

ANADOLU'DA BİR ÇOCUK GELENEĞİ: SÖZDE OYUNCU

Hüseyin POLAT (*)

Öz

Oyun, kavram ve içerik olarak her zaman heyecan uyandırmıştır. Cinsiyete, kültüre; çocuk, ergen, yetişkin durumlarının hepsinde sözlü ve yazılı kültürlerin başlangıcından bugüne insanlığın oyun olgusuna ilişkin bir takım değerleri söz konusudur. Gerek bireysel gerek grup oyunları olsun çocukların oyuna yükledikleri anlam, izleyici yetişkinlerde de çocukluk anılarından hareketle başka ya da benzer anlamlar ifade edebilmektedir. Bu çalışmada, Adıyaman, Kahramanmaraş, Şanlıurfa, Malatya ve Gaziantep illerinde yaşayan 18–74 yaş aralığındaki 44 yetişkinin, çocukluk dönemlerinde kendilerinden küçük velveya becerisi az çocukları oyunlarına kabul etme durumları çeşitli boyutları ile incelenmiştir. Denekler tarafından, “Balık”, “Aracı”, “Yedek Can”, “Penerek/Peynir-ekmek”, “Fasulye”, “Arabozan” olarak adlandırılan bu oyuncular tarafımızca “Sözde Oyuncu” olarak kavramlaştırılmıştır. Oyunların bütün oyuncularını bağlayıcı sıkı kuralları olmasına rağmen sözde oyuncular için gerçek oyuncuların üzerinde uzlaştığı daha özel kurallar söz konusu olmuştur. Sözde oyuncu ile ilgili elde ettiğimiz veriler bu durumun bir çocuk geleneği olduğunu göstermektedir. Araştırmamızın örneklemini oluşturan 44 yetişkin ile yapılan görüşmede çocukluk yıllarındaki “sözde oyuncu” geleneği hakkında bilgiler derlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, Oyun, Sözde Oyuncu, Sözde Oyuncu Geleneği.

A Tradition of Child in Anatolia: The So-Called Player

Abstract

The play, as a concept and content, has always aroused excitement. People have attributed different values to the play varying according to age, gender and the culture which it is a part of. All types of plays, either individual or group, have meaning for the players as well as for the adults watching them. Through out this study, the tradition of ‘so-called player’ experienced during their childhood by the adult sliving in Adıyaman, Kahramanmaraş, Sanliurfa, Malatya and Gaziantep aged between 18-74 has been examined from the various points of view. Though all the players were subject to the strictrules of the games, the elder children accepted the children who were not elder than themselves or had a limited capability into the games witht her oles of ‘so-called player’ by excluding them the normal rules applied toall there alplayers. Being generally called ‘Balık’, ‘Aracı’, ‘Yedek Can’, ‘Penerek/Peynir-ekmek’, ‘Fasulye’ and ‘Arabozan’, these players have been named ‘So-Called Player’ throughout this study. The data obtained about the so-called players hows that this is a tradition of child. The sample of this research consists of 44 adults. The traditional data about the application of ‘so called player’ has been collected from the interviews made with 44 adults.

Keywords: Game, So-called Player, Traditionof Co-Called Player, Child.

*) Yrd. Doç. Dr., Adıyaman Üniversitesi Eğitim Fakültesi
(e-posta: hsynplt@hotmail.com)

Giriş

Oyunun kendisi gibi sözcüğü de her zaman heyecan uyandırmıştır. Her kültürde ve cinsiyete bağlı, çocuk, ergen ve yetişkin bireylerde insanlık kültürünün başlangıcından bugüne oyuna yüklenen bir takım değerler dizisi vardır.

Oyun; vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence; şaşkınlık uyandıran hüner; tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi; müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü; sahne veya mikrofonda oynamak için hazırlanmış eser, temsil, piyes; bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma; hasmını yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket olarak sözlükte tanımlanmaktadır (TDK,1988, s. 1126).

Oyun, bireysel ya da toplumsal algının ötesinde insanlığın ortak değeri ve mirasıdır. British Museum’da İ.Ö. 800 yılına ait pişmiş bir heykel üzerinde aşıkla oynayan iki kız; Eski Mısır’da Ak-hor mezarında el vuruşma oyunu oynarken gösterilen iki mısırlı kızın duvar resmi; İÖ yaklaşık 2600 yılında Ur ve Kalde kentlerindeki krallık mezarlarındaki bir Sümer oyun tahtası; Meksika Tula’da yaklaşık İS 1000 yılından bir top oyun alanının kalıntıları; Homeros, Aşil ile Ajax’ın Troya savaşlarında(İÖ 550) oynadıkları oyunları gösteren kanıtların (And, 2007, s.42-43) varlıkları; Antik dönemlerde Eski Yunanistan şehirlerinde, festivallere katılan çocukların etkinlikleri (Jenkıs,1993, s.20) ve 16. yy’da kağıda geçirildiği düşünülen Dede Korkut Kitabı’nda da aşık oyunu, av,hayvan güreşi, toy, ok yarışı ve nişan atma, düello gibi oyunları ile ilgili bilgilerin (Ergin,1971) varlığı oyunun geçmişten beri hep var olduğunu ve bugünkü kültürün şekillenmesinde de önemli rol aldığı göstermektedir.

Kültür oluşumu ve aktarımında önemli işleve sahip olan oyun çocuk-yetişkin rol gelişimi üzerinde de önemli bir yer sahiptir. Bu nedenle olsa gerek Eski Çağ’dan günümüze birçok kişi ve otoriteyi görüşleri ile etkileyen, Eflatun, Aristo, Fenolen, Quıntilianus, İmam Gazali, Rabelais, Montaigne, Fenelon, Locke, Rousseau, Basedow, Fröbel, Spencer, Lacombe ve Montessori gibi filozof ve eğitimciler için oyun; çocuğun gelecekteki mesleğe yönelmesini sağlayan, yeteneklerini geliştiren, eğlendiren, ahlaki duygu ve karakterlerinin tamamlanmasına yardımcı olan, sayesinde daha kolay eğitildikleri kabul edilen büyük bir bütün (Kanad, 1948; 1963) olarak değerlendirilmiştir.

Oyun, çocuğa öğrenme zemini hazırlarken bu sırada yaptığı etkinliklerle nesnelere kullanma, bedenini kontrol etme, nesnelere işleyiş tarzlarını kavrama ve iletişim becerilerini geliştirme (Jones, 2007, s.5), kendileri, başkaları ve fiziksel dünya hakkındaki bilgilerini, akranları ve yetişkinlerle iletişim yeteneklerini (Fernie, 1988) artırmasını sağlayan doğal ve en aktif öğrenme ortamıdır (Şahin 2006, s.11).

