



ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı

YETİŞKİNLERİN SANATSAL YARATICILIĞINDA

OYUN GÜDÜSÜ

Ezgihan AKSU

Danışman

Prof. Ata Yakup KAPTAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ekim, 2019

TELİF HAKKI

2547 Sayılı Yükseköğretim Kanunu Ek Madde 40 hükümleri çerçevesinde (Ek:22/2/2018-7100/10 md.) “Lisansüstü tezler yetkili kurum ve kuruluşlar tarafından gizlilik kararı alınmadıkça, bilime katkı sağlamak amacıyla Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi tarafından elektronik ortamda erişime açılır.” Araştırmacılar tezlerin tamamı veya bir bölümünü yazarın izni olmadan ticari veya mali kazanç amaçlı kullanamaz, yayınlamayabilir, dağıtamaz ve kopyalayamaz. Ulusal Tez Merkezi Web Sayfasını kullanan araştırmacılar, tezlerden bilimsel etik ve atıf kuralları çerçevesinde yararlanırlar.

YAZARIN

Adı : Ezgihan

Soyadı : AKSU

Bölümü : Güzel Sanatlar Eğitimi

İmza :

Teslim Tarihi :

TEZİN

Türkçe Adı : Yetişkinlerin Sanatsal Yaratıcılığında Oyun Güdüsü

İngilizce Adı : Game Motivation For The Artistic Creativity Of The Adult

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduđumu, yararlandıđım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiđimi ve bu bölümler dıřındaki tüm ifadelerin řahsıma ait olduđunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı:

Ezgihan AKSU

İmza:

.....

KABUL VE ONAY

Ezgihan Aksu tarafından hazırlanan Yetişkinlerin Sanatsal Yaratıcılığında Oyun Güdüsü adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Ondokuz Mayıs Üniversitesi **Güzel Sanatlar Eğitimi** Anabilim Dalı, **Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı**'nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: (Prof. Ata Yakup KAPTAN)

(Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Ondokuz Mayıs Üniversitesi)

Başkan: Prof. Dr. Ata Yakup Kaptan

Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Üye: Doç. Dr Funda Altın

Seramik Anasanat Dalı, Ordu Üniversitesi

Üye: Dr. Öğr. Üyesi Benan Çokokumuş

Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Üye: (Unvanı Adı Soyadı)

(Anabilim Dalı, Üniversite Adı)

Bu tezin **Güzel Sanatlar Eğitimi** Anabilim Dalı, **Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı**'nda Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Tarihi: __/__/__

Prof. Dr. Ali ERASLAN

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

(İmza ve Mühür)



Aileme



TEŞEKKÜRLER

Tez danışmanım Prof. Ata Yakup Kaptan'a lisans eğitimimden itibaren bana olan katkılarından dolayı teşekkür ederim. Lisans ve yüksek lisans eğitimim boyunca ders seçimlerimde ve sorunlarımda sabırla yardımcı olan Doğan Çelebi'ye yardımlarından dolayı minnettarlığımı belirtmek isterim. Özellikle ders aşamasında il dışında olmamdan kaynaklı sıkıntılarımda her türlü desteği benden esirgemeyen arkadaşım Şebnem İnan'a teşekkürü borç bilirim. Bu süreçte birlikte yol aldığımız, şekillendiğimiz ve keyifle birbirimizi geliştirdiğimiz değerli arkadaşlarım Yeliz Erdoğan, Ezgi Merve Ertan, Umut Şahinbaş, Fatih Taşcı ve en kritik zamanlarda teşvik ve motive edici desteklerini sunan sevgili Nagihan Şule Yılmaz ile Eyüp Koçak arkadaşlarıma sonsuz teşekkürlerimi iletiyorum. Teşekkürlerimin en büyüğünü başta ağabeyim Emirhan Aksu olmak üzere her zaman yanımda ve destek olan aileme, büyük bir minnettarlıkla armağan ediyorum.

