

Çocukların Gözünden Oyunu Anlamak: Fenomenolojik Bir Çalışma*

Hatice Sapmaz

GİRİŞ

Basit organizmalardan insanlara kadar gözlemlenen oyun davranışı takip eden niteliklere sahiptir: gönüllü ve özgür iradeyle gerçekleşir; sonucundan çok kendisi ödülüdür; belli bir zaman ve mekan ile çerçevesizdir (Huizinga, 1980); bir düzeni ve kuralları vardır (Gray, 2009); belli bir çıkardan ziyade sırf kendisi için gerçekleştirilir ve katılımcılar üst-iletişim aracılığıyla birbirlerinin ne zaman oyunda ya da oyun dışında olduklarını birbirlerine dolaylı olarak iletir (Bateson, 1956). Yani sıra oyun, fiziksel beceriler ve sağlık, duygusal esenlik, toplumla uyumlu olmak için gerekli beceriler, liderlik etme becerileri ve bilişsel beceriler bakımından olumlu çıktılar ile ilişkilidir (Barker ve diğ., 2014; Pellegrini ve Smith, 1998).

Çocukların oyuna dair görüş ve algılarına geldiğimizdeyse; oyunu, belli oyun türleri olarak, örn., top oyunları, satranç, vb. (Ogelman ve diğ., 2019); eğlenceli ya da zorlayıcı gibi duygular uyandıran (İvrendi ve diğ., 2019; Theobald ve diğ., 2015); hayal kurma ögesini barındıran ve içinde “-mı gibi” yapılan (Rogers ve Evans, 2006); koşmak, hız, güç geliştirmek gibi hareket barındıran (Theobald ve diğ., 2015); dışarıda olması tercih edilen (Glenn ve diğ., 2012); tek başına, arkadaşlarla, yetişkinlerle vb. yapılabilen (İvrendi ve diğ., 2019) olarak ifade ettikleri görülmektedir.

Türkiye özelindeyse Milli Eğitim Bakanlığı'nın Okul Öncesi Eğitim Programını (2013) “oyun temelli” olarak tanımladığı görülür. Bu programa göre oyun, çocukluğun önemli bir ihtiyacıdır; çocukların gönüllü ve özgür iradeleriyle gerçekleşir ve onlar için bir keyif kaynağı olmalıdır. Bu bağlamda 3 oyun türü beklenmektedir: yapılandırılmış oyun, yarı-yapılandırılmış oyun ve yapılandırılmamış ya da serbest oyun. Buradaki sözkonusu çalışma ise, çocukların serbest oyun zamanında gerçekleştirilmiştir. Öngörülen, çocukların bu zamanda daha çok oyun oynayabilmeleridir.

AMAÇ

Oyun alanyazınında, genelde yetişkinlere çocukluklarındaki oyun deneyimleri ya da bugünkü çocukların oyunlarına dair görüş ve bilgileri sorulmuştur. Çocuklar ile görüşmeler azınlıkta olup, çocuklarla yapılan çalışmalarda ağırlıklı olarak gözleme başvurulmuştur. Çocukların kendi oyun deneyimlerine dair uzman olduklarını düşünen bu çalışma, beş-altı yaşındaki bir grup çocuk ile gerçekleştirilmiştir. Amaç, alanyazına çocuk görüşleri ile katkıda bulunmak ve çocukların oyun anlayışı ve kavramlarını anlamaya yaklaşmaktır.

ARAŞTIRMA SORULARI

Çalışmanın ana sorusu “Çocuklar için oyun ne ifade ediyor?” olsa da takip eden sorulara da odaklanılmıştır:

- Çocuklar oyuna dair nasıl hissediyor?
- Çocuklar için oyun belli öğelere sahip midir? Öyleyse bunlar nelerdir?
- Çocuklar oyun olan ve olmayanı nasıl ayırt ediyor?
- Çocukları oyun oynamaya motive eden şeyler nelerdir?
- Çocuklar oyunlarına dair ne tür şeyler istiyorlar/diliyorlar?

