



T.C.
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ

VEZİRKÖPRÜ MESLEK YÜKSEKOKULU

Çocuk Bakımı ve Gençlik Hizmetleri Bölümü

Çocuk Gelişimi Programı

Çocukta Oyun Gelişimi

Oyun Kuramları

4. Hafta

özenilen üniversite

1 Oyun Kuramları

Oyun kuramları sınıflandırılırken çeşitli yöntemler kullanılmıştır. Oyunla ilgili literatür ve çeşitli kaynaklar tarandığında oyunla ilgili kuramlar genel olarak: Klasik oyun kuramları, Dinamik oyun kuramları, Modern oyun kuramları ya da Diğer oyun kuramları olarak farklı başlıklar altında incelenmektedir. (Aslan, 2013; Erşan, 2006; Gazezoğlu, 2007; Kılıçoğlu, 2006; Kolcu, 2014; Kuşçu, 2014; MEB, 2007b; Öğretir, 2008; Sevinç, 2004). Bu bölümde en yaygın oyun kuramı sınıflaması olan Klasik oyun kuramları ve Modern oyun kuramları sınıflamasından bahsedilecektir.

1.1 Klasik Oyun Kuramları

Klasik oyun kuramları; oyunun neden oynandığı sorusuna cevap aramaya çalışmış, oyunun şekil ve içerik yönü ile ilgilenmemişlerdir. Bu kuramlar oyunu evrimsel ve antropolojik bir bakış açısı ile değerlendirir. Genel itibariyle bakıldığında klasik oyun kuramı 19. yüzyılın sonlarına ve 20. yüzyılın başlarına tarihlenmektedir. Klasik oyun kuramcıları çocuk oyunlarında gücün harcanmasına bakmışlar ve daha çok oyunun fiziksel ve içgüdüsel yönlerine odaklanmışlardır (Verenikina, Harris ve Lysaght, 2003).

Klasik oyun kuramları dört grupta incelenmektedir:

- a. Fazla Enerji Tüketimi Kuramı (Friedrich Schiller ve Helbert Spencer),
- b. Rahatlama ve Dinlenme Kuramı (Moritz Lazarus ve George Thomas White Patrick),
- c. Yetişkinlik Hayatına Hazırlık Kuramı (Karl Gross)
- d. Özünü Yineleme Kuramı (Stanley Hall)

1.1.1 Fazla enerji tüketimi kuramı

Bu kuram Friedrich Schiller (1759-1805) ve Helbert Spencer (1820-1903)'e aittir. Schiller ve Spencer kuramı olarak da adlandırılan bu kurama göre, her yaşta canlılığın ihtiyaçlarının giderilmesi için bir miktar enerjiye ihtiyaç vardır. Bu ihtiyaçlar arttıkça ekstra enerjiye ihtiyaç duyulur. Fazla enerji zamanla baskıya neden olur. Kişi bu baskıdan kurtulmak için oyunu bir araç olarak kullanır. Enerji oyun yoluyla boşaltılır (Poyraz, 2003).

İngiliz filozofu ve psikoloğu Spencer, 18. yy'da yaşayan Alman Schiller'in izinden giderek 19. yy'da "Psikolojinin Prensipleri" adlı eserini kaleme almış ve fazla enerji kuramının oyunda olabileceğini açıklamıştır. Spencer (1873) oyun aktivitelerinde taklit etmeye doğru bir eğilim olduğunu savunmuştur. Spencer'a göre, çocuklar hayatta kalmak için çabalamazlar. Çünkü onlara ana-babaları bakar, bu nedenle enerji fazlasına sahiptirler ve bunu oyun yoluyla açığa çıkarırlar. Schiller ise, oyunu "fışkıran enerjinin amaçsızca harcanması" olarak tanımlamıştır. Ona göre, yavru hayvanlar ve çocuklar kendilerini koruma ihtiyacı içinde olmadıklarından fazla enerjiye sahiptirler ve bu fazla enerji de ancak oyun yoluyla harcanır. Bu kurama

göre, insanların bedensel ihtiyaçları mevcuttur ve oyunun ortaya çıkma nedeni, bu ihtiyaçlarının karşılanması ve bedensel enerjinin dışsal dünyaya yansması fikrine dayanmaktadır (Bruce, 1993; Öğretir, 2008; Rubin, 1982).

Bu teoriye göre oyun, "fazla enerji" dir ve çocuk zıplayarak, koşarak bu fazla enerjisini boşaltır. Spencer'e göre sinir hücreleri eylemler sonucu yorulduklarında kendilerini yenilerler ve tekrardan eyleme hazır duruma gelirler. Eyleme hazır durumuna gelen sinir hücreleri kontrol edilemez ve bir enerji açığına çıkartmak için eyleme ihtiyaç duyarlar. Bu eylem ihtiyacı oyunun tek nedenidir ve aynı zamanda oyun içgüdüsel bir dışa vurum sonucu meydana gelmiştir. Spencer, içgüdülerin oyun içerisinde ortaya çıktığını ileri sürmüştür. Aynı hayvanlarda ortaya çıktığı gibi itiş-kakış ve kavga gibi davranışlar; evrimsel olarak aktarılan bir içgüdüsel bir içeriği barındırmaktadır. Bu teoriye göre; ayrıca insanlar hayvanlardan farklı olarak da kullanmadıkları enerjilerini işlevsel olmayan etkinliklere, başka bir deyişle oyuna harcamak zorundadırlar (Saracho ve Spodek, 1998; Tüfekçioğlu, 2008).

Oyun, fazla enerjinin doğal bir sonucu olarak amaçsız yapılan etkinliklerdir. Oyun, organizmanın işlevini yapabilmesi için gerekli olan fazla enerjinin kullanılmasından sonra dışa vurulan enerjiyi içerir. Enerji fazlası gerginlik yarattığı için çocuk bu enerjiyi oyun yoluyla atacaktır ve daha sağlıklı olacaktır. Bu kurama göre oyun oynayan çocuk sağlıklı çocuktur (Sevinç, 2004). Bu kurama göre oyun, vücutta bulunan fazla enerjinin harcanmasıdır. Oyun, vücudun çalışması için gerekli olan enerjiden daha fazlasına sahip olduğunda oynanır. Çocuk, gerginlik yaratan fazla enerjiyi atabildiği zaman sağlıklı bir dengeye kavuşur. Çok oynayan çocuk bu nedenle sağlıklıdır. Bu kuramda oyunun içeriği önemli değildir (MEB, 2007b).

Bu teori, oyunun bir enerji fazlası sonucu olduğunu ve bu fazlalığı küçüklerin ya da gençlerin anne-babanın eylemleri yoluyla öz korunma işlevinden kurtulmaları nedeniyle meydana gelen bir fazlalık olduğunu savunmaktadır (Gilmore, 1971). Buna göre oyun, çocuğun fazla enerjisini toplumsal açıdan kabul edilen bir yolla boşaltma olanağıdır. Birey yaşamak için kullandığı enerjisinden arta kalanını oyun için harcar (Gazozoğlu, 2007).

Bu kuramın açıklayamadığı bazı noktalar vardır. Çocukların çok hasta oldukları zaman da oyun oynamalarını, herhangi bir oyunun bazı özel şekiller almasını ve ilginin neden bir dönemden başka bir döneme geçildiği zaman değişikliğe uğradığını kesin olarak açıklayamamaktadır (Arnold, 1980).

