

NEDEN OYUN OYNAMALIYIZ?

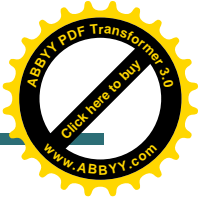
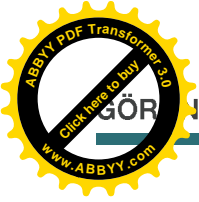
Tülay Yıldız AKGÜL*

ÖZET

Doğduğumuz andan itibaren oyun oynamaya başlarız. Hayatı ilk tanıma ve öğrenme süreci oyunla başlar. Oyun yaratıcılıkla eş anlamlıdır ve insandaki yaşam dürtüsüdür. Bu nedenle oyun oynamaya sadece çocuklukta yaşanan ve yetişkinlik döneminde biten bir süreç olarak görülmemelidir. Günümüzde yaşam koşullarının insana dayattığı zorunluluklar oyun oynamayı ya da oyundan alınacak hazzı hep çocukluğa atfetmektedir. Oysa doğumdan ölüme kadar ki süreç de oynamaya, yaratmaya, izlemeye, görmeye, eğlenmeye, bilişsel ve davranışsal yetilerimizi geliştirmeye yarayan oynama eylemi artık günümüz dünyasının eğitim araçlarından biri olmaktadır ya da olmalıdır. Gerçek okullarda gerekse iş dünyasında oyun, yaratıcılığı artırma, problem çözme, özgüven sağlama, kendini tanıma, eleştirel bakış yaratma gibi nitelikleri kazandıran etkili bir yöntem olarak kullanılmaktadır.

Çoğu zaman oyunla ya da oyunların yaratıcılığımızı tetiklemesiyle yeni yolların var olabileceği düşüncesi bizleri yeni arayışlara götürür. Bu yeni arayışlar aynı zamanda yaşama karşı cesaret gösterebilmemizi, yenilikleri benimsememizi ve tüm bunlarla yaratıcılığımızı artırarak özgüven kazanmamızı sağlar. Oyun oynama dürtüsü ya da oyun oynamanın birleştirici ve iyileştirici gücü yaşamın her alanında, her yaşta, her yerde düşüncenin yeni boyutlarını fark etmemizi sağlar. Peki, tüm bunları yapabilen oyun oynama nerelerde kullanılmalı ya da hayatımıza bu olguyu nasıl geçirmeliyiz? Bu çalışma oyun olgusunun yaşamımızda nelere karşılık gelebileceğini ve oyun kavramının hayatımızda nasıl yer alması gerektiği ile ilgili bilgi sunacaktır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Yaratıcılık, Oyun Oynama, Yaratıcı Drama, Eğitim.



WHY WE MUST PLAY ?

Tülay Yıldız AKGÜL*

We start playing games since the moment we were born. The process of learning and recognizing life begin with the game. The game that is an instinct is synonymous the creativity. Because of that, playing games should not be seen as a process that is only for childhood and that terminates in adulthood. Because of the necessities imposed on us by daily life, playing games or the joy of that are always attributed to the childhood. However, the action of play which is useful for playing, creating, watching, seeing, entertaining and to improve our cognitive and behavioral abilities from birth to death has become an educational tool or should have become one today's world. It is used as an effective method in the schools and in the business world to enhance creativity and, problem solving abilities , as well as for gaining characteristics as self-confidence, self-knowledge and, critical thinking.

The idea of there may be new approaches which is triggered by the games leads us to new searches. These new pursuits enable us to show courage and to adopt changes and, result in gaining confidence by enhancing our creativity. The urge to play or unifying and healing power of playing games allow us to realize the new dimensions of thinking in every aspect of life at any age and anywhere. In the light of that, where and how we can use playing games in our lives? This study will provide information about what game phenomenon can correspond to in our lives and how the concept of game should take place in our lives.

Key words: Game, Creativity, Playing Games, Creative Drama, Education.

Giriş

Eğer hayat oyunu dışlayacak olsaydı ne olurdu? Salt koyu bir ciddiyetle yaşamak mümkün olur muydu? Bu sorulardan hareket ederek kurulmuş birçok eser böyle bir dünyanın karanlık, distopik yapısını canlandırmaya çalışarak bize fikir vermeye çalışmıştır. Mekânikleşen, hızlanan, yabancılaşan, insani özelliklerin yitimine uğrayan, sevgisiz, paylaşımsız, monoton, tüketmenin çok ama üretmenin az olduğu çağımız dünyasında oyun insanlığın kaybettiklerini geri kazandırabilir mi? Ya da oyun oynamak tüm bu sayılan olumsuz davranışları her birimizin yaptığını fark ettirebilir mi?

