



# Oyun Oynamak Herkesin Hakkı

**B**UGÜNE DEĞİN birçok yazar, oyunun tanımını yapmaya çalışmıştır. Bu tanımların çoğu, oyunun açık bir amacı ya da nedeni olmayan serbest bir etkinlik olduğunu içeriyor. Peki gerçekten böyle midir bu? Bugün oyun oynamanın, sadece "oyun oynamaya" yaramadığı görüşü benimseniyor. Bu konudaki hemen hemen tüm psikolojik araştırmalarda oyunun biyolojik bir açıklamasına rastlıyoruz. Çocuklar oyun oynayarak bilişsel ve motor becerilerini geliştirirler, sosyal beceriler kazanırlar. Nitekim, 1950'li yıllardan bu yana psikologlar oyunla gelişen bu bilişsel, motor ve sosyal becerilerin neler olduğunu, ve oyunun çocukların sorunlarını anlamak ve çözmek için nasıl kullanılabileceğini araştırıyorlar. Psikanalistler, oyunun iyileştirici yönünün olduğundan yola çıkarak, çocukların yaşadığı sorunların oyunla giderilebileceğini öne sürüyorlar. Öte yandan oyunun nasıl ortaya çıktığını açıklamak içinse psikologlar, hayvan davranışlarıyla, özellikle de primatların davranışlarıyla insan davranışları arasında benzetmeler yapıyorlar.

Oyunun insan yaşamındaki önemi nedir? Bu soruyu ilk ele alanlardan biri, Fransız düşünür Rousseau olmuş. Rousseau, Emile adlı kitabında

genç bir adamın nasıl yetiştirilmesi gerektiğini anlatır. Emile ormanda ve kırlarda serbestçe dolaşabilmeli ve keşifler yapabilmelidir. Bedensel becerilerini arttıracak her türlü hareketi öğrenebilmelidir. Oyun oynamak çocukların hakkıdır. Rousseau'ya göre Emile bir idealdir. Gerçekte insan, özgür doğmuş olsa da her yerde zincirlenmiş durumdadır. Bunun nedeni de "toplumsal sözleşme"dir.

Rousseau gibi aydınlanma çağı düşünürlerinden Schiller'se, bu zincirleri keyif çemberlerine dönüştürmenin bir yolunu bulmuştur, bu da oyun oynamaktır. Schiller'e göre "gerçek" sorundur. Gerçek insanın elini kolunu bağlar; böylece insan kendisini parçalanmış gibi hisseder. Bütün olmak için, insanın gerçeğin fiziksel ve ahlaki kısıtlamalarından kurtulması gereklidir. Bu da, çevredekilere karşı farklı bir tutum takınmakla mümkün olur. Schiller'e göre oyunla, gerçek ciddiliğini kaybeder. Gerçekten de, batı toplumunun bireyler için stresli bir yapıya sahip olduğunun herkes tarafından kabul edildiği 1960'lı yıllardan sonra bütün spor türlerinde ve oyunlarda patlama yaşandığını hatırlatıyor David Cohen.

Eskiye göre daha mı az oyun oynuyoruz yoksa daha mı çok? Son otuz yılda, işin ve ilerlemenin insanların yaşamında ağırlık kazanmasına yol açan kültürel bir değişim yaşandı. İnsanbilimci Gary Chick'e göre, oyun oynama isteği, saldırganlıkla ve az zamana çok fazla iş sığdırma dürtüsüyle yer değiştirdi. Birçok araştırmacıya göre de, boş zamanların miktarı, endüstri devriminden sonra sürekli olarak arttıktan sonra 1970'lerde düşüşe geçti. İş alanındaki rekabetin küreselleşmesi, 1960'lardaki ideallerin maddecilikle yer değiştirmesi, boş zamanlarımızı erozyona uğrattı.

Kimilerine göreyse, bugün 1970'lere göre çok daha fazla boş zamanımız var. Ancak, küreselleşmenin hızından öylesine rahatsız ve çevremizdeki şeylerin hızından öyle yılmış durumdayız ki, sanki bize daha az zamanımız varmış gibi geliyor. Ellis'e göre, modern dünyamızın koşulları oyun oynama isteğimizi köreltiyor. Çocukların yaşamında eğitimin rolünün oyundan daha kritik bir öneme sahip olduğu kabul ediliyor ve çocukların yaşamında eğitim, oyun oynama zamanından çalıyor. Kentleşme ve var olan toplum yapısı, hem



küçüklerin, hem de yetişkinlerin yaşam kalitesini düşürme yolunda. Küçüklerin olmasa da, yetişkinlerin boş zamanları iş çevresinde düzenleniyor; yaşamın diğer bütün yönleri işten sonra geliyor. Günümüzde "zaman" öylesine önemli ki, boş zamanlarımızdan bile olası en verimli biçimde yararlanmaya çalışıyoruz. Öyle ki, uykuda öğrenme, uykuyu verimli kullanma gibi kavramlar bile bize yabancı değil.

1860'larda Herbert Spencer, oyunun insan bünyesindeki fazla enerjiyi atmanın bir yolu olduğunu söyler. Ayrıca, oyun sırasında çocuklar pek çok beceriyi geliştirmeyi öğrenirler. Dünyanın her yanından topladığı öykülerle hayvan davranışlarıyla insan davranışları arasındaki bağlantıların kurulmasına öncülük eden Darwin'e göre de oyun bir aşamadır. Onun izinden giden Groos'a göre de tüm canlılar, becerileri konusunda önalıştırma yapmak üzere oyun oynarlar. İçgüdüsel davranışlarını keskinleştirmek için oyun oynayarak pratik yapmaya gereksinim duyarlar.

Tıpkı sanat gibi oyun da tanımlanması zor bir deneyimdir; çünkü oyun da pek çok türde çıkabilir karşımıza. Hayvanlar dünyasında, canlıların beyni karmaşıklıkça o türün bireylerinin daha fazla oyun oynadığı görülür. Chick'e göre oyun oynamamızın bir nedeni de oyunun koruyucu bir işlevinin olması. Pek çok farklı kültürdeki oyunları ve sporları inceleyen Chick, neden oyun oynadığımız konusundaki açıklamaların, başka kültürler açısından da geçerliliğini koruduğunu görmüş. Örneğin oyun oynamanın, yaşamın öteki aşamalarında kullanılacak becerilerin kazanılması için bir tür alıştırma olduğu düşüncesi ona göre doğru. Bu hem kimi hayvan türleri, hem de insanların küçükleri için geçerli. Yırtıcı hayvanlar, avcılık oyunları oynuyorlar; av hayvanları kaçma oyunu oynuyor, sosyal hayvanlar, hiyerarşideki düzeylerini belirleyecek dövüşler için oynuyorlar... Aslında yetişkinlerin neden oyun oynadığını açıklamak o kadar da kolay değil. Çünkü yetişkinlerin öğrenecekleri pek de fazla bir şey yok. Chick'e göre, birçok memeli hayvan türünde yetişkinlerin oynamayı küçüklere bırakıyor olmasının nedeni de bu.

İnsanlar, primatlar ve öteki memeliler yetişkinlikte de oyun oynamayı sürdüren canlılardır. Bu canlıların başarı nedeninin, büyük bir olasılıkla oyun oynama güdülerini söylemek mümkün. Evrim basamaklarının üst sıralarında yer alan hayvanlar için oyun oynamak her ne kadar içten gelen biyolojik bir özellikse de, bir bakıma sonradan öğrenilen bir davranıştır. Chick'in okul öncesi çocuklar ve onların aileleri üzerine yaptığı bir araştırmaya göre, genç çiftlerin çocukları, yaşlı çiftlerin çocuklarına göre çok daha oyuncu oluyor. Belki de genç çiftler çocuklarıyla daha çok oyun oynadığı için. Ailelerin ikinci çocuklarının da ilk çocuklara göre daha oyuncu olduğu görülmüş. Çünkü ikinci çocukların her zaman yanlarında bulabilecekleri bir oyun arkadaşları oluyor.

## Neden Oyun Oynuyoruz?

Peki bizi oyun oynamaya iten, "oyunu başlatan" güdü nedir? Oyun güdüsü konusunda eski yeni pek çok kuram bulunuyor. "İnsanlar Neden Oyun Oynar" adlı kitabında psikolog M. J. Ellis, oyun güdüsü konusundaki kuramların temellerine ve bunların sınıflandırılmasına geniş yer ayırmış. Bu kuramlardan en ilgi çekici olanı, "en uygun canlılık düzeyi" kuramı. Bu kurama göre memelilerin beyninde, sürekli olarak tutturmaya çalıştıkları en elverişli bir canlılık düzeyi bulunuyor. Canlılık düzeyini arttırmak için beyin



sürekli olarak organizmayı o an için yaşamı sürdürme açısından önem taşımayan etkinlikler yapmaya itiyor. Bu etkinliklere oyun adını veriyoruz. Eger organizmanın çevresinde çok az uyarıcı varsa, daha "ilginç" ve beklenmedik deneyimler arayarak gerçek yaşamın sıkıcılığını dengelemeye çalışıyor. Bunun tam tersi olarak, eğer organizma çok fazla uyarıcı yüzünden strese girmişse de, daha az uyarıcının olduğu bir çevreye kaçma davranışına giriyor (akşam saatlerini televizyon karşısında geçirmek gibi). Buna, herhangi bir düzeydeki herhangi bir uyarıcının sürekli tekrarlanması halinde "geri plan" düzeye erişeceği, yani organizmanın buna alışacağı bilgisini de eklersek, tüm memeli beyinlerinde bulunan oyun oynama içgüdüsünü anlamak kolaylaşır. Bu içgüdü, organizmayı içinde yaşadığı çevrenin en değişken ve hareketli bölgelerine iter. Çünkü, ancak bu bölgeler kişinin yeni uyarıcılara duyduğu gereksinimi karşılayabilecektir. Memeli atalarımızın sürüngen rakiplerinden sıyrılarak yaşamı sürdürebilmek açısından daha avantajlı duruma gelmelerinin nedeni bu "maceracılık ruhu" olabilir. Merak deyin, ya da maceracılık ruhu, ya da oyun oynama güdüsü, adını ne koyarsanız koyun, bu duygu memelilerin ilgisini ekosistemin bilinmedik ve yeni tehlikeler, yeni sorumluluklarla dolu alanlarına doğru iter. Bu "daha çok uyarıcı gereksinmesi" aynı zamanda çok iyi bir öğretmendir. Sözgelimi bir kedinin yakaladığı bir fareyle nasıl oynadığına hiç dikkat etmiş miydiniz? Kurama göre, en uygun canlandırma mekanizması, aç olmasa da, kedinin bir uyarıcı kaynağı olarak fareye dikkatini yöneltmesini sağlar. Bu "oyun" sırasında kedi, fareler ve farelerin kaçma yolları konusunda bilmesi gerekenleri öğrenir ve bu konuda alıştırma yapar. Bu ders, kediler arasında bir ku-





şaktan ötekine aktarılmaz; her kuşakta yeniden keşfedilmek zorundadır. Böylece, fareler değiştiğinde, kediler onları yeniden keşfedecektir. İnsanlar da, bugün için yaşamda kalmak için yapılması gereken işlerini tamamladıklarında, eğer hâlâ enerjileri varsa, gelecekte yaşamda kalmalarını etkileyebilecek yeni uyarıcılar ararlar, yani oyun oynarlar.

## Yetişkin Oyunları

Yetişkinliğin tanımlarından biri de, 20 yaşına geldiğimizde artık spor yapmak ve kâğıt oynamanın dışındaki oyunlar için çok yaşlı olmamız. Yetişkin oyunları olarak adlandırabileceğimiz spor ve kâğıt oyunları aslında çok eski oyunlardandır. Söz gelimi olimpiyatların başlama tarihi İÖ 776 olarak biliniyor. Araştırmacılara göre böylesi bir spor festivalinin, koşu ve fırlatma yarışları gibi çok daha eski geleneklere dayanıyor olması gerekiyor. Batı dünyasındaki iskambil kâğıtlarıysa ortaçağa dayanıyor. Brian Sutton Smith de, insanları oyun oynamaya yönelten bir içgüdülerinin olduğundan söz eden araştırmacılardan. Ancak, yetişkinlerin oyunları ile ilgili pek az araştırma bulunuyor.

"Çocukluk oyun oynama zamanıdır, yetişkinlikse "gerçek" yaşam zamanı." 19. yüzyılda ve 20. yüzyılın çoğunda insanlar bu ayrıma bağlı kalmaya çalışmışlar. 20. yüzyılın sonlarında bu durumun değiştiği görülüyor. Gelişmiş ülkelerde, artık oyunlar çocuklarla yetişkinler arasında ayırım tanımıyor. Cohen'e göre, "post modern" olarak adlandırılan yetişkinlerin bir özelliği de oyun oynamaya duydukları heves; hem de, kimi zaman bunlar tam da çocukların hoşlandığı türden oyunlar oluyor. Peki ama, eğer oyun oynamanın amacı çocukları çeşitli açılardan

yetişkinlerin yaşamına hazırlamaksa, yetişkinlerin oyun oynamasının nedeni ne?

"İnsanların Oynadığı Oyunlar" adlı kitabında Eric Berne, hepimizin içinde bir çocuk, bir ana baba ve bir yetişkin taşıdığından söz ediyor. Bu kişiliklerin, farklı istekleri vardır ve sık sık farkına bile varmadan çeşitli oyunlar oynamamızı sağlarlar. Örneğin, "benimle sinemaya gitmeyi reddedersen, iki yaşında bir çocuk gibi sana küserim. Ancak, çocukluk ettiğimin farkına varmam; gerçekten beni çok kırdığını düşünürüm." İnsanların oynadığı oyunlar, onların oynamaya zorlandıkları oyunlardır; çünkü kendilerini yeteri kadar tanımazlar ve kendilerini ayarlayamazlar. Bilgisayar oyunları, "Dungeons and Dragons" gibi fantezi oyunları, scrabble gibi strateji oyunları, bilgisayarlı oyuncaklar, spor dallarının ve spora katılımın artması... Bütün bunlar Berne'nin tanımladığı oyunlardan çok farklı. Troya'dan Çin tarihine, Filistin'e kadar Dünya'nın her yerinden edebi, tarihi ve arkeolojik bilgiler toplamış bir tarihçi olan Huizinga'ya göre oyun, uygarlık ilerledikçe gelişen bir etkinlik değildir; aslında tüm uygarlığın kalbinde yatan şeydir oyun. Dinsel törenler kutsal oyunlardır; şiir oyundan doğmuş ve oyundan beslenmiştir; müzik ve dans da oyunun ta kendisidir.

Oyun yalnızca bir etkinlik değil, aynı zamanda bir zihin durumudur da. Ancak, hiçbir zaman oyun oynamanın nedeni zihinsel bir etkinlik gösterme değildir. Leonore Terr'e göre, oyun sayesinde çevremiz üzerinde kontrol sahibi olmayı, çevremizdeki sembollerini değiştirmeyi ve olayların sonuçlarını kontrol etmeyi öğreniyoruz. Akıl sağlığımız açısından da oyun oynamak bir gereklilik. Çünkü, oyun sırasında duyularımızı, sonuçlarını çok fazla dü-

şünmek zorunda kalmadan açığa vurabiliyoruz. Belki de bu yüzden, oyun oynayan yetişkinlerin oyun oynamayan yetişkinlere göre daha uzun yaşadığını belirtiyor Terr. 1920'lerde Stanford Üniversitesi'nden Lewis Terman tarafından, yetenekli çocukların yaşamları üzerine başlatılan bir araştırma sayesinde araştırmacılar, yüksek zekânın ve başka psikolojik etkenlerin sağlık ve yaşam süresi üzerindeki sonuçlarını gözleme olanağı bulmuşlar. Terr, bu araştırmaya katılanlardan hâlâ yaşamda kalanların, tüm yaşamları boyunca en çok oyun oynayanlar olduğunu söylüyor.

Hepimiz oyun oynama gereksinimi duyuyor olsak da, hepimiz aynı biçimde oyun oynamıyoruz. Chick araştırmalarında, insanların oyun oynama tarzlarının birbirinden kolayca ayırt edilebileceğini gözlemiş. Basit bir strateji oyunu olan "tic toc toe" oyuncularını üzerinde yaptığı çalışmalarda, oyuncuların pek çok boyutta birbirlerinden ayrıldığını görmüş. Chick'in yüksek hız oyuncularını adını verdiği tipler, mümkün olan en az vuruşu almaya çalışıyorlar. Düşük hız oyuncularını, oynamış olmak için oynuyorlar; yalnızca hareketleri yapmak hoşlarına gidiyor. Oyuncuların stratejileri de birbirinden farklı oluyor. Kimileri kazanmak için oynarken, kimileri de kaybetmemek için oynuyorlar. Sutton Smith'e göre oyun, tıpkı müzik ve sanat gibi alternatif bir kültür biçimi. Kesinlikle zaman yitimi değil, ancak şimdiki zamanla ve yapılması gereken işlerle de pek ilgili değil. Ancak, oynadığımız oyunlar zihnimizin içindekileri ve içinde yaşadığımız kültürü yansıtır.

Kimilerimiz fiziksel becerilerimizi sınavan oyunları oynamaktan hoşlanıyoruz. Kimilerimiz satranç gibi yalnızca strateji kurmaktan ibaret oyunlardan. Kimilerimizse, sözcük oyunlarını ve bulmacaları seviyoruz. Belki de, oyun kendi yolunu kendi kendine belirlemenin en kolay yolu olduğundan, hepimiz oyun oynamayı seviyoruz. Oyun, kendimizi gerçekleştirme olasılıklarının anahtarı.

Aslı Zülal

### Kaynaklar

Cohen, David. "The development of play", *Routledge*, 1996, ikinci basım.

Ellis, M. J. "Why people play", *Prentice-Hall*, 1973.

Marano, H. E. "The power of play", *Psychology Today*, Temmuz-Ağustos 1999.