

**OYUN KAVRAMI VE SINIFLANDIRILMASINA YÖNELİK BİR DEĞERLENDİRME<sup>1</sup>****Gıyasettin AYTAŞ<sup>2</sup>  
Başak UYSAL<sup>3</sup>****ÖZET**

*Oyun, bir kavram olarak birçok disiplin içerisinde yer almakla birlikte tanımı ve sınıflandırılmasında uzlaşa sağlanamamıştır. Oyun gibi insanlığın tüm kavşaklarında var olan fakat tek bir tanıma ulaşamayan bir kavram çinse birbirinden farklı sınıflamaların varlığı kaçınılmazdır. Bu çalışmada oyun kavramı ve oyun türlerini literatür ekseninde değerlendirmek amaçlanmıştır. Bu amaçla öncelikle oyun kavramının tarihî gelişimine ve oyun-yaratıcılık ilişkisine pozitif bilimler ekseninde yer verilmiştir. Oyun türlerine yönelik mevcut farklı sınıflamalara değinilmiş ve araştırma boyunca geçerli kabul edilen kapsayıcı bir sınıflama belirlenmiştir. Nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizinin temel alındığı çalışmada analiz eksenini belirlenerek tarama gerçekleştirilmiştir. Bu eksenin belirlenmesinde eğitim, psikiyatri, felsefe ve tarih disiplinleri belirleyici olmuştur. Çalışmanın başlıca sonuçları şunlardır: Oyun, eğitimden psikiyatride dek bireyin olduğu tüm disiplinlerde kendine bir yer edinmiştir. Genel hatlarıyla tanımlamak gerekirse oyun, dramatik çatışmaların belirlenen kurallar çerçevesinde çözümü, özgün kuralları olan bir yaratıcılık eylemidir. Oyun kavramının eğitim ortamlarında eğitsel ve dramatik temelli ele alınması, üst çatıyı görebilmek ve bileşenleri sentezleyebilmek, gerektiğinde alt başlıkları ekleyebilmek açısından faydalı olacaktır. Çalışma sonunda elde edilen verilerin alan araştırmacıları ve dil eğitimcileri açısından yararlı olacağı düşünülmektedir.*

**Anahtar Kelimeler:** *Oyun, yaratıcılık, dramatik oyun, eğitsel oyun, dil gelişimi*

**A REVIEW ON PLAY TERM AND ITS CLASSIFICATION****ABSTRACT**

*Although the concept of play is a part of various disciplines, there is no consensus concerning its its definition of classification. In general terms, the play is a creative activity with original rules, in which the*

---

<sup>1</sup> Bu çalışma, "İlköğretim Öğrencilerine Türkçe Öğretimine Yönelik Yaratıcı Drama Temelli Bir Model Önerisi" isimli doktora tezinin kuramsal çerçevesinden hareketle oluşturulmuştur.

<sup>2</sup> Prof. Dr., Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler ve Türkçe Eğitimi Bölümü, giyaytas@gazi.edu.tr

<sup>3</sup> Öğr. Gör. Dr., Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler ve Türkçe Eğitimi Bölümü, basakuysal@gazi.edu.tr

*player seeks the solution of the dramatic conflicts within the specified rules. For such a concept of play that has existed throughout the history of humanity, but that does not have a single definition, the existence of different classifications is inevitable. In this study, it was aimed to evaluate the concept of play and play types in the axis of literature. For this purpose, the historical development of the concept of play and the relationship between play and creativity have been included on the axis of positive sciences. The different classifications available for the play types are addressed and an inclusive classification that is considered valid throughout the research has been identified. In the study on which the document analysis was based on the qualitative research methods, the analysis axis was determined and screening was carried out. Various disciplines such as education, psychiatry, philosophy and history have been determinative of this axis. The main results of the study are listed as such: The play has its place in all disciplines that are in touch with the individual from education to psychiatry. Consideration of the concept of play based on educational and dramatic foundations in educational settings will be helpful in seeing the top frame and synthesizing the components and adding subtitles when necessary. The data obtained at the end of the study are thought to be beneficial to field researchers and language educators.*

**Keywords:** *Play, creativity, dramatic play. educational play, language development*

## **1. Giriş**

Oyuna yönelik ilk kaynaklardan biri olan Book of Games (Oyunlar Kitabı), ilk satırlarında şu ifadelerle yer vermektedir: “Tanrı’nın buyruğuyla insan, doğası gereği, mutluluğun her çeşidine sahip olduğu için yeri geldiğinde acı ve sıkıntı da çekmeliydi. Böylece insan, tamamıyla mutlu olabileceği şeyleri aradığı birçok yoldan geçti. En sonunda insanlar, kendilerine keyif verecek oyunları keşfettiler (Golloday, 2005: 3).” Türk Dil Kurumu sözlüğünde oyun, “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence (TDK, 2017)” olarak tanımlanmaktadır. Merriam-Webster sözlüğünde ise aynı kavram, “eğlence yahut oyalanma için düzenlenen etkinlikler, katılımcılar tarafından kurallara uygun olarak yürütülen fiziksel yahut zihinsel rekabet (Merriam-Webster, 2017)” biçiminde açıklanmaktadır. Dolayısıyla oyun, insanlık tarafından

## Oyun Kavramı ve Sınıflandırılmasına Yönelik Bir Değerlendirme

gerçekleştirilen bir keşif ve bir zekâ faaliyeti olarak kaynaklarda idealize edilmektedir.

Oyuna yönelik bu idealize bakış açısı, tüm bilim adamları için ortak payda olmamıştır. Baltacıoğlu, “Toplu Tedris” isimli kitabında oyun kavramını tanımlamamış, fakat çocuk ve oyun ilişkisini şu biçimde açıklamıştır: “Çocuk faaliyetinin en tipik şekli oyundur. Oyun, fiziko psişik bir faaliyettir; oyunun terbiye ile hiçbir alakası yoktur. (...) Oyunun hiçbir faydası yoktur demiyorum; oyun, çocuğun sosyal gelişmesine yarayacak fiziko-psişik malzemeyi hazırlar; fakat bu teşekkülün kendisi değildir. Yalnız oynayan, fakat sosyal şartlara ve icaplara göre faaliyette bulunmayan bir çocuk hiçbir zaman adam olamaz. Harç, kereste başka, yapı ve mimarisi başkadır (Baltacıoğlu, 1938: 21).”