1.1.2 Rahatlama ve dinlenme kuramı

Bu kuram Moritz Lazarus (1824-1909) tarafından ortaya atılmıştır. Kuram daha sonra George Thomas White Patrick (1916) tarafından desteklenmiştir. Literatürde canlanma, dinlenme, eğlenme, yineleme ya da yeniden yaratma kuramı olarak da adlandırılmaktadır.

Oyunun neden oynandığına ilişkin Lazarus, çocukların rahatlama gereksiniminden doğduğunu ileri sürmüştür. Bu teoriye göre, oyunda amaç çalışırken azalan enerjiyi tekrar kazanmaktır. Lazarus' a göre gerçek dinlenme; rahatlama ve eğlenme gibi insanın yaşamsal görevlerin dışında başka etkinliklerle uğraşması sayesinde olur.

Günlük yaşamın getirdiği gerilimlerden kurtulmak için yapılan koşma, kovalamaca, avcılık, tırmanma gibi davranışlar, çocukları oyun oynarken aynı zamanda rahatlatmaktadır (Sevinç, 2004; Saracho ve Spodek, 1998; Tüfekçioğlu, 2008).

Bu kurama göre günlük hayattaki zorlayıcı etkinlikler, insanı bedenen ve zihnen yıpratmaktadır. Bunun sonucunda ise dinlenme ve uyku ihtiyacı hissedilir. Gerçek dinlenme ise insanın normal hayattaki yaşamsal görevleri dışında başka etkinliklerle uğraşmasıyla olur. Kişi, kendini bu şekilde yeniler. Bu kuramın savunucusu olan Moritz Lazarus, yorucu bir çalışmanın ardından vücudun belli bir dinlenme etkinliğine ihtiyacı olduğunda oyun oynandığını belirtmiştir (MEB, 2007b).

Yeniden yaratma kuramında oyun, çocuk için mecburiyetten yapılan bir etkinliktir. Bu kuramda çocuk oyun oynarken kaybettiği enerjiyi geri kazanır. Organizmanın canlanması için dinlenme ve uyku yeterli değildir. Oyun, bireyin fiziksel ve zihinsel yorgunluğunu onarmasını ve yeniden enerji kazanmasını sağlamaktadır (Gül, 2006; Poyraz, 2003).

Dinlenme kuramı bireyin ihtiyacı olan enerji açısından ortaya çıkmaktadır. Oyun, çocukluk döneminde çok yaygın olarak kullanılmaktadır. Oyun sırasında çocuğun yapması gereken bazı hareketler vardır. Oyun, çocukta oluşmuş olan yorgunluğu gidermeye yönelik etkinlikler olarak görülür. Çocukta var olan yorgunluğun giderilmesi için dinlenme teorisine göre oyun gibi etkinliklerden yararlanılmaktadır. Oyun gibi etkinlikler yoluyla çocuk azalmış olan enerjisini tekrar depolamaktadır (Ahioglu, 1999; Özdenk, 2007).

Bu teoriyi geliştiren Moritz Lazarus'a göre oyunun amacı, çalışma sırasında azalan enerjiyi eski haline getirmektir. Bu yaklaşımda çalışma esnasında enerji açığının ortaya çıktığı, azalan enerjinin uykuyla ya da enerjinin azalmasına yol açan çalışma şekline başka bir çalışma yoluyla tekrar eski haline geldiği belirtilmektedir. Bu nedenle çalışmanın tam aksi olan oyun yoluyla kaybedilen enerji yeniden kazanılır (Gazezoglu, 2007; Ömeroğlu, 1992).

Eğlence kuramı, Fazla enerji kuramının karşıtı olarak Alman şair Lazarus (1824–1909) tarafından ortaya atılmış bir kuramdır. Fazla enerji kuramı enerjinin depolanmasını içerirken, eğlence kuramı tüketilmesine dayanır. Lazarus'a göre, insan çalıştığında enerji tüketir ve bir enerji açığı yaratır. Bu enerji açığı insana hoş giden bir aktivitenin içindeyken ya da uyurken yeniden hayat verebilir. Kısaca, oyun yoluyla enerji kaybı giderilmektedir. Okul öncesi öğretmenleri, okullarda aktif oyunlara alternatif olarak sakin, zihinsel çalışmalar ortaya koyarak bu kuramı pratikte uygulamaya çalışmışlardır (Öğretir, 2008)

Bu kurama göre, fazla enerji kullanımı kuramının tersine, organizmanın az enerjiye sahip olduğunda enerjiyi artırmak için oynanır. Fazla enerji kullanımı kuramında olduğu gibi rahatlama ve dinlenme kuramında da oyunun şekli ve içeriği önemli değildir (MEB, 2007b).

Bu kuramın savunucularından olan Lazarus (1883) ve Patrick (1916) oyunun; fazla enerji tüketiminin aksine, harcanan enerjiyi kazanmak yani enerji açığını kapatmak amacıyla oynandığını savunurlar. Oyunu, yorucu bir çalışma döneminden sonra organizmanın belirli bir dinlenme etkinliğine gereksinimi olduğunu ve oyunun fazla

enerji teorisinin tam tersine enerji arttırmak amacıyla oynanıldığını söylemişlerdir. Fakat teori çocukların oyunlarını açıklamak için yetersiz kalmıştır (Arnold, 1980).

1.1.3 Yetişkinlik hayatına hazırlık kuramı

Öncül deneme, içgüdü-eylem, alıştırmaya, içgüdüsel alışkanlık gibi isimlerle de anılan bu kuramın kurucusu Karl Gross (1898-1901)'dur.

Groos oyunu, çocukluğun sonunda ulaşılan ön denemeler olarak tanımlamaktadır (Özdoğan, 2000). Çocuğun ileriki yaşamında karşısına çıkabilecek olan sorunlarla başa çıkabilmesi için, bedensel, duygusal ve zihinsel beceriler kazandıran bir faaliyet olarak görmektedir (Kızıloluk, 2001).

Groos "İnsanın Oyunu" adlı eserinde içgüdü kuramını geliştirerek oyun olgusunu açıklamıştır. Bu kurama göre oyun içgüdüselidir. Oyun sayesinde bir türün yavruları içgüdüsel davranışlara alıştırmaktadır. Anne-babalarından gördükleri içgüdüsel davranışları çocuk yaparak deneme-yanılma yoluyla öğrenme şansı bulmaktadır. Bazı hayvan türlerinde oyun dönemine gereksinim olmaz; çünkü yavru, tüm içgüdüsel davranışları gelişmiş olarak doğar. Groos'a göre, insana ait iki tür oyun vardır: Birincisi; dövüşmek, kovalamak gibi deneysel ve genel fonksiyon oyunlarıdır. İkincisi de; aile oyunları ve hayali oyunları içeren sosyal oyunlardır (Rubin, 1982; Akt: Cattanach, 2008).

Gross, çocukların neden oyun oynadıkları konusunda varsayımlar geliştirmiştir. Gross'a göre geçmişte edinilen içgüdüsel alışkanlıklar, gelecekteki içgüdüsel alışkanlıkların oluşmasında rol oynar. Oyunun bunun oluşmasında önemli rolü vardır. Oyun, gelecekteki çalışma ve yaşantıların bir ön hazırlığıdır. Ayrıca Gross, oyunun antisosyal eğilimlerden arındırma özelliğinin de olduğunu ileri sürer (MEB, 2007b).