Bütün bu katkılara rağmen bazı yetişkinler, oyunu sadece çocukların zaman geçirmek için yaptıkları bir etkinlik olarak düşünmüştür. Bu düşüncede oyun “boş iş, uğraş” tır. Oysa çoğunlukla hemfikiriz ki oyun, tam anlamıyla çocuğun esas işidir. Diğer bir ifade ile bir yetişkinin işine yüklediği anlamın benzerini çocuk da oyununa yüklemektedir. Dahası Winnicoot’a göre; oyunun doğrudan ve evrensel geçerliliği olan bir psikoterapi yönü

vardır. Çocuk ve oyun arasında bir takım özel ilişkiler, anlamlar söz konusudur. Oynayan çocuk, kolayca terk edilmeyen, dışarıdan müdahalelere de pek açık olmayan bir alanda ikamet etmektedir. Oyun oynama, güven içerir, bedenle ilgilidir, tatmin edicidir ve doğası gereği heyecan verici ve istikrarsız bir şeydir (2007, s.72-73). Bu durum oyunun çocuk ruh sağlığı için ne kadar önemli olduğunu ortaya koymaktadır.

Yine bazı yetişkinler bütün çocuk uğraşlarını oyun olarak değerlendirme eğiliminde olsalar da oyunun ne olduğu, ne zaman başladığı ve bittiği o kadar kolay gözlenemez. Örneğin 3 ve 5 yaşlarındaki iki erkek çocuk telaşla mutfağa annelerinin yanına gelip oyuncak arabalarını yıkamak için bez, su ve temizlik maddesi istemişlerdir. Arabalarının yıkaması bitikten sonra, şimdi de oynayacağız dediklerinde anne şaşırılmış ve biraz önce oynamıyor muydunuz? Sorusuna, hayır cevabını almıştır (Uluğ 1997, s. 80). Ellis (1973), çocuk oyun faaliyetlerinin içerik açısından;

1. Kendiliğinden ortaya çıkma, mutluluk ve rahatlığın eşlik etmesi,
2. Duyu organlarında, sinir ve kaslarda, zihinsel düzeyde oluşması ve bu üç de birlikte işlemesi,
3. Deneyimlerin tekrarlanması, çevreyi taklit edilmesinin görülmesi, yeni şeylerin denenmesi, keşfedilmesi,
4. Zaman ve mekânı sınırlaması.
5. Çocuğun iç dünyasını dıştaki sosyal dünya ile birleştirmesine yardım etmesi,
6. Düzenli gelişim aşamaları göstermesi (Akt. Özdoğan, 2004, s.101) gibi bir takım özellikler taşıması gerektiğini savunmuştur.

Oyunun ne olduğu, neden oynandığı ya da önemi bizzat çocuklar, yetişkinler ve otoriteler tarafından farklı farklı tanımlansa da bir takım ortak özelliklerin olduğu düşünülebilir. Hemen hemen her çocuk oyun oynar. Üstelik oyun oynamayan bir çocuğun, ebeveynleri, uzamanlar tarafından problemlilik olarak tanımlanması bile mümkündür.

Oyun çocuğu hayata hazırlar, deneyimlerini oluşturmaya fırsatlar verir, duygularını, zekâsını, bedenini geliştirir. Çocuk oyun sayesinde toplumun kurallarının içine girer, yetişkin-çocuk, toplum-çocuk, kültür-çocuk ilişki döngüsü sağlanır. Oyun aynı zamanda halk kültürünün hafızalarıdır.

Anadolu oyun konusunda son derece zengindir. Thomas Hyde'nin XVII. yüzyılda, burada yaptığı çalışmada; *Allı Dikili Oyunu, Aşık Oyunu, Atlanbaç Oyunu, Bızdık Oyunu, Çalık Oyunu, Dokuz Taş Oyunu, Dur Tut Oyunu, El Oyunu Falaka Oyunu, Fırlak Oyunu, Gerdan Bazı, Koz veya Ceviz Oyunu, Kumar Oyunu, Mangala Oyunu, Sirmana Oyunu, Satranç Oyunu, Sultan Oyunu, Tabanca Oyunu, Takla Oyunu, Tavla Oyunu, Tek mi Çift mi Oyunu, Top Oyunu, Tura Oyunu, Uzun Eşek Oyunu, Yumurta Oyunu* başlıklarında oyunların oynandığını belirtmiştir (And, 2007, s.44).

Halk kültürümüze baktığımızda büyüklerin kendi aralarında, büyüklerle çocukların bir arada ve nihayetinde çocukların aralarında oynadıkları bir oyun geleneğinin olduğunu

söyleyebiliriz. Oyunun halk kültüründeki yeri üzerindeki bir çalışmasında And, yaygınlığına bağlı olarak doğal bir kümeleme ile oyunun adına, kimi oyundaki araç-gerce, kimi oyunun en önemli eylemine ya da amacı ve işlevine göre sınıflandırmalar yapmıştır. Bugün de oyun çalışmalarında en çok bu sınıflandırma kullanılmaktadır. Buna göre Anadolu’da, Aşık, Yüzük, Top, Değnek, Taş ve Gülle, Koşma-Kovallama-Kurtarma-Zor Kullanma, Atlama-Sıçrama-Sekme, Saklama-Saklanma-Oranlama, Dilsiz-Şaşırtma-Şaka, Dramatik Nitelikte-Büyüklük-Törenselle ve Çeşitli oyunları oynanmaktadır (2007, s. 241-289). Bu oyunların çoğunluğunun yetişkinler tarafından da oynandığı söylenebilir.

Oyunlar her oyuncunun bir rolünün olduğu etkinliklerdir. Oyunu anlamlı yapan da bu unsurdur. Örneğin, evcilik oyunundaki anne, baba, çocuk rolleri ya da meslek oyunlarındaki doktor, itfaiyeci, öğretmen gibi rolleri, çocukların kendi hayatlarındaki gerçek rollerin, deneyimlerin, isteklerinin yansımasıdır. Bu da çocukları bir anlamda gerçek hayata hazırlamaktadır. Aynı şekilde kazanma-kaybetme öğelerinin bulunduğu yakan top, ip atlama, çizgi, körebe, saklambaç, çelik çomak, yakalamaç, misket-bilye, birdirbir, top-değnek, beş taş oyunlarında da çocuklar kazanma stratejilerini, problemlerle başa çıkma durumlarını öğrenmektedirler.

Oyunun çocuğu hayata hazırlamadaki önemli işlevlerinden biri kurallarının olmasıdır. Toplumsal düzenin devamı için daima ihtiyaç duyulan kurallara çocuklar oyun sayesinde erkenden tanışmış olurlar. Oyun kuralları bağlayıcıdır ve kuşkuyla yer bırakmaz. Kurallar bozulunca oyun çöker, biter (And,2007, s.29). Oyunun kurallarına karşı gelenlere cezalar bile uygulanır.

Anadolu’da, özel günlerde, şenliklerde yetişkinlerin bir arada oynadıkları oyunların varlığını biliyoruz. Ancak bazı yörelerde yaşça büyük çocuklar kendilerinden küçük ve/veya oyun becerisi az çocukları oyunlarına almaktadırlar. Çoğunluğu akranlardan oluşan bu oyunlarda birkaç oyuncu gerçek oyuncular gibi kurallara tabi olmadan oynamaktadırlar. Oyunda birinin kuralları ihlal etmesi oyunu bozduğuna göre bu durumun özel ve gerçek oyuncular tarafından üzerinde uzlaşılan kuralların olması beklenir.

Araştırmamızda yaşça küçük ve/veya oyun becerisi az çocuk “sözde oyuncu”, durumun kendisi de “sözde oyuncu geleneği” olarak kavramlaştırılmıştır.

