

OYUNUN DEĞERİ

Pierre R. RASEN*
Demet ÖNGEN**

Ekonomik veya sosyal durumu ne olursa olsun oyun oynama hakkı her çocuk için temel bir haktır. Gerçekten de oyunun teşvik edilmesi açık bir şekilde koruyucu hekimliğin bir parçasıdır.

Oyun eğlencedir. Oyunun eğlence olması BM Çocuk Hakları Bildirgesi'ne, yiyecek, korunma, tıbbi bakım, eğitim ve anababa sevgisiyle birlikte dahil edilmesini haklı göstermek için tek başına yeterli değil midir? Eğlenmekten, oyundan yoksun çocuklar, çocukluk dönemini yaşamayan çocuklardır. Ancak, oyun oynamak için, oyunun eğlence değerinden çok daha fazla neden vardır. Oyun toplumun aynasıdır: Oyun toplumun temel değerlerini yansıtır ve bunları çocuğa aktarır. Oyun, çocuğun teknik bilgileri, yetişkin yaşamında gerekli olacak değerleri ve rolleri kazanmasını sağlayan en önemli eğitimsel etkenlerden biridir. Oyun çocuğun yaratıcılığına, sosyal, bilişsel ve duygusal gelişimine katkıda bulunur.

Oyun gerçekten evrensel bir olgudur: Her insan toplumunda -hayvanlarda olduğu gibi- bir şekilde var olmakta ve tarih öncesi zamanlara kadar uzanmaktadır. Fakat hem oyun türlerinde hem de eğlendirici etkinliklere ayrılan zamanın miktarında kültürel farklılıklar vardır.

Eskimolar, Avustralya yerlileri veya Kalahari'nin Buşmenleri gibi avcı ve kabile halinde yaşayan halkların göreceli olarak eğlence için daha fazla zamanları vardır. Bu halkların yaşadığı çöller ve soğuk bölgeler çetin görünen koşullara karşın çok az maddi gereksinim gerektirir ve bunların doyurulması için gerekli işin miktarı da benzer şekilde azdır; her yetişkin için ortalama dört saatlik bir çalışma oldukça yeterlidir ve çocukların herhangi bir işe katkıda bulunmaları gerekmemektedir. Çocuklar zamanlarının çoğunda oynama özgürlüğüne sahiptirler ve hatta yetişkinler de oyun dahil olmak üzere bir takım üretici olmayan etkinliklerle zaman geçirirler.

Hayvanların sürekli bir bakıma gereksinimleri olması nedeniyle, hayvancılık avlanmaktan daha fazla iş gerektirmektedir. Gündelik işlerin çoğu

* Dasen R. Pierre, "The Value of Play" World Health, Jan./Feb. 1984.

** A.Ü. EBF. Doktora Öğrencisi.

çocuklara, özellikle de erkek çocuklara yüklenir. Tarım işi de çoğu çocuklar tarafından yürütülen yoğun bir çalışmayı içerir. Bu nedenle, geleneksel tarım ve hayvancılıkla uğraşan toplumlarda, çocukların ailenin geçimine çok küçük yaşlardan itibaren katkıda bulunmaları istenir. Fildişi sahilinde, kırsal bir toplum olan Baoulé'ler arasında son zamanlarda yürüttüğüm gözlemsel bir çalışmada saptadığıma göre, 8-9 yaşlarındaki Batı Afrikalı çocuklar zamanlarının sadece % 25'ini oyuna ayırabiliyorlardı ve günlerinin % 60'ı çeşitli gündelik işlerle geçiyordu. Ancak bu ortalamalar önemli bir cinsiyet farkını gizlemektedir. Bu yaş grubundaki erkek çocukların zamanlarının % 40'ı oyunla geçerken, kız çocuklar zamanlarının sadece % 13'ünü oyun için harcayabiliyorlardı. Kırsal Kenya toplumunda yürütülen benzer bir çalışmada, 5-7 yaşlar arasındaki kız ve erkek çocukların zamanlarının yarısı çalışmakla geçerken, 10-11 yaşlarından sonra kızların zamanlarının sadece % 2'si oyun için artmaktadır. Ev işleri, kendine özgü özellikleri nedeniyle önemli öğrenme durumlarıdır; çocuklar anababalarıyla, abla ve ağabeyleriyle yakın bir ilişki içinde ve taklit yoluyla, yetişkin olarak gelecekte alacakları rolleri öğrenmektedirler. Zeki olarak nitelenen çocuk, söz gelimi bir Baoulé, görevlerini isteyerek yerine getiren ve oyunla zaman kaybetmeyen çocuktur. Bununla birlikte oyundan geriye kalan sınırlı zaman biraz sonra göreceğimiz gibi yaratıcı etkinlikler için harcanabilir.

