

KOÇ OKULU

ÇOCUĞUN DİLİ OYUN



**KOÇ OKULU, İLKOKUL
REHBERLİK ve PSİKOLOJİK DANIŞMA BÖLÜMÜ
VELİ BÜLTENİ
MART, 2025**

Hadi gelin zamanda bir yolculuk yapalım ve sizi çocukluğunuza götürelim. En sevdiğiniz oyun hangisiydi? En çok kimlerle oynardınız? Oyun gruplarınız kaç kişiden oluşurdu? Oyunlardaki rolünüz ne olurdu? Oyunlarla aranız bugün nasıl? Bu sorular sizi kendi çocukluğunuza ve oyuna bakış açınız üzerine düşünmeye davet etmek için yönlendirilmiştir.

Bu yazı boyunca da hem kendi çocukluğunuzu ve çocuk yanınızı hem de çocuğunuzu aklınızda tutarak oyun hakkında tekrar düşünebilirsiniz.

Yaşlandığımız için vazgeçmeyiz oyun oynamaktan.

Oyun oynamaktan vazgeçtiğimiz için yaşlanırız.

Bernard Shaw

Oyun kelimesinin, kelime anlamı araştırıldığında oyunun çeşitli manalara geldiği fark edilebilir. Hoşça vakit geçirmek için bir araç olarak kullanılmasının yanı sıra bir aldatmaca anlamı dahi içermektedir. Eski Türkçe’de yarışmak anlamına gelen “oz” kelimesinden türetildiği de ileri sürülmektedir.

Bu bize şunu da düşündürebilir:

- Oyunun içerisinde doğası gereği de bir rekabet var mıdır?
- Oyun denildiğinde sizin aklınıza hangi deyimler geliyor?

Oyun yalnızca insanlar için değil doğa için de çeşitli işlevler barındırır. Örneğin aslan ailesinin içerisinde bulunan kamera onların tüm “aile ilişkilerini” gözler önüne sererken sosyal yönlerini de fark etmemizi sağlar. Anne aslan yuvanın güvenliğini ve huzurunu sağlamak için çalışırken; baba aslan da eş zamanlı anda yavru aslanlarla oynayarak onları av sürecine (gerçek yaşama) hazırlamaktadır. Bu oyun dışarıdan görüldüğünde vahşice gibi algılsa bile gerçek deneyim öncesinde yavrulara sunulmuş bir deneyim alanı oluşturmaktadır. Hiçkimsenin zarar görmediği ama görülebilecek zararlara karşı güçlenilebildiği bir alan.

İnsan yaşamında da oyunun hayat macerası için benzer bir işlevi vardır. Son on yılda yapılan araştırmalar gösteriyor ki insanoğlu için oyun daha anne karnından itibaren başlıyor. Fetusun annenin karnında kendisinin ritmik hareketleri ile eğlenen, amniyon sıvısına ulaşan bir pıhtı ile top gibi oynayan, plasentayı bir oyun aracı haline getirdiğini gösteren çeşitli görüntülemeler yapılmaktadır. Yine de bunun gerçek bir oyun olup olmadığı da araştırmacılar arasında bir tartışma konusudur; ancak anne ile bebek arasında gebelik sırasında bir ilişki kurduğunu gösteren çok daha fazla bebeklik dönemi araştırmaları mevcuttur. Bebek doğumunun ardından annenin masal okuma sesini, diğer seslere tercih etmektedir. Bakım verenler ile yenidoğan buluştuğu andan itibaren de aralarında çeşitli oyunlar gelişir.

Bu oyunlar aracılığı ile çocuğun bilişsel, duygusal, sosyal gelişimleri beyin fonksiyonlarının geliştiği dönem ile uyumlu olarak ivme kazanır. Çocuk oyun aracılığı ile hem kendisi hem de öteki ile ilgili farkındalık sahibi olur: kim olduğu, rolleri, zevkleri, kızdıkları, bakış açısı. Ben ne hissediyorum, benim hislerime karşılık öteki ne yanıt veriyor? Ötekinin düşünme biçimi ne ve ben nasıl düşünüyorum?