Akranlar, oyunları kurallarına göre oynamak için benzer oranlarda yeterliliklere sahipken, yaşları küçük ve/veya becerisi az çocuklar büyük çocukları taklit ederek deneyimler kazanmaya çalışırlar. Ön bilgilerimize göre “Sözde Oyuncu” rolündeki çocuklar gerçek oyuncular kadar kurallara tabi değildirler. Örneğin; mendil kapmacada mendil tutan rolündedir. Ya da körebe, yakalamaç, çizgi gibi kaybedenin ebe olduğu oyunlarda, kolay kolay ebe yapılmazlar. Bir diğer ifade ile oyun içinde gerçek oyunculardan daha fazla avantajlara sahiptirler. Bazen ebenin yardımcısı olduğu da gözlenebilir. Ancak “sözde oyuncu” bütün bu durumları bilmediği için oyunlarda gerçek oyuncular kadar çaba harcar.

“Sözde oyuncu” rolünün, büyük ve becerikli çocuklar tarafından oyunlarına alındıkları için küçük ve becerisi az bu çocukları duygusal açıdan da onure eden bir davranış olduğu söylenebilir.

Bu çalışma ile günümüzde artık unutulmak üzere olan, “sözde oyuncu geleneği” çeşitli boyutları ile ortaya konulacaktır. Çalışmayı önemli kılan bir unsur da “sözde oyuncu” ve “sözde oyuncu geleneği” nin kavramsal açıdan ilk defa ortaya konulmaya çalışılmasıdır. Bizi bu çalışmayı yapmaya iten “sözde oyuncu geleneği”nin, çeşitli boyutları ile tanımlanması ve değerlendirilmesi olduğu kadar modernleşmenin ve hızlı şehirleşmenin neden-sonuç ilişkilerinden biri olarak ortaya çıkan, apartman bahçesi, oda mekânlı alanlarda oynayan yalnız çocukları, ebeveynlerini ve bu alanda çalışanları bu gelenekten haberdar etmektir.

Yöntem

Bu araştırma için, çocukluk dönemlerinde kendilerinden küçük ve/veya oyun becerisi az olan çocukları “sözde oyuncu” rolü ile oyunlarına dâhil etmiş yetişkinlere başvurulmuştur. Günümüz çocuklarına değil de yetişkinlere başvurulmasının nedeni “sözde oyuncu” geleneğinin bugün yaygın olarak gözlenmediği için verilerin ancak çocukluk döneminde bunu yaşamış bireylerden elde edilebileceği ile ilgili varsayımımızdır.

Bu çalışmada “sözde oyuncu” geleneği alan yazındaki oyun ile ilgili teori ve görüşler ışığında ele alınmış ve çeşitli boyutları ile ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu nedenle çalışma, “sözde oyuncu” geleneğini bizlere aktaran yetişkinlerin çocukluk dönemiyle ilgili anı, görüşleri ile sınırlıdır.

Araştırmaya Katılan Bireyler

Araştırmaya Adıyaman, Kahramanmaraş, Şanlıurfa, Malatya ve Gaziantep illerinde yaşayan 44 yetişkin katılmıştır. Çalışmaya katılanların demografik özellikleri Tablo 1’de özetlenmiştir.

Tablo 1. Çalışma İle İlgili Demografik Bilgileri

		f
Cinsiyet	Kadın	26
	Erkek	18
Yaşadığı Yer	Adıyaman	25
	Kahramanmaraş	11
	Şanlıurfa	5
	Malatya	2
	Gaziantep	1
Yaş	18-32	17
	33-46	13
	47-60	9
	61-74	5
Toplam		44

Bu çalışmaya, 26 kadın, 18 erkek katılmıştır. Bunların 25'i Adıyaman, 11'i Kahramanmaraş, 5'i Şanlıurfa, 2'si Malatya, 1'i ise Gaziantep ilinde yaşamaktadır. Bu çalışmaya; 18–32 yaş aralığında 17, 33–46 yaş aralığında 13, 47–60 yaş aralığında 9, 61–74 yaş aralığında ise 5 kişinin katıldığı görülmektedir.

Veri Toplama Aracı

Araştırmada nitel yöntemin veri toplama araçlarından biri olan görüşme tekniği kullanılmıştır. Bu teknik ile görüşülen kişiden konu hakkında derinliğine bilgi edinilmesi amaçlanmıştır. Görüşmede açık uçlu soruların yer aldığı bir “Görüşme Cetveli” kullanılmıştır.

Verilerin Toplanması

Veriler, 2010 yılı içinde , “Çocukluk döneminizde kendinizden yaşça küçük ve/veya oyun becerisi az çocukları oyunlarınıza alır mıydınız?” sorusunu yönelttiğimiz ve gelen cevapları bu araştırmanın amacına bağlı olarak değerlendirdikten sonra; ulaşım, iletişim kolaylıklarını da göz önüne alarak belirlediğimiz yetişkinlerden “Görüşme Cetveli” ile bire bir görüşmeler sonucunda elde edilmiştir.

Verilerin Analizi

Araştırmada, yetişkinlerin sözde oyuncu geleneği ile ilgili görüşleri nitel veri analizi yapılarak belirlenmiştir. Nitel verilerin analizinde içerik analizi yaklaşımı kullanılmıştır. Ancak deneklerin görüşlerinde veri kaybını azaltmak ve özgünlüğünü yansıtmak amacıyla tabloların altında bazı deneklerin görüşleri olduğu gibi verilmiştir. İçerik analizi belli bir metnin, kitabın, belgenin, belli özelliklerini sayısallaştırarak belirleme amacı ile yapılan bir taramadır (Karasar, 1998, s.184). İçerik analizinde temel amaç toplanan verileri açıklayabilecek kavramlar ve ilişkilere ulaşmaktır. “Görüşme Cetveli” ile elde ettiğimiz verilerin analizinde; verilerin kodlanması, temaların bulunması, kodların ve temaların düzenlenmesi, bulguların tanımlanması ve yorumlanması (Yıldırım ve Şimşek, 2008, s. 228) aşamaları izlenmiştir. Görüşme cetvelindeki 6 soru ana tema olarak kabul edilmiştir. Görüşme cetvelinde ana temaya bağlı olarak iki veya daha fazla tema belirtilmişse, her tema ayrı bir birim olarak kabul edilip sayılmıştır. İçerik analizinde araştırma amacına bağlı olarak frekans analizi türü seçilmiştir.

Bulgular, Yorum ve Tartışma

Bu bölümde yetişkinlerin sözde oyuncu geleneği ile ilgili görüşleri analiz edilerek sunulmuştur.

Tablo 2. Yetişkinlerin Oyun Kavramı İle İlgili Görüşlerine İlişkin Bulgular

Oyun Kavramı	f
Eğlence	19
Zaman Geçirme	7
Rahatlama	7
Doğal İhtiyaç	5
Gelişim	4
Hayata Hazırlık	2

Tablo 2’de yetişkinlerin oyun kavramı ile ilgili görüşleri yer almaktadır. Buna göre oyun en çok “eğlence” (f=19) olarak tanımlanmıştır. Bunu “ zaman geçirme” (f=7) , “rahatlama” (f=7) “doğal ihtiyaç” (f=5), “gelişim” (f=4) ve “hayata hazırlık” (f=2) tanımları izlemektedir. Oyun kavramının tanımı ile ilgili bazı yetişkinlerin ifadeleri ise;

“Oyun bir eğlence kaynağı, çocuklar içinse bir ihtiyaçtır. Oyun, çocukluk gözümde bir dünyaydı benim için, özel ve ayrılmak istemediğim.” (Ş.D.,45, Şanlıurfa).