Ciddiyet; toplum yaşamında sorumluluk, planlama, tasarlananın gerçekleştirilmesi aşamalarında ihtiyaç duyulan bir tür konsantrasyon sağlayıcı yöneliş olsa da giderek sürprizleri yok eden bir nitelik taşır. Oysa yukarıda betimlenen tarzda karanlık bir yaşamı yeşillendiren, onu ilginç yapan öge içindeki sürprizlerdir. Sürprizler, içinde değişik olasılıklar taşıyan süreçlerden, bu süreçler de çoğu zaman buna verilen tepki ve tercihlerden çıkar. Bir olayın farklı oluş biçimleri vardır ve bu versiyonları yaratan spontanlığımızın hemen yanı başındaki oyun ya da oyun oynama gücümüzdür. Bu denli yaşamın merkezinde olan oyunun gücü nereden gelir? Ya da niçin oyun bu denli gereklidir?

Oyun, daha önceden çiğnenmiş akılcı yollara çoğu zaman şüpheyle bakabilen, keşif duygusunun peşine takılarak mekanikliği reddeden, aslında irrasyonel bir eylemdir ve insanın yaşamı, doğayı öğrenmekte kullandığı ilk etkinliktir. Oynadığımız her oyun kendi içinde bir döngüye sahiptir. Yaşadığımız hayatın döngüsü gibi oyunun ya da oyun oynama eyleminin de bir döngüsü vardır. Hayatın başı ve sonu gibi oyunun da bir başı ve sonu vardır. Dünyaya uyum sağlamamızı ve yeni öğrenme deneyimleri yaratmamızı sağlayan oyun bizler

için büyük bir gereksinimdir. Yeni bir şeyin oluşturulmasının önünü açan da bu gereksinim ve bu insan yetisidir.

1.Yaşamı Özgürleştiren, Zenginleştiren, Uyarlaştıran Bir Kavram Oyun

Tarihsel süreç içerisinde oyunla ilgili görüşlere bakıldığında, oyunun öneminin hep vurgulandığı ve oyunla öğretime gereken değerin verilmesi üzerinde durulduğu görülür. Örneğin bütün bir felsefe tarihinin onun söylediklerine düşülen dipnotlarla oluştuğu iddia edilen Platon (M.Ö.427-347), çocuğun eğitiminde beden eğitiminin ve ruh eğitiminin birlikte yapılmasını önerir. Çocuğun oyunla büyümesi gerektiği üzerinde durur. Platon, yetişkinin çocuğu aşırı engellemesinin zararlı olacağını ve çocukların yeteneklerinin keşfedilmesinde oyunun önemli bir yere sahip olduğunu belirtir. “Tanrıların gönlünü alacak yaşam yolunun oyun ve danstan geçtiğinin” altını özenle çizer. (Platon, 1988: 90)

Doğunun büyük bilgisi Gazali (1058-1111) de, oyunun çocuğun eğitiminde önemli olduğunu söyler. Ona göre oyun, “çocuğun belleğini yeniler, öğrenme gücünü artırır ve çocuğu dinlendirir. Gazali çocuğun dinç ve zinde kalmasını sağlamanın, belleğini tazelenen en uygun yolunun oyun olduğunu söyler”. (Akandere, 2006: 8)

Ancak dikkat edilirse Gazali'deki bellek vurgusunun Platon'daki dans ve oyun vurgusundan farklı olduğu hemen görülür.

Bu iki bakış bize aynı zamanda doğu ve batı arasında oyuna nasıl bakıldığının bir fikrini de verir. Doğu toplumlarında ‘oyun’, ‘oyun oynamak’ gibi kavramlar hep bir şeyi öğrenmenin, eğitimin, tekrar etmenin, ezberlemenin yani belleğini güçlendirmenin üzerinden anlatılmıştır. Ezberlemeyi sağlayan hafıza, zekânın ve saygı görmenin ana unsuru sayılmıştır. Oysa oyun bunlardan daha önemli olarak spontanlığı eğlenceyi, hayal kurmayı,

imgelimi, doğaçlamayı, fanteziyi içerir. “Hayal gücünün bilgiden daha önemli” olduğunu söyleyen Einstein’a (Einstein, 2018) dayanarak öğrenme gücünün artmasının tüm bunların bir araya gelmesiyle ilgili olduğunu söyleyebiliriz.

“Yetişkinin çocuğu aşırı engellemesi” gözleminde Platon’dan bugüne çok büyük bir değişim olmamıştır. Bunun istisnası oyuna önem veren kültürlerdir. Oyun özgür bir ortamın, yaratıcı bir ortamın sağlanmasıyla ilgilidir. Bu açıdan bazı kültürlerde bastırılıp bazılarında önü açılrsa da oyun insan varoluşundaki yapısı itibarıyla doğuyu da batıyı da içeren evrensel bir dile sahiptir. Oyun kavramı kültürlerin gelişime-değişime dönük yüzüyle ilgilidir.