YÖNTEM

Nitel araştırma olarak kurgulanan bu çalışmada araştırmacı açık uçlu sorular ile alana gitmiş ve bu soruların veri topladıkça değişebileceğini ve olguyu böylece daha iyi anlayabileceğini öngörmüştür. Nitel araştırma desenleri içerisinde fenomenolojik desende kurulmuştur. Bu desende amaç, bir olguyu deneyimleyen bir grubun bu olguya dair algılarını anlamaktır. Bu çalışmada ilgi duyulan olgu, oyundur. Bu yüzden araştırmacı, oyun oynama fırsatları olan bir grup çocukla çalışmıştır. Katılımcıları, İstanbul'da bulunan bir erken çocukluk birimindeki 5-6 yaşlarındaki 8 çocuk oluşturmuştur.

Mozaik Yaklaşımdan (Clark ve Moss, 2005) beslenen bu çalışmada araştırmacı, çocuk dostu veri toplama araçları kullanmıştır. Bunun nedeni bu yaklaşımın çocukları duymaya istekli olması, çocukları yetkin aktörler olarak görmesi, yarının yetişkininden çok bugünün çocuklarına ve onların deneyimlerine odaklanması ve çocuk hakları ile çocukların vatandaşlığını tanımasıdır. Sonuç olarak veri toplama araçları görüşme niteliğinde olup a) araştırmacının çocuk oyununa ait gözlemleri, b) formel olmayan sohbetler, c) çocukların çizimleri ve d) çocukların yönettiği okul turları üzerinden sohbet etme şeklinde ilerlemiştir.

Toplanan veriler tematik analiz ile analiz edilmiştir. Bunu yaparken araştırmacı, kendisini verinin yönlendirmesine özen göstermiştir (Patton, 2002). Çocukların sözlerini anlamaya çalışan araştırmacı kaçınılmaz olarak analize kendi yorumunu katacağını göz önünde bulundurarak (Ricoeur, 1996) süregiden görüş ve anlayışlarını sürekli verinin kendisi ile kıyaslamıştır.

BULGULAR

* Araştırmacı bu çalışmayı, 2020 yılında Boğaziçi Üniversitesi Erken Çocukluk Eğitimi programında yüksek lisans tezi olarak sunmuştur. Tez danışmanı Doç. Dr. Mine Göl-Güven'dir.

Tekrarlayan bir veri analizi sonucunda, çocukların oyun kavramları dört boyut öne çıkmıştır: Oyuna dair güdülenme, oyunda duygular, oyun oynarken hayal gücü ve oyun için kaynaklar.

a. Oyuna dair güdülenme:

Çocukları oyun oynamaya motive eden temel iki unsurun olduğu anlaşılmıştır: (a) heyecan arama ve (b) beceri geliştirme. Çocuklar fiziksel ve hayali gerilim içeren koşullarda **heyecan** duyduklarını, gerek oyundaki zorluğu artırarak gerekse kendisine ve başkasına meydan okuyarak heyecan yarattıklarını belirttiler. Heyecan zaman zaman korkuya dönüşse de bir süre sonra çocuklar yine heyecan aramaya devam edebiliyor.

"Bak, gittikçe daha da zorlaştırıyorum." [Deniz, yatay uzatılmış bir ağaç gövdesinin üzerinde dnegesini koruyarak yürümeye çalışıyor.]

Çocuklar oyun deneyimlerini anlatırken güçlenme, spor yapma ve **beceri geliştirme** gibi ifadeler kullandılar: özellikle de tırmanma merdivenlerinde, trambolinde, salıncakta veya diğer tırmanma seçeneklerindeki oyunlarında.