Baltacıoğlu'nun “Oyun, sadece oyundur.” şeklindeki görüşüne Moyles (1991) de kontrollü bir destek verir. Moyles'e göre oyunlar, öğretmen yahut ebeveyn kontrolünde daha sağlıklı ilerleyebilecektir: “Öğretmen tarafından yönlendirilen oyunlar, öğretmene öğrencilerin kelime hazinesini genişletme, daha önceki oyun süreçlerini konuşma ve tartışma, bu konuşmalar vasıtasıyla çocuğun düşünme becerisini geliştirmeye imkân verir. (Moyles, 1991: 40)” Caldwell (1985) de oyunu çocuk açısından ele alan bir diğer tanıma sahiptir: “Çocukların bakış açısına göre ise oyun, çok iyi yapmak zorunda olmadığımız, sadece eğlendiğiniz bir eylemdir (Caldwell, 1985; akt. Rogers ve Sawyers, 1992: 9).”

Oyunlarda iki önemli nitelik, gerilim ve sonucun belli olmayışıdır. Tek başına oynanan oyunlarda bile bu görülür (And, 2007: 31). Demir (2010), çocuk oyunlarını gerçek hayattaki meselelerin biraz hafifletilmiş şekli olarak tanımlar (Demir, 2010: 13). Oyunun içerdiği bu iki nitelik, bireye oyun esnasında yaratıcı davranmaya yöneltecek ilkeleri sağlamaktadır. Oyun, yaratıcılığın temel ilkeleri olan karşılaşma, sınırlanma ve esnekliği yapısı itibarıyla bireye sağlamaktadır.

Oyuna yönelik idealize edilme anlayışının 20. yüzyıldan itibaren belirginleştiğini söylemek mümkündür. Bununla birlikte oyun; sanayi, endüstri ve bilgi çağında şekil değiştirmiş, yerini bireysel ve teknolojik oyunlara bırakmıştır. Ulusal Spor Malzemeleri Birliği ve Amerikan Spor Verileri çalışmalarına göre, bir çocuğun olağan bir gün içinde bisiklete binmek yerine altı kez daha fazla oyun oynaması olasılığı vardır (Cauchon, 2005; akt. Elkind, 2011: 48). Burada ele alınan oyun kavramının, Antik Yunan'dan Modern Çağa dek gelen kapsamından uzaklaştığını ve bilgisayar oyunlarını işaret ettiğini söylemekte fayda vardır. Dolayısıyla oyun, 20. yüzyıldan bu yana

---

Schiller tarafından yapılan tanımda yer alan “yaratıcılık” unsurundan uzaklaşma tehlikesiyle karşı karşıyadır.

### **1.1. Oyun ve Yaratıcılık**

Oyun ve yaratıcılık arasındaki ilişki, uzun zamandır bilim adamları tarafından bir çalışma alanı olarak kabul edilmiştir. Fink (2010: 17)’e göre oyun, etkinlik ve yaratıcılıktır. Lieberman, bireyin oyuncu kimliği ve farklı düşünme becerisi üzerine yaptığı çalışma sonucunda oyuncu karaktere sahip çocukların aynı zamanda çok daha fazla yaratıcı oldukları sonucuna ulaşmıştır. Smilansky (1968), aynı ilişkiyi sosyodramatik oyun ve yaratıcılık arasında aramış, oyun yahut sosyodramatik oyuna yatkın olan çocukların okul hayatının devam eden dönemlerinde diğer arkadaşlarına kıyasla daha başarılı oldukları sonucuna ulaşmıştır. Johnson (1976), fantezi oyun çeşitleri ve farklı düşünme becerisi arasında bir bağlantı olduğunu tanımlamıştır (Frost, Wortham ve Reifel, 2001: 196). Toplyn ve diğerleri (1999), yaratıcı insanların fikirlerin geniş bir zemine yayılışına kavuşmak ve orijinal çözümlere ulaşabilmek için dikkatlerini odak noktasına yöneltebildiklerini söylemektedirler (Toplyn, 1999; akt. Sundar, 2005: 295).

Eğitsel bilgisayar oyunları da özellikle duyuşsal alana yönelik kazanımların gerçekleştirilmesinde araştırmacılara yol göstermektedir. Hutton ve Sundar (2005)’in yapmış olduğu araştırma, gerçekleştirilebilir yaratıcı potansiyel yaratmaya yönelik olarak olumlu yahut olumsuz duyguların etkisini belirlemeye yöneliktir. Bu amaçla bilgisayar/video oyunu oynayan çocuklar üzerinde bir çalışma gerçekleştirmişlerdir. Araştırma sonucunda, bilgisayar/video oyunu oynadıktan sonra mutlu yahut üzgün olanların rahat yahut kızgın olanlara kıyasla daha yaratıcı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bir kişi, oyun oynama vasıtasıyla uyarıldığı ve heveslendirildiği takdirde, enerji, bir katalizör olarak kendini göstermiş, böylece mutlu bir ruh hâli yaratıcı olmayı cesaretlendiren bir unsur hâline gelmiştir. Mutsuz bir ruh hâlinde, özellikle zayıf bir uyarıcının olduğu durumlarda da kişiler, daha analitik davranmışlardır, bu da yaratıcılığa yardımcı olan bir faktördür. (Hutton ve Sundar, 2005: 301). Oyun ve yaratıcılık eksenindeki bu çalışmanın sonuçlarını şu örnekle daha da somutlaştırmak mümkündür: “W. H. Auden, bir keresinde, oyun oynamadan şiir yazdığı zaman kaygıya düştüğünü anlatmıştı. Oyun oynamak, kaygının geçici olarak parantez içine alındığı bir karşılaşma olarak tanımlanabilir. Oysa ki olgun yaratıcılıkta sanatçı ve sonradan onun

## **Oyun Kavramı ve Sınıflandırılmasına Yönelik Bir Değerlendirme**

---

eserinden faydalanacak olan diğerleri, bizler, yaratılmış eserdeki coşkuyu yaşayacaksa, kaygıyla yüz yüze gelmelidir (May, 2012: 107).”