Oyun kavramı her alanda bu denli önemliken süreç içinde tiyatro-bilimcilerin bu kavrama daha çok sahip çıkmalarının ötesinde “oyun oynama bilinci” ile ilgilendikleri görülür. Oyun oynarken aynı zamanda onun farkında olmak ve oyun içinde oyunlar kurmak “oyun oynamanın” başka bir aşaması olarak düşünülebilir. “Tiyatro bilimcilerinin oyunu sanat bağlamıyla ele alıp, günlük yaşamın tekdüzelğine karşı koymasına ve bir üst yaşam bilinci geliştirilmesine vurgu yaptıkları ” bir gerçektir. (Akgül, 1996: 11)

Çünkü günlük yaşamın getirdiği otomatlaşmayı sanat ve özellikle de tiyatro, kökeninde yatan oyun kavramı nedeniyle yaşamı yeniden kurmak ve buna bilinçli bir biçimde yönelmekle bir üst yaşam tarzı sağlar (Nutku, 1992: 18). İşte aslında oyunun üst bir yaşam bilincinin önünü açan Dram’a dönüşmesi ve biçim kazanmasını Antik toplumda görmemizin sebeplerinden biri de burada önem kazanır.

Antik Yunan’da felsefe gibi tiyatronun da soru sormaya, yeni cevaplar bulmaya açık, tanrının gönderdiği kitaplara değil de mitoloji ve ritüellere dayalı, spontaniteye ve yaratıcılık anlarına önem vermesinden geliştiği iddia olunabilir.

Keza özgür düşünce, hukuk, eleştiri, birey olma kavramları bu silsilenin içinde oluşmuştur. Doğu toplumlarının bir doğru ve dogma sebebiyle inanç paterni içinde davrandıklarından birey olma yerine cemaat kültürünü benimsemeleriyle oyun arasındaki ilişki ya da ilişkisizlik bu noktada anlaşılır olmaktadır. Oyun, özgürlüğün ve kuralların (hukukun) belirlendiği bir alanda gerçekleşebiliyor. Bu noktada Doğu toplumlarında bu iki önemli nosyondan uzak olduğu için oyunun ve kavramın gelişmesinin sekteye uğradığı iddiası önemli bir tez olmaktadır.

Oyun konusunda Platon ve Gazali’den yola çıkarak doğu ve batı yaklaşımlarının sembolik olarak ele aldığımız ipuçları veren anlayışları dışında konuyla ilgili asıl evrensel bilimsel çabayı Huizinga’da bulmaktayız. 19. Yüzyılda yaşamış önemli bir kültür kuramcısı olan Huizinga’nın (1872-1945) yapıtı “Homo Ludens” konuyla ilgili hâlâ aşılammış derinlikli felsefi ve tarihsel saptamalarıyla oyun kavramının merkezi rolünün ortaya konması açısından önemini korumaktadır. Huizinga uygarlığın “düşünce” ve “el” üzerine kurulu “Homo Faber-Homo Sapiens” ikiliğinin dengesini adeta bir ayar mekanizmasıyla geliştiren “Homo Ludens” kavramını ortaya atarak insanın ve onun geliştirdiği her şey anlamına gelen uygarlığın ortaya çıkışı üzerine en kapsamlı teorilerden birini kurmuştur. Kültür tarihine yeni bir bakış açısı kazandıran “Homo Ludens” (Oynayan İnsan) kavramı, insanın keşif duygusunu ihtiyaç ve merak duygusuyla birlikte anlaşılır kılmıştır. Engels’de “Doğanın Diyalektiği” kitabında “Maymundan İnsana Geçişte Emeğin Rolü” adlı bölümde el ve zihin arasındaki ilişkiyi esas alarak maddi bir ihtiyaç karşısında düşüncenin harekete geçmesini, zihnin ise hayal ettiklerini elin biçim verici yeteneğiyle kazanmasını anlatmaktadır.

Böylece bu iki süreç, emek ve zihin olarak birbirini geliştirmektedir (Engels, 1977: 144). Ancak Huizinga’nın buradaki katkısı keşfi ortaya çıkaran merak-eylem-yaratıcılık çizgisizleşen oyun duygusunu hak ettiği yere koymasından kaynaklanmaktadır.

Huizinga'nın görüşü en başta "zihinsellik ve el emeği" olmak üzere değişik bakış açılarıyla yanlışlanabilirliğe ve tartışmaya açık olduğu gibi ve sporun ortaya çıkış öyküsünde olduğu gibi desteklenebilir-doğrulanabilir boyutlara da sahiptir. Bu yanlışlama ve doğrulamaya açıklık aynı zamanda onun bilimsel bir hipotez oluşunun da göstergesi olarak değerlendirilmelidir.