YETİŞKİNLERİN SANATSAL YARATICILIĞINDA OYUN GÜDÜSÜ

Yüksek Lisans Tezi

Ezgihan AKSU

ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Mayıs 2019

ÖZ

Oyunun ve oyuncu düşünce yapısının yetişkinlerin sanatsal yaratıcılıklarına olan olumlu etkisini ele aldığımız bu araştırmayla gelişen toplum içinde yer edinen bireylerin, üretimlerini ve psikososyal durumlarını olumlu yönde etkilediği savunulmuştur. Bu unsurların, örneklerle birlikte incelenmesi ve değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Oyunu daha çok çocuklar için gören ya da yetişkinler için sadece boş zaman aktivitesi olarak gören düşüncelere karşı, oyunun yetişkinlerin yaratıcılığına ve yaşamlarına olan olumlu etkilerini savunan araştırmalar yapılmış ve derlenmiştir. İlk çağlardan itibaren taşla, aşıkla ya da tahta parçalarıyla oynayan insan toplumu zamanla elindeki nesnelere oynayarak amacı dışında kullanmayı, oyunda olduğu gibi; ekleme-çıkarma, yapma-bozma gibi yöntemlerle başka ürünler elde etmeyi öğrenmiştir. Ressamların çizgi ve formlarla oynaması ya da yazarların sözcüklerle oynaması gibi insanoğlu uygulamalı veya zihinsel olarak aslında hep oyun oynamaktadır. Bu oyunlar yetişkinlerin yaşamında, doğası gereği yine özgür ve özgün bir ortam içinde yaratıcılığı geliştirirken çocuktan farklı olarak daha bilinçli bir süreç içinde gelişimini sağlar. Günümüzde de bu doğrultuda okullarda, çalışma

ortamlarında ya da günlük hayat içerisinde oyuna fırsat verecek yetişkin eğitimleri, etkinlikleri, odaları ya da alanları giderek yaygınlaşmaktadır. Bu çağda bakış açılarımız, düşüncelerimiz ve yaratım süreçlerimiz de bir bütün olarak hayatımızın her alanında aktif olmalıdır. Yaratıcı bir birey yaşamının her alanında bu özelliği sayesinde sıradanlıklar içinde sivrilecek ve dolaylı olarak ruhsal ve sosyal anlamda da olumlu geri dönüşler alacaktır. Algı ve dikkat konusunda duyarlılıklar artırılıp oyun gibi daha özgür aktiviteleri, düşünce yapılarını hayatımıza nasıl dahil edilebileceğimiz konusunda örnekler ele alınarak ilgili literatür taramaları yapılmıştır. Araştırma süreci sonunda, yaratıcılığımızı artıracak tutumları ve düşünce şekillerini geliştirmek adına, oyunun ve oyuncu tavrın; sanatta, bilimde, eğitimde ve hatta günlük yaşam içerisinde benimsenmesinin gerekliliği sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler : Oyun, Yaratıcılık, Sanat, Yetişkinlik

Sayfa Sayısı : 90

Danışman : Prof. Ata Yakup KAPTAN

İkinci Danışman :

**GAME MOTIVATION FOR THE ARTISTIC CREATIVITY
OF THE ADULT**

MS Thesis

Ezgihan AKSU

ONDOKUZ MAYIS UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES

May 2019

ABSTRACT

That research about the effects of the games on adults which are found to improve the artistic creativity of adults clarifies how those games shape their productivity and psychosocial conditions in their lives. The research aims at examining the examples on the issue and evaluating them accordingly. Despite the misinterpretation and generalisation that regards playing games only limited to children or only as a childlike pastime activity, the positive impacts of playing games on adult life in their social lives and productivity are supported with the help of other researches. Human beings that had played with pebbles or pieces of wooden since the beginning of the dawn of the civilisation discovered playing with the materials they had at hand beyond their current purpose in addition to creating authentic materials from them as in the games. In fact, human beings have always been involved in playing both practically and mentally as artists playing with forms and lines and writers playing with words. Those games, as distinct from it does for children, contribute to a more self-conscious mental development for adults in addition to fostering their creativity naturally in a free and authentic environment. In line with this, more and more adult education, activities, rooms and spaces are getting prevalent at the present time in schools, working environment and daily life, which creates an opportunity to play games. Our perspectives, thoughts and process of creating should also be active and present in every aspect of our lives as a whole in that age. A creative person is supposed to come into prominence with the help of that trait they have and accordingly receive positive feedback from others both mentally and socially. The examples of how we can add more independent activities and perspectives into our

lives by raising more awareness about perception and caution are examined and the required literature reviews are provided. In the end of researching process, it is clarified that playing games and having a playful attitude should be adopted in art, science, education and daily life so as to develop attitudes and perspectives that foster our creativity.