Oyun oynarken yaratıcılığın tetiklenmesi, arzu edilirken ve beklenirken bu durumun tam tersi de mümkündür. Tuttle (1991)’e göre bazen çocuklar, oyun esnasında bir yazıda bazı kelimeleri kullanmaya gönülsüz davranırlar. Bunun sebebi kelimenin tam olarak nasıl sesletileceğinden emin olmamaları yahut hatalı noktalama ya da büyük harfin unutulması olabilir. Eğer çocuklara yazının içeriğiyle ilgilenildiği, teknik unsurların ikinci plana atıldığı söylenirse yaratıcılık ve hayal gücü bağlamında ışıdamaları sağlanabilir. Sesletim, büyük harf kullanımı, noktalama becerileri öğrenciye derslerinde zaten öğretilmektedir (Tuttle, 1991: 41-42).

Oyunun yaratıcılığa hizmet ettiğini kanıtlayan bu çalışmalarla birlikte oyun çeşitleriyle yaratıcılık arasındaki ilişkiyi de sorgulamak gerekmektedir. Oyun içinde materyal olarak kullanılan beceri oyuncakları söz konusu olduğunda yaratıcılığın köreldiğini söylemek mümkündür: “Oyunun temel aracı kabul edilen materyallerin başında gelen beceri oyuncakları, bireylere beceri ve yaratıcılık becerisi kazandırmaktan ziyade, rol kimliği kazandırmak amaçlıdır. Çocuğun sahip olduğu aşırı sayıdaki oyuncak, çocuğun dramatik düşünceye girişmesi için oyun araçlarının gücünü zayıflatmaktadır (Elkind, 2011: 32).”

Yaratıcılık; sonuç kadar süreç esnasında da kendisini gösteren bir kavramdır. Dolayısıyla çocukların oyunları esnasında süreç yahut sonuca odaklanmaları, yaratıcılığın ortaya çıkış biçimini etkileyecektir. Rogers ve Sawyers’e göre 7- 8 yaşlarına dek çocuklar ne elde ettiklerinden çok (ürün) ne yapıyor olduklarıyla (süreç) ilgilidirler. (Rogers ve Sawyers, 1992: 9). Tuttle ve Paquette (1991) de birçok çocuğun oynamaktan keyif aldığını kabul eder; fakat oynamanın verdiği keyfin kazanmak ve kaybetmekten daha önemli olduğu konusuna da dikkat çeker (Tuttle ve Paquette, 1991: 5). Dolayısıyla yaş evreleri ilerledikçe sonucun önem kazanması, yaratıcılık önündeki kısıtlamalardan biri olarak görülmektedir.

### **2. Oyun Türleri**

Dünyadaki nesnelere doğal sınıflara ayırmak insanın en temel bilişsel eğilimlerinden biridir (Türkçapar, 2007: 40). Sosyal bilimlerin en büyük sorunlarından biri olan kavram geliştirme, sınıflama durumunda oldukça yaygındır. Oyun gibi insanlığın tüm kavşaklarında var olan fakat tek bir tanıma ulaşılamayan bir kavram çinse birbirinden farklı sınıflamaların varlığı kaçınılmazdır. Bu başlık altında, oyun türlerine yönelik mevcut farklı sınıflamalara yer verilmiştir.

---

Elkind (2011)'e göre çocuklar, dört temel oyun türü yoluyla öğrenme yaşantılarını yaratırlar: Ustalık oyunu, çocukların yeni kavramları ve becerileri kazanmalarını sağlar. Yaratıcı oyun, çocuğun kavramları ve becerileri kazandıktan sonra çeşitlemeler üretmesiyle ortaya çıkar. Yakınlık oyunu, çocuğun akran ilişkileri dünyasına kabulünü başlatır. Terapötik oyun, çocuğa stresli yaşam olaylarıyla başa çıkabilmesi için stratejiler kazandırır (Elkind, 2011: 147). Elkind'in sınıflama kriterinde ana noktanın işlevsellik olduğu görülmektedir. Boratav ise oyunları şu şekilde sınıflamaktadır:

- Sadece çocuklara özgü oyunlar
- Talih, kumar, fal, niyet oyunları
- Beceri ve güç oyunları
- Zekâ oyunları
- Katışimli oyunlar (Boratav, 1973: 289).

Boratav'ın sınıflaması, materyal ve yaş gruplarına yönelik ilgileri gözeterek yapılmış bir sınıflamadır. Özbakır ise, sınıflamalarda ebe merkezli bir sıralama izlenebileceğinin önemine işaret etmektedir (Özbakır, 2009). Mitchell ve Mason (1948), oyunları sınıflandırmada katılımcı sayısını dikkate alarak oyunları karşılıklı ve karşılıksız oyunlar olarak sınıflamaktadır. Güneş (2003) ise oyunları aşağıdaki gibi gruplandırır.

- Öğrenmeyi kolaylaştıran oyunlar
- Sınıf ve salon oyunları
- Bahçe oyunları
- Topla oynanan oyunlar (Güneş, 2003).

Güneş'in sınıflamasında ise materyal ve bilişsel katkının gözetildiği görülmektedir. Bir başka değerlendirmeye göre oyunlar, şu şekilde sınıflandırılabilir:

- Fiziksel Oyun (Legolar, müzik enstrümanları, dans, tırmanma)
- Entelektüel Oyun (Hikâye dinleme/anlatma, drama, sayı oyunları, boyama, tasarlama, çizme)
- Sosyo/Duyusal Oyun (Kelime/sayı oyunları, rol alma oyunları) (Moyles, 1992: 12-13).