"İnsanın zamanı ve ölümü anlamak için oluşturduğu bahar-bolluk-yeniden yaşam ritüellerindeki kurmacalar gibi doğaya karşı güçlerini sembolleştirdikleri av ve hasat bölümlerinde de yarışa dayalı sportif özellikler görülür. "Dis" ve "Portare" sözcüklerinin birleşmesinden türeyen "Disport", "Spor sözcüğünün kökenidir ve "eğlence ile yapılan iş" anlamına gelir. Bu yüzden ilkel (daha doğru tanımlamayla yabancı) toplumlarda oyun ve çalışma zamanlarını birbirinden ayırmak zordur. Sınıfların ortaya çıkışıyla birlikte oyun ve çalışmanın tekrar ve örtülü ve açık zor yöntemleri kullanılarak birbirinden ayrılmış, oyun eğlence kısmı "soyluların" çalışma kısmı ise onların hizmetinde olmaya ikna edilmiş "kölelerin" olmuştur" . (Akman, 1972: 122)

Oyun kavramının en önemli özelliklerinden birinin isteğe bağlı gönüllü bir eylem olduğunu söyleyebiliriz. İsmarlama ya da zorla yaptırılan "oyun"da oyunun bu temel özelliği görülemeyeceğinden bu tür eylemlerde oyun oluşmaz. Böylece oyunun en önemli niteliğinin özgürlüğü ile ilgili olduğu sonucuna varabiliriz: "Yalnızca mutlak determinizmi devre dışı bırakan zihin gücü oyunun mevcudiyetini mümkün, kavranabilir ve anlaşılabilir kılmaktadır. Oyunun varlığı, bizim evren içindeki konumumuzun mantık-üstü karakterini sürekli en yüksek anlamıyla ortaya koymaktadır". (Huizinga, 1995: 20)

Artık başta söylediklerimize dönerek ve Huizinga'ya yaslanarak geniş bir tanımlama denemesi yapabiliriz.

Yaşamı yeşil ve anlamlı yapan sürprizlerin değişik olasılıkları içindeki varlığı kavrama şekli olan "oyun oynama" için, durumların, nesnelere, ilişkilerin ve iletişimin farklı oluş hallerinin açığa çıkma fırsatlarına izin verme anlardır diyebiliriz.

Oyun, günlük yaşamdan yer ve süre bakımından ayrılmasıyla başka bir niteliğini ortaya koyar. "Oyun başlar ve belli bir noktada biter. Bir sonuca yöneliktir. Bir gelenek gibi sürekli ve tekrarlanır. Dış dünyadan oyuna belli kurallarla girilir, içerde de belli kurallar geçerlidir. Buranın kendi düzeni vardır; bu düzen salttır ve bozulmaz, bozulması oyunbozanlıktır ve çeşitli cezaları vardır. Bu düzenin nitelikleri sanki estetik değerler gibidir: gerilim, denge, denklik, karşıtlık, çeşitleme, çözülme vb. oyuna büyüleyici bir etki katar. Bu büyüde tartım ve uyum vardır. Gerilim ve belirsizlik, rastlantıya dayanmaktan çıkar, bu belli bir sonuca ulaşmak, onu elde etmek için bir çabalama, bir uğraşmadır. Başarı için bu çabada bir gerilim olmalıdır." (And, 2012: 28)

Huizinga'ya göre oyunun işlevinde iki önemli görünüm vardır: ya bir şey için çalışma, karşılaşma, ya da bir şeyi yansıtlama, benzetme. Örneğin ritüel, evrene ilişkin bir olguya benzetmedir. İlkeller, ritüellerin oynanmasıyla bir çeşit ilkel hükümet biçimini edinmiş oluyorlardı. Kral güneşti; krallığı, güneşin hareketinin bir görünümüydü. Bütün ömrünce kral, güneşi oynuyordu ve sonunda güneşin kaderine uğruyor, batıyor, ritüel kendi hakkınca öldürülüyordu. Huizinga'ya göre, bir çeşit ritüel-oyun, çocuk ve hayvan oyunlarından değişik değildir. Onların oyunlarında da evren karşısındaki coşku anlatılmaya çalışılmaktadır. "Bir sözcüğün kavramsal değeri çoğunlukla onun karşıtı ile koşullanır.

Oyunun karşıtı genellikle oyun ya da alay ve şakadır. Huizinga'nın çeşitli dillerden verdiği örnekler bu karşıtlığı iyice belirtmektedir. Oyun kavramı karşıtıdan daha asal, daha temelden görünmektedir. Karşıtı daha çok çaba, uğraşma, özen gibi olumsuz bir anlam taşır.

