olmuştur. Ayrıca oyun ve kültür ilişkisine dikkat çeken ilk isimdir. Oyuncakların önemini vurgulayarak oyuncakların oyun materyali özelliğinin yanında kültürel özellik taşıdığını da belirtmiştir (MEB 2007b).

Brian Sutton-Smith' e göre oyun, çocuğun geleceğe adım atmasında çok önemli bir rol üstlenir. Çocuklar oyun sayesinde hayata karşı bir esneklik kazanırlar ve bu esneklikleri ölçüsünde ileriki hayatlarında başarılı olurlar. Oyunun tersi anlamsızlıktır, hiçliktir. Oyunsuz yaşam psikolojik sorunlarla boğuşmaktır.

David Elkind oyunu sevgi ve çalışmanın gelişimi ekseninde ele alarak dört döneme ayırır. Bahsi geçen çalışma, dış dünyaya uyum sağlama sürecidir. Bebeklik ve çocukluk döneminde oyun baskın etkinlik türüdür, sevgi ve çalışma ikinci planda gelir. Altı-yedi yaşından sonra oyun ve sevgi destekleyici konumdayken, çalışma ön plana çıkar. Ergenlikte etkinliklerin baskın unsuru sevgi olur, çalışma ve oyun geri planda kalır. Yetişkinlikteyse oyun, sevgi ve iş tamamen ayrışır ama çalışma ve oyun birlikteliği olarak devam edebilir (Elkind 2007).

David Elkind'e göre oyun, çocukların öğrenme sürecinde etkili bir yöntemdir eğer oyun olmazsa, çocukların bu öğrenme durumlarından uzak kalacağını dile getirir. Oyun çocukların bütün alanlarında (ev, okul diğer sosyal çevreler...) etkili

bir şekilde kullanılmalıdır. Ayrıca teknoloji çağındaki çocukların kendilerinin yapılandırdıkları oyunlara zarar verdiğini dile getiren Elkind; oyunun çocukların duyuşsal, bilişsel, sosyal gelişimleri üzerinde ne denli önemli olduğunu savunur. Çalışmalarında, çocukların kendi duygu dünyaları ve çabalarıyla geliştirdikleri oyunların yokluğunun, birçok endişe verici duruma sebep olacağına dikkat çeker.



SONUÇ

Oyunla ilgili yapılan arařtırmalar da gösteriyor ki oyun, hayatın hemen her döneminde yaşamın doğal akışı içinde sürekli olarak karşımıza çıkmaktadır. Haliyle oyun konusunu ele alan kuramcılarımızın da bundan bağımsız olması düşünülemezdi. Örneğin Piaget oyun kuramını geliştirirken kendi çocuklarından hareketle oyun kavramını anlamlandırmaya çalışmıştır.

Oyun konusu günümüze kadar çeşitli açılardan ele alınıp incelenmiştir. Yukarıda da belirttiğimiz gibi oyunla ilgili eski ve yeni pek çok kuram geliştirilmiştir. Bu kuramlar daha çok, oyunun insan hayatındaki yerine ve işlevlerine odaklanmıştır. Kuramcılar oyunu bedensel süreçler, psikolojik süreçler, sosyal süreçler ve öğrenme süreçleri temelinde detaylı bir şekilde sorgulamışlar ve geride çok zengin bir kuramsal birikim bırakmışlardır. Oyuna odaklanacak araştırmacıların bu birikiminden yola çıkmaları ve bunlardan yararlanmaları gerekir. Fakat araştırmacılar, değişen şartların ve insanlığın oyuna dönük yeni bakış açılarının geliştirilmesi gerektirdiğini de unutmamalıdır. Hayvanlarla insanların kültürlenmesi ve sosyalleşmesinde önemli bir yere sahip olan oyunlar çevrenin, şartların ve insanların değişimine bağlı olarak sürekli bir şekilde çeşitlenmektedir. Sokakta ve evde oynanan klasik oyunlar; yerlerini hızla bilgisayar, tablet ve cep telefonu başında oynanan oyunlara bırakmaktadır. Bu değişimde elbette piyasa ekonomisinin önemli bir rolü vardır. Harekete dayalı olan, fiziksel ve ruhsal gelişime ciddi katkılar sunan, hayvanların ve insanların sosyalleşmelerini ve birlikte hareket etmelerini sağlayan geleneksel oyunlar, insanların sokaklardan hızla çekilmeleri ve esasında avcı ve mücadeleci olan hayvanların gruplar halinde evcilleştirilmeleri nedeniyle işlevlerini hızlı bir şekilde yitirmektedirler. Ortaya çıkan durum insanları tek başlarına ya da sanal arkadaşlarıyla oynadıkları oyunlara mahkûm etmekte, onların hareket yetilerini kısıtlamakta, insanlarla yüz yüze iletişime geçmelerini engellemekte, fiziksel ve ruhsal sorunlarla boğuşmalarına neden olmaktadır. Bu durum da bizi, oyuna dönük kuramsal yaklaşımlardan çok, insanların yeniden fiziksel ve sosyal aktivite gerektiren geleneksel oyunlarla nasıl buluşturulabilecekleri sorununa odaklandırmaktadır. Elbette bu durum bugüne kadar geliştirilen kuramları görmezden geleceğimiz anlamına gelmemektedir. Söz konusu kuramlar dikkatleri oyunun sosyal bir varlık olan insan için taşıdığı anlama ve öneme çekmenin yanı