“Eğlence amaçlı her türlü etkinliğe oyun denir” (Z. B, 73, Kahramanmaraş).

“Eğlence amaçlıdır. Eğlencedir kısaca” (S. D, 66, Kahramanmaraş).

“Oyun bir eğlendirme, rahatlama, zaman geçirme, içindeki enerjiyi dışarı atma, zevk ve keyif veren, çocuklara mutluluk veren bir faaliyet”(Z. Ö., 49, Adıyaman).

“Çocukların hep beraber vakit geçirmek,kendilerini geliştirme biçimidir” (S., A., 35, Adıyaman) şeklinde olmuştur.

Örneklem grubundaki deneklerin oyuna yükledikleri anlamlar, oyunla ilgili teorik bilgileri destekler niteliktedir. Çocuklar oyun yolu ile düşünmekte, deneyim kazanmakta, yeteneklerinin sınırlarını keşfetmekte, çevrelerindeki objelerin özelliklerini deneme-yanılma yöntemi ile daha etkili şekilde kullanmayı öğrenmektedirler (Kandır; 2002, akt. Pehlivan, 2005). Oyun, çocuğun ait olma, güç, özgürlük ve eğlence ile ilgili psikolojik ihtiyaçlarını karşılar (Millar, Önder, 2010: 30). Karmaşık bir insan davranışıdır. Dinamik bir süreçtir, ilgi, kendiliğindenlik ve eğlenceyi içerir (Özdoğan,2004, s.101). Oyun bireylerin fiziksel, zihinsel yeteneklerini geliştirici, yaşantıyı zevkli kılıcı, sanatsal ve estetik nitelikleri ve beceriyi geliştirici etkinliklerdir. Oyun oynamada zevk duyma unsuru vardır (Bilen,1999, s.197).

Tablo 3. Yetişkinlerin Çocuklar Neden Oyun Oynarlar? İle İlgili Görüşlerine İlişkin Bulgular

Oyunun Amacı	f
Duygusal Gelişime	13
Zaman Geçirme	12
Doğal İhtiyaç	8
Bilişsel Gelişim	5
Bedensel Gelişim	5
Rahatlama	5
Başka Yapacak Bir Şeyleri Yok	5
Sosyal Gelişim	3
Hayata Hazırlık	3

Tablo 3’de yetişkinlerin oyunun amacı ile ilgili görüşleri yer almaktadır. Buna göre oyunun amacı en çok “duygusal gelişim” (f=13) olarak belirtilmiştir. Bunu “ zaman geçirme” (f=12) , “doğal ihtiyaç” (f=8), “bilişsel gelişim” (f=5), “bedensel gelişim”(f=5), “rahatlama” (f=5), “başka yapacak bir şeyleri yok” (f=5), “sosyal gelişim” (f=3) ve “hayata hazırlık” (f=3) görüşleri izlemektedir. Oyun amacı ile ilgili bazı yetişkinlerin ifadeleri ise;

“Oyun çocukların ruhunda vardır. Malumdur ki kız çocukları genelde oyuncak bebeğe ilgi duyarken erkek çocukları araba, top gibi oyunculara ilgi duyar. Bu ilahi bir ilhamdır” (C. Ç. 62, Şanlıurfa).

“Çocuklar, oyunda kendilerini rahat hissediyorlar ve bizlere anlatamadıkları şeyleri belki de oyunda arkadaşlarıyla oyun olarak (farkında olmadan) paylaşıyorlar. Biz nasıl yaşitlarımızla vakit geçirmek istiyorsak onlarda yaşitlarıyla oynamaya ihtiyaç duyuyorlar. Bazen onların oyunlarını izlediğimiz zaman, şaşırıyoruz” (H. K., 32, Kahramanmaraş).

“Bence oyun, çocukların doğuştan kimi zaman da sonradan edindiği eğlenme amaçlı sergilemiş oldukları davranışların bütünüdür” (N. G, 19, Adıyaman).

“Zaman geçirmek, içindeki enerjii atmak için oyun oynarlar çocuklar. Onlar için oyun en keyifli andır. Örneğin evcilik oyununda çocuklar gelecekteki durumunu, evini, eşini çocuklarını hayal ederler. Yani çocuklar gelecekteki durumlarını hayal etmek için oyun oynarlar” (Z. Ö., 49, Adıyaman) şeklinde olmuştur.

Yetişkinler oyunun çocuk üzerindeki etkisini ve oyunun çocuğa yaptığı katkıyı birçok faktöre bağlı olarak açıklamaktadırlar. Bu faktörler oyuna hangi anlamın yüklendiğini ortaya koymaktadır. Dolayısıyla, şunu söyleyebiliriz. Yetişkinler çocukların oyunlarına yükledikleri anlamla, hem kendi oyun dünyalarını dışa vurmuş oluyorlar, hem de çocukların oyunla neler kazandıklarını kendi tecrübelerine dayanarak dile getirmiş oluyorlar.

Oyunun çocuğa kazanımları hakkında yetişkinlerin yaptıkları bu değerlendirmeleri kendi içlerinde gruplandırmak mümkündür. Duygusal, bedensel, zihinsel, sosyal gelişim, rahatlama ve hayata hazırlık ile ilgili yüklemeler ve anlamlandırmalar söz konusudur.

Çocukların oyunları-genellikle sanıldığı gibi aksine- bütün çağlarda kolayca kabul görmüş bir etkinlik değildir. Hatta Onur'a göre oyunun kabul edilmesi çocukluğun kabul edilmesine bağlı olmuştur (2005, s.440).

Çocuklar için vazgeçilmez bir yaşam biçimi olan oyun kavramının çok çeşitli ve çok yönlü bir etkinlik olması oyuna getirilen tanımlamaları da çeşitlendirmektedir. Hiç kuşku yok ki uzun zaman oyuna gereksiz ve önemsiz bir gözle bakılması ve onun yalnızca bir eğlence aracı olarak düşünülmesi, oyunun çocuk için vazgeçilemeyecek kadar önemli olduğunun göz ardı edilmesi, oyuna gereken önemin verilmesini geciktirmiştir (Karadağ ve Çalışkan, 2008, s.3). Dikkat edilirse bu çalışmamızda da yetişkinler oyunu en çok "eğlenmek" olarak tanımlamışlardır (bkz. Tablo 2).