Oysa oyunun anlamı hiçbir zaman ciddi olmamak değildir, oyun kendi başına yeterli bir kavramdır. Ciddilik oyunu içermez, onu olumlamaz, oysa oyunda ciddilik de bulunabilir (And, 2012: 35-36)

Oyunun varlığı hiçbir uygarlık basamağına, evreni kavrayışın hiçbir biçimine bağlı değildir. Her düşünen varlık, dili oyunu tanımlayacak genel terime sahip olmasa bile, bu oyun ve oynama gerçeğini bizatihi bağımsız bir şey olarak tasarlayabilir. Oyunun varlığı inkâr edilemez niteliktedir. Hemen hemen bütün soyut bizatihilikleri -adalet, güzellik, hakikat, zihin, tanrı- inkâr etmek mümkündür. Ciddiyet de inkâr edilebilir, ama oyun asla (Huizinga, 2006: 16)

Huizinga, oyun kavramı üzerine yazdıklarıyla bir yol açmıştır. Oyunun kendini ifade etme, sonucu düşünmeden spontan hareketi ortaya çıkarma, deneyimleri öğrenmeye dönüştürme, uyum oluşturma, hayal ile gerçek arasında köprü kurma, insanın iç dünyasını eyleme dönüştürme nitelikleriyle yaşama dönük ve insanı yaşama hazırlayan önemli bir araç ve kavram olduğu çok açıktır. Özdemir Nutku'nun derslerinde "içten doğan itki" olarak tanımladığı, Moreno'nun "yeni koşullara uygun bir tepki, ya da eski koşullara yeni bir tepki" olarak açıklarak üzerine psikodrama gibi önemli bir sağaltım ve eğitim aracını inşa ettiği "spontanlık", oyunun gerçekleşmesindeki en önemli canlılık yeteneğidir.

Moreno'ya göre bu yaratıcılık salt insanlar ve hayvanlarda değil evrenin yapısında, varoluşun özünde bulunmaktadır. Bir şey yapma agrasyonu olarak beliren spontanlık ancak bir form ve işleyiş hali olan oyunla yaratıcılığa dönüşmektedir. Beklenmeyenle yaratıcı bir şekilde baş edebilme olarak da bakılabilecek olan bu yetenek, oyun duygusuyla ve eğlenerek doğaçlamayla doğrudan bağlantılıdır. Bu nedenle ezber ve dayatmaya koşullanmış öğrenme biçimini hepimiz reddederiz. "Her oyun, her şeyden önce gönüllü bir eylemdir. Emirlerle bağlı oyun, oyun değildir. Olsa olsa, bir oyunun zorunlu temsili olabilir. Oyun sadece bu özgürlük karakteriyle bile doğal evrim sürecini aşmaktadır"

'Oyun'un; belli bir zaman ve mekân çerçevesinde bizleri günlük yaşamın dışına çıkarma gücü vardır. Yetişkin olarak günümüzün çoğu belirli faaliyetlerle geçmektedir. Bunun aksine çocukların faaliyeti de oyun oynamak olarak tanımlanır. Bir yetişkini oyun oynarken gördüğümüzde şaşırırken bir çocuk oyun oynamıyorsa şaşkınlık yaşarız.

Oyun oynama sayesinde çocuk kendi kendini eğlendirmeyi öğrenirken aynı zamanda yetişkinliğe hazırlanma evresini de yaşar. Oyun sayesinde ilgilerini keşfeden, geliştiren çocuk yaşamını zenginleştirirken, biz yetişkinler zenginleşmeyi sadece "para" kazanma ya da başarı olarak algılamaya başlarız. Sadece dilimizde içimizdeki çocuktan bahsedip kendimizi rahatlatmaya çalışırız. Oysa içimizdeki çocuk bir yetişkin gözüyle artık yaşama bakmakta ve oyunlarımızı da buna göre seçmekteyizdir. Çoğu çocuk için bulunduğu her ortam birdenbire kocaman bir oyun alanına dönebilirken koşullanmış olan biz yetişkinler sadece "içimizdeki çocuk" deyişiyle ifade olunan bir sözle yetinmek zorunda kalırız. Oyunun gücünü anlayabilmemiz için öncelikle oyun oynamanın bir lüks olmadığını kabul etmemiz gerekir. "Her yaş döneminde sağlıklı, fiziksel, bilişsel ve toplumsal-duyusal gelişimin geçerli dinamiği" (Elkind, 2011: 19) olduğunu kabul edip "insanların en üst düzeydeki amaçlarını ve ideallerini gerçekleştirmesine olanak verdiğini" görmemiz gerekir.(Elkind, 2011: 18)

2. Aışkanlıkların Dışına Çıkma- Oyunla Özgürleşme-Eğitimde Oyunun Önemi

Oyunun, gelişmekte olan çocuk ve gencin fiziksel, duygusal ve zihinsel gelişimi üzerindeki olumlu etkileri her zaman eğitimin bir parçası olarak görülmüştür. Geleneksel eğitimin bilgi aktarımı çocuk üzerinde olumsuz etkilere neden olduğu bugün kabul gören bir yaklaşımdır. Ezberci, edilgin, özgürlükten ve spontanlıktan uzak, düşünemeyen, yaratıcılığını kullanamayan ya da nasıl kullanacağını bilemeyen çocuk eğitiminde insan malzemesinin ihmal edildiği gerçeği eğitimcileri harekete geçirmiştir. Eğitimin çocuğun kişilik gelişimini de göz önüne alarak yetiştirilmesi böyle düşünen eğitimciler için önemli olmuştur.