Tüm bu sınıflamaların yanı sıra, oyun kavramına yönelik sınıflamaların geçersizliğine değinen çalışmalar da literatürde mevcuttur. James, kuramsal yaklaşımlarda oyun ile kurallı oyun arasında ayırım yapmanın gereksiz olduğunu vurgulamaktadır. Kimi araştırmacıların bazı oyunları kuralsız bazı oyunları kurallı saymalarının hiçbir anlamı yoktur; çünkü James'in dediği gibi,

## Oyun Kavramı ve Sınıflandırılmasına Yönelik Bir Değerlendirme

---

kuralsız oyun da yoktur, düşsel durumun olmadığı kurallı oyun da (Akt. Onur, 2005: 34). Bununla birlikte iyi bir sınıf içindeki tüm üyeler, homojen olmalı ve sınıflar birbirinde açık sınırlarla ayrılabilir (Türkçapar, 2007: 41). Dolayısıyla düşsel gereklilik ve kurallılık unsurlarını bir arada alarak oyunları sınıflandırmak, böylece eğitsel ve dramatik oyun olarak nitelendirmek de mümkündür.

### 2.1. Eğitsel Oyun

Eğitsel oyunlar; kazanım temelli oyunların çoğunu kapsamaktadır. Bu kazanımlar; belirli bir alt disipline yönelik olabileceği gibi bireyden beklenen temel yeterliliklere de işaret edebilir. Eğitsel oyunlar; tıpkı dramatik oyunlardaki gibi dramatik bir çatışma anı, yani gerilim üzerine kuruludur. Bu çatışma anı, kazanmak ve kaybetmek olarak adlandırılır. Kelime oyunları, grup oyunları, yarış oyunları içerdiği kazanım dolayısıyla eğitsel oyun başlığı altında ele alınır.

Eğitsel oyunları kurallar çerçevesinde kazanıma yönelik yapılabirlik içeren oyun olarak tanımlamak mümkündür. Kelime oyunları, kafiye kelime bulma, resimden hareketle kelimeyi tahmin etme, yasak kelimeler olmaksızın amaçlanan kelimeyi anlatma, eş ve zıt anlam kelimeleri temel alan oyunlar, karışık harflerden anlamlı kelime oluşturma oyunları, dil eğitiminde sıklıkla kullanılan eğitsel oyunlara örnek olarak gösterilebilir.

Yapılabilirlik temelli oyunlar, bireye yardımcı olabilecek niteliktedir: “Çocuklar, bilgisayarın nasıl çalıştığını hiçbir zaman anlamadan, bilgisayar becerilerini öğrenirler. Buna karşılık, kristal bir radyo inşa etmiş bir çocuk, onun nasıl kullanılacağını bildiği gibi, nasıl çalıştığını da bilir. (Elkind, 2011: 55)” Baltacıoğlu, bu tarz etkinlikleri *inisiyasyon faaliyetleri* olarak adlandırmıştır: “Türkçe derslerinde gerçek vesilelerle yaptırılacak ufak yazı kompozisyonları, marangozlukta diş açmak, bahçıvanlıkta toprak bellemek, arıcılıkta fenni kümes kurmak. Bunlar hep ana faaliyetlerdir. Çocuğun daha geniş ve daha sosyal faaliyetlere hazırlamak için yeticidir (Baltacıoğlu, 1938: 27).” Dolayısıyla eğitsel oyunlar; bilişsel, duyuşsal yahut psikomotor kazanımlardan herhangi birine ya da birkaçına birden hitap edebilecek şekilde tasarlanabilir.

Uygulamalı oyunun gerekliliğinin farkına şimdi yükseköğretim de varmıştır. Stanford Üniversitesi Mimarlık Fakültesi’nde öğretim programlarının bir parçası olarak öğrencilerden montaj takımlarıyla oynamaları istenmektedir (Elkind, 2011: 56). Türkiye’de de eğitsel oyunlar, birden çok disiplinde başvuru kaynağı durumundadır.

Orta Doğu Teknik Üniversitesi tarafından oluşturulan Oyun Tabanlı Öğrenme Portalı, farklı disiplinlere yönelik eğitsel oyun içeriklerine yer vermektedir. Amatör ve profesyonel oyunların derslere nasıl uyarlanabileceği ve kazanımlara uygun oyun önerileri, sitenin kapsamı içerisinde yer almaktadır.

Millî Eğitim Bakanlığı ve Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı tarafından Eğitsel Oyunlar, ortaöğretim düzeyi için seçmeli ders olarak kabul edilmiştir. Derse ait öğretim programında dersin amacı şu şekilde belirtilmiştir: “Eğitsel oyunlar dersinin amacı; öğrencilerin, çocuğun psikomotor, zihinsel, duyuşsal, psiko-sosyal gelişimi açısından oyunun öneminin farkına varmalarını sağlamak, eğitsel amaca yönelik oyun seçme becerisi kazandırmaktır (MEB, 2006: 9).”

İletişim ve eğitim fakülteleri bünyesindeki çeşitli ana bilim dallarında Eğitsel Oyunlar, uygulamalı bir seçmeli ders olarak yer almaktadır. Eğitsel oyunların etki alanının genişlemesi, kendi içinde çeşitlemelere gitmesini sağlamıştır.

### **2.1.1. Bilgisayar Oyunları**

Eğitsel bilgisayar oyunları, bilgisayar oyunlarının motive edici ve eğlendirici özelliklerini barındırmaktadır ve öğretimsel ya da eğitsel amaçlı olarak diğer öğretim yöntemlerinin alternatifi, tamamlayıcısı ve zenginleştiricisi olarak kullanılabilirler (Çankaya ve Karamete, 2008: 117).