Deneklerin oyunun amacı ile ilgili yaptığı tanımlamalar, çocukların neden oyun oynadıkları ile ilgili alan teorileri ile örtüşmektedir. Huzinga teorisine göre oyun istekle yapılan gönüllü bir eylemdir. Psikanalitik teoride oyun çocuğun travmatik olaylar sonucu ortaya çıkan olumsuz duygulardan etkilenmemesine yardımcı olan önemli bir etkinlik olarak görülmektedir. Helenko Sistem Kuramı, oyun oynamayı kişi ile çevresi arasındaki ilişki olarak görmektedir. Berlyn Modeli'nde birey korku, iç gerginlik ve engellerden kurtulmak isterse oyunla rahatlar. Artan Enerji Teorisine göre, canlıların ihtiyaçları artıkça ekstra enerjiye ihtiyaç duyar. Fazla enerji zamanla baskıya neden olur. Kişi bu baskıdan kurtulması için araç olarak oyunu kullanır. Enerjiyi oyun yoluyla boşaltır. Yeniden Yaratma Teorisine göre, oyunda amaç çalışırken azalan enerjiyi tekrar kazanmaktır. İçgüdüsel Alışkanlık Teorisine göre ise oyun gerçek yaşama alışma egzersizidir. Çocuk için oyun bir iş tamamlamanın gerekliliğinden ve çoğu eğlencenin içindeki rekabet hissinden arınmıştır. Bilişsel Teori'ye göre ise oyun bir düşünme devresinin ürünüdür (And, 2007, s. 27-28; Özdoğan, 2004, s.101-112; Poyraz, 2003, s.33-36).

Çocuklar oynadıkça duyuları keskinleşir, yetenekleri serpilir, becerisi artar. Çünkü oyun çocuğun en doğal öğrenme ortamıdır (Yörükoğlu, 2008, s.67). Oyun, çocuğun çevresindeki dünyayı öğrenme, tanıma ve bir şeyler ortaya koyma aracıdır (Karadağ ve Çalışkan, 2008, s.2).

Tablo 4. Yetişkinlerin Çocukluk Dönemlerinde Oynadıkları Oyun Türleri İle İlgili Görüşlerine İlişkin Bulgular*

Oyun Türleri	f
Saklambaç	28
Körebe	20
Yakan Top/Yakar Top	15
İp Atlama	13
Topaç/Deveme	12
Evcilik	11
Çizgi	10
Beş taş	10
Çelik- Çomak/Çatul	8
Sek sek	8
Yakalamaç	6
Birdir Bir	6
Misket/Bilye	6
Top-Değnek	4

*Bu soruya araştırma sahasındaki kişiler 1 den fazla cevap vermişlerdir. Tabloya en çok oynandığı dile getirilen oyunlar alınmıştır.

Tablo 4'te yetişkinlerin çocukluk dönemlerinde oynadıkları oyunlar ile ilgili görüşleri yer almaktadır. Buna göre, en çok oynan oyun "saklambaç" (f=28) tır. Bunu "Körebe"(f=20), "Yakan Top/Yakar Top"(f=15), "İp atlama"(f=13), Topaç/Deveme"(f=12), "Evcilik"(f=11), "Çizgi"(f=10), "Beş taş"(f=10), "Çelik-Çomak / Çatul"(f=8), "Sek sek"(f=8), "Yakalamaç" (f=6), "Birdir Bir"(f=6), Misket/Bilye"(f=6) ve "Top-değnek"(f=4) oyunları izlemektedir. Yetişkinlerin çocukluk dönemlerinde oynadıkları oyun türleri ile ilgili ifadeleri ise;

"Benim çocukluğum yabancı ülkede(Almanya) geçti. Şimdi düşününce anlıyorum ki; oyun aynı zamanda bir iletişim, bir nevi dilsiz iletişim. Çünkü hayret edeceksiniz ama: biz yeni Almanya'dayken çok gariplik çektik. Almanya'ya 6 yaşında gittim. Onların lisansını öğrenmeden farklı dil, din ırk gözetmeden(zaten bu kavramlardan çocukların o yaşta haberleri olmaz) oyun oynaya oynaya anlaşmaya başladık. Oyun oynarken beden dilimi kullanarak(kaş göz işareti, kızmak veya gülümsemeyle)sonra sonrada o kavramların Almancasını öğrenerek öyle öyle Almanca konuşmayı öğrenmişiz" (Ş. K., 40, Kahramanmaraş).

"Evcilik körebe, şöbe (sobe), çizgi, can, kır-cık, hamampış, yedi kule, çatul (çelik-çomak), çamurdan her türlü şeyi(araba,ev traktör, bebek yaparak oyun oynardık. Bir de yağ

satarım –bal satarım oyununu oynardık.”, (Z. Ö., 49, Adıyaman).

“Ahşap top oyunu oynardık. Ahşaptan top ve uygun ağaç dallarıyla oynanan bir oyundur. Oyun alanına çukur kazılır ve sırayla bu ahşap top, ağaç dallarını kullanarak çukura isabet ettirmeye çalışılırdı. İlkel bir golf oyunu işte..çocukluğumda aşık oyunu da oynanırdı. Hayvanın aşık kemiğinin tümsek, çukur ve kenarları isimlendirilirdi. Sırayla kemik atılırdı. Çıkan yüze göre ödül ve ceza olurdu...yüzük oyunu oynardık. Yüzük havaya atılır, elin tersiyle tutulur ve arkadaşlarca seçilen parmağa öteki elin yardımı olmaksızın takılmaya çalışılırdı. Oynadığımız diğer oyunla beştaş, saklambaç, birdir bir, topaç, uçurtma, misket, çamur oyunu”, (Ş. D., 45, Şanlıurfa).

“Çelik-çomak, saklambaç, çizgi gibi oyunlar oynardık”, (H. P., 39, Adıyaman).

“Körebe, üç adım, Meryem gelin, güreş, çatal(çelik- çomak),beş taş, topaç”, (A. G., 50, Adıyaman).

“Evcilik, saklambaç, sek sek, beş taş, ip atlama, boncuk oyunu gibi çeşitli oyunlar oynardık. Uçurtma uçururduk. Bezden bebek yapar oynardık. Bizim zamanımızda kız oyunlarıyla erkek oyunları arasında keskin çizgiler vardı”, (Ş. D., 45, Şanlıurfa),

Şeklinde olmuştur.

Deneklerin çocukluk dönemlerinde oynadıkları oyun türleri ile Binbaşoğlu'nun Türkiye'de çocukların en çok oynamayı tercih ettiği oyunlar ile ilgili çalışma arasında büyük oranda benzerlik görülmektedir (Pehlivan, 2005, s.7).

Yetişkinlerin çocukluk döneminde oynadıkları oyunların çoğunlukla grup ve açık havada oynanan oyunlar olduğu görülmektedir. Oyun çocukların en doğal anlaşma ortamıdır. Bir araya gelen iki küçük çocuk, daha birbirinin adını öğrenmeden oyun oynamaya koyulurlar (Yörükoğlu, 2008, s.70).

Grup oyunları arkadaşlık ilişkilerinin geliştiği, sosyal gelişim için önemli türlerdir. Günümüzde şehirleşme ve sokak, mahalle kültürünün yok olmasına bağlı olarak grup oyunları neredeyse yok olmuştur. Çocukların büyük bir kısmı evde bilgisayarları başında sanal gruplar halinde ya da bireysel olarak oyun oynamaktadırlar. Bir kısmı da yetişkinlerin sayesinde olabildiğince oyuncaklara yönlendirilmişlerdir. Uluğ'a göre çocukların oyuncağa sahip olmaktan çok oyun oynama yerine ihtiyacı vardır(1999, s.11). Birçok çocukla aynı çevrede oturmak, takım sporları gibi sayıya bağlı olan büyük grup faaliyetlerinde etkili olabilmektedir (Erwin,2000, s.105). Bu çalışmamızda görülmektedir ki yetişkinler çocukluk dönemlerinde daha çok dışarıda/bahçede oynanan ve sayıya bağlı oyunlar oynamışlardır. Birden fazla oyuncunun oynadığı bu oyunlarda sosyal ilişkiler ve iletişim de üst düzeyde olmaktadır.