Böylece, çağdaş eğitim anlayışının merkezine birey konulmuş ve eğitime onun olduğu yerden başlanması çağdaş eğitimin gereği olarak kabul edilmiştir. Bu anlayış değişikliği okullarda oyun ve tiyatronun artık bir boş zaman değil, sınıf içi etkinliği olarak sınıfların içine girmesini sağlamıştır. Artık oyun ve tiyatronun bir eğitim ve öğretim yöntemi olarak değerlendirilmesidir söz konusu olan. Oyun ve tiyatronun eğitimde yer alma anlayışının ve yönteminin değişmesi doğal olarak alanda yeni kavramların ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Tiyatro, oyun gibi araçlar öğrenme için her zaman her yerde kullanılmış, eğitimin amacıyla Yaratıcı Drama'nın, Eğitimde Drama'nın amacı ortak noktalarda buluşmuştur. Öğrenme açısından avantajlı bir yol sunan Yaratıcı Drama ya da Eğitimde Drama "kişilerarası zekâ, özbilincin oluşumuna katkıda bulunan kişisel zekâ, empati, ilişkileri yürütebilme, duyguları yönetebilme becerisini de içine alan duygusal zekanın gelişimini de sağlar. (San, 2003: 42)

Bireylere birey özelliğini yitirmeden ortaklaşa bir yaşantıyı kurmayı sağlayan Yaratıcı Drama, katılımcılarda öykünme yerine, role, duruma, soruna, deneyimlere uzak bakış açısı sağlamayı ve tüm bunları yapabilmeyi yolunu da kendini tanımaktan geçtiğinin altını çizer. Düşüncenin kalıplarından, yaşamın dayattığı alışkanlıklardan kurtulmanın yolu ise yaratıcılıktan, düş gücünden, kendini özgürce ifade etmeden geçer.

Oyun, tiyatro, Yaratıcı Drama, Eğitimde Drama etkinlikleri "araştırarak, eleştirerek ve özgürce deneyimini, birikimini, duyumsadıklarını ve düşündüklerini "saçma-yanlış-eksik" korkusuna kapılmadan ifade edebilecek nitelikte bireyler yetiştirmenin en etkili yollarından biridir. Yaratıcılığın, kalıplardan, alışkanlıklardan kurtulmanın ya da farklı bakış açılarının kullanılmasının gerekliliği eğitimin ve toplumsal yaşamın bir bütün olmasıyla da ilgisi vardır. Eğitim toplumsal yaşama hazırlanma süreciyse cesaret, spontanlık, yaratıcılık bu hazırlanma sürecinin bir parçası olmalıdır.

Çünkü gerçek yaratıcılık sorumluluk almakla olanaklıdır ve yaratma cesareti kavramı buradan doğmuştur. Bu isimde çok değerli bir kitabın yazarı olan Rollo May, cesarettен uzak olma durumunda "içteki oyundan uzak duran boşluğun dış dünyayla bir duygusuzluk ilişkisi geliştireceği, bunun da korkaklık olarak birikerek dünya bağlanışımızı kendi varlığımızla temellendirmekten uzaklaştıracağı" sonucunu çıkarır. "Cesaret bizi sağlıklı olana ve yaratıcılığa, bir başka deyişle ilerlemeye iterken, kaygı sağlıksız olana, kalıp davranışlara ve gerilemeye neden olur"

3. Kaygı Durumunun Dışına Çıkma-Ketvurmalardan Kurtulma Yolu Olarak Oyun

Kaygının sağlıksız düşünme ve davranma eğilimleriyle bağlantısı üzerine çalışmalar özellikle son elli yıl içinde yoğunlaşmıştır. Bunun önemli bir nedeni içinde bulunduğu-muz kapitalizm koşullarındaki niteliksel dönüşümlerin toplumsal yaşama yansımalarında görülmektedir.

Geçtiğimiz yüzyılın ilk kaygı çağı Birinci Dünya Savaşı ertesinde yaşanmıştı. İkinci Sanayi Devriminin beraberinde getirdiği yeni imha silahlarının kullanılması, Yahudi Soykırımı, Hiroşima ile beraber yeni bir kaygı çağına girilmiştir. Son kaygı çağına ise 1990'lardan başlayarak en zalim şiddet biçimleriyle girmiş bulunuyoruz. Yalnız şiddet dozu arttırılmış bölgesel savaşlar değil günlük yaşamda çıkarılan (Kuyruklu Yıldız'ın dünyaya çarpma eğiliminden, bilgisayarların milenyuma geçerken çalışmayacağından, Ozon tabakasının delinmesinden, suların yükselmesinden, şeriatın ya da komünizmin gelmesinden, gelişmiş robotların insanları yönetmesine kadar) birçok önemli konu gerçekçi bilimsel şüpheyi aşan, bir korku-kaygı sarmalı yaratacak şekilde komplocu, spekülatif düşüncelere dönüştürülerek toplumsal yaşamda yankılanmaktadır.