Çocukların ev işlerinde değil ancak tarımda, madencilikte, tekstilde veya diğer fabrikalarda, endüstriyel üretim sürecinde kullanıldığı az gelişmiş endüstri toplumlarında durum çok daha kötüdür. ILO'nun bir tahminine göre, 1979 Uluslararası çocuk yılında 15 yaşın altında yaklaşık 52 milyon çocuk sömürülmekteydi. Bu koşullarda oyuna çok az veya hiç zaman kalmamasının yanısıra, işin kendisi de sağlıklı bir gelişime olanak tanıyacak türden değildir. Öte yandan, gelişmiş endüstri toplumlarında okulda geçirilen uzun zamana karşın çocuklarla yürütülen çok az iş olması nedeniyle oyuna çok zaman kalmaktadır.

Kültürlere göre değişen sadece ayrılan zaman değil, aynı zamanda bilinen ve izin verilen oyun çeşitleridir. Fazla basitleştirme riskini göze alarak oyunu şu şekilde sınıflandırabiliriz:

1) Sonuçların, oyuncunun motor etkinliği ile belirlendiği fiziksel beceri oyunları (yarışlar, dartlar)

2) Sonuçların tahminle veya rasgele belirlendiği şans oyunları (zar, rulet, bingo, iskambil kağıdı)

3) Sonuçların akılcı seçimlerle belirlendiği strateji oyunları (satranç, dama)

4) Genellikle kazanan veya kaybedenin olmadığı simgesel oyunlar

Fiziksel beceri oyunları hemen hemen her toplumda görülmektedir; bazen bu tür oyunlar saldırganlığın yararlı bir şekilde boşaltılması olarak görülürler, bazen de bunlar görünürde zararsız ancak gizli bir şekilde savaşa hazırlanma yoludur. Avcı ve kabile halinde yaşayan veya daha genel bir anlatımla ekonomik veya sosyal belirsizlik içinde olan toplumlarda şans oyunları tipik bir biçimde daha az çeşitlilik gösterirler; hatta yasaklanabilirler veya yalnızca büyü törenlerine bağlı kalırlar. Öte yandan bu toplumlarda daha çok strateji oyunları bulunur.

Başka bir deyişle, oyun türleri toplumun baskın yaşam biçimini veya yapısını yansıtır ve oyun oynamak çocukların, baskın kültürel normların gerektirdiği tutumları ve değerleri kazanmalarına yardımcı olur.

Oyunun bu uyum sağlayıcı ve işlevsel rolü en çok simgesel oyunda açıktır. Örneğin, tarım ve hayvancılık gibi ekonominin geleneksel yollarla yürütüldüğü kültürler, katı bir takliti vurgularlar. Kırsal bölgede yaşayan Afrikalı çocuklar üzerinde yürüttüğüm gözlemsel çalışmalarda, oyun etkinliklerinin yaklaşık sadece % 10'u simgesel oyundu ve her zaman çocukların kendilerini yetişkin olarak varsaydıkları rolleri yansıtmaktaydı. Kız çocuklar, pek hareketli olan kardeşlerine bakmanın yanısıra oyuncak bebeklerine yemek veya geleneksel ilaçlar hazırlayarak evcilik oyunları oynarlarken, erkek çocuklar daha çok araba kullanmayı hayal etmekteydiler.