Tablo 5. Yetişkinlerin Çocukluk Dönemlerinde Kendilerinden Küçük ve/veya Oyun Becerisi Az Biri Onlarla Oynamak İstediginde Nasıl Davrandıkları ile İlgili Görüşlerine İlişkin Bulgular

Sözde Oyuncu Rolüne Tutum	f
Olumlu	34
Olumsuz	10

Tablo 5’te yetişkinlerin çocukluk dönemlerinde sözde oyuncu rolü ile ilgili tutumları görülmektedir. Buna göre çoğunlukla “olumlu” (f=34) bir tutum takınmışlardır. “Olumsuz” (f=10) tutum takınan denek sayısı azdır. Sözde oyuncu rolüne ilişkin tutumlarını;

“Evet alırdık”,(Z. Y, 24, Adıyaman).

“Hoşgörülü davranırdım. Hatta kendimden yaşça küçüklerle oyun oynamak bana daha çok zevk verirdi” (B., 19, Malatya).

“Oyuna alırdık birlikte oynardık”(Z. B., 73, Kahramanmaraş).

“Oynatmaya çalışırdık ama uyum sağlayamadığı için istersen bizi seyret derdik”(H. K. 32, Kahramanmaraş) şeklinde ifade etmişlerdir.

Çocuk, üç yaş civarında, sosyal oyun döneminde, başka bir ya da daha fazla çocukla grup halinde oyun davranışı göstermeye başlar. Bu tür oyun davranışının başlamasıyla birlikte oyun grubu önem kazanır ve bu tür oyunlar sosyal etkileşim gerektirdiğinden, çocuğun sosyalleşmesinde önemli rol oynar (Önder, 2010, s.30). Bireysel oyun döneminden grup oyunlarına geçiş çocuklara zengin yeni öğrenme kapıları açmaktadır.

Çocuğa güçlükle öğretilen pek çok kural, oyun sırasında daha kolay öğretilir. Çocuklar karar verme, sıralama, düzenleme, öğrenme, işbirliği, paylaşma, yardımlaşma, başkalarının hakkına saygı gösterme, gibi pek çok kural ve kavramı oyun sırasında farkına varmadan öğrenir ve benimserler (Çoban ve Nacar, 2008, s.12). Oyun, çocuklara, dil, sosyal, fiziksel ve bilişsel gelişimi geliştiren somut ve anlamlı bir faaliyete bulunması için doğal fırsatlar sağlar (<http://social.jrank.org/pages/488/Play-Importance-Play.html>).

Çocukların “Sözde Oyuncu” rolünde oyuna alınmaları, çocukların sosyal öğrenmeler yoluyla kazanımlarını artırma ve zengin öğrenmeler için fırsatlar sağlamaya katkı sağlayacaktır.

Tablo 6. Yetişkinlerin Çocukluk Dönemlerinde Kendilerinden Küçük ve/veya Oyun Becerisi Az Bir Çocuğu “Sözde Oyuncu” Olarak Oyuna Alma Durumları ile İlgili Görüşlerine İlişkin Bulgular

Sözde Oyuncuyu Oyuna Alma Durumu	f
Evet	34
Hayır	9
Cevapsız	1

Tablo 6'da yetişkinlerin çocukluk dönemlerinde kendilerinden küçük ve/veya becerisi az çocukları sözde oyuncu rolü ile oyunlarına alma durumu yer almaktadır. Buna göre çoğunlukla “evet” (f=34) görüşü dile getirilmiştir. “Hayır” (f=9) cevabını veren denek sayısı azdır. Bunu “Cevapsız” (f=1) denek takip etmektedir. Sözde oyuncu rolü ile çocukları oyunlarına alma durumu için;

“Yaşça küçük veya becerisi az olan çocuklara avantaj sağladık. Mesela bir top oyununda avans verirdik” (S. K., 42, Kahramanmaraş).

“Sözde oyuna alınan çocuk baliktir. Çocukların kendilerini geliştirmesi ve bedenlen ve fiziken sosyal olarak geliştirmesidir. Çocukların üzülmemesi için oyunda oynamasını sağladık” (M. E, 33, Kahramanmaraş).

“Oyuna girmesini istemezdim ama yine de oynatırdık. Çoğu zaman aracı olarak oyuna alırdık” (E., 20, Şanlıurfa).

“Oyuna alırdım ama çocuk kale alınmazdı” (B. O., 40, Adıyaman).

“Oyuna alırdık ama oyundaki fonksiyonu yoktu” (F. G., 25, Adıyaman).

“Oynatırdık aramızda. Balık denirdi ona. O oyunda yanmaz. Kurallara uymasa da oyundan çıkmaz” (S. D., 66, Kahramanmaraş)

“Arabozan olarak aramıza alır oynatırdık oyunda” (A. G., 50, Adıyaman).

“Oyuna alırdık ama onu koruma altına alırdık. O isterse ebe olurdu. Büyüklerin yaptığı zor şeyleri ona yaptırmazdık. Örneğin körebe oyununda onu ebe yapmazdık. Çünkü çocuk kendini ağaca, duvara vurur ve düşer diye korkardık. Onu sen şimdi ebe olma sonraki zamanlarda sen de ebe olursun derdik” (Z. Ö., 49, Adıyaman).

“Açıkgası buna izin vermezdik” (C. Ç, 62, Şanlıurfa) şeklinde görüşler belirtilmiştir.

Tablo 6'da ortaya koyduğumuz veriler ile Tablo 5'te elde ettiğimiz veriler örtüşmektedir. Yetişkinler Tablo 5'te kendilerinden küçük bir çocuk onlarla oynamak istediklerinde olumlu bir davranış sergilediklerini belirtmişlerdir.

Yetişkinlerin çocukluk dönemlerinde çocukları, “Sözde Oyuncu” rolünde oyunlarına almaları tesadüfî, zaman zaman olan, bireysel bir tercih olmasının ötesindedir. Oyuna aldıkları bu çocukların farklı yörelerde, “Balık”, “Aracı”, “Yedek Can”,

“Penerek/Peynir-ekmek”, “Fasulye”, “Arabozan” gibi özel isimlerinin; farklı yörelerde, benzer olarak gerçek oyuncular arasında üzerinde uzlaşılan kuralların geçerli olması, bu uygulamanın bir geleneği olduğunu düşündürmektedir.