İçgüdü'nün oyun üzerindeki güdeleyici rolünü Karl Groos dile getirmiştir. Oyundaki tekrarların rolünü vurgulayan ilk bilim adamıdır. Groos, oyunun güdüsel faktörünün içgüdü olduğunu savunarak iki öğretiyi geliştirmiştir. Birincisi; insanı ve üst düzeydeki hayvanları eğitmek için oyun önemlidir. İkincisi ise; oyun insanoğlunun içgüdülerinde mevcuttur. Böcekler ve insanlar arasındaki en önemli fark bu içgüdülerdir. İnsanoğlunda bu içgüdüler kuşaktan kuşağa geçer ve gelişme gösterirler. Fakat böceklerin içgüdüleri tamamen gelişmiştir. İnsanoğlunun da böcekler gibi içgüdüleri tamamen gelişmiş olsa idi yaşam monotonlaşır. Çocuk içgüdülerini oyun sürecinde kullanarak ve pekiştirerek yetişkin dünyasına uyum sağlamış olur (Rubin, Fein ve Vandenberg, 1983).

Bu kurama göre oyun, ciddi bir yaşama hazırlık provasıdır. Oyunun çocuğa kazandırdığı biyolojik yararın yanı sıra, psikik açıdan bu ön alışma ve çalışmanın değeri çok büyüktür. Hayvan yavruları da insanlar gibi yaşama hazırlanabilmek için çevresinde bulunan nesnelere oyun gibi aktivitelerde bulunmaktadırlar. Örneğin, kediler yün yumaklarıyla fare yakalıyormuş gibi oynar. Yavru köpek de kardeşleriyle yabancı bir köpek ile boğuşuyormuş gibi oynar (Altinköprü, 2003). Çocuklar da oyunlarında anne, baba, doktor gibi rollere girerek ileriki yaşamında bulunacağı rollerin gerektirdiği davranışları öğrenme olanağı bulacaktır.

Bu teoriye göre oyun, içgüdülerin gelişip olgunlaşmasına yönelmiş hareket ve faaliyetlerdir. Groos, hayvanların çevreye daha iyi uyum sağlamak için oynadıklarını, çocuklarsa daha sonra edinecekleri becerilere hazırlanmak için oynadıklarını savunmuştur. Bu kuramın önemi, oyunu amaçsız, önemsiz bir davranış yerine, ciddi, biyolojik amacı olan bir davranış olarak göstermesinden gelmektedir (Mangır ve Silleli, 1987).

Gross'a göre oyun, çocuğun ileriki yaşamında kendisine yardımcı olacak ve onu hayata hazırlayacak doğal yeteneklerin ortaya çıkmasıdır. Bu teoriye göre oyun içgüdüsel ve çocuk gelecekte sahip olacağı davranışlarını önceden içgüdüsel olarak oyun şeklinde dener. Yani yaşama hazırlık kalıtsal bir özellik olma niteliğindedir. Çocuk oyunla gelecekteki yaşamına hazırlık olarak çok şey öğrense de, bu doğal içgüdüsel bir hazırlanma sayılmaz. Çünkü çocuk sadece öğrenmek amacıyla oyun oynamamaktadır (Arnold, 1980).

1.1.4 Özünü yineleme kuramı

Bu kuram Stanley Hall (1846-1924) tarafından ortaya atılmıştır. Kuram kaynaklarda, tekrarlama kuramı, rekapitülasyon kuramı, bağlantı kuramı ya da özetleyici kuram olarak da adlandırılabilir.

Kuzey Amerikalı çocuk psikolojisi akımının öncülerinden olan Hall çocuk gelişimini, hem türler arası hem de tür içindeki evrimin belirlenmesinde bir araç olarak görmüştür. Çocukların oyun yoluyla içgüdülerini sergilediklerini ve oynanan oyunlarla yaşlara göre bir evre düzeni oluştuğunu söylemektedir. Çocukluk dönemi oyunları insan gelişimi ve ilerlemesinin adeta bir "özeti" dir. Bu kuram, oyun aktiviteleri içinde yer alan koşma, fırlatma, vurma gibi davranışların eski çağlardaki avlanma aktivitelerinin modern anlamdaki uzantıları ve evrimsel gelişimin sonucu olduğunu söylemektedir (Öğretir, 2008).

Bu kurama göre çocuk, kendi ırkına özgü yaşam deneyimlerini tekrarlamaktadır. Stanley Hall'a ait olan tekrarlama kuramına göre birey; hayatı boyunca daha önce kendi türünün, ırkının geçirmiş olduğu gelişme seyrinin aynısını geçirir. Bu kuram, öncül deneme (içgüdü-eylem) kuramına karşı bir kuramdır. Tekrarlama kuramına göre oyunla gelecekteki davranışlar arasında hiçbir ilişki kurulamaz. Oyun yoluyla, ırkın geçmişindeki davranışlar arasında ilişki söz konusudur. Hall, bu kuramında evrim kuramından yola çıkmıştır. Çocuk, oyunda insan ırkının evrim sürecinde geçirdiği devinimsel ve ruhsal aşamaları tekrar yaşar (MEB, 2007b).

Stanley Hall, oyunun biyolojik miras sonucu oluştuğunu savunur. Oyunun gelişimi türün gelişimine göre paralel olarak ortaya çıkar. Çocuklar oyunlarında atalarının provasını yaparlar. Çocuk oyunlarının gelişimi insanların geçirdiği evrim, kültürel aşamalar, çocuğun oyunlarında paralellik gösterir. Bu kuram günümüzün yaşam şartlarında görülen değişiklikleri açıklamak için yeterli değildir. Ayrıca yaratıcılığa ve yeniliğe yer vermemektedir (Gül, 2006; Sevinç, 2004).

Bu kurama göre birey yaşamı boyunca insanların geçtiği boyutların hepsinden geçer. Hall'a göre bu bireylerin oyun aktivitelerinde de görülmektedir. Oyunda da kalıtım faktörünü ön plana çıkarmaktadır. Oyunda insanlığın varoluşundan bu

güne kadar geçirdiği evreleri görebiliriz. Çocuk ilk önce bireysel tek başına oyun oynarken, sonraları arkadaşlarıyla birlikte grup oyunlarına yönelmektedir. Hall, ırksal özelliklerin oyun sırasında ilkel davranışlardan sosyal davranışlara doğru geçiş yapıldığını belirtmiştir (Özdenk, 2007).

Stanley Hall'a göre kişi, yaşamı süresince kendinden önce gelen insanlıkların geçtikleri aşamalardan, dönemlerden geçer. Bu oyunlarından da görülür. Oyun bir nevi kalıtsal bir süreçtir. Çocuk ilk önce bireysel oyun oynarken sonraları arkadaşları ile grup oyunları oynar (Ömeroğlu, 1992).

1.2 Modern Oyun Kuramları

Klasik oyun kuramlarında, çocuğun oyunu neden oynadığı anlaşılmaya çalışılırken modern oyun kuramlarında oyunun neden oynandığı değil, çocuğun oyununun içeriği anlaşılmaya çalışılmıştır. Modern oyun kuramları oyunun nasıl oynandığı ve içerdiği davranışsal, psikolojik ve bilişsel süreçlerin araştırmasından oluşmaktadır.