sıra, oyunun bugünün ve geleceğin insanının eğitimi ve sosyalleşmesi süreçlerinde daha nasıl işlevsel kılınabileceği konusuna da odaklanmışlardır. Kuramcıların ortaya koydukları görüşler, insanların geleneksel oyunlarla yeniden nasıl buluşturulabilecekleri sorusuna da cevaplar bulmamız açısından önem arz etmektedirler.

Bugün genel itibariyle insanlar yalnızlıktan muzdariplerdir. Bunun en önemli sebebi oyunsuzluktur. Seksenli yılların çocukları olan bizlerin deneyimlediği dönemleri hatırlayacak olursak şunları söyleyebiliriz. Bu dönemin anne-babalarımızın gençliklerine, bizim ise çocukluğumuza denk gelen geldiğini belki de iç ve dış mekânlarda son geleneksel oyunlarımızı oynadığımız bir dönem olduğunu varsayabiliriz. Kendimize o dönemde yaşanan onca sıkıntıya rağmen insanların neden daha mutlu olduklarını sorabiliriz. Neden depresyon, stres gibi kavramlar bize uzak kelimelerdi? Çünkü büyük, küçük hepimizin hayatında oyun vardı. Özellikle de bir arada oynanan oyunlar... Etrafında su savaşı yaparak, yakar top oynayarak koşturduğu yetişkinleri görerek büyüyen insanlar stresi ve antideprasanı bu oyunlar sona erince öğrenmedi mi? Stresi önleyen güç; mutluluktur, huzurdur, kaygısız yaşamaktır. Bütün bunları besleyen ve sürekli kılan da oyundur. Çünkü oyun insana güven verir, güç verir, birliktelik hissini, biz şuurunu verir.

Genel itibariyle, yediden yetmişe çoğumuzun amaçsızca yaşadığı şu evrende, en etkili iksir olan oyunla hayatımızı yeniden şenlendirmek gayemiz olmalıdır. Çünkü ancak bu yolla agresif, geçimsiz ve ihtiyar dünyanın yüzünü yeniden güldürebiliriz. Atalarımızın deyişiyle şu üç günlük dünyayı pek de ciddiye almadan mevcut anı anlamlı kılma adına günde hiç değilse beş on dakika dans edebilmeli, hiç değilse iş çıkışı bir parkta üç-beş dakika salıncakta sallanabilmeli veya paytak paytak adımlarla topunu yakalamaya çalışan bir çocuğa bir pas atabilmeliyiz. Bilmeliyiz ki şu küçücük gibi duran aksiyonlarımızda bile dünyamızı değiştirecek bir iksir vardır. Oyun iksiri... Bu iksiri ancak tadan bilir ve ciddiye alır.