İçlerinde askeriye ve eğitim sektörünün de yer aldığı birçok kurum, oyunları eğitim amaçlı kullanmaya başladığı için yaratıcılığı oyun vasıtasıyla beslemek toplumsal açıdan çok yararlı sonuçlar sağlayabilecek durumdadır (Hutton ve Sundar, 2010: 301). Gelişen yapay zekâ uygulamaları ve bilgisayar destekli öğretim projeleri vasıtasıyla eğitsel bilgisayar oyunları, literatürde sıklıkla rastlanan bir kavram hâline gelmiştir. Eğitsel bilgisayar oyunlarının bireyselliği ve teknoloji temelli olması, hedef kitle için tercih edilebilir unsurlardır. Bilgisayar oyunları kapsamına video oyunları da dâhil edilmekte, bu durum kavramın etki alanının kontrol edilebilirliğini zorlaştırmaktadır.

Eğitsel bilgisayar oyunlarının bir diğer görünüşü, yaygın olarak kullanılan simülasyonlardır. Simülasyon, bir durumun olası tehlikeli durumların kontrol edildiği bir ortamda yeniden canlandırılmasıdır. Simülasyon, her seviyedeki ve yaştaki öğrenciye uygulanabilir. Simülasyonun eğitim ortamında kullanılmasının yararları, Kincaid ve Westerlund tarafından aşağıdaki gibi sıralanmıştır. “Pahalı bir ekipman kullanarak tehlikeli deneylere girişilmeden öğrencilerin



## Oyun Kavramı ve Sınıflandırılmasına Yönelik Bir Değerlendirme

karmaşık yapıları görmesini sağlar. Matematik, fen ve teknik becerilerin uygulanabilir ve bütünleştirilebilir kavramlar olarak düşünülmesini sağlar. Öğrencilere problem çözmeye yönelik yeni yöntemler önerir. Birçok alanda gerçekçi eğitim sağlar. Fen ve endüstri alanlarında yaygın olarak kullanılır. Etkilidir ve insanlar için riski azaltır (Kincaid ve Westerlund, 2009: 273).”

Simülasyon, öğretme becerileri veya öğrencilerin öz yeterliliğini ölçme aracı olarak kullanılmaktan biraz daha fazlasıdır. Simülasyonların amacı, öğrencinin düşünme becerisiyle öğretmenin düşünme becerisini eşleştirmektir. Çünkü bireyin öğrenme sistemi, onun nasıl düşündüğü hakkında önemli ipuçları verir (Arwood ve Kaakinen, 2009).

Bilgisayar temelli oyunların değerlendirilmesi konusunda UNESCO bünyesinde 1960 yılında kurulan IFIP (The International Federation for Information Processing) adlı kuruluşun önemli çalışmaları bulunmaktadır. Kuruluş, bünyesinde 2007 yılında gerçekleştirdiği kongrenin teması yaratıcılık ve üst başlığı Yaratıcılık ve İnsan-Bilgisayar Etkileşimi: Eğitimden Deneyimden Tasarlama Geçiş olarak belirlenmiştir. Kongre, katılımcıları yaratıcı düşünme ve yaratıcılığın öğretimi konularında düşünmeye cesaretlendirmeyi amaçlamıştır (Kotzé vd., 2009: 3). Gelişen yapay zekâ ve simülasyon teknikleri de hesaba katıldığında bilgisayar oyunlarının eğitsel oyunların büyük bir kısmını yakın zamanda kapsayacağı düşünülmektedir.

### 2.1.2. Nesne Oyunları

İnsan, esasen temel etkinliklerinde eşyadan azade kalmaz, onlara muhtaçtır: İş yaparken çekice, hükmederken kılıca, şiiirde saza, dinde sunak taşına, oyunda ise oyuncaya muhtaçtır (Fink, 2010: 21). Nesne oyunları, genellikle grup oyunları olarak bilinen ve materyal temelli oyunlardır. Oyuncak kelimesinin ilk olarak “oyunçak” biçimiyle Seyf-i Sarayı'nın Gülistan Tercümesi'nde geçmesi, nesne oyunlarının geçmişini hakkında bilgi vermektedir (Onur, 2005). Daha önceki başlıklarda yer alan X. Alfonso'ya atfedilen “Book of Games” isimli eserde yer alan oyunların da nesne temelli olduğu görülmektedir. İple, topla, tahtayla, kâğıt ve kalem gibi yardımcı birer nesneyle oynanan oyunlar bu kapsamda ele alınabilir. İp atlama, seksek, yakar top, istop, SOS, amiral battı, isim-şehir-bitki oyunu nesne oyunlarına birer örnek teşkil etmektedir.

Nesne oyunlarının beceri öğretiminde sıklıkla tercih edilmesinin sebepleri de literatürde açıklanmaktadır. Segalen (1994), bilye oyununun yanıltıcı basitliği altında nasıl bir para sistemi, hukuksal

kurallar, toplumsal hiyerarşi, risk anlayışı, saygınlık kazanma, yardımlaşma, karşılıklı ilişkiler kurma düzeni olduğunu belirtmektedir (Akt. Onur, 2005: 19).

### **2.1.3. Algı Oyunları**

20. yüzyılda yaşamış olan varoluşçu filozof ve yazar Nikos Kazancakis, yaşam amacını beş duyuyu hâkim kılmak olarak açıklamaktadır (Kazancakis, 1971). Bu sebeple duyu ve algı oyunları, eğitsel oyunlar başlığı altında büyük öneme sahiptir. Duyu ve algı oyunları, birden çok duyunun harekete geçirildiği oyunlardır. Genellikle duyu aktarımına dayanmakta ve duyu gelişimini sağlamayı amaçlamaktadırlar. Saklambaç, köşe kapmaca, hırsız-polis, körebe, yağ satarım bal satarım oyunları örnek olarak verilebilir.