Modern oyun kuramları; çocukların hayal gücü veya öyleymiş gibi oyunlarla kendilerine ifade yolu bulduklarını kabul ederler ve çocukların oyunlar sayesinde isteklerini karşıladıklarını ileri sürerler. Klasik oyun kuramının ortaya koyduğu çocukların neden oynadığı gerçeğini kabul etmiş; çocuğun oyun içeriğindeki dinamikleri açıklamaya çalışmışlardır. Modern oyun kuramları; oyun içeriğini psikanalitik, bilişsel ve sosyal gelişim düzeyinde ortaya koymaya çalışmışlardır (Saracho ve Spodek, 1998; Tüfekçiöğlu, 2008).

Modern oyun kuramları yedi grupta incelenebilmektedir:

- a. Psikanalitik Oyun Kuramı (Sigmund Freud),
- b. Psikososyal Oyun Kuramı (Eric Erikson),
- c. İçten Uyarılma Kuramı (Daniel Ellis Berlyne)
- d. Bilişsel Oyun Kuramı (Jean Piaget)
- e. Sosyo-Kültürel Oyun Kuramı (Lev Vygotsky)
- f. Sistem Kuramı (Rafael Helanko)
- g. Diğer Oyun Kuramları (P. Smith, A. Pellegrini, D. Elkind, B. Sutton-Smith)

1.2.1 Psikanalitik oyun kuramı

Sigmund Freud (1905-1920) tarafından ortaya atılan bu kuramda çocukların duygusal gelişiminde oyunun rolünün önemi üzerinde durulmaktadır. Freud oyunu, çocuğun duygusal problemleri hakkında bilgi edinmemizi sağlayan bir olgu olarak görmüştür (Johnson, Yawkey ve Christie, 1987). Oyun, gerçek yaşamın olumsuzluklarından geçici de olsa uzaklaşmayı sağladığından, oynayan çocuk kendisini daha güçlü hissedecektir (Bee, 1994; Bee, 1996).

Freud'a göre çocukların oyunları rastgele veya şans eseri değildir. Bireyin farkında olduğu ya da olmadığı duygularını belirtir. İnsanların duyguları, istek ve arzuları

oyunda, düş ve fantezilerde ortaya çıkar. Çünkü oyun sırasında bir denetim ya da eleştiri yoktur. Freud'a göre benliğin gelişmesiyle ilişkili olarak mantıksal düşünmenin başlaması ile oyun son bulur. Akılcılık ve eleştirel düşünce gelişimi sonucunda çocuk oyundan uzaklaşır. Çocuk, oyunda yetişkin rolünü üstlenerek hayal içinde kazandığı duygularını gelecekte kullanmak üzere saklar (MEB, 2007b).

Freud'a göre oyun, çocuğun karşısına çıkan engellerden ve gerçek dünyanın yasaklarından kurtulmanın bir yoludur. Güvenli bir ortamda gerçek dünyada kabul edilmeyen saldırgan ve gerçek yaşamda tehlikeli olabilecek duygu ve davranışların ortaya çıkmasıdır. Freud'a göre oyunun tersi gerçeğin kendisidir ve mantıksal düşünmenin başlaması ile birlikte yok olur (Gül, 2006).

Freud'un oyun kuramına göre her davranışın bir nedeni vardır. Çocuklar oyunlarında farkında olduğu veya olmadığı duygularını yansıtmaktadır. Bu nedenle Freud oyunu çocuğun davranışının ve kişiliğinin aynası olarak görmektedir. Çocuk oyunda sevgi, nefret, kırgınlık gibi duygularını başkalarına ya da nesnelere yansıtabilir. Psikoanalitik kurama göre oyun hoş olmayan deneyimlerin tekrarlandığı, bu yolla çocuğun olaylara egemen olduğu bir faaliyet olarak açıklanmaktadır. Başka bir deyişle oyun, zor durumlar karşısında organizmanın rahatlaması ve deneyim kazanmasını sağlayan bir denge unsurudur. Oyun, bireyin kişiliğinde bulunup ciddi alanlarda ortaya çıkamayan ve toplumsal çevrenin kabul edemeyeceği eğilimleri, gerçek olmayan alanda dışa vurma aracı olan bir faaliyettir. Bu nedenle de ruhsal sıkıntılıların tedavisinde oyun terapi ve tedavi olarak da kullanılmaktadır (Dönmez, 1992; Sevinç, 2004).

Freud, psikoseksüel gelişim kuramında okul öncesi döneme denk gelen fallik dönemin önemine dikkat çekmiştir. Bu dönem cinsel kimliğin gelişmeye başladığı, cinsiyet farklılıklarının algılandığı ve buna ilişkin soruların sorulmaya başladığı bir dönemdir. Bu dönem çocuklarında, yaş grupları gözetilerek uygulanacak oyunlar, hareket gruplarına yönelik bedensel ve psikomotor aktiviteler, cinsiyet ayrımı yapılmaksızın uygulanmalıdır. Dönüt ve yönergelerde kızım, oğlum ile başlayan sesleniş ve iletişimler cinsiyet kimliği algısında önemlidir. Bu açıdan oyun gibi etkinliklerde de sık sık kullanılmalıdır. Bu yaş gruplarında bedensel ve psikomotor etkinliklerin çocukların psikoseksüel kişilik gelişimine katkı sağlayabilmesinin yolu, çocukların cinsel genetiklerden ve çevresel öğrenmelerden kaynaklanan ritim, hareket ve beceriye yönelik davranışlarda olumlu geri bildirimler, takdir ve onaylamadır (Topkaya, 2004).

Freud oyunun çocuğun duygusal gelişimindeki etkisi üzerinde durmuştur. Freud, ilk çalışmalarında, "id" in özellikleri üzerinde yoğunlaştığı sırada oyunu, çocukların yasaklanan dürtülerini ifade etmeleri için güvenli bir fırsat olarak görmüştür. Sonraları "ego" işlevselliği üzerinde yoğunlaşmaya başladıkça, oyunun çocuğun önceki örseleyici olayların üstünden gelmesine imkan tanıdığını öne sürmüştür. Freud'a göre çocukların oyunları rastgele, sans eseri olmayıp bireyin farkında olduğu veya olmadığı duyguları belirtir. İnsanların duyguları, arzuları ve denetimlerinden uzak olan oyunda, düş ve fanteziler de ortaya çıkar. Ayrıca oyun, çocuğun rahatsız edici olay veya duruma karşı geliştirdiği hareket ve etkinliklerle duruma egemen

olmasını sağlar. Bu da bozulan dengenin yeniden kurulmasına ve hazlara yönelmede önem taşır (Kılıçoğlu, 2006).

1.2.2 Psikososyal oyun kuramı

Freud gibi Erikson (1902-1994) da psikanalitik kuramını oyun olgusunu açıklamak için kullanmış ve bu kuram bağlamında normal kişilik gelişimine oyunun katkısını incelemiştir. Ona göre, oyun çocukların psiko-sosyal gelişiminin aynasıdır. Çocuklar oyun içinde model yaratırken gerçek yaşamdan yardım alırlar (Bee, 1992; Bee, 1994; Bee, 1996).

Erik Erikson, psikanalitik kuram içinde oyunu bir ego fonksiyonu olarak açıklamıştır. Erikson, "Oyun, bedensel ve toplumsal işlevleri benlikle uyarlamayı amaçlar" demektedir. Erikson'a göre çocuk, oyunda öğrenmek istediği deneyimleri tekrarlar (Bacanlı, 2004).