"Benim gücüm biraz fena yüksek. Bu yüzden gidiyorum (ve) (çocuklar) sallanmak istediklerinde çok fena bir güç kullanarak (sallıyorum). Yani, Ponpon dün bir oyun yarattı mesela, ondan dolayı güçlendim. Sonra böyle hızlı sallamaya başladım." [Mia¹, salıncaktaki oyunlarına dair konuşuyor.]

b. Oyunda duygular:

Çocuklar oyundan bahsederken genelde iyi, mutlu, "uçuyor gibi" veya "kahraman gibi" hissettiklerini belirttiler. Diğer yandan oyun oynayamamak, akranlar arasında belirli etkileşim süreçleri, örneğin göz ardı edilme, aynı rolde kalma, akranlar arasında işbirliği eksikliği, vb. durumlar çocuklarda hafiften güçlüye olumsuz duygular yaratabilmekte: öfke, sevilmiyor, yalnız, haksızlığa uğramış gibi.

"Oyunda ona kötü davran(ıl)ması (çocuğu üzüyor). Mesela diyelim ki onun sırası geldi oyunda. Başka bi kişi onun yerine oynayınca üzülüyo." [Gül, kendisinin çizdiği oyun oynayan hayali bir çocuğun duygularına dair konuşuyor.]

c. Oyunda hayal gücü:

Rol yapmada çocuklar, "-miş gibi" yaparak veya "sadece şaka" diyerek bir oyun eylemini gerçeklikten ayırt edebildiklerini belirttiler. **Fantezi** kavramındaysa oyun, çocukların kendilerine gerçekliğin sınırlamalarından anlık özgürlük sağlıyor ve onlara bir fantezi dünyasının olanaklarını sunuyor.

d. Oyunda Kaynaklar:

Oyun arkadaşları: Çocuklar oyunda tek başına oynayabildikleri gibi başka çocuklarla da oynadıklarını belirttiler. Benzer ilgi alanlarına sahip olmak veya benzer yaşlarda olmak onları bir araya getirebiliyor. Yetişkinleri pek anmamakla birlikte onlardan nadiren oyun arkadaşı ya da belli konularda yardımcı olarak bahsettiler. **Mekanlar:** Çocuklar okul turlarında en sevdikleri oyun yerlerini dışarıda-bahçede gösterdiler. Bahçe onlar için kendi başlarına kalıp kafa dağıtacakları, gizemli şeyler yaşayacakları alanlar anlamlarına gelebiliyor. Aynı zamanda doğa, çocuklar için güzellik demek.

"Ben burayı seviyorum (tırmanma merdivenleri). (Burada) top oynuyorum."
[Capi, okul turunda sevdiği alan olarak tırmanma merdivenlerini gösteriyor; tırmanmaya çalışırken elinde tuttuğu topu işaret ediyor.]

Malzemeler: Çocukların oyun oynarken kullandığı oyuncaklar ve aletlerin çeşitliliği, sayısı ve kalitesi onların oyun deneyimleri için önemli olabiliyor.

"Bunu alçalttılar (tırmanma merdivenindeki yatay bölüm-çocukların üzerine çıkıp yürüdüğü ya da asıldığı). Yüksekken daha güzeldi. Sevmiyorum böyle."
[Umay, okul turunda.]

Güvenlik hissi: Oyunda çocuklar sokakta oynarken bir trafik kazası yaşanmasından endişe duyduklarını belirttiler. Yanı sıra, fiziksel olarak zorlayıcı durumlarda heyecan ararken yine de güvende hissetmek isteyebiliyorlar.

Ponpon: "Gelebilir misin?"

Araştırmacı: "Yardıma mı ihtiyacın var?"

Ponpon: "Evet" [Bu esnada o tırmanma merdivenindeki parmaklıkları tutuyor, sallanmaya hazır].

Araştırmacı: "Tamam" [Ona doğru gidiyor].

Ponpon [sırıtarak]: "Bir şeyler yapacağız". ...

¹ Çocuklar araştırmada kullanılacak takma isimlerini kendileri seçmiştir.