Sözde Oyuncular için oyunun kuralların esnek olduğunu daha önce ifade etmiştik. Oysa oyunlarda kurallar son derece sıkı ve bağlayıcıdır. And'a göre oyun alanları bir çeşit yasak bölgedir. Dışarıdan içeriye belli kurallarla girilir, içeride de belli kurallar geçerlidir. Buranın kendi düzeni vardır; bu düzen salttır ve bozulamaz; bozulması oyunbozanlıktır, cezaları vardır(2007, s.28). Oyunun gerçek oyuncular için anlam ve değerini düşündüğümüzde “Sözde Oyuncu” geleneğinin anlam ve değeri daha fazla kendini belli eder.

Tablo 7. Yetişkinlerin Çocukluk Dönemlerinde Kendilerinden Küçük ve/veya Oyun Becerisi Az Bir Çocuğu “Sözde” Oyuna Alma Nedenleri İle İlgili Görüşlerine İlişkin Bulgular

Sözde Oyuncuyu Oyuna Alma Nedeni	f
Duygusal Gelişimi	24
Oyunu Öğrensinler	5
Oyuncu Sayısını Tamamlamak	3
Ebeye Yardımcı Olsun	1
Zaman Geçirmesi İçin	1
Cevapsız	10

Tablo 7’de yetişkinlerin çocukluk dönemlerinde “Sözde Oyuncu” statüsünde çocukları neden oyuna aldıkları ile ilgili görüşleri yer almaktadır. Buna göre, çocukları en çok “duygusal gelişim” (f=24) için sözde oyuncu rolü ile oyuna kabul etmişlerdir. Bunu “oyunu öğrensinler” (f=5), “oyuncu sayısını tamamlamak” (f=3), “ebeye yardımcı olsun” (f=1) ve “zaman geçirmesi için” (f=1) görüşleri izlemiştir. Görüş belirtmeyen “cevapsız” (f=10) denekler ise sözde oyuncu rolüne de olumsuz tutum takınan gruptur. Bu anlamda Tablo 5, Tablo 6, ve Tablo 7’nin verileri arasında uyumluluk söz konusudur. Bu konuda;

“Yalancıkta oyuna çocukları üzülmesinler diye alırdık” (M. Ö., 30, Şanlıurfa).

“Biz oyunda yandıığımızda yerimize aracı olarak kurtarsın diye alırdık bir şans belki becerir diye” (E. S., 20, Şanlıurfa).

“Yalancıkta oyuna almamızın sebebi onların üzülmesini istemediğimiz için. Çünkü bizde onların yaşındayken ablamız, ağabeylerimiz oynarken oyuna bizleri de oynatırlardı” (B. G, 24, Adıyaman).

“Üzülmemeleri için, oyun oynama sevincini onlar da yaşasın diye” (Ş .K., 40, Kahramanmaraş).

“Öncelikle mutlu olsun diye oyun oynamaya alışsın diye, sevildiğini bilsin diye oyuna alırdık”(A. E., 32, Adıyaman).

“Oyun takımımızda eksik oyuncu olursa onu eş olarak alırdık” (A. Y., 54, Adıyaman) şeklinde görüşler belirtmişlerdir.

Deneklerin sözde oyuncu rolü ile çocukları oyunlarına alma nedenlerini incelediğimizde oyunun çocuklar üzerindeki duygusal gelişim etkisinin farkında olduklarını söyleyebiliriz. Yetişkinlerin bu görüşlerinin ne kadarına sözde oyuncuları oyunlarına dâhil etikleri dönemlerde de sahip olduklarını bilemiyoruz. Ancak alan yazındaki teoriler bu sözde oyuncu geleneğinin çocukların birçok alanda gelişimlerine katkıda bulunduğu yorumunu geliştirmemizi sağlamaktadır.

Yavuzer’e göre genelde bir çocuk, kendisini başarılı hissetmesini sağlayacak, başarılı olmadığı zamanlarda iyi olduğu konusunda olumlu düşünmesini sürdürmeye yarayacak

etkinlikler ve etkileşimler arar (2002, s.18). Sözde oyuncu bu anlamda çocuklara fırsatlar sağlamaktadır.

Oyun, yapısı ve sonuçları ile çocuğun birden fazla gelişim alanlarına etki etmektedir. Sevinç, göre oyunun genel olarak çocuk üzerindeki etkilerini;

1. Bütünsel gelişim,
2. Öğrenme,
3. Yaratıcılık,
4. Problem çözme ve uzlaşma,
5. Ruhsal sağlık,
6. Duygusal ve kişilik gelişim,
7. Cinsel kimlik,
8. Ahlak ve vicdan gelişim,
9. Toplumsal ve kültürel gelişim (2004: 16–19), şeklinde belirtmektedir.

Çocuklar oyunda duyu-hareket ve biliş becerilerinin birçoğunu vurgular ve denetler. Kavramları, toplumsal farkındalığı ve toplumsal davranışı geliştirir (Yıldız ve Şener, 2007, s.24). Bu nedenle Yörtükoğlu'na göre sürekli olarak oyun dışında kalan ya da hep kendi başına oynamayı yeğleyen bir çocuk ciddi bir uyumsuzluk içinde olabilir (2008, s.71). Doğal olarak bir çocuğun akranlarıyla oynama şansı bulması çocuğun ruhsal sağlığı için çok önemlidir. Burada ise daha özel bir durum söz konusudur. “Sözde oyuncu” kendinden büyük çocuklarla oynama fırsatı yakalayarak, oyun sayesinde daha çok beceri geliştirme sosyal rolleri öğrenme fırsatı yakalamaktadır. Özdoğan'a göre, oyun ortamlarına uyum sağlamak birçok sosyal ilişki biçiminin öğrenmesini gerektirdiğinden, bu serbest ortamlarda davranışlarını deneyen çocuk sosyal ortama uyum gösterme davranışını da kazanmış olur (2004, s.120).

Psikolog Norman Triplett 1898 da yaptığı bir çalışmanın sonucunda, çocuklar birlikte hareket ettikleri durumlarda, yani aynı işi yapan bir başka çocuğun varlığında yalnız çalıştıkları duruma oranla daha hızlı çalışmalar ortaya koymuşlardır (Atkinson ve Ark.2008, s. 649-650). Çocukların bir arada bulunmasının olumlu sonuçlarını düşündüğümüzde çocukların akranlarıyla bir aradayken birbirinden etkilendiklerinden daha fazla kendinden büyük çocuklardan etkilenme olasılığının olduğunu söyleyebiliriz.

Çocuklar genellikle kendilerinden büyüklerin onları onaylamalarını önemserler. Oyunların birçok zaman çocuklar için rol model öğrenme ortamları olduğunu biliyoruz. Bu nedenle büyük çocukların küçüklerin davranışlarına, olumlu ya da olumsuz tepki vererek o davranışın yerleşmesine ya da değişmesine yardım edeceklerini söyleyebiliriz. Bir çocuk grup içinde kendi görüşlerini, yaşam felsefesini diğer çocuklarla karşılaştırma olanağı bulma, ayrıntılı olarak tartışma ve düzeltme şansına da sahip olur (Özdoğan, 2004, s.120) . Bütün bu olumlu gelişmeleri ve oyunun genel olarak etki alanlarını düşündüğümüzde “sözde oyuncu”nun kendilerinden yaşça ya da beceri anlamında yüksek çocuklarla bir arada bulunarak, oynayarak daha fazla gelişim elde etme şansına sahip

olduğunu düşünmekteyiz.