Erikson oyunu terapide kullanan ilk bilim adamıdır. Davranışın biyolojik ve sosyo-kültürel faktöre bağlı olduğundan söz etmektedir. Erikson kız çocukları ile erkek çocuklarının oyunları arasında farklılıklar bulmuştur. Kızların yapısının pasif, içe kapanık, erkeklerin yapısının aktif ve dışa dönük olduğunu söylemiştir (Erikson, 1963). Erikson, çocuk oyununun yetişkin yaşamının bir eğretilmesi olduğunu ve oyunun çocuğun geleceği için gerekli ve önemli olduğunu belirtmiştir (Bruce, 1993).

Erikson, oyunun benlik gelişimine etkileri üzerinde durmuştur. Kültürün ve psikoseksüel evrelerin çocuğun gelişiminde çok önemli olduğunu söylemektedir. Bu ikisinin çocuğu yönlendirmesiyle benlik gelişimi psikososyal gelişim gösterir. Oyunda çocuk benliğinin belirsizliklerini, kaygılarını ve arzularını dramatize eder (Sevinç, 2004).

Erikson'un oyun kuramına göre oyun çocuğun psikososyal gelişiminin aynasıdır ve gelişim dönemleri boyunca farklılık göstermektedir. Oyun yoluyla çocuk gerçek duygu, düşünce ve olaylarla başa çıkmak için yeni modeller yaratır. Erikson benlik gelişimine çok önem veren ve bunun olumlu sosyal deneyimlerle kazanılacağını, duygusal açıdan sağlıklı bireylerin bu şekilde yetişebileceğini ifade etmektedir. Bu evrelerin uyum sağlayıcı sonuçları biyolojik ve sosyal alandaki işlevlerin kaynaşmasını sağlamaktadır. Oyun, bu kaynaşmayı geçmişte yaşanan, şimdi ve gelecekte yaşanabilecek durumların yaratılmasıyla sağlamaktadır. Çocuklar hem kendi kendilerine hem de başkalarıyla oynama ihtiyacındadırlar. Erikson'a göre oyun, hayal gücünün dünyaya hakim olmak ve uyum sağlamak için kullanılmasıdır. Okul öncesi dönemdeki çocukların sembol kullanma yeteneğinin artması onları öğrenmeye hazırlamaktadır (Roopnarine ve Johnson, 2005; Tüfekçioğlu, 2001).

Erikson'un özellikle çocukluk yıllarına denk gelen ilk dört evrede (güvene karşı güvensizlik, bağımsızlığa karşı utanma ve şüphecilik, girişkenliğe karşı suçluluk duyma, başarıya karşılık aşağılık duygusu) görüldüğünü söylediği değişimler, çocuğun oyun oynama ihtiyacını artırmaktadır. Erikson'a göre oyun, çocuğun ihtiyaçlarını karşılamasına geçmişte yaşanan, şimdiki zamanda olan ve gelecekte yaşanabilecek durumları oluşturarak yardım eder. Oyunda çocuk, benliğin belirsizliklerini,

kaygılarını ve arzularını dramatize eder. Böylece çocuk, Erikson'un tanımladığı bir evreden, bir sonraki evreye daha sağlıklı geçer (Duman, 2010).

1.2.3 İçten uyarılma kuramı

İçten uyarılma kuramı, uyandırma kuramı, uyandırarak canlandırma teorisi ya da heyecan arama kuramı gibi isimlerle de bilinen bu kuramın savunucusu Daniel Ellis Berlyne (1924-1976)'dir.

Bu yaklaşıma göre oyun, keşfetme davranışlarına bağlıdır ve uyarılma durumlarının dengelenmesidir. Berlyne'e göre hareketsiz durmak, organizmanın doğal durumu değildir. Oyunda görülen uyarılma mekanizması, organizma tarafından kontrol edilir ve işlem sonunda haz duygusu yaşanır. Bu kuram, bize oyun süreci içinde çocuk davranışlarının nedenini açıklar. Örneğin; çocuk bisiklete binmekten tedirgin olabilir. Fakat buna rağmen bisiklete binmeyi ister ve bu davranışı tekrarlar. Bu durum, çocuğun içten gelen uyarılma durumudur (MEB, 2007b).

Berlyne'nin geliştirmiş olduğu bu kurama göre oyun, uyarılma durumları ile keşfetme davranışlarının dengelenmesidir. Oyunda görülen uyarılma mekanizması şu şekilde açıklanır. Uyarılma mekanizması organizma tarafından kontrol edilir ve işlem sonunda haz verici bir duygu yaşanır. Birey için yeni olmayan bir etkinliğe birey kendi davranışlarını değiştirerek yenilik katar. Bu durum Piaget'in tekrar yoluyla özümleme mekanizmasına paralellik göstermektedir (Sevinç, 2004).

Bu teoride oyunun merkezi sinir sistemindeki uyarıcıların hep aynı düzeyde tutulması sonucu meydana geldiği belirtilmektedir. Eğer sinir sistemi çok fazla uyarıcıyla canlandırılırsa rahatsız olur ve bunu gidermek için uyarıcıyı azaltıcı etkinlik arar. Bu da oyunla mümkün olur (Gazetoğlu, 2007).

Berlyne, organizmanın devamlı olarak aktif olması gerektiğini, doğal olanın çevre ile devamlı etkileşim olduğunu savunmuştur. Organizmanın hareketsiz olmasını doğal bir durum olarak görmemektedir (Özdoğan, 2000). Berlyne, içsel olarak motive edilen davranışların merkezi sinir sisteminin fonksiyonlarına hizmet ettiğini, dışsal olarak motive edilen davranışların ise doku ihtiyaçları tarafından kullanıldığını ileri sürmüştür. Keşif ve oyun arasındaki ayrım oyunu tanımlamada önemlidir. Berlyne oyunu, genel uyarılmışlık halinin altındaki istenmeyen bir durumdan kaçış olarak görür (Kılıçoğlu, 2006).

Berlyne'e göre çocuklar oyunları sırasında keşfederken; bu davranışlara bağlı olarak içten güdümlü davranışlara neden olur. Bu uyarılara verilen tepkiler belirli keşfetme davranışlarının refleksi olarak tanımlanmıştır. Reflekse bağlı olarak harekete geçen çocuk sinirsel olarak çevresinde meydana gelen ve devam eden yeni ve farklı durumlara yönelir. Belli bir süre sonra sözü edilen uyarılar azalır ve çocuk kendine uyarı arama davranışları içine girer. Berlyne, ortaya çıkan bu davranışlarını oyun mekanizmasını güdüleyen öğeleri açıklamak için kullanmıştır. Diğer bir değişle çocuğun kendine uyarı davranışları araması; bir anlamda oyunu başlatmasıdır. Berlyne'e göre oyun sürecinde çocuğun keşfetme davranışlarına bağlı uyarılma durumları dengelenir. Oyunda görülen uyarılma mekanizması, çocuk tarafından kontrol edilir ve işlem sonunda haz verici bir duygu yaşanır. Çocuğun oyundan haz

alması oyun süresince yapılan davranışların nedenini açıklamaktadır. Çocuk, bir oyun materyalini farklı şekillerde kullanabilir ve farklı kullanım beraberinde bir belirsizlik getirir. Bu durum uyarıların azalması olarak açıklanır ve bu durum da çocuk bu belirsizlik durumunun üstesinden gelmelidir. Çocuğun yenilik yaratacak seçenekleri tüketmesi ile oyun, ilgi çekiciliğini kaybeder (Tüfekçioğlu, 2008).