Key Words : **Game, Creativity, Art, Adulthood**

Number of Pages : **90**

Advisor : **Prof. Ata Yakup KAPTAN**

Co-advisor :

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI.....	I
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI.....	III
KABUL VE ONAY	IV
TEŞEKKÜRLER	VII
ÖZ.....	VIII
ABSTRACT	X
İÇİNDEKİLER	XII
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	XVI
BİRİNCİ BÖLÜM.....	1
I. GİRİŞ.....	1
1.1 Problem Durumu	1
1.1.1 Problem Cümlesi.....	2
1.1.2 Alt Problemler	2
1.2 Araştırmanın Amacı	2
1.3 Araştırmanın Önemi.....	2
1.4 Sayıtlar.....	3
1.5 Kapsam Sınırlılıklar	4
1.6 Tanımlar	4
İKİNCİ BÖLÜM	6
II. KURAMSAL ÇERÇEVE.....	6
2.1 Oyunun Tanımı	7
2.2 Oyunun Tarihi.....	11
2.3 Çocuk Gelişiminde Oyun.....	17
2.3.1 Oyun Kuramları	20
2.3.1.1 Klasik Oyun Kuramları	21
2.3.1.2 Dinamik Oyun Kuramları	22
2.3.2 Oyunu Etkileyen Faktörler	23
2.3.3 Oyunun Eğitimde Önemi	24
2.4. Sanat ve Yaratıcılık.....	26
2.4.1 Sanat Tanımı	26
2.4.2 Sanatın Önemi.....	28
2.4.3 Sanat Eğitimi.....	30

2.4.4 Yaratıcılık.....	32
2.4.5 Yaratıcılığın Geliştirilmesi.....	32
2.5 Yetişkin Olmanın Tanımı.....	35
2.6 Yetişkin Eğitimi ve Yetişkinlerin Yaratıcılığına Oyunun Etkisi.....	43
2.7 Sanatsal Yaratıcılık ve Oyun	51
2.8 Yaratıcı Bireyin Toplumdaki Önemi	59
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	63
III. YÖNTEM.....	63
3.1 Araştırmanın Modeli	63
3.2 Veri Toplama Araçları	63
3.3 Veri Toplama Tekniği.....	63
3.4 Verilerin Analizi.....	63
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	65
IV. BULGULAR.....	65
BEŞİNCİ BÖLÜM.....	67
V. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	67
5.1 Tartışma.....	67
5.2 Sonuç	68
5.3 Öneriler	69
KAYNAKÇA	71

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Doğal ortamında oyun oynayan çita yavruları.....	6
Şekil 2: Cirit oyunu oynayan iki adam.....	6
Şekil 3: Aşık kemikleri	12
Şekil 4: MÖ 800 British Museum, Londra.	13
Şekil 5: Dizinde top sektiren genç adam MÖ 4. Yy	14
Şekil 6: Antik Mısır, buğday öğüten ya da hamur yoğuran fırıncı adam oyuncağı... 14	
Şekil 7: Antik Mısır, ip çekilince ağzı kapanıp açılan bir kedi oyuncağı	14
Şekil 8: Mardin'in Kızıltepe İlçesi'nde yüzey araştırmaları sırasında bulunan 7.500 yıllık oyuncak araba.....	15
Şekil 9: Pieter Bruegel, çocuk oyunları, 1560	16
Şekil 10: Göz, beyin ve el koordinasyonunu geliştirecek çocuk oyunlarından bir örnek	18
Şekil 11: Yetişkinler için oyun atölyeleri ve gurupları	42
Şekil 12: Tezgahçılar kuruluşunun Stevie Awards'ta Brons Stevie ödülü	43
Şekil 13: Google ofislerinde çalışma ortamı	43
Şekil 14: Facebook şirketinde çalışma ortamı	44
Şekil 15: Google çalışma ortamı	44
Şekil 16: Google çalışma ortamı	45
Şekil 17: Yemeksepeti Par binası.....	45
Şekil 18: Yemeksepetinde kişiselleştirilmiş ofisler	46
Şekil 19: Yemeksepeti şirketinde oyun alanları.....	46
Şekil 20: Yemeksepeti şirketinde dinlenme ve bekleme alanları.....	47
Şekil 21: İş ortamında oyun oynamak için ayrılmış odada oynayan yetişkinler.....	47
Şekil 22: Paul Gauguin, Breton'lu kızlar dansta, 1888	52
Şekil 23: Wassily Kandinsky, beyaz çizgili resim, 1913	52
Şekil 24: Paul Klee, cesaret, 1939.....	53
Şekil 25: Jean Dubuffet, ucuzluk, 1961	53
Şekil 26: Pablo Picasso, mandolinli kadın, 1910	55
Şekil 25: Jean Dubuffet, ucuzluk, 1961	55