KAYNAKÇA

KİTAPLAR

- And, Metin *Oyun ve B   *. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2012.
- Arnold, A. *Çocuğunuz ve Oyun*. ( ev. R. Mahmudoğlu), İstanbul: Ece Yayınları, 1980.
- Bee, H. *The Devolving Child*. (Sixth Edition), New York: Harper Colling Publishers, 1992.
- Bee, H. *Lifespan Development*. New York: Harper Colling Publishers, 1994.
- Bee, H. (1996). *The Growing Child*. New Jersey: Simon & Schuster A. Viacom Company.
- Bruce, T. *Time to Play in Early Childhood Education*. (Third Edition), London: Hodder & Stoughton, 1993.
- Dil in, Cem. *Tarama S zl ğ *. Ankara: T rk Dil Kurumu Yayınları, 1983.
- D nmez, N. B. *Oyun Kitabı*. İstanbul: Esin Yayınları, 1992.
- Elkind, D. *The Power of Play: Learning What Comes Naturally*. Cambridge: Da Capo Press, 2007.
- Ergin, Muharrem. *Dede Korkut Kitabı*. İstanbul: Boğazi i Yayınları, 2005.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*.  ev. Aslı  nal. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2020.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB). *Oyun Etkinliğı-I*. Mesleki Eğitim ve  ğretim Sisteminin G  lendirilmesi Projesi. Ankara, 2007.
- Montaigne. *Denemeler Kitap Bir*. ( ev. H. Portakal), İstanbul: Cem Yayınevi, 2008.
- Platon. *Devlet*.  ev. Sabahattin Ey boğlu-M. Ali Cimcoz. İstanbul: T rkiye İş Bankası K lt r Yayınları, 2006.
- Platon. *Yasalar*.  ev. Candan Şentuna-Saffet Bab r. İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2007.
- Saracho, O. N. ve Spodek, B. *Multiple Perspectives on Play in Early Childhood Education*. New York: Suny Press, 1998.
- Sevin , M. *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Morpa K lt r Yayınları, 2004.
- Topkaya, İ. *Oyun, Beden Eğitimi ve Spor  ğretiminin Eğitsel Temelleri*. İstanbul: Hayat Yayınları, 2004.

Tüfekçioğlu, Umran. Okul Öncesi Eğitimde Oyun ve Önemi. U. Tüfekçioğlu (ed.), *Çocukta Oyun Gelişimi, Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları, 2008.

LİSANSÜSTÜ TEZLER

Ahioğlu, E. Nihal (1999). Sembolik Oyunun 4 Yaş Çocuklarının Dil Kazanımına Etkisi. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

Gazezoglu, Özlem (2007). Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden 6 Yaş Çocuklarına Özbakım Becerilerinin Kazandırılmasında Oyun Yoluyla Öğretimin Etkisi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

Kılıçoğlu, Mahir (2006). Anasınıfı, Hazırlık ve İlköğretim Birinci Sınıflarda Okuyan Görme Engelli Öğrencilerin Oyunlarının Değerlendirilmesi: Karşılaştırmalı Bir Araştırma. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

Özdenk, Çağrı (2007). 6 Yaş Grubu Öğrencilerinin Psikomotor Gelişimlerinin Sağlanmasında Oyunun Yeri ve Önemi. Elazığ: Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

MAKALELER VE BİLDİRİLER

Çakmakçioğlu, M. Mustafa. Muhyiddin İbnü'l-Arabî (ö. 638/1240)'ye Hayal ve Düzeyleri. *Tasavvuf İlmî ve Akademik Araştırma Dergisi*, 10, 2003, 299-329.

Denizel, Deniz. Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 13, 2012, 107-143.

Kılıç, Çiğdem. Karagöz Oyunlarında Tasavvuf İzleri. *SSAD Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2, 2018, 1-26.

Mesleki ve Teknik Öğretim Okullarındaki Öğretmenlere Yönelik Mesleki Teknik Eğitimin Güçlendirilmesi Projesi (MEGEP), Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinlikleri 1, (2009).

Öğretir, Ayşe Dilek. Oyun ve Oyun Terapisi. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22, 2008, 94-100.

- Pellegrini, A. D. Practitioner review. The Role of Direct Observation in the Assessment of Young Children. *Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines*, 42, 2001, 861-869.
- Pellegrini, A. D. ve Smith, K. P. (1998). Developmental Aspects of Children's Play. *Child Psychology and Psychiatry Review*, 3, 1998, 51-57.
- Rubin. Kenneth H. Early Play Theories Revisited: Contributions to Contemporary Research and Theory. *Contributions to Human Development*, 6, 1982, 4-14.

İNTERNET KAYNAKLARI

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pieter_Bruegel_d._%C3%84.041b.jpg#/media/Dosya:Pieter_Bruegel_d._.041b.jpg

Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlük: <https://sozluk.gov.tr/>

Semercioğlu, Burak Altuğ (2020, 4 Eylül). Eğitimde Finlandiya Modeli Kitap İncelemesi, Özeti. [Blog yazısı].

Erişim Adresi: <https://tr.linkedin.com/pulse/e%C4%9Fitimde-finlandiya-modeli-kitap-incelemesi-%C3%B6zeti-semercio%C4%9Flu>