Çocukların sözde oyuncular olarak oyuna alınma nedenlerini değerlendirdiğimizde yaşça daha büyük çocukların sözde oyuncularla duygudaşlık kurduklarını, onları gelecekteki rollerine hazırladıkları ve sosyal, duygusal gelişimlerine yardımcı oldukları söylenebilir.

Sözde oyuncu rolü çocukların başkaları tarafından kabul görmeye, seilmeye olan ihtiyaçların karşıladığı gibi kendini kıyaslama ve değerlendirme fırsatları için de deneyimler sağlamaktadır.

Sonuç ve Öneriler

Birçok değişken açısından farklı anlam ve değere sahip olan en yalın ifade ile çocuk için yaşamın kendisi olan oyunu bulgulara göre yetişkinler “eğlence” olarak tanımlamışlardır. Oyunun amacı “duygusal gelişimdir”. Çocukluk dönemlerinde en çok “saklambaç” ve “körebe” oynamışlardır. Kendilerinden küçük ve/veya becerisi az olan bir çocuk kendileri ile oynamak istediklerinde ise “olumlu” bir tutum takınarak çoğunlukla oyunlarına almışlardır.

Oyunun, oyuncular için hem içeriden hem de dışarıdan müdahaleye kapalı, bağlayıcı sıkı kuralları varken elde ettiğimiz bulgulara göre “sözde oyuncu”lar için böyle bir şey söz konusu olmadığı gibi bu durum ile ilgili gerçek oyuncuların üzerinde uzlaştığı özel kurallar söz konusudur.

Anadolu’nun farklı yörelerinde, farklı isimlerle “sözde oyuncular”ın varlığı ve bu oyuncular için üzerinde uzlaşılan benzer kuralların olması bunu bir çocuk geleneği olduğunu düşünmemizi sağlamıştır.

Grup oyunları çocukları sosyal rollere hazırlamada ve sosyalleşmelerini sağlamada önemli rol oynadıkları gibi çocukların duygusal, bilişsel ve fiziksel gelişimleri üzerinde de olumlu bir etkiye sahiptir. Sözde oyuncu geleneğinin küçük ve/veya becerisi az çocuklara daha erken deneyimler, zengin yaşantılar ve sosyalleşmelerine katkı sağlayıcı kazanımlar sunacağını söyleyebiliriz.

Grup oyunları çoğunlukla açık ve çocukların kendilerini dış unsurların baskılarından uzak, özgür hissettikleri alanlarda oynanmaktadır. Ne yazık ki günümüzde sokakta, mahallede oynanan oyunlar çeşitli nedenlerden dolayı neredeyse yok olmuştur. Özellikle şehirleşme kültürü çocuk oyun türlerini ve muhtemeldir ki oyun oynama nedenlerini büyük oranda değiştirmiştir. Çocukların bireysel oyunlara, bilgisayar yolu ile sanal oyunlara yönelmesi, grup oyunları ile elde edecekleri kazanımların edinmesini engelleyecektir.

Ebeveynler, öğretmenler ve uzmanlar çocukların yoğun bir şekilde televizyon izlemelerine, bilgisayar başında zaman geçirmelerine karşı çıkmada haklılardır. Ancak yasaklama ve uyarı yerine, çocuklara akılcı, doğalarına uygun alternatifler sunmaları gerekmektedir. Çocukları grup oyunlarına yönlendirme ve sözde oyuncu geleneğinin yaşamasını

sağlamak ancak özgür oyun mekânlarının sağlanması ile mümkün olacaktır.

İlköğretim okullarında özellikle I. kademede, değişik yaş gruplarındaki bazı çocukların tenefüslerde birlikte oynadıkları gözlenebilir. Okullarda planlı olarak alt sınıflar ile bir üst sınıftaki çocukların beden eğitimi gibi derslerde birlikte oynamaları sağlanabilir.

Sözde oyuncu geleneğini alan yazındaki oyun teorileri ışığında düşündüğümüzde, kreşler, anaokulu ve ilköğretim okullarında değişik yaş gruplarının bir arada oynamalarını sağlamak çocuklara zengin deneyimler sunacağı gibi sosyal öğrenmelerinin ve duygusal gelişimlerinin hızlanmasına da katkı sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

-,(1963).*Pedagoji tarihi*. II.Cilt, 4.Basım, İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- And, M. (2007).*Oyun ve bugün-türk kültüründe oyun kavramı*, 2.Baskı, İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Bilen, M. (1999). *Plandan uygulamaya öğretim*, Ankara: Anı Yayınları.
- Çoban, B., Nacar, E. (2008). *İlköğretim I. kademe eğitsel oyunlar*.(Edt.H.Murat Şahin-Figen Şahin), Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Ergin, M. (1971). *Dede Korkut Kitabı*. 2.Baskı, İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Erwin, P. (2000).*Çocuklukta ve ergenlikte arkadaşlık*.(Çev. Osman Akınhay), İstanbul: Alfa Yayınları.
- Fernie, D. E.The nature of children's play. <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED307967.pdf>. Adresinden 26 Eylül 2010'da alınmıştır.
- Jenkins, I. (2003). *Antik devirde çocuk eğitimi*. (Çev. Hasan Malay), İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Kanad, H. F. (1948). *Pedagoji tarihi*. I.Cilt, 3.Basım, İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Karadağ, E.,Çalışkan, N. (2008). *Kuramdan-uygulamaya ilköğretimde drama*. 2. Baskı, Ankara: Anı Yayınları.
- Karasar N. (1998).*Bilimsel araştırma yöntemleri*.8. Baskı, Ankara: Nobel Yayınları.
- Onur, B. (2005).*Türkiye'de çocukluğun tarihi*. Ankara: İmge Yayınları.
- Önder, A. (2010).*Yaşayarak öğrenme için eğitici drama kuramsal temellerle uygulama teknikleri ve örnekleri*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Özdoğan, B. (2004). *Çocuk ve oyun*. Genişletilmiş 4. Baskı, Ankara: Anı Yayınları.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve öğrenme*.Ankara: Anı Yayınları.
- Play - what's play?the importance of play, elements of children's play, socialelements of play,<http://social.jrank.org/pages/488/Play-Importance-Play.html>. adresinden 09 Eylül 2010'da alınmıştır.

- Poyraz, H. (2003).*Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak*. Ankara: Anı Yayınları.
- Sevinç, M. (2004).*Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Yayınları.
- Şahin, F. T.(2006)“*Oyun ve drama*”, *okul öncesi eğitimde drama teoriden uygulamaya*. Ankara: Kök Yayınları.
- TDK, (1988). *Türkçe sözlük*, II. Cilt, Ankara: TDK Yayınları.
- Uluğ, M. O. (1997). *Niçin oyun?*. I.Basım, İstanbul: Göçebe Yayınları.
- Yavuzer, H. (2002) *Okulçağı çocuğı*. 8. Basım, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2008).*Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. 7.Baskı, Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız, F. Ü.,Şener, T. (2007).*Okul öncesi dönemde yaratıcılık eğitimi* .I-II, Ankara: Nobel Yayınları.
- Yörükoğlu, A. (2008).*Çocuk ruh sağlığı*. 29. Basım, İstanbul: Özgür Yayınları.