Kaygı üzerine ilk öncü çalışmalar Freud'a aittir. Önce kaygının gerçeklikte bir tür tehlikeye işaret ettiğinden hareket etse de sonra Freud kaygının tehlike beklentisi üzerine inşa edildiğini farkederek.

Bu bağlamda kaygının bir nesnesi yok gibidir dolayısıyla korkudan farklıdır. Fobiler de bu kaygıları denetim altında tutmanın sağlıklı yollarındandır. Daha sonra bu alanda Karen Horney ve Erich Fromm'un aile ve her türden otoritenin, Jacques Lacan'ın dil ve kültürün kaygı durumumuzu nasıl şekillendirdiği üzerine devrimsel çalışmaları gelmiştir.

İnsanlar bugün içinde yaşadıkları toplumda din, aile, devlet gibi buyurucuların açıkça etkisinde olmadıkları sonsuz seçim olanaklarına sahip bir yapıda buldukları yanılımsamıyla yaşıyorlar. Örneğin internette satın alacağı nesne için özgürce dolaştığını düşünen tüketici aynı zamanda kendisini kontrol eden şirketlere harcama alışkanlıkları konusunda yaşamsal veriler sunmasında olduğu gibi kaygı doğuran şey, hem denetleyen hiç kimse yokmuş gibi görünmesi hem de denetleyenlerin bunu gizli yollardan yapmasıymış gibi görünüyor.

Bütün bunlardan kurtuluş konusunda insanın kendisi üzerindeki tasarruf hakkının yani kendi egemenliğini geri kazanmasının ilk adım olduğu söylenebilir. Peki, kaygı yoluyla yabancılaşmış olanın insani özneye yeniden kazandırılması nasıl olacaktır? Burada oyun oynayabilme gücünün insanı "korkudan korkmak" olarak tanımlanabilecek hastalıklı düşünme biçimlerinden uzaklaştırabilme potansiyeli üzerinde durulabilir.

Yukarıda özetlemeye çalıştığımız ve yeni bir veba gibi yayılan kaygı durumundan çıkışın, sağlıklı düşünme eğilimlerini pekiştirilebilecek önemli yollardan birinin oyun becerisine ulaşmak olduğu tekraren söylenmelidir.

Çünkü oyun ve gerçeklik üzerine çok değerli bir kitap yazmış Dr. D.W.Winnicott'tan alıntılacak olursak, "çocuğun ya da yetişkinin oynarken ve belki de sadece oynarken yaratıcı olmakta özgür olduğudur"

Oyun, insani dünyanın ve ilişkilerin kendisine geri döndürülmesinin başlangıç yeridir.

Burada haz içinde oluşan öğrenme, oluşan bilinçliliğin en sağlam kaynaklarından biridir. Burada Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları öğrencileriyle yaptığımız bir çalışmada konuyla ilgili bir gözlemimi de aktarmak yerinde olacaktır.

Çocuk Tiyatrosu dersinde şekillendirdiğimiz kısa çocuk oyunlarını Uludağ Üniversitesi Sabahattin Gazioğlu Çocuk Onkoloji ve Hematoloji Hastanesinde yatan hasta çocuklara oynamaya gittiğimizde kısa süre içinde oluşan oyunsu ortamın hem velileri hem hastaları bir süre de olsa kaygı durumundan uzaklaştırdığını gördük. Çocuklardan, "bir daha gelin" diye ayrılırken, velilerin de o anlarda yaşadıklarını başka zamanlarda bu tip oyunlarla çoğaltmalarının aslında iyileşme konusunda yardımcı olabileceğini fark ettiklerini söylemeleri oyunun iyileştirici bir gücü olarak söylenir.

Eğitimde oyun ya da dramatik eğitim, eğitimdeki tüm yaratıcı, dramatik yaklaşımları kapsayan genel bir terimdir. Dramatik eğitim özünde dramatik olan, eğitsel amaçlar yolunda öğrencilerin zihinleri ve duygularına odaklanan bir süreçtir. Bu süreçte oyun ve tiyatrolunun çeşitli biçimleri yer alır; hayali düşünce, özdeşleşme ve kişileştirme yoluyla eyleme dönme sürecine hizmet edebilecek her tür oyun, rol oynama, doğaçlama ve benzeri yaratıcı etkinlikler bu sürecin içindedir.