### **2.2. Dramatik Oyun**

Dramatik oyun kavramı, terminolojisi itibarıyla tiyatral bir geçmişe sahip gibi görünse de esasında, rol oynama temelli çocuk oyunlarına dayanmaktadır. Çoruh'un "Okullarda Dramatizasyon" isimli eserinde dramatik oyuna yönelik şu ifadeler yer almaktadır: "1331 yılında Maarif Nezareti tarafından neşredilen (Mektep Temsillerinin Tedrisi)nde, temel hususun çocuklarda müşahede olunan insiyakat kısmında: 'Çocuklar bir araya geldikleri ve yeri müsait buldukları zaman birtakım içtimai oyunlar oynarlar. Aktarlık, misafirlik, bakkallık, bebek... bu oyunların meşhurlarındandır. Çocukların bu gibi taklidî ve içtimai oyunlara muhabbetleri tamamıyla fitri ve insiyakidir. Çocuk, bu oyunlar vasıtasıyla bir haz ve neşe duyar.' (Çoruh, 1943: 7)"

Çoruh, burada tanım olarak dramatik kavramına yer vermese de müşahede ve taklit kavramları, dramatik oyuna işaret etmektedir. Baymur da dramatik oyunları ele alırken taklit ögesine yer verir: "Tedrisatın çocuğa göre şekillenmesi ve irade terbiyesine hizmet edebilmesi için taklidi mahiyette dramatik veya mimik ifadeye yer verilmelidir. Taklit temayülü, çocuk ruhunun en tabii ve en esaslı bir vasfıdır. Bunu tahkik için çocukların oyunlarına dikkat etmek kâfidir. Bu oyunlarda her hatıra gelebilecek şey, taklit olunur. Çocuk; baba, anne, satıcı, beygir, süvari, tren, otomobil, şoför... olur (Baymur; Akt. Çoruh, 1943: 15)."

Ediskun (1958)'a göre çocuk, doğuştan aktördür ve içinden gelen komediyi oynar. Tidyman ve Butterfield (1966)'a göre dramatik oyun vasıtasıyla çocuk; zenginleştirilmiş bir kavrama becerisine, sosyal davranış ve liderlik deneyimine, hayal gücünü teşvik etmeye, dil

## **Oyun Kavramı ve Sınıflandırılmasına Yönelik Bir Değerlendirme**

---

alıştırması yapmaya, eğlenmeye ve duygusal serbestliğe kavuşur (Tidyman ve Butterfield, 1966: 88).

Dramatik oyunlarda çocuğun spontane olarak yaşadığı bu sürecin kazandırdıkları ile yaratıcı drama ya da eğitimde drama yönteminin kazandırdıkları arasında pek çok ortak noktalar bulunmaktadır (Tekerek, 2006: 68).

Oruç (2013)'a göre dramatik oyun, daha çok çocukların keşfettikleri ve çevrelerindeki tüm karakterleri ve hareketleri taklit ettikleri özgür bir ortamda oynanan oyundur (Oruç, 2013: 29). Taklidin temelinde gözlem yer aldığı düşünülürse tanıma gözlem unsurunu da eklemek doğru olacaktır.

Dramatik oyun, eğitim alanında olduğu gibi psikoloji alanında da yer almakta ve çeşitli isimler almaktadır. Burada dramatik oyun kapsamında sosyodramatik ve terapötik oyuna yer verilecektir.

### **2.2.1. Sosyodramatik Oyun**

Sosyodramatik oyun, bireyin sosyal hayat içerisinde yer alan bir çatışma noktasını sosyal gözlemlerden hareketle edindiği bir rolü benimseyerek grupla birlikte canlandırmasıdır. Belirlenen sosyal çatışma noktası, bireyin bulunduğu fiziki ortam ve bireyin yeterliliklerine göre değişiklik gösterebilir.

Sosyodramatik oyun, çocuğun ilerideki okul başarısını etkileyecek duygusal, toplumsal ve zihinsel gelişimi uyarıcı kaynakları harekete geçirir. Tarih, coğrafya ve edebiyat konularının hepsi zihinde canlandırılır. Bu kavramsal yapılandırmalar, hiçbir zaman çocuk tarafından doğrudan deneyimlenmez (Smilansky, 1990; akt: Elkind, 2011: 281). Böylece çocuk; hayal gücü, pratik düşünme ve problem çözme becerisini dil edinim becerisiyle eşlenik bir biçimde geliştirme imkânı bulur.

### **2.2.2. Terapötik Oyun**

Oyun kavramı; çocuk edebiyatı, psikolojisi ve gelişimine ait olan bir kavram olmaktan öteye giderek günümüzde çeşitli disiplinlerde sağaltım ve eğitim amaçlı kullanılmaktadır. Oyun terapisi, problemlili çocukların kendilerine yardım etmesine yardımcı olmak (Axline, 1989: 8) şeklinde tanımlanan bir alt disiplindir. Psikanalizden eğitime dek çeşitli alanlarda kullanılan oyun, farklı sınıflamalara tabi olsa da ana yapısı daima sağaltım ve eğitim olmuştur.

Terapötik oyun, bir oyun terapisti kontrolünde gerçekleştirilen ve bireyin kendini rahatça ifade etmesine olanak sağlayan destekleyici bir tedavi tekniğidir. Yakın zamana ait bir terapötik oyun modellemesi, "Bağlantı Tiyatrosu" adı ile Moore (2012) tarafından geliştirilmiştir. Adından da anlaşılacağı üzere oyun, çocuk ve terapist

arasında bir bağlantı görevindedir. Kendi yazdığı metni oynayan çocuğun doğal izleyicisi ise ebeveynleridir (Moore, 2012: 64).

Oyun terapisinin, diğer adıyla terapötik oyunda oyun yönlendiricisinin eğitsel kimliğinin yanı sıra sosyodramatik oyunda olduğu gibi psikolojik sorumluluk da üstlendiği bilinmelidir.