SİMGELER VE KISALTMALAR

MEB	Milli Eğitim Bakanlığı
TDK	Türk Dil Kurumu
IQ	Intelligence Quotient (Entelektüel Zekâ)
EQ	Emotional Intelligence (Duygusal Zekâ)
PQ	Practical Intelligence (Pratik Zekâ)
Çev.	Çevirmen
Ed.	Editör
s.	Sayfa

BİRİNCİ BÖLÜM

I. GİRİŞ

1.1 Problem Durumu

Yaratıcılık yüzyıllarca sıra dışı insanlara özgü bir özellik olarak kabul edilmiş ve çoğunlukla sanat alanında kullanılmıştır. Şüphesiz bunun sebebi olarak yaratıcılığın, edebiyat, müzik ve tiyatro gibi sanat dallarındaki doğal çıkarımlarının bir sonucu olarak akla geldiği söylenebilir. Örneğin astronomi, fizik, matematik, felsefe gibi bilim dallarıyla iç içe olan düşünürler tarafından sezgisel, düşünsel ya da gözleme bağlı olguların açığa çıkartılabilmesi için de hayal etmek yeterli olabilmiştir. Dolayısıyla yaratıcılık; sadece sanat için bir lütuf değil, evrenin bilimsel ve sosyolojik tüm alanları için de söz konusudur. Yaratıcılığın gelişmesinde önemli olan; Hayal gücü, merak, özgünlük, farklı bakış açıları, esneklik, rahatlık, risk, uyumluluk vb. gibi kavramlar oyunun içinde de kendini gösterir. Oyunun kişiye haz veren unsurları özgür ve güvenli ortamı ile birleştiğinde daha geliştirici olur. Bu yüzden ki oyun ve oyunbaz düşünce o ve ya bu şekilde hayatımızda olması fayda sağlayan bir etkidir.

Oyun denilince akla ilk “çocuğun gelişiminde, oyunun önemi” ya da “yetişkin bir bireyin hayatında boş zaman aktivitesi olarak, oyun” gibi konular gelir. Oysaki insanların oyun güdüsü her dönem içlerinde yer almaktadır. Fakat bireyin yetişkinlikle birlikte gelen hayat sorumlulukları, toplumsal şekillenmeler ve tabularla birlikte bu oyun güdüsü diğer birçok kişisel özgürlükler gibi bastırılmakta veya ötelenmektedir. Oysaki günümüzde insan sürekli değişimin ve rekabetin egemen olduğu bir dünyada yaşamını devam ettirmek zorunda ve bu ortamda yaşayan bireyin karşılaştığı sorunlara çözüm bulabilmesi, ayrıcalıklı ve başarılı olabilmesi yaratıcı düşüncenin geliştirilmesiyle mümkündür.

1.1.1 Problem Cümlesi

Yetişkinlerin sanatsal yaratıcılığının gelişiminde oyunun etkisi nedir?

1.1.2 Alt Problemler

Araştırmada problemine çözüm getirmek amacıyla şu alt problemlere yanıt aranacaktır.

- Oyunun, çocukluk döneminden sonra da kişinin gelişimine ve yaratıcılığına etkisi devam etmekte midir?
- Oyun, gerçekten çalışmanın ve işin tam tersi olarak mı görülmelidir?
- Eğitimde oyunun yeri var mıdır?
- Sanatsal yaratım ve bilimsel keşifler noktasında yaratıcılığın ve oyunun önemi nedir?