Başarının simgesel (make-believe) araçlarla kazanılmasının önemli olduğu endüstrileşmiş Batı toplumlarında çocuklar, çizgi romanlardan ve televizyondan esinlendikleri tamamen düşsel kahramanların yanısıra, yetişkin rolünde oynama şansını elde ettikleri çok çeşitli rolleri yansıtan yaratıcı sosyal drama ve simgesel etkinliklerle zamanlarını geçirmektedirler.

Her iki durumda da yetişkin rollerinin model alınmasında simgesel oyunun önemli bir eğitimsel işlevi vardır. Araştırmacı gözlemden taklitle ve en son olarak da oyun ve işin genellikle birbirinden ayırt edilemediği gerçek yaşam davranışlarına doğru bir ardışıklık uzanmaktadır. Tipik bir Batı Afrika köyünde 3 yaşındaki çocuk bir demirciyi saatlerce izler; 4 yaşındaki çocuk sopasıyla bir taş parçasına demircinin yaptığı gibi vurur; 8 yaşındaki çocuk arkadaşlarıyla demircilik oynar, 10 yaşında odun taşıyarak veya körüğü çalıştırarak demircinin yardımcısı olur, 12 yaşında demir dövmek için gerekli becerileri öğrenmeye başlar ve 18'inde kendi demirhanesinde çalışır.

YARATICI OYUN

Yaratıcılık, kırsal bölgelerde yaşayan Afrikalı çocukların simgesel (make-believe) oyununda yok denecek kadar az gözüküyorsa da, en açık biçimde oyuncak yapımında ortaya çıkmaktadır. Etnopsikolojik yayınlarda Afrikalı çocuğun çevresi çok yoksul olarak betimlenir: Hazır oyuncaklar, özellikle de Batı'nın orta sınıf anababaları tarafından beğenilen eğitimsel işlevi olduğu varsayılan oyuncakların hiçbiri yoktur. Afrikalı çocuğun açık olarak gözlenen bu yoksunluğu çektığı söylenmektedir.

Afrikalı bebeklerin ve küçük çocukların kendiliğinden davranışlarını gözlerken, bu betimlemelerin gerçeklikten uzak olduğunu keşfettim. Afrikalı anababaların Batılılar gibi çocuklarıyla etkileşimleri sırasında nesnelere kullanmadıkları doğrudur; çocuk, çingırağın veya rengarenk bir oyuncakın gösterilmesinden çok, doğrudan beden temasıyla özellikle de annesinin memesiyle rahatlatılmaktadır. Fakat, çevrede mutfak ve diğer ev araç gereçleri, her türlü eski, kırık dökük ev eşyaları, sopalar, taşlar ve çamur gibi bol miktarda nesne bulunmaktadır. Dahası Afrikalı çocuk, bizim çocuklarımıza yüklediğimiz aşırı koruyucu kısıtlamalar olmaksızın herşeye dokunma ve eline alma konusunda serbesttir.

Benzer bir durum çocukluğun daha geç evrelerinde ortaya çıkar: Kırsal bölgelerde yaşayan Afrikalı çocukların eline, eğer geçse bile çok az hazır oyuncak geçer. Erkek çocuklar, bu nedenle kendi oyuncaklarını yetişkinlerin herhangi bir katkısı olmaksızın kendileri yaparlar. Bu şekilde üretilen oyuncakların çeşitliliği şaşırtıcıdır; fakat tüm Afrika'da tartışmasız en sevilen oyuncak, kırsal bölgelerde çevrede bulunabilen sopa, kamış, eski ev eşyaları, tekerlekleri için yuvarlak meyvaların, metal tellerin kullanıldığı arabadır. Yine gerçeği taklit etme eğilimi vardır; fakat bu inşa etkinliklerindeki yaratıcılık, endüstrileşmiş ülkelerde çocuğa verilen plastik arabalar ve roketlerle karşılaştırıldığında, sahip olmaktan çok üretmenin ve varolmanın önemini yansıtmaktadır. Gerçekten de oyuncaklar aynı zamanda ister tüketici ister kırsal olsun bir toplumun değerlerini yansıtır ve bunları çocuklara aşırlar.