1.2.4 Bilişsel oyun kuramı

İsviçreli Psikolog Jean Piaget (1896-1980) oyunu, çocuğun tüm zihinsel gelişiminin bir parçası sayar, özümleme ve uyum süreci olarak görür. Uyum süreci, sosyalleşme, işbirliği ve dil gibi psikolojinin bazı alanlarında önemli bir yer tutmaktadır. Piaget, çocukta zihin gelişiminin aynen biyolojik gelişimdeki gibi, organizmanın yapılarında meydana gelen bazı niteliksel değişimleri içerdiği varsayımını geliştirmiştir (Pamir, 1996).

Jean Piaget'in oyun kuramı bilişsel gelişime dayanmaktadır. Ona göre insan zekasının gelişimi özümleme ve uyum işlemine bağlıdır. İnsan yaşadığı dünyadan bilgileri toplayarak bunları daha önce öğrendiklerinin bulunduğu sisteme yerleştirir. Buna özümleme denir. Bu bilgileri yerleştirme işlemine ise uyum denir. Uyum organizmanın dış dünyaya göre ayarlanmasıdır. Zeka özümleme ve uyum arasında sürekli olarak aktif ve karşılıklı etkileşim sonucu gelişmektedir (Dönmez, 1992).

Piaget'e göre zekanın her eylemi özümleme ve uyma arasındaki denge tarafından belirlenmektedir. Özümlemede kişi olayları, nesnelere ve durumları, örgütlü zihinsel yapıları ve mevcut düşünme biçimlerini içine almaktadır. Uymada mevcut zihinsel yapılar dışsal çevrenin yeni yönleriyle birleştirilmek için yeniden örgütlenmektedir. Kişi zeka eylemi ile, dışsal gerçekliğin gerekliliğine uyum sağlarken, aynı zamanda zihinsel yapılarını eksiksiz olarak korumaktadır. Oyun ise tersine, özümlemenin uymaya üstünlüğüyle belirlenmektedir, kişi olayları ve nesnelere, mevcut zihinsel yapılarının içine almaktadır (Nicolopoulou, 2004).

Piaget'in oyun kuramıyla zekanın gelişimi konusundaki açıklamaları arasında yakın ilişki vardır. Zekanın gelişimi özümleme ve uyum arasındaki sürekli aktif iletişim sonucunda olur. Bu iki süreç denge halinde işlerler. Eğer bir denge uyumu, uyumun özümlemeye baskın çıkması şeklinde bozulursa taklit ortaya çıkar. Bunun aksine özümleme baskın olursa oyundan söz edilir. Taklit ve oyun, zeka gelişiminin önemli bölümleridir ve her gelişim basamağında etkilidir (Gazezoğlu, 2007).

Piaget oyunu, çocuğun bilişsel yapısının kaçınılmaz bir sonucu ve düşünce evresinin ürünü olarak görür. Bunun yardımıyla çocuk ilk egosantrik görüşlerden yetişkinin objektif ve rasyonel bakış açısına, gelişirken geçmek durumundadır. Çocuklarda son derece farklı oyun görmemizi sağlayan şey, bilişsel dinamiklerle ilgili gerçektir. Piaget için oyun gerçeğe uymak için uyum özelliğinin önemsenmediği tüm davranış şekilleridir (Gilmore, 1971).

Gelişim psikolojisinde Piaget'in oyun kuramı en kapsayıcı ve tanımlayıcı açıklama olarak yaygın şekilde kabul görmüştür. Oyun, çocuğun düşünmeyi nasıl başardığının bir göstergesidir. İşlem öncesi dönemdeki çocuk, çevresiyle benmerkezci algılama yoluyla etkileşirken anlamsal bütünlükler oluşturur. Oyun oynarken çocuk,

çoğunlukla uyarlama yapar ve bu süreci kendi anlam sistemine yerleştirir. Düşsel oyunun rolü, çocuğun yeni yeni gelişen bilişsel becerilerinin alıştırmasıdır. Böylece çocuk bu becerileri güçlü biçimde yerleştirir ve onların yanlış kullanım yoluyla kaybolmasını engeller. Dolayısı ile Piaget'e göre oyun, uyumsal zekânın kendini düzenleme yönünün eksikliğinden dolayı, bilişsel gelişimin bir parçası değildir ve oyun ancak bütünleştirici ve güçlendirici bir işleve hizmet etmektedir (Fink, 1994).

1.2.5 Sosyo-Kültürel oyun kuramı

Sosyo-kültürel gelişim kuramı olarak da adlandırılan bu kuram Lev Vygotsky (1896-1934) tarafından ortaya atılmıştır. Bu kuram, oyunun kökeni ve rolüne ilişkin analizlere dayanır. Vygotsky'e göre oyun, bilişsel mekanizmaların işlemesine en uygun ortamı sağlar ve çocuğun hayali bir çözüm yaratmasıdır. Oyun, keşiftir ve yeni bir oluşumdur. Oyun ve iletişim arasında bir ilişki vardır. Çocuk oyunda gerçek yaşam deneyimlerinden hatırladığı sebep-sonuç ilişkilerini kullanarak yeni davranışlar üretir. Böylece olumsuz dürtülerinden arınır. Oyunun önemi istekleri doyurma değil, daha çok düş gücünün ortaya çıkarılmasıdır. Oyun, somut nesne ve eylemlere bağlı değildir. Ancak nesnelere çocukta anlam kazanması için eksen görevi görür. Örneğin bir dal parçasını at olarak kullanması aynı zamanda bir ağaç dikmeyi düşlemesi için de fırsat sağlar (MEB, 2007b).

Vygotsky'e göre oyun keşiftir ve duygusal gelişim kadar bilişsel gelişime de katkısı vardır. Vygotsky'e göre oyun çatışma ve çelişkilerden oluşur. Bu çatışma ve çelişkiler başka türlü çözülemez. Bu mekanizmada çocuk, gerçek yaşam deneyimlerinden hatırladığı unsurları, özellikle yaşanmış olaylardaki ilişkileri kullanır. Oyunda önemli ve farklı olan unsur, çocuğun özgür iradesiyle önceki yaşantılardan edindiği sebep-sonuç ilişkilerini kullanarak yeni davranışlar üretip böylece olumsuz dürtülerinden arınmaktır. Bu yükleme ve boşalma, oyunda haz olarak ortaya çıkan unsurdur. Oyun gerilimle başlayıp, bunu kontrol etme mekanizmaları sonucu isteklerin gerçekleşmesiyle mutluluk veren bir duyguyla yer değiştirir. Bu nedenle Vygotsky, oyunu yüksek derecede güdümlü bir davranış oluşumu olarak kabul eder (Sevinç, 2004).

Vygotsky oyunun sembol kullanma becerisinin gelişiminde çok önemli olduğunu ve zihinsel yapıların araç ve sembol kullanımı yoluyla şekillendiğini savunmuştur. Aynı zamanda oyunu anlam çıkarma ve öğrenmeye yönlendirme olarak kabul eder. Bilişsel gelişim ve yaratıcılığı bilgi işleme olarak ele alan eğitim psikologları ve dil bilimciler Vygotsky'nin bu görüşleri üzerinde çalışarak oyunun hayali oyun, sembolik temsil, imgeler, haz ve eğlence gibi kavramlarla işbirliği içinde olduğunu öne sürmüşlerdir. Serbest, yapılandırılmış ve kurallı oyunların gelişimde aynı derecede önemli olduğunu vurgulamışlardır (Erşan, 2006).