### **2.2.3. Psikodramatik Oyun**

Psikodramatik oyun kavramının yaratıcısı olan Moreno'ya göre psikodrama, gerçeğin dramatisasyonla yeniden keşfedilmesidir (Altınay, 2009: 13). Psikodrama, bugün, psikoterapi alanında sıklıkla kullanılan bir teknik olarak bilinmektedir. Psikodrama, insandaki üç temel özelliğe dikkat çeker. Bunlar eylem, yaratıcılık ve spontanlıktır (Altınay, 2009: 20). Bir psikodrama oturumu, ısınma, oyun ve görüşme aşamalarından oluşmaktadır. Aşamalandırılması bakımından psikodramayı yaratıcı dramanın temel alındığı bir yaklaşım olarak inceleyen kaynaklar, literatürde mevcuttur. Psikodramatik oyunun temelini gözlem ve taklitten aldığı gerçeğinden hareketle bu çalışmada psikodrama, dramatik oyun üst başlığında alınmıştır.

### **3. Tartışma ve Sonuç**

Sutton-Smith (1986)'e göre, modern dünyada oyun, şeylerle oynamak anlamına gelmektedir; oysa oyun, şeylerle oynamaktan çok başkalarıyla oynamak anlamını taşımaktaydı (Akt. Onur, 2005: 39). Bunlarla birlikte, nesne oyunlarının kurallarıyla birlikte gelen oyunlar olması, yaratıcılığı olumsuz anlamda etkileyebilecek yapıya sahiptir.

Özellikle gruplaşmanın yoğunlaştığı 12-14 yaş grubu öğrencilerinde nesne oyunlarına yönelimin fazlaca olduğu görülmektedir. Bununla birlikte, nesne oyunları, kurallarını beraberinde getirir ve esneklik sağlamaz. Dolayısıyla yaratıcılık ve nesne oyunları ilişkisi, üzerinde çalışılması gereken önemli konulardandır.

Moyles, dramatik oyunu “-miş gibi yapma” oyunu olarak tanımlar. -miş gibi yapma oyunları, çocuklara sadece o an ne olduklarını canlandırmaya başlama imkânı vermez, aynı zamanda dil ve öğretim için gerçek ve hayali deneyimlerini de kullanma fırsatı verir. (Moyles, 1991: 48). Moyles'in tanımlamasından hareketle tiyatrodaki bir teknik olarak kullanılan, özellikle Stanislavski oyunculuğunda büyük yeri olan “-miş gibi yapma tekniği”ni dramatik oyuna dayandırmak mümkündür.

Sosyodramatik oyunun temeli çocukların yarattıkları dramatik oyunlara dayanmaktadır; fakat sosyodramatik oyun sürecinin

## Oyun Kavramı ve Sınıflandırılmasına Yönelik Bir Değerlendirme

oluşması için çocuk, tek başına yeterli değildir. Bu bakımdan sosyodramatik oyun, bir uzman yönlendirmesine ihtiyaç duyulan bir sağaltım oyunu türüdür.

Fink'e göre oyun faaliyeti yalnızca içsel amaçlar taşır, bu faaliyetlerin ötesine giden amaçlar taşımaz. Beden eğitimi, savaşı yetiştirme veya sağlık amacıyla oyun oynadığımız her yerde oyun çoktan sahteleşmiştir, başka bir şeyin egzersizine dönüşmüştür (Fink, 2010: 17).

Literatür, oyunun tanımına uzlaşmasa da bileşenlerinde uzlaşmış durumdadır. Bu bileşenleri şu şekilde sıralamak mümkündür.

*1.Oyun, çocuk içindir.* Bu yargıyı oyunu indirgeyici bir bakış almaktan ziyade insanın bir gelişim evresi olan çocukluk döneminin destekleyicisi olarak ele almak gerekmektedir. Erem (1977)'in meşhur deyişi, suçlunun kazınca karşımıza insanın çıkacağı yönündedir. O hâlde bu yargıyı aşamalandırarak insanı kazıyınca altından çocuk çıkacağını söylemek mümkündür.

*2. Oyun, kullanıldığı disiplin itibarıyla bir araçtır.* Eğitim söz konusu olduğunda oyun, bir öğretim tekniği olabileceği gibi psikiyatri söz konusu olduğunda bir sağaltım aracı olabilmektedir.

*3. Oyun, bir sosyalleşme aracıdır.* Dolayısıyla her oyun, gerçek hayatın aynısı olmasa dahi provası yahut değerlendirmesi niteliğindedir.

*4.Oyun, bir eylem olarak yaratıcılığın dışavurumudur.* Tüm tanımlardan hareketle söylenebilecek bir diğer önemli unsur, oyunun tanımıdır. Oyun, dramatik çatışmaların belirlenen kurallar çerçevesinde çözümü, özgün kuralları olan bir yaratıcılık eylemidir.

Tarihî gelişim çizgisi ile birlikte dikkati çeken en önemli unsur, çocuğa bakış ile oyuna bakışın paralel ilerleyişidir. Oyunların sınıflandırılmasında ise işlev, araç gereç, karşılaşma gibi tetikleyicilerin temel alındığı kategoriler alanyazına yansımıştır. Bu noktada literatüre motivasyon temelli bir sınıflama önermek mümkündür. Literatürde ele alınışından hareketle düşsel gereklilik ve kurallılık unsurlarını bir arada düşünmek, karşımıza eğitsel ve dramatik oyun kavramlarını getirecektir. Eğitsel oyunlar; bilgisayar oyunları, algı oyunları, nesne oyunları; dramatik oyunlar ise sosyodramatik oyun, terapötik oyun gibi alt başlıklara sahiptir. Her iki kavramın kesişen ve çelişen noktalarına Tablo 1'de yer verilmiştir.

**Tablo 1. Eğitsel Oyun ve Dramatik Oyunun Karşılaştırmalı Değerlendirmesi**

<b>Eğitsel Oyun</b>	<b>Dramatik Oyun</b>
Belirlenmiş kabullere dayanan kuralları vardır.	Kurallar, kültürel kabul ve gözleme dayandığı gibi oyun esnasında şekil değiştirebilir.
Dramatik nesne kullanımı oyun türüne göre değişiklik gösterir.	Dramatik nesne kullanımı yaygındır.
Dramatik çatışma (gerilim) noktası içerir.	Dramatik çatışma (gerilim) noktası içerir.
Sonuca odaklıdır.	Sürece odaklıdır.
Teknoloji yardımıyla bilgisayar oyunlarına dönüşür.	Teknoloji yardımıyla simülatif oyunlara dönüşür. (FRP, Cosplay vb.)