Son derece yaratıcı veya gelişimsel yararı olan oyunlar ve oyuncaklar sadece Afrika'da değil birçok toplumda vardır. Kültürleşme ve kentleşme ile gelen değişikliklerle ve stresle birçok geleneksel oyun, oyun malzemeleri, hikayeler, şarkılar ve danslar, yerlerini dünyanın her tarafına yayılan plastik döküntülere bırakmak üzere unutulmaktadır.

Okul öncesi eğitim kurumları ve okullar, pahalı olmayan, gelişimi hızlandırıcı etkinliklerin geleneksel zenginliğinden çok ender yararlanmak-

tadırlar. Çok şükür ki artık yöresel oyunların ve oyun malzemelerinin değeri anlaşılmaya ve sistematik dökümantasyonu yapılmaya başlanmaktadır. Örneğin, Hindistan'da Eğitim Araştırmaları ve Öğretim Ulusal Konseyi'nin Çocuk Araştırmaları Birimi, UNICEF'le işbirliği içinde "Çocuk İletişim Araçları Laboratuvarı" (Children's Media Laboratory) kurmuştur. Bu laboratuvar, farklı Hindistan Eyaletleri'nden bu tür bilgileri toplamakta ve sınıf ortamında etkili bir şekilde kullanımlarını sağlamak için öğretmen el kitapları geliştirmektedir.

İster simgesel (make-believe), ister yapılanmış yarışmacı tipte olsun oyunun en önemli değerlerinden biri günlük olayların tersine çevrilebilmesine olanak tanımasıdır. Çocuk, oyun oynarken dış koşullara bağlı olmak yerine bunları kendi denetimi altına alabilmektedir. Sosyal kontrol tersine dönmüştür; oyunda yetkili olan anababa değil çocuktur ve roller tersine çevrilebilir. Tersine çevirme için olanaklar yaratılmasının çocuğun duygusal, bilişsel ve sosyal gelişimi için önemli doğurguları vardır. Duygusal düzlemde oyun, çevre tarafından çocuğa yüklenen kısıtlamalardan kaynaklanan gerilimi azaltır, hayal kırıklıklarının giderilmesini sağlar. Bu nedenle son derece iyileştiricidir. Çocuk arkadaşlarıyla oynayarak paylaşmasını, almasını, vermesini, işbirliği yapmasını sosyal ilişkilerin tersine çevrilebilmesiyle öğrenir.

İsviçreli gelişim psikoloğu Jean Piaget'ye göre çocukluk döneminin ortalarına özgü somut mantıksal düşüncenin ana ilkesi olan tersine çevrilebilirlik, gelişimin bu evresinin temel bilişsel başarısıdır. Oyun, çocuğun çevresine başarılı bir şekilde uyum sağlamasını belirleyen bilgi yapısını inşa etmesine ve çevresi üzerinde egemenlik kurmasına birçok yoldan katkıda bulunur. Son zamanlarda yürütülen psikolojik araştırma bulguları çocukların oyunda diğer durumlarda olduğundan gelişimsel olarak daha ileri -en azından bilişsel karmaşıklık açısından- oldukları yönündedir.

Eğer sağlıklı olmak sadece bir hastalığın olmaması değil, ama fiziksel, sosyal, duygusal, ahlaki ve bilişsel alanlarda bireyin gelişimsel gizli gücünü kullanması, diğer bir anlatımla ruh sağlığının yerinde olması ise, oyunun teşvik edilmesi koruyucu hekimliğin bir parçasıdır. Oyun eğlencedir, ancak sadece eğlence değildir, bir zaman kaybı olmadığı gibi saçmalık da değildir. Oyun ekonomik ve sosyal durumu ne olursa olsun her çocuk için temel bir haktır. Her çocuğa sağlıklı gelişim ortamı sağlamak daha fazla eşitlik için bir başlangıç olacaktır ve bu da oyun için olanak sağlanmasını içermektedir.