Acaba, benim de böyle düşünmem kendim için uygun mu? Çeşitli oyun türleri ile tüm bu alanlara dair farkındalıkları oluşur, deneyimleri hayata geçirir, uygun olanları alır veya bırakır. Hem kendine hem ötekine hem de dünyaya karşı zihinsel temsilleri oluşturur. Bu da insanoğlunun dış dünyaya hazırlanması için önemli bir becerinin gelişmesine hizmet eder. Daha söz öncesinde oluşan bir dil olan oyun ile gelişim güçlenmekte ve söz ile beraber yeni oyunlarla daha karmaşık içeriklere ulaşmamızı sağlamaktadır. Bu nedenle söze dökmekte zorlandığımız bazı duygularımızı "oyun" aracılığı ile yaşamak daha rahatlatıcı olabilir. Bir tiyatro sahnesinde bir kadının ağısına duyulan hüznün bir yetişkin için tiyatro oyunu aracılığı ile dile dökülmeye olanak sağlarken bir çocuk için kaybetmenin acısı bir doktorculuk oyununda canlanabilir ve konuşulabilir hale gelebilir.

Psikanalitik literatürde ilk olarak Sigmund Freud "makara oyunu" ile oyunun iyileştirici etkisinden bahsetmiştir. Kızını ziyarete gittiği bir seyahatte torununu gözlemleme fırsatı bulan Freud, torunu Ernst'in fort-da oyununu tekrarlayarak kendini rahatlattığını izlemiştir. Ernst'in annesi iş için evden çıkar ve çocuk buna çok üzülür. Annesinin kendisinden uzaklaşma deneyimini bir oyuna çevirir. İpe bağlanmış olan makarayı bir perdenin arkasına atarak "fort" (gitti) diye bağırır; sonra da ipi geri çekerek makaraya kavuşur ve "da" (geldi) diyerek seslenir. Bu oyunu tekrarlayarak kaybolan kişinin yeniden geleceği ve kavuşmanın yaşanacağı anı düşlemleyerek kendini rahatlatır. Üstelik kontrol de çocuğun kendisindedir. İsteddiği zaman gönderir, istediği zaman geri getirir. Edilgen olan çocuk aktif hale gelerek oyun sayesinde etkin bir rol almış olur. Sonun bilinmesi, gidenin geri gelmesi, kontrolün sağlanması ise ruhsal bir rahatlatma alanı oluşturur.



Oyun, insan için ama özellikle çocuk (farklı bir dil konuşmak için yeterli yaşam deneyimi yoktur ve ayrıca gerçek yaşam çok daha acı verici olabilir) için ruhsal dünyasını kabul edilebilir bir şekilde dışa vurmasına olanak sağlayan bir ara alandır. Çocuk bu ara alanda istediği her şeyi yapabilir, istediği her role bürünebilir, tüm çatışmalarını ortaya koyabilir; fakat gün sonunda herkes güvende ve mutlu olur. Ruhsal dünyaya ait tüm duygular dışarıya yansıtılmıştır ancak bu bir patlamayla değil tüm duyguların sağlıklı olarak sergilenebildiği bir sahnede olmuştur. Yarışma yapılır ama kimse gerçekten kaybetmez; saklanılır ama kimse gerçekten kaybolmaz; bir yerden aşağı düşülür ama kimse gerçekten ölmez, birini vurur ama aslında öldürmez.

Çocuk içerideki tüm zor yaşantıları tekrar tekrar oyun aracılığı ile deneyimleyerek kendisi için durumu artık baş edilebilir bir hale getirir. Yetişkinler de çok zor geçen bir günün sonunda benzer bir adaptasyonu doğal olarak yapmaya devam eder. Yakın bir arkadaş ile sohbet etmek, dizi izlemek, sergi gezmek, tiyatro oyunu izlemek ya da bilgisayar oyunu oynamak gibi düşünülebilir.

Bu durumda sanat, insan ilişkileri ve video oyunları da yetişkinin kendisini "geliştirmek" için kullandığı oyunlar olabilir mi?

Oyun bağ kurulmasını ve bağın güçlenmesini sağlar. Ailece oynanan oyunlar çocuklar için aile içi bağların hissedildiği ve güçlendirildiği alanlar yaratır. Güçlenen ilişki ve sevgi bağları ailenin ya da çocuğun geçirebileceği zor zamanların kurtarıcısı olacak referans noktaları oluşturur. Aile içi iletişimde birbirimize ulaşmanın bir yolu, kapı aralayıcısı, kolaylaştırıcısı olarak da işlev görebilir. Plato'ya göre bir insan hakkında bilgi almak için onunla bir saat oyun oynayarak, bir yıl konuşarak keşfedebileceğinizden daha çok şeyi öğrenebilirsiniz. Çocuğun düşlem alanında olanları fark etmek, metaforlar aracılığı ile fark edilen malzemeyi işlemesine olanak sağlamak ve bir konu hakkında ne hissettiğini görüp anlamak için işlevsel bir araç olabilir. Tabii ki bu bir dedektif gibi tüm oyunun içindeki malzemeyi izlemeye dönüşürse çocuk bunu fark edecektir.