Tablo incelendiğinde görülmektedir ki eğitsel ve dramatik oyun, çelişmekten çok kesişmektedir. Dolayısıyla bu çalışmanın literatürdeki son sınıflandırıcı çalışma olduğunu söylemek, doğru bir öngörü olmayacaktır. Bununla birlikte, oyun kavramının eğitim ortamlarında eğitsel ve dramatik temelli ele alınması, üst çatıyı görebilmek ve bileşenleri sentezleyebilmek, gerektiğinde alt başlıkları ekleyebilmek açısından faydalı olacaktır.

### **Kaynakça**

- ALTINAY, D. (2009). *Psikodrama*. (1. Baskı). İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- AND, M. (2007). *Oyun ve bugün: Türk kültüründe oyun kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- ARWOOD E. L., Kaakinen, J. (2009, Jun). Simulation based on language learning (Simball): The model. *International Journal for Nursing Education Scholarship*. 6 (1).
- AXLINE, V. M. (1989). *Play therapy*. London: Churchill Livingstone.
- BALTACIOĞLU, İ. H. (1938). *Toplu tedris*. (Öğretmen Kitapları). İstanbul: Sebat Basımevi.
- BATESON, P., Martin, P. (2014). *Oyun, oyunbazlık, yaratıcılık ve inovasyon*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- BORATAV, P. N. (1973). *100 soruda Türk folkloru*. İstanbul.

## Oyun Kavramı ve Sınıflandırılmasına Yönelik Bir Değerlendirme

ÇANKAYA, S., Karamete, A. (2008, Aralık). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 4(2). ss. 115-127.

ÇORUH, S. (1943). *Okullarda drammatizasyon*. (1. Baskı). Bursa: Ankara Kitabevi.

DEMİR, N. (2010). *Türk manileri*. (1. Baskı). Ankara: Gazi Kitabevi.

EDİSKUN, H. (1958). *Okulda sahne çalışmaları*. (1. Baskı). İstanbul: İd Yayınları.

ELKIND, D. (2011). *Oyunun gücü*. Ankara: İmge Yayınları.

EREM, F. (1977). *Adalet Psikolojisi*. Ankara: Sevinç Matbaası.

ERIKSON, E. (1982). *Childhood and Society*. Granada: Granada Publishing.

FICKER, P. (1940). *İş esaslarına uygun öğretim usulleri*. (Çev. Hıfzırrahman Raşit Öymen). Ankara: Ankara Basımevi.

FINK, E. (2015). *Bir dünya sembolü olarak oyun*. (1. Baskı). Çev. Necati Aça. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

FLOREY, L. Greene, S. (2008). Play in middle childhood. In L. Diane Parham, Linda Fazio (Eds.), *Play in occupational therapy for children*. (pp. 79-299). Mosby, USA.

FROST, J. (2001). *Play and child development*. New Jersey: Merril Prentice Hall.

GOLLODAY, S. M. (2005). Alfonso X's Book of Games. <http://www.scatotoday.net/node/11707>. Erişim Tarihi 04.02.2017.

GÜNEŞ, H. (2003). *Çocuk oyunları*. Ankara: Anı Yayıncılık.

HUTTON, E., Sundar, S. (2010). Can video plays enhance creativity? Effects of emotion generated by dance dance revolution. *Creativity Research Journal*, 22(3), 294-303.

KAZANCAKIS, N. (1971). *Kayalı bahçe*. (Çev. Ahmet Angın). İstanbul: İstanbul Kitapçılık

KINCAID, P. Westerlund, K. (2009). Simulation in education and training. *Winter Simulation Conference*. p. 273-280

KOTZÉ ve diğ. (2009). *Creativity and HCI: From experience to design in education*. New York: Springer.

MAY, R. (2012). *Yaratma cesareti*. İstanbul: Metis Yayıncılık.

MEB, (2006). Ortaöğretim Spor Liseleri Eğitsel Oyunlar Dersi 12. Sınıf Öğretim Programı. Ankara: Millî Eğitim Yayınları.

MERRIAM-WEBSTER, definition of game. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/game> Mitchell, E.D., B.S. Mason (1948). *The theory of play*. New York: A.S. Barnes. 04.02.2017 tarihinde alındı.

MOORE, J. (2012). Theater of attachment: Using drama to facilitate attachment in adoption. *Adoption and Fostering*, 30(2), 64-73.

MOYLES, J. R. (1991). *Just playing?* Open University Press: Philadelphia

ONUR, B. (2005). *Türkiye’de çocukluğun tarihi*. (1. Baskı). Ankara: İmge Kitabevi

ONUR, B. (2007). *Çocuk, tarih ve toplum* (1. Baskı). Ankara: İmge Kitabevi

ORUÇ, K. (2013). *Drama ve okul tiyatrosu*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

ÖZBAKIR, İ. (2009). Geleneksel Türk çocuk oyunlarında fonksiyonel oyuncu ebe. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi* , 2(6), s. 481-492.

ROGERS, C., Sawyers, D. J. (1992). *Play in the lives of children*. Washington D.C.: National Association for the Education of Young Children.

TDK. (2017). Oyun. [http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5895d8e2ecda00.75458726](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5895d8e2ecda00.75458726) adresinden 03.02.2017 tarihinde alındı.

TEKEREK, N. (2006). Oyun kavramından dramaya dramadan dramatik eğitime. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*. 22, 47-70.

TIDYMAN, W., Butterfield, M. (1959). *Teaching the language arts*. London: McGraw Hill Book Company.

TUTTLE, C., Paquette, P. (1991). *Thinking play: To play with your childs*. Los Angeles:Lowell House.

TÜRKÇAPAR, H. (2007). *Bilişsel terapi temel ilkeler ve uygulama*. (1. Baskı). Ankara: HYB Basım Yayın.