* Araştırmacı bu çalışmayı, 2020 yılında Boğaziçi Üniversitesi Erken Çocukluk Eğitimi programında yüksek lisans tezi olarak sunmuştur. Tez danışmanı Doç. Dr. Mine Göl-Güven'dir.

Arařtırmacı: “*Seni taşıyabileceğimden emin deęilim. Ya yapamazsam? Kendini koruyabilir misin?*”

Ponpon [Bariz bir Őey sylyrmuŐ gibi]: “*Evet [duraklıyor], eęer beni tutarsan (kendimi) koruyabilirim.*”

SONUÇ

Bu alıŐma, yetiŐkinlerin oyuna dair anlayıŐ ve anlamlarının aęırlıkta olduęu ocuk oyunu alıŐmalarına, ocuęun oyuna bakıŐ aısını sunarak alanyazına katkıda bulunmaktadır. nceki araŐtırmalarla desteklenen ve yer yer farklılaŐan bulguları, bu araŐtırmanın sorularını gz nnde bulundurarak zetleyelim:

1. ocuklar, bu alıŐmaya katılırken de katılmayı reddederken de aktif katılım gsterdiler. AraŐtırmacıyla paylaŐmak istediklerini sınırladılar ve kontrol ettiler (Dockett & Perry, 2010).
2. ocuklar oyundan ne kazandıklarının farkındaydı: Oyunda beceri geliŐtirmenin (Theobald ve dię., 2015) ve oyunda heyecan yaratmanın (Ogelman ve dię., 2019) kendileri iin neminden bahsettiler.
3. ocuklar oyunda heyecan ararken veya olumsuz bir duyguyu gidermek iin bir oyun yaratırken olumlu (Theobald ve dię., 2015); reddedilmek gibi iliŐkisel srelerde (Lfdahl ve Hagglund, 2006) ya da oyun oynayamadıklarında ise olumsuz duygular yaŐayabildiklerini belirttiler.
4. ocukların bir baŐka farkındalıęı ise oyunda hayal gc, “-mıŐ gibi” yapmanın varlıęı ve bunun gereklikten farklı olduęu fikridir (Rogers ve Evans, 2006). Oyun ayrıca belli bir zgrlk ve gc deneyimleme Őansı sunar.
5. Oyun ile oyun dıŐı arasındaki ayırım araŐtırmacı iin anlaŐılmaz kalmıŐtır. AraŐtırmacı, oyun olarak gzlemledięi ve ocuklara oyunlarına ynelik sorduęu sorulara “*Hayır, bu oyun deęildi*” gibi karŐılıklar da almıŐtır.
6. ocuklar dıŐarıda olmayı, doęaya ve gzelliklerine yakın durmayı sevdiklerini ve dıŐarıdaki eŐitli imkanların onlar iin anlamlarını belirttiler (Glenn ve dię., 2012).
7. Oyun ocuklar iin ncelikle oyun arkadaŐı olarak akranlarla oynanan sosyal bir etkinlik (İvrendi ve dię., 2019) olarak anılmakla birlikte, ocuklar yalnız oynadıklarını da dile getirdiler.

Sonuç olarak, ocuklar eylemlerini oyun olarak adlandırsın ya da adlandırmassın, onların bireysel ya da kolektif olarak failliklerini uygulamak, gc deneyimlemek ve oyuna dair gdlenmelerini gerekleŐtirmek iin alana, gven duygusuna, materyallere ve arkadaŐlara ihtiyaı olduęunu syleyebiliriz.