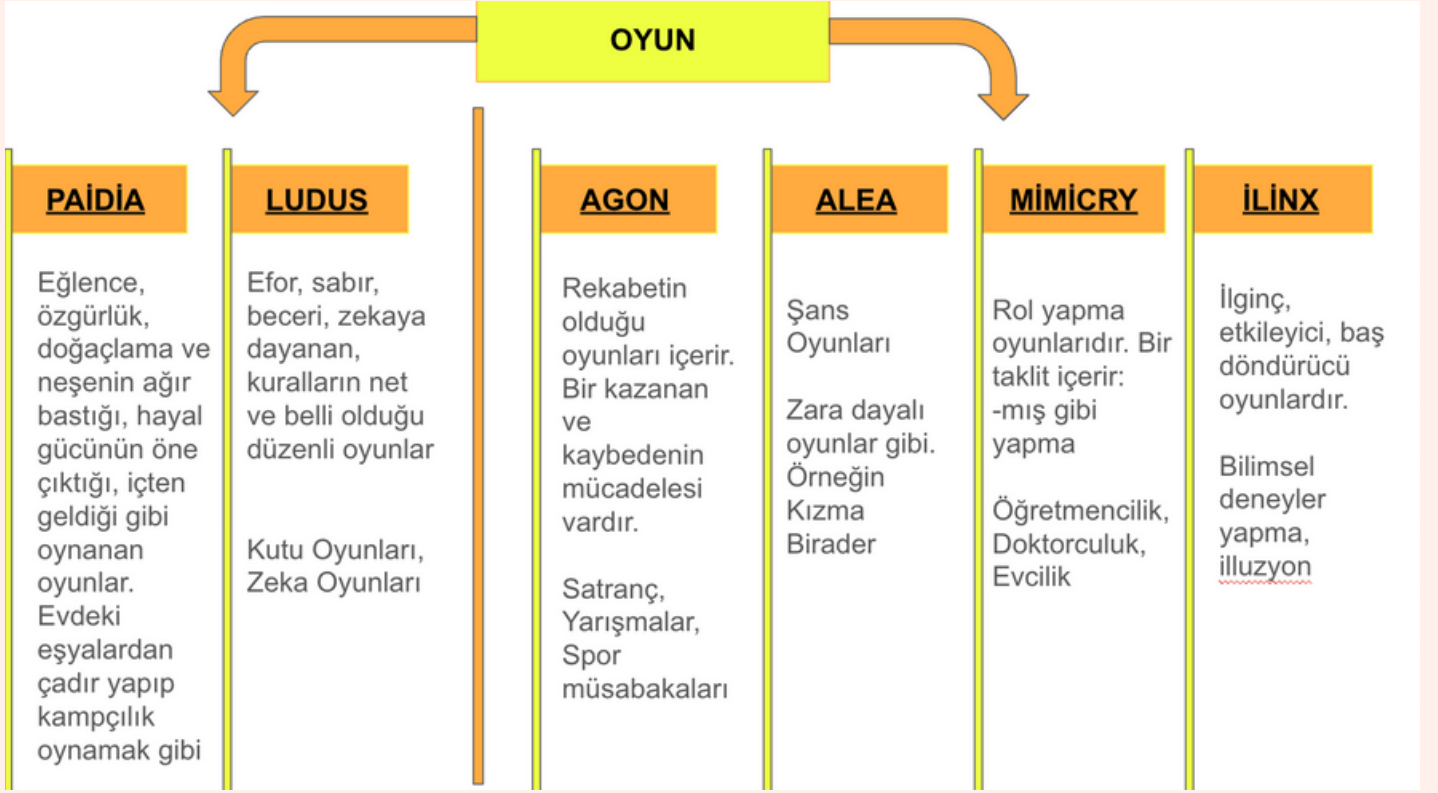
Bahsedilen oyun samimiyetin ve özgürlüğün hissedildiği oyundur. Zaman zaman ebeveynlerin çocuğun oyunlarından çıkan malzemeden rahatsızlık duyduğu, oyunu bir dönüştürme aracı olarak kullanmak istediği ve oyunu bırakıp öğretici bir kimliğe geçtiği görülür. Bu durumda oyun doğallıktan uzaklaşmış olur. Oyuna anlık müdahaleler yapılması için bir araç olarak kullanılmasından ziyade çocuğun var olan malzemeyi işlemesine fırsat vermek, gerekiyorsa bunu farklı bir konuşma alanına doğal bir içerik olarak taşımak çocuk için daha yapılandırıcı olacaktır. Örneğin çocuk elindeki sopayı bir silah olarak kullanıp birilerini vurabilir, kağıttan ninja yıldızı yapıp bir ninja olabilir. Bu oyunlar çocuğun saldırganlık arzusunu doyumak için oynadığı sağaltıcı girişimlerdir. Burada araya girerek öfke, saldırganlık, zarar verme temaları üzerinden konuşmak ya da oyunu durdurmak çocuğun saldırganlık dürtüsünü nasıl işleyeceği hakkında bir fikre sahip olmasını engelleyebilir, kendi saldırganlığından kendisi de korkabilir ve bu dürtüyü nasıl kabul alanında yaşayacağını bilemeyebilir. Hatta belki yetişkinin gözünde kendi kötü yanını görmek kendi benliği hakkında yanılsamalı düşüncelere onu götürebilir. Oyun aracılığı ile çocuğun benlik tasarımı geliştirmesine katkı sağlayabilirsiniz. Çocuğunuz ve onun dünyası hakkında daha fazla bilgi alabilir ve ona yeni fikirler sunarak çözüm önerilerinin zenginleşmesini destekleyebilirsiniz. (Ben kimim, nasıl hissediyorum, bu duyguya hangi tepkiyi veriyorum, zor durumla nasıl baş ediyorum, annem-babam-kardeşlerim oyun içinde nasıl?)