"Oyun olmadan normal bir yetişkin zihinsel yaşantısı olamaz; oyun olmadan sağlıklı bir duygusal yaşantı gelişimi olamaz; oyun olmadan karar verme gücü tümüyle gelişemez"

SON SÖZ

Oyun insanın yaşamı ve doğayı öğrenmekte kullandığı ilk etkinliktir. Doğuştan itibaren oyun sayesinde çevremizi ve kendimizi tanıyarak hayata adım atarız. Kendimizle çevremiz arasındaki oryantasyonu da sağlayan oyun, bilişsel, sosyal ve duygusal alanımızın sağlıklı gelişmesinde önemli rol oynar.

Dünya ile uyum sağlamamızı ve yeni öğrenme yaşantıları yaratmamızı sağlayan oyunun yaşamda basit bir unsur olmadığı “olmazsa olmaz” bir gereksinim düzeyinde olduğu görülmektedir.

Teknolojinin ve iletişim araçlarının bu denli yaygınlaşırken iletişimsizliğin büyümesi olgusu; yabancılaşmanın, insansızlaşmanın derinleştiği bir çağın göstergesi olarak görülmeli ve stresin tetiklediği bu yaşam dayatmasına karşı küçük ‘an’larla nefes almanın yolu olarak oyun oynama bilincini üretmeye çalışmalıyız.

Bu nefes aldırma kişilerin yaşamda unutturulma, kandırılma, değersiz kılınma, sömürülme gibi yollarla sıkıştırıldıkları alanlara geçici çözümler sunmak ve önermek olarak düşünülmemelidir. Tam tersine, oyunlarda saklı bu küçük farkındalık anlarının ve hemen bitişiğinde hazır bekleyen yaratıcılıkların hayatın her alanındaki sıkışmışlıkları çözen, diğer olasılıkları gösteren ve anlamı ortaya çıkaran bir değere sahip olduğu vurgusudur.

Son olarak ve daha önemlisi oyun duygusu geliştikçe kişiliği de büyüten bu insanlık yetisiyle hâlâ ütopyalar kurulabileceği gerçeğinin altını bir kez daha çizmektir. Ne de olsa “distopya” dayatmalarına karşı “ütopya”lar insanlığın kolektif imajlarıyla oluşturdukları en güzel ve en kapsamlı oyunlardır.

KAYNAKÇA

And, M. (2012), *Oyun ve Bugü - Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: YKY, 3. Basım.

Akandere, M. (2006), *Eğitici Okul Oyunları*. Ankara: Nobel Yayınları

Akgül, H. (1996), *Oğuz Atay’ın Yaşam Oyunu*. İstanbul: Akış Yay.

Akman, C. (1972), *Eğitim Bütünlüğü İçinde Beden Eğitimi ve Çağlar Boyunca Gelişimi*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

Altınay, D. (2015) *Sahnede Yaratıcılık -Spontanite Tiyatrosu “Tiyatroda Psikodramanın Kullanımı ve Eğitimde Spontanite Tiyatrosu Uygulamalarıyla”*. İstanbul: Epsilon Yay.

Engels, F. (1977) *Doğanın Diyalektiği*. (Çev. Arif Gelen). Ankara: sol yayınları.

Einstein, A. (2018) *Einstein-Aforizmalar*. (Çev. Doğukan Bal). Zeplin Kitap.

Elkind, D. (2011), *Oyunun Gücü*. (Çev. Demet Erol Öngen). Ankara: İmge Kitabevi

Huizinga, J. (1995) *Homo Ludens- Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Çev. M. Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yay.

Huizinga (2006) *Homo Ludens- Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Çev. M. Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yay.

May, R. (1992) *Yaratma Cesareti*. (Çev. Alper Oysal). İstanbul: Metis Yay. (Kitabın orijinal Basımı: 1975)

Nutku, H. (1992). *Güneşe Tırmanmazsan Ayı Göremezsin*. İzmir: İleri Kitabevi

Platon, (1988), *Yasala*. (Çev. Candan Şentuna-Saffet Babür). İstanbul: Ara Yay.

San, İ. (2003). *Beyin, Devrim Tümel Öğrenme ve Drama, Türkiye 5. Drama Liderleri Buluşması ve Ulusal Drama Semineri Bildirileri*. Yayına Hazırlayan: Naci Aslan, Oluşum Tiyatrosu Ve Drama Atölyesi Yay. Ankara.

Sağlam, T. (2004). *Dramatik Eğitim: Amaç mı? Araç mı? Elde Edilme Tarihi: 06.05.2019*. <http://kaynakca.yaraticidrama.org/?p=41>

Salecl, R. (2013). *Kaygı Üzerine*. (Çev. Barış Engin Aksoy). İstanbul: Metis Yayınları, (Kitabın orijinal Basımı 2004)

Tekerek, N. (2007), *Yaratıcı Dramanın Özgürlüğü, Alışkanlıkların Kalıpları ve Bir Uygulama Örneği*. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. XX(1)

Winnicott, D.W. (2007). *Oyun ve Gerçeklik*. (Çev. Tuncay Birkan). İstanbul: Metis Yayınları. (Kitabın Orijinal Basımı 1971)