NERİLER

Oyun zamanı ve alanlarının yaratılmasında ocuklar , uygulayıcılar ve/ ya da araŐtırmacılar arasında bir iŐbirlięi olduka verimli olabilir. Clark ve Moss (2005) tarafından yapılan alıŐma, ocukların sesini dinlemenin eęitim deneyimini nasıl zenginleŐtirdięinin bir rneęidir. Byle bir giriŐim, Milli Eęitim Bakanlığı'nın eęitim programının “oyun temelli” ynnn geliŐtirilmesinde bilgi saęlayabilir. Bu baęlamda, gelecekteki araŐtırmalar, oyun alanlarının ve zamanının birlikte nasıl inŐa edilebileceęini anlamak iin ocukların yetiŐkinlerle birlikte araŐtırmacı roln paylaŐtıęı bir eylem araŐtırması veya katılımcı bir yaklaŐımı benimseyebilir. Ayrıca, ocuklara ek olarak ebeveynler ya da bakım verenler gibi ocukların yaŐamlarındaki birincil yetiŐkinlerle de yapılan araŐtırmalar, ocukların oyun kavramsallaŐtırmalarını daha derinlemesine anlamamıza yardımcı olabilir.

KAYNAKA

- Barker, J. E., Semenov, A. D., Michaelson, L., Provan, L. S., Snyder, H. R., ve Munakata, Y. (2014). Less-structured time in children's daily lives predicts self-directed executive functioning. *Frontiers in Psychology*, 1-16.
- Bateson, G. (1956). The message “This is play”. B. Schaffner (Ed.), *Group processes: Transactions of the second conference iinde*, ss. 145–242. Madison: Josiah Macy Jr. Foundation.
- Clark, A., ve Moss, P. (2005). *Spaces to play: more listening to young children using the Mosaic approach*. Londra, İngiltere: The National Children's Bureau (NCB).
- Dockett, S., ve Perry, B. (2010). Researching with young children: Seeking assent. *Child Indicators Research*, 1-17.
- Glenn, N. M., Knight, C. J., Holt, N. L., & Spence, J. C. (2012). Meanings of play among children. *Childhood*, 185-199.
- Gray, P. (2009). Play as a foundation for hunter-gatherer social existence. *American Journal of Play*, 476-522.

* AraŐtırmacı bu alıŐmayı, 2020 yılında Boęazii niversitesi Erken ocukluk Eęitimi programında yksek lisans tezi olarak sunmuŐtur. Tez danıŐmanı Do. Dr. Mine Gl-Gven'dir.

- Huizinga, J. (1980). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Londra, İngiltere: Routledge & Kegan Paul.
- İvrendi, A., Cevher-Kalburan, N., Hansen Sandseter, E., Storli, R., ve Holla Sivertsen, A. (2019). Children, mothers, and preschool teachers' perceptions of play: Findings from Turkey and Norway. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 3(1), 32-54.
- Löfdahl, A., ve Hägglund, S. (2006). Power and participation: Social representations among children in pre-school. *Soc Psychol Education*, 9, 179-194.
- Ogelman, H.G., Aytacı, P., Erol, A., Erdentuğ, F.G., Akdeniz-Yolaç, Ö. ve Güner Özbilen, M. (2019). Anne-baba ve çocuk görüşleri doğrultusunda oyun. *International Anatolia Academic Online Journal*, 5(2), 65-87.
- Patton, M.Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods* (3rd ed.). Los Angeles, CA: SAGE.
- Pellegrini, A. D., ve Smith, P. K. (1998). The development of play during childhood: forms and possible functions. *Child Psychology and Psychiatry Review*, 51-57.
- Ricoeur, P. (1996). On interpretation. R. Kearney ve M. Rainwater (Eds), *The Continental Philosophy Reader* içinde, ss. 138-55. Londra, İngiltere: Routledge.
- Rogers, S. ve Evans, J. (2006). Playing the game? Exploring role play from children's perspectives. *European Early Childhood Education Research Journal*, 14(1), 43-55.
- Theobald, M., Danby, S., Einarsdóttir, J., Bourne, J., Jones, D., Ross, S., Knaggs, H., ve Carter-Jones, H. (2015). Children's perspectives of play and learning for educational practice. *Education Sciences*, 5, 345-362.