Vygotsky oyunu, anlam çıkarma ve öğrenmeye yönlendirme olarak kabul eder. Oyunun çocukta neleri özgür kıldığını, neleri sınırlandırdığını ortaya koymak istemiştir. Yine Vygotsky, oyunun haz verici özelliğini olduğu kadar, kuralcı yanını da vurgulamıştır. Ona göre oyun, çocuğun gizil gücüne ulaşmasına yardım eden kolaylaştırıcı gibi davranır ve sembolik oyun, soyut düşünmenin gelişimi için çok

önemli olarak tanımlanır. Ayrıca o oyunun sosyal ve kültürel olarak belirleyici olduğunu öne sürmektedir. Çocuklar gerçek hayattaki rolleri (doktor ve polis gibi) oynayarak, sosyal roller ve kurallar ile ilgili zihinsel örnekleme oluşturmaktadırlar (Kılıçoğlu, 2006).

1.2.6 Sistem kuramı

Bu kuramın kurucusu olan Rafael Helanko (1908-1986)'ya göre birey, oyun ortamı oluşturarak dışarıdan gelen olumsuz etkileri ortadan kaldıracaktır. Çocuk, kendi kendine bir oyun ortamından diğerine geçerek olumsuz etkileri ortadan kaldırır. Oyun oynamak, kişi ile çevresi arasındaki ilişkidir. Oyunda nesne, kişi tarafından serbest olarak seçilmektedir (MEB, 2007b).

Helanko (1958) oyunu bireyle çevresi arasında bir ilişki olarak görür. Birey ve çevresi bir sistem oluştururlar. İki kutuplu bu sistemde birey öznel kutbu, çevre ise nesnel kutbu oluşturur. Nesne, bir eşya ya da bir düşünce ise Helanko buna primer sistem der; eğer bir bireyse sosyal sistem olarak değerlendirir. Oyunda nesne, birey tarafından serbest olarak seçilir, oyun ve oyun davranışı denilebilmesi için, dışarıdan hiçbir zorlama olmadan birey kendi faaliyetlerini veya oyun arkadaşını seçebilmelidir. Çocuk kendi kendine bir oyun ortamından diğer bir oyun ortamına geçebilir ve böylece olumsuz etkileri de ortadan kaldıracaktır (Kılıçoğlu, 2006).

1.2.7 Diğer oyun kuramları

Oyunun okul öncesi alandaki araştırmalarda yer alması Parten'in 1962 yılında Minnesota Üniversitesi'nin anaokulunda yaptığı çalışma ile başlar. 1962 yılından günümüze oyun araştırmaların temeli Piaget, Sutton-Smith, Bruner, Lieberman, Smilansky gibi öncü araştırmacılarla atılmış olsa da; Rubin, Coplan, Pellegrini gibi araştırmacıların da katkısıyla günümüze kadar önemini kaybetmeden ulaşmıştır (Smith, 2009).

Pellegrini insan gelişiminde oyunun rolünün uzun yıllardır tartışmalı bir konu olduğunu öne sürer. Evrimsel biyolog Wilson ise, oyunun insan gelişimini anlamak için çalışma konularından en önemlisi olarak gördüğünden bahseder. Buna benzer olarak çocuk gelişimi konusunda çalışan bazı çevrelerin oyunun çocuklar için gerekli bir deneyim olduğunu ve yokluğunda ciddi sosyal duygusal hasarın olacağını belirtirler (Pellegrini, 2009).

Pellegrini çocuk tarafından tanımlanan oyun aktivitesinin araçlarının, içeriğinin ve onu oluşturan özelliklerin oyunun sonucundan daha önemli olduğunu söylemiştir. Tanımı itibarıyla, oyun doğrudan hedefi olmayan bir faaliyettir (Pellegrini ve Smith, 1998). Diğer bir yandan oyunu değerlendirme, içeriği çocuklardan ziyade yetişkinler tarafından belirlenmiş ve çocukların ortaya koydukları ürünler ve akranlarıyla olan iletişim becerileriyle ilişkilidir (Pellegrini, 2001).

Son zamanlarda araştırmacılar ve teoristler oyunun bilişsel gelişim ve yaratıcı düşünce üzerine yararları ile ilgili düşüncelerini odaya koymaya çalışmışlardır. Smith

(1982), Smilh (2004) ve Pellegrini ve Smith (1998) çocukların oyunlarını evrimsel temelini ve fiziksel oyunun ve itmeli kakaşmalı oyun üzerinde odaklanmışlardır.

Pellegrini ve Smith'e göre oyunun iki işlevi vardır. Bunlardan biri; oyunun ortaya çıktığı anda görülen ve hissedilen eğlenme, rahatlama, kendiliğinden gerçekleşme gibi işlevler, ikinci olarak da; ertelenen ve daha sonra ortaya çıkan problem çözme, kendini diğerlerinin yerine koyma, sosyal ilişkileri anlama gibi işlevlerdir (Pellegrini ve Smith, 1998).

Elkind'e göre oyun, sevgi ve çalışmanın gelişimi dört temel dönemde ortaya çıkar. Elkind'in sözünü ettiği çalışma; dış dünyaya uyum sağlamadır. Bebeklik ve çocukluk çağında oyun; baskın ve yön veren etkinlik türüdür, sevgi ve çalışma ikincil durumdadır. Altı ya da yedi yaşından sonra oyun ve sevgi destekleyici rolleri üstlenirken, çalışma üstün gelmeye başlar. Ergenlikte etkinliklerin en baskın gelen belirleyicisi sevgi olur, çalışma ve oyun bu yatkınlığın gerisinde kalır. Yetişkinlikte oyun, sevgi ve iş tamamen ayrışır ancak bir şekilde çalışma ve oyunun birlikteliği halinde birlikte ortaya çıkabilir (Elkind, 2007).

Oyun hakkında daha eleştirel bir bakış açısını Brian Sutton-Smith ortaya koymuştur. Oyun ile ilgili birkaç kuram ortaya koyan Brian Sutton-Smith, kurallı oyunlarda kültürün etkisini inceleyen ilk kuramcılardandır. Oyunlarda tarihsel faktörlerin önemini vurgulamıştır. Daha sonra ise oyuncaklara dikkati çekerek, oyuncakların oyun malzemeleri olmalarının yanı sıra kültürel ürünler olduklarını da vurgulamıştır. Piaget'nin oyunda yenilik üretmenin bozucu olduğu görüşüne karşı çıkan Sutton-Smith, yenilik üretmenin, uyumu sağlamak için yönelmelere kaynak olduğunu savunur (MEB, 2007b).

Smith'e göre oyunla ilgili ilk yazılarında; oyunun yaratıcı süreci desteklediğini ileri sürerken 1986'dan sonraki araştırmalarında oyunun "'idealistleşme" olarak görülmesine karşı çıkar. Brian Sutton-Smith'e göre, oyun gerçek çatışmalar ve faksiyonların bir dönüşümü olarak başlar ve böylece bitmeyecek bir şekilde devam eder. Oyun daha değerli hale gelerek hayatın tehlikeli ve depresif yönlerine meydan okumak için çocuk veya yetişkin için iyileştirici bir rolü vardır. Bununla beraber oyunun tersi iş değil: depresyon olduğunu ileri sürmüştür. Oyun nörolojik olarak amigdalanın arzu ettiği arketiplerden şok, korku, kızgınlık, tikslenme ve üzüntü olarak reaktif bir cevaptır. Diğer bir yandan oyun aynı zamanda gurur, mutluluk ve başarılı kontrole ulaşmak için beyindeki ön lop işlemlerini de içerir (Sutton-Smith, 2008)..

KAYNAKÇA

Ahioğlu, N. (1999). Sembolik oyunun 4 yaş çocuklarının dil kazanımına etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Altınköprü, T. (2003). Çocuğun Başarısı Nasıl Sağlanır. İstanbul: Hayat Yayıncılık.

Arnold, A. (1980). Çocuğunuz ve Oyun (çev. R. Mahmudoğlu). İstanbul: Ece Yayınları.

Aslan, Ö. M. (2013). Anaokuluna devam eden çocukların oyun davranışları ve oyunlarında ortaya çıkan zorbalık davranışlarının incelenmesi. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Bacanlı, H. (2004). Gelişim ve Öğrenme. Ankara: Nobel Yayınları.

Bee, H. (1992). The Developing Child. (Sixth Edition). New York: Harper Colling Publishers.

Bee, H. (1994). Lifespan Development. New York: Harper Colling Publishers.

Bee, H. (1996). The Growing Child. New Jersey: Simon & Schuster A. Viacom Company.

Bruce, T. (1993). Time to Play in Early Childhood Education. (Third Edition). London: Hodder & Stoughton.

Cattanach, A. (2008). Play Therapy With Abused Children. (Second Edition). London: Jessica Kingsley Publishers.

Dönmez, N. B. (1992). Oyun Kitabı. İstanbul: Esin Yayınları.

Duman, G. (2010). Türkiye ve Amerika'da anasınıfına devam eden çocukların oyun davranışlarının incelenmesi: Kültürler arası bir çalışma. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Elkind, D. (2007). The Power of Play: Learning What Comes Naturally. Cambridge: Da Capo Press.

Erikson, E. (1963). Childhood and Society. (Second Edition). New York: Norton Publication.

Erşan, Ş. (2006). Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden altı yaş grubundaki çocukların oyun ve çalışma (iş) ile ilgili algılarının incelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Fink, R. S. (1994). Bilişsel gelişimde dşşsel oyunun rolü (çev. M. Artar, F. O. Zorlu). Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 27 (2), 941-954.

Gazezoğlu, Ö. (2007). Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 6 yaş çocuklarına özbakım becerilerinin kazandırılmasında oyun yoluyla öğretimin etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Gilmore, J. B. (1971). Play: A special behavior. R. E. Herron (ed.), Child's play (ss. 311-325) içinde, California: John Wiley & Sons.

Gül, M. (2006). Anasınıfına devam eden alt sosyo-ekonomik düzeydeki 61-72 ay arası çocuklara sembolik oyun eğitiminin genel gelişim durumlarına etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Johnson, L. L., Yawkey, D. T. ve Christie, F. J. (1987). Play and Early Childhood Development. New York: Harper Collins Publishers.

Kılıçoğlu, M. (2006). Anasınıfı, hazırlık ve ilköğretim birinci sınıflarda okuyan görme engelli öğrencilerin oyunlarının değerlendirilmesi: Karşılaştırmalı bir araştırma. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kızılok, H. (2001). Okul öncesi dönemde grup oyunlarının çocuğun sosyalleşmesi üzerindeki etkileri. Cumhuriyet Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, 24, 81-89.

Kolcu, Ş. (2014). Farklı bilişsel tempodaki çocukların oyun davranışlarının ve akran ilişkilerinin incelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kuşçu, Y. (2014). Oyun Davranışlarını Değerlendirme Ölçeği'nin Türkçe'ye uyarlanması ve 36-72 aylık çocukların oyun davranışlarının incelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Mangır, M. ve Silleli, N. (1987). Çocuk ve Oyun. Ankara: A. Ü. Ziraat Fakültesi Yayınları.

Milli Eğitim Bakanlığı. (2007b). Oyun Etkinliği-I. Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi. Ankara.

Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, bilişsel gelişim ve toplumsal dünya: Piaget, Vygotsky ve sonrası (çev. M. T. Bağlı). Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 37 (2), 137-169.

Öğretir, A. D. (2008). Oyun ve oyun terapisi. Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi, 22, 94-100.

Ömeroğlu, E. (1992). Çocuk ve Oyun. Ankara: Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Yayınları.

Özdenk, Ç. (2007). 6 yaş grubu öğrencilerinin psikomotor gelişimlerinin sağlanmasında oyunun yeri ve önemi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Elazığ: Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Özdoğan, B. (2000). Çocuk ve Oyun (3. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.

Pamir, İ. (1996). Jean Piaget. Türk Psikoloji Bülteni, 2 (4), 65-67.

Pellegrini, A. D. (2001). Practitioner review. The role of direct observation in the assessment of young children. *Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines*, 42, 861-869.

Pellegrini, A. D. (2009). *The Role of Play in Human Development*. New York: Oxford University Press.

Pellegrini, A. D. ve Smith, K. P. (1998). Developmental aspects of children's play. *Child Psychology and Psychiatry Review*, 3, 51-57.

Poyraz, H. (2003). *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak* (2. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.

Roopnarine, J. L. ve Johnson, J. E. (2005). *Approaches To Early Childhood Education*. New Jersey: Prentice Hall.

Rubin. K. H. (1982). Early play theories revisited: Contributions to contemporary resarch and theory. *Contributions to Human Development*, 6, 4-14.

Rubin, K. H., Fein, G. ve Vandenberg, B. (1983). Play. P. H. Mussen (ed.), *Handbook of Child Psychology* (ss. 755-834) İçinde, New York: John Willey.

Saracho, O. N. ve Spodek, B. (1998). *Multiple Perspectives on Play in Early Childhood Education*. New York: Suny Press.

Sevinç, M. (2004). *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

Smith, K. P. (1982). Does play matter? Functional and evolutionary aspects of animal and human play. *The Behavioral and Brain Sciences*, 5,139-184.

Smith, K. P. (2004). *Play: Tyes and Functions in Human Development*. B.J.Ellis ve D.F.Bjorklund (ed.), *Origins of The Social Mind: Evolutionary Psychology and Child Development* (ss.271-291) İçinde, New York: Guilford Publications.

Smith, K. P. (2009). *Understanding Children's Worlds: Children and Play*. Wiley-Blackwell.

Sutton-Smith, B. (2008). Play theory. A personal journal and new thoughts. *American Journal og Play*, 1, 82-125.

Topkaya, İ. (2004). *Oyun, Beden Eğitimi ve Spor Öğretiminin Eğitsel Temelleri*. İstanbul: Hayat Yayınları.

Tüfekçioğlu, U. (2001). *Çocukta Hareket, Oyun Gelişimi ve Öğretimi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.

Tüfekçioğlu, U. (2008). *Okul Öncesi Eğitimde Oyun ve Önemi*. U. Tüfekçioğlu (ed.), *Çocukta Oyun Gelişimi, Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi İçinde*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.

Verenikina, I., Harris, P. ve Lysaght, P. (2003). *Child's Play: Computer Games, Theories of Play and Children's Development*. (<http://crpit.com/confpapers/CRPITV34Verenikina.pdf>, 12.07.2015 tarihinde erişildi.)