1.2 Araştırmanın Amacı

Oyun ve oyuncak bir yaratım sürecidir. Arkaik dönemlerde yapılan kazılardan çıkarılan oyuncaklarda görüldüğü üzere ilkel yöntemlerle oynanan ve yapılan nesnelerin oluşumu taşların, çalıkların veya benzer ilkel nesnelerin bir araya getirilmesi, biçimleri ve işlevlerinin oynanması ile hem fiziksel hem de zihinsel bir tasarı ürünü olarak insanın gelişiminde ve yaratım sürecinde etkili olmuştur.

Oyunun ve oyuncu düşünce yapısının yetişkinlerin sanatsal yaratıcılıklarına olan olumlu etkisini ele aldığımız bu araştırmayla, gelişen toplum içinde var olan bireylerin hem kişisel hem de profesyonel anlamda yaşam kalitelerini, yaratıcılığını, sanatsal üretimlerini ve psikolojilerini olumlu yönde etkilediğini savunduğumuz bu unsurların örneklerle birlikte incelenmesi ve değerlendirilmesi amaçlanmıştır.

1.3 Araştırmanın Önemi

Sanat ve bilim insanla birlikte toplumu geliştiren, şekillendiren ve yücelten en önemli etkenlerdir. İkisinin var olabilmesinin en önemli ortak unsuru da yaratıcılıktır. Yaratıcılığımızı etkileyen, aynı zamanda kişiye psikoloji ve sosyolojik anlamda da faydaları olan eğlenceli bir aktivite olarak oyunun yeri ve önemi bu araştırmanın temel noktasıdır. Tüm bunların yanı sıra günlük yaşamı ele aldığımızda da okullarda, çalışma ortamlarında ya da günlük hayat içerisinde günümüz yaşam standartları dâhilinde oldukça yoğun, stresli ve tekrara düşen yaşantılar söz konusudur. Oysaki insanın ve toplumun gelişiminde en çok zaman ayrılan yerler buralardır. Yaşam

içinde hepsi birbirine bağılı ve etken bir şekilde devam etmektedir. Bu durumda bakış açılarımız, düşüncelerimiz ve yaratım süreçlerimiz de bir bütün olarak hayatımızın her alanında aktif olmalıdır. Kişisel anlamda geliştirdiğimiz ve içselleştirdiğimiz durumlar iş ve eğitim hayatımızda bizi ileri ya da geriye taşıyan etkenlerdir. Yaratıcı bir birey yaşamının her alanında bu özelliği sayesinde sıradanlıklar içinde sıvrilecek ve dolaylı olarak ruhsal ve sosyal anlamda da olumlu geri dönüşler alacaktır. Bu durumda yaratıcılığımızı artıracak tutumları ve düşünce şekillerini geliştirmek adına mümkün odlunca özgün, keyifli ve insan doğasına aykırı olmayan yollara başvurmalıyız. Örneğin algı ve dikkat konusunda duyarlılıklar artırılıp oyun gibi daha özgür aktiviteleri, düşünce yapılarını eğitim, iş ve kişisel hayatımıza dâhil ederek bunu başarabiliriz. “Oyun oynamayı bıraktığımız gün, öğrenmeyi de bırakırız.” diyen William Glasser yukarıda anlattıklarımızı destekler bir şekilde oyunun önemini bize ifade etmiştir.

Bu doğrultuda oyunun ve oyuncu düşüncenin yetişkin bir bireyin hayatına nasıl dâhil edilebileceği, faydaları ve örnekleri incelendiğinde sanat, bilim, eğitim, iş ve yaşam alanlarının bu doğrultuda şekillenmesinin yanı sıra psikolojik ve sosyolojik etkilerinin bilinmesi bu araştırma için önem teşkil etmektedir.

1.4 Sayılılar

- Bu araştırmada kullanılmış olan kaynaklar, alt problemlerde belirtilen durumları açıklayıcı niteliktedir.
- Araştırmada bahsedilen “oyun” daha ilkel uygulamalar ve düşünce yapısı olarak oyuncu düşünce anlamında ele alındığı varsayılmıştır.
- Oyunun, yetişkinlerdeki sanatsal yaratıcılığına etkileri araştırılırken kişinin zekâ, yaşantı ya da algı anlamında özel durumları ayırt etmeden genel geçer bir durum içinde olduğu varsayılmıştır.
- Yaratıcılığın, üst düzey sanat ve bilim alanlarında gerekliliğinin yanı sıra günümüz toplumunda, günlük yaşam içerisinde de gerekliliği kabul edilmiş varsayılmıştır.