Çocuğunuza kazandırmak istediğiniz davranışları oyunlaştırma aracılığıyla çok daha rahat yapabildiğinizi de gözlemleyebilirsiniz. Her ne kadar sözcükler ile aynı dili konuşuyor olsak da aslında çocuklar oyun dilini daha etkili kullanırlar. İş birliğini arttırmaya yönelik olan bu oyunlar adeta çocuğun bir şifresi gibidir. (Dişlerimizin içine gizlenmiş olan düşman askerlerini bulacak roket (diş fırçası) hazır mı komutanım? Yakıtını (diş macunu) da eklediniz mi?) Bunun yerine "Artık dişlerini fırçalaman lazım." cümlesi ile harekete geçmelerini beklemek bazen anladıkları ama yapmak istemedikleri bir "işe" dönüşebilir. Bu örnek daha küçük yaş çocuklar için uygun olsa da zaman zaman büyük çocuklar dahi işlerinin içine keyif ve neşe eklendiğinde daha istekli olabilirler. Gary Landreth'in dediği gibi "Kuşlar uçar, balıklar yüzer, çocuklar oynar." İş değil ama oyun onların doğasıdır. Zor koşullarda yaşamak zorunda kalmış çocukların dahi oyun aracılığı ile hayatta kaldığını gösteren pek çok içeriğe ya da doğrudan deneyimlenen yaşam olaylarına şahit olmuşsunuzdur.

Sizce bugünkü iş başarınızda çocukken oynadığınız oyunların etkisi var mıdır? Araştırmalar gösteriyor ki oyun kurmanın ve sürdürmenin hayat becerisi ile yakından ilişkisi vardır. Bir oyunu kurup sürdürebilmek için nelere ihtiyaç var bakalım mı? Yaratıcılık, iletişim, kural ve sınır belirleme ve buna uyma, hakkını koruma ve arama, dikkat ve konsantrasyon, aynı anda birkaç işe odaklanabilme, sabır ve sebat gösterme, strateji oluşturma, yeni olasılıklar yaratma, duygu kontrolü, kendini rahatlatılabilme, vs. Tüm bunlar hayat becerisini yordamıyor mu?

Oyunun önemi fark edildikçe oyun ve oyuncak endüstrisine yapılan yatırım da arttı, oyunlar ve oyuncaklar oldukça çeşitlendi. Pek çok oyun türü bulunmakla beraber çocuğunuzun ve sizin en çok hangi oyun türünü ya da oyuncağı seçtiğiniz de hem sizin hem de çocuğunuzun ruhsallığı ve yaşamı algılayışınızı yorduyor olabilir. Bu nedenle üzerine düşünülmesinin yararlı olabileceğini düşündüğümüz için bu kısma da kısaca yer vermek istiyoruz. Türkçe dilinde bizler oyun kelimesini daha genel anlamda kullanırken İngilizce dilinde burada bir ayrım vardır: game, daha çok kurallı ve rekabete dayalı oyunları içerirken; play yaratıcılık ve kurgu içeren oyunları tarifler. Bir oyun kuramcısı olan Roger Caillois'un sınıflandırması son günlerde pek çok alanda en çok tarifi edilen sınıflandırmadır.



Tüm bu sıralamaya bakıldığında; "Siz evinizde hangi tür oyunları tercih ediyorsunuz? Bu oyunları tercih etmenizin nedenleri ne olabilir?

Bu oyunların biri diğerinden daha tercih edilir ya da daha doğrudur diye değerlendirebilmemiz mümkün değildir. Ancak tek boyutlu bir oyun ritmini de kuruluk olarak yorumlamak pek de yanlış olmaz. Peki sizce şu anda çocukların ve gençlerin oynamayı en çok tercih ettiği video oyunlarını, bilgisayar oyunlarını hangi kategoriye alabiliriz? Sanki her birinin içine bazı oyunlar giriyor gibi. Acaba bu çeşitlilik hali de onları biraz kendilerine çekiyor olabilir mi? Nesil farkı nedeniyle anlamakta ve anlamlandırmakta zorluk yaşadığımız bu oyun türü yetişkinlere, ebeveynlere, eğitmenlere tanıdık gelmediği için güvenli gelmiyor ve bu nedenle onu yasaklayarak daha çok merak nesnesi haline getiriyor olabilir miyiz? Bilgisayar ve tablet üzerinden oynanan oyunlara yaş sınırı ve zaman sınırı getiriliyor olmasının nedeni bize de doğal gelmeyen içeriklerin olmasından kaynaklandığı doğrudur. Yine çeşitliliğe vurgu yaparak bu oyun türlerini düşman ilan etmek, onları dışarıda tutmaya çalışmak nafile bir mücadele alanı oluşturacak gibi görünmektedir. Bizler için yeni olsa da çocukların içinde bulunduğu bu dünyayı tanımaya ve uzlaşmaya çalışmak ekran ile ilgili makus mücadelemize katkıda bulunabilir. Literatüre göre ekran ile ilgili sınırlamalar günlük olarak yapılandırılmalıdır. Çocuğun yaşı oranında ilerleyerek ekran süresi kadar ekran dışı faaliyet önerilmektedir. (40 dakika ekran, 40 dakika lego yapma, kitap okuma, kutu oyunu oynama gibi) Ekran süresinden çok daha önemli bir biçimde kullanılan içeriğin yaş sınırını kontrol etmek yetişkinin sorumluluğundadır.

Oyun oynamak her ne kadar keyif veren bir eylem olsa da yetişkin için sürekli bir çocuk ile oynamak ne yetişkine ne de çocuğa iyi gelmeyecektir. Beraber oyun oynamak için optimum bir süre yoktur. Ebeveynlik sezgilerinize ve kendi oyun arzunuza göre oyunu şekillendirmek hem size hem de çocuğunuza daha samimi ve keyifli gelecektir. Çocuğunuzun da sizin de kendinizle baş başa kalmaya ihtiyacınızın olduğunu unutmayın. Çocuk bazen kendisiyle de kalarak yaratıcılığını ve yalnız kalabilme becerisini geliştirir. Kendiyle oyun kurabilen çocuk yaşamda yalnız başına kalacağı durumlara karşı kendini güçlendirmeye başlar. Her ne kadar oyun çocuğun dili ve yaşamı da olsa hayat bir açık büfe gibidir. Tek bir lezzeti tabağınıza almanız diğer lezzetleri hiç tatmamanıza neden olur. Amacımız çocukları haz dünyasında tutmak değil, çocuğun dilini konuşarak onun büyümesine yoldaşlık etmek olmalı.

KAYNAKÇA

Axline, V. (2020). Benliğini Arayan Çocuk (Çev: Misli Baydoğan).

Karadeniz, G. (2024). *Oyunun Zihin Kuramının Bileşenlerine Katkısı*. Psikanaliz Defterleri 12. sayısı . Oyun ve Oyuncak.

Keskinöz Bilen, N. (2024). *Oyunlu Bir Yazı: Siz Hangi Oyunsunuz?* Psikanaliz Defterleri 12. sayısı . Oyun ve Oyuncak.

Prat, R. (2024) Bağlanma ve kayıp hakkında düşünmek için yeni bir paradigma. İstanbul Psikanaliz Derneği, 20. Çocuk Psikanaliz Günleri

Ray, D. (2019) İleri Düzey Oyun Terapisi (Çev: Duygu Olgaç).

Soosh (2018) Babam Yanımdayken

Stern, D. (2024). Bir Bebeğin Günlüğü.

Winnicott, D. (2014). Oyun ve Gerçeklik (Çev. Tuncay Birkan).