1.5 Kapsam Sınırlılıklar

- Bu araştırma, oyunun; spor, yarış, kumar veya sahne sanatları olarak tiyatro ve benzeri şekillerde var olan şekilleriyle değil, gelişim düzeyine etki eden daha ilkel uygulama ve düşünce yapısı olarak oyuncu düşünce şekliyle ele alınmıştır.
- Bu çalışmada normal bir zekâyaya sahip yetişkin bireylerde, gündelik yaşamları içinde sahip olabilecekleri oyuncu tavır ve düşünceye yer vermenin önemini, daha yaratıcı çıkarımlar yaptırabilecek oyunları hayatlarına dâhil etmeleri durumundaki kazanımlarını kapsamaktadır.
- Araştırmada çocuğun gelişiminde ve eğitiminde oyunun önemine yer verilse de ağırlıklı olarak ele alınan konu, yetişkinlerin yaşamında oyun güdüsünün olumlu etkileridir.
- Bu çalışmada oyun, yaratıcılık ve sanat üzerine çalışan düşünürlerin araştırmalarına ve savunduğumuz düşünceler doğrultusunda sonuçlar alan ünlü bilim adamları ve sanatçı örneklerine yer verilmiştir.
- Ele alınan örnekler özellikle sanat tarihinde önemli bir yer edinmiş sanatçılara ait olmanın yanında uygun görülen her ülkenin sanat eserlerine yer vermeye çalışılmıştır.

1.6 Tanımlar

Sanat: "İnsanın çevresi karşısındaki hissiyat ve düşüncelerini çizgi, renk, biçim, ses, söz ve ritim gibi unsurlarla güzel ve etkili bir biçimde, kişisel bir tavırla ifade etme çabasından ortaya çıkan ruhsal bir faaliyettir" (MEB, 2009, s. 263).

Oyun: "Oyun, özgürce yapılan ama tamamen emredici kurallar çerçevesinde belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, kendinden bir amaca sahip olan, bir adrenalin ve sevinç duygusu ile 'alışılmış yaşamın dışında, farklı olmak bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyettir" (Huizinga, 2010, s. 50).

Yetişkin: Yetişkin, bilişsel ve bedensel gelişimini tamamladığı ergenlik ile yaşamın geri kalan dönemlerinde yaşayan ve yaşamdaki değişimlere uyum sağlayabilen birey olarak tanımlanabilir (Erikson, 1984).

Yaratıcılık: Yaratıcılık; problemlere, eksikliklere, bilgi noksanlığına mevcut olmayan elemanlara, uyumsuzluklara karşı duyarlı olma, zorlukları belirleme, çözümler arama tahminler yürütme ve eksikliklerle ilgili hipotezler kurma ya da değiştirme, çözüm yollarından birini seçme, yeniden deneme, daha sonra da sonuçları ortaya koymadır. (Torrence, 1974).

Mimesis: Yunan dilinde taklit etme, benzetme anlamına gelir. Bir şeyi aslına göre yeniden yapma (Bolay, 2009).

İnovasyon: İnovasyon, yeni bir şeyler yaratmak için eski olanı geliştirerek yeni ürünlerin, üretim şekillerinin, hizmet ve organizasyonların araştırılması, bulunması, denenmesi, geliştirilmesi, izlenmesi ve benimsenmesidir (Durgut, 2003).

İKİNCİ BÖLÜM

II. KURAMSAL ÇERÇEVE

Oyun, medeniyet öncesinde de olan hatta insanın haricinde hayvanlar âleminde de yaşamlarının temeline kadar dayanan yaratım ve gelişim sürecidir. Özellikle çocukluk döneminde kendilerini ve çevrelerini keşfetmelerini sağlayan bir olgu olarak oyun, zaten temel bir güdü ve ihtiyaç olarak ortaya çıkmaktadır. Zamanla bilinçli hale gelirken, gelişen oyun hali temel gelişimin yanı sıra yaratıcı ve üst düzey eylem ya da üretimlere de yol açabilmektedir.

Psikoloji ve fizyoloji gibi birçok bilim dalı, yetişkin kişilerde, çocuklarda ve hayvanlar üzerinde oyunu gözlemlemek ve açıklamak için çalışmaktadırlar. Bu bilim dalları oyunun doğasını ve değerini belirlemeye ve onun hayat üzerindeki önemini belirlemeye uğraşmaktadırlar (Huizinga, 2010). Bu yerin önemi, oyunun yerine getirdiği işlevin gerekli veya yararlı özellikleri, bu araştırma ve incelemeler üzerinden, genel anlamda ve çelişkisiz bir biçimde, hareket noktası olarak kabul edilmiştir.

Yine oyun gibi insanın dünyada var olduğu andan itibaren insanla birlikte var olan sanat, yaratıcılık ile ikisi iç içe geçmiş kavramlardır. Bu düşünceden ötürü insan ile sanat arasındaki bağlantının, sanat ile yaratıcılık arasında da olduğunu üstelik bu kavramların birbirinden ayrı düşünülemez olgular olduğu neticesine varabiliriz. Yaratıcılığın, insanın gelişiminde en üst seviye olan kendini gerçekleştirme aşamasındaki önemi tartışılmaz olduğunu ele alırsak bu anlamda kişinin farkındalığının artması ve yaratıcı düşünce yapısının gelişmesi için oyun da doğal bir araçtır.

Birçok araştırmada oyunun çocuklar üzerindeki etkilerinin ele alınmasına karşılık bu çalışma oyunun daha çok çocukluk sonrası dönemlerde de hayatımızda olmasının gerekliliğini savunur niteliktedir. Araştırmanın bir sonraki bölümleri bu bahsettiğimiz unsurların daha ayrıntılı bir şekilde aktarmaya yönelik hazırlanmıştır.

2.1 Oyunun Tanımı

Oyun; genel geçer bir tabirle insanların tek başlarına veya bir arada eğlenmek için düzenledikleri, belirli kuralları olan faaliyetler olarak tanımlanır. “Kültür Tarihi” kavramının sahiplerinden olan tarihçi Huizinga, (2010) oyunun, özgürce kabul edilen ama tamamen emredici şartlara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde uygulanan, kendinden bir amacı olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış yaşamdan farklı, farklı olmak bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya etkinlik olduğunu söyler. Yıllardır kimi psikolog ve biyologlar, oyun davranışını tanımlayabilecek çeşitli ölçütleri listeleterek oyun konusunu bir düzene sokmaya çalıştılar (Brughardt, 2005). Birçok farklı türde oyunla ilgili yapılan araştırmalardan, oyunu tanımlayan beş ayırt edici özellik çıkmıştır. Bu özellikler şunlardır:

1. Oyun davranışı güdüseldir ve birey için ödüllendiricidir; içsel güdülenme gerektirir ve oyunun amacı oyundur. Oyun "eğlenme"dir.
2. Oyuncu, ciddi davranışların normal sonuçlarından bir yere kadar korunur. Oyun davranışı, doğrudan pratik bir amacı veya yararı yokmuş gibi görünür. Bu davranışın sosyal biçimlerinde, davranış anında veya öncesinde, davranışın ciddi olmadığını gösteren özel işaretler veya mimikler olur. Oyun "iş" veya "ciddi" davranışın karşıtıdır.
3. Oyun davranışı, değişik bileşimlerde ifade edilen eylemlerden ve eğer insandan söz ediyorsak, düşüncelerden oluşur. Bu davranışın sosyal biçimlerinde, sosyal ilişkilerde rol değiştirme gibi geçici değişiklikler ortaya çıkabilir. Örneğin baskın bir birey oyun oynarken geçici olarak ikincil biri olabilir ya da tam tersi. Çünkü oyun değişiklik üretir.
4. Bireysel eylemler veya düşünceler defalarca yinelenir.
5. Oyun davranışı, sahip olduğu koşullara duyarlıdır ve ancak oyuncu hasta ya da gergin değilse ortaya çıkar. Oyun zindeliğin göstergesidir (Bateson ve Martin, 2014).

Oyun üzerine yapılan araştırmalar ve incelemeler sonucunda ortaya çıkan belli başlı bu özelliklerin yanı sıra ünlü düşünürlerin de oyun üzerine yaptıkları tanımlamalar da oyun davranışının önemini nitelemektedir.

Schiller'e göre (aktaran Karadağ ve Çalışkan, 2005) oyun; toplanmış enerjinin atılması, tüketimi değildir. Tüm duyuların uygunluğu, ilgilerin uyumu, duyguların özgürlüğüdür. Fröbel'e göre (aktaran Karadağ ve Çalışkan, 2005) oyun bütün yaşamı belirleyen çekirdektir. Çocuk oyun oynama ihtiyacı duyar. Bu sebeple çocuk öğrenmeyi oyun yoluyla çok daha iyi sağlar. Çocuk bedensel ve zihinsel gelişimini oyun sayesinde sağlar. Oyun esnasında kazanılan öğrenilen bilgiler çocukta daha kalıcı olur. Piaget'e göre (aktaran Karadağ ve Çalışkan, 2005) oyun bir uyumdur. Oyunlar çocukların bizzat seçtikleri ve onlara göre güçlü kuralları olan eylemlerdir. Gross'a göre (aktaran Karadağ ve Çalışkan, 2005) oyun bir pratiktir. Yetişkinler ileride gösterecekleri davranış biçimlerini oyunla kazanırlar.

Caillois (aktaran Karadağ ve Çalışkan, 2005) "Oyun ve İnsanlar" adlı kitabında oyunu, koşulsuzca kabul edilmiş fakat uyulması gereken kurallara göre belli bir yer ve zaman süreci içinde sürdürülen, aksiyon ve eğlence duygularını barındıran, gerçek hayattan farklı olduğu farkındalığı ile yapılan gönüllü bir edim ya da faaliyet olduğunu söyleyerek tanımlamıştır. "Oyun; günlük hayattan yer ve zamanca ayrılan, gerçeğe olan bağını koparmayan, gerilim, denge, denklik, zıtlık, çeşitleme, çözümlenme, karar verme gibi unsurları içinde barındıran, araç-gereç ve müzikten de zaman zaman yararlanan, kimi zaman gizli, törensel özellikler taşıyan, bundan dolayı bağlayıcı kuralları olan ve ciddi, gönüllü, özgür bir eylemdir (Göğüş, 2011).

Bu tanımlar doğrultusunda oyun, belli bir amacı olan veya kuralsız gerçekleştirilebilen, fakat her durumda çocuğun gönüllü ve eğlenerek yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için kendi kendini ifade edebildiği en etkin öğrenme sürecidir (Karadağ ve Çalışkan, 2005). Oyun oynamak, bir duruma, sadece kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin kullanılmasıyla ulaşılmaya çalışıldığı; kuralların, o etkinliği olanaklı kıldığı için benimsediği bir faaliyettir. Özetle oyun oynamak, gereksiz sorunları yenmek için gönüllü bir girişimdir (Suits, Çekirge, 1980). Gönüllü bir şekilde oynanan oyunla birlikte çocuğun bedensel becerilerini geliştirmede, psikolojisini anlamada, kişiliğinin olumlu yönde geliştirilmesinde etkin bir işlevi bulunmaktadır. Çocuk için oyun, eğlenme, öğrenme ve gelişim kaynağıdır. Çünkü oyunun çocuklar üzerinde uyarıcı gücü vardır ve bu durum gelişim alanlarını uyarır. Böylece çocuk kasıtlı olmadan oynayarak tüm gelişimlerine katkı sağlamaktadır

(Yavuzer, 2000). Sonuç olarak, her ne kadar farklı yorumlarla ifade edilse de, her oyun tanımının içinde arka arkaya sıralanan belli başlı özellikler oyunun oluşum aşamasını ve sonrasındaki etkilerini benzer şekillerde özetlemektedir.

Çocuk oyunları türlerine, yaşlarına ve sosyo-ekonomik durumlara göre farklı özellikler gösterir. Araştırmacılar bunlara göre oyunu sınıflandırmışlardır. Oyunun sınıflandırılması, araştırmalar için büyük kolaylık sağlamaktadır. Günümüzde en çok kabul gören oyun sınıflandırmaları, Piaget (1962) ve Smilansky (1968) bilişsel faktörlere, Parten (1932) da toplumsal faktörlere göre sınıflandırılmıştır. Piaget (1962) bilişsel gelişim kuramına göre oyunu; alıştırma oyunları, sembolik oyunlar ve kurallı oyunlar olarak sınıflandırmıştır. Piaget, üç sistemi; alıştırma oyunu, sembolik oyun ve kurallı oyun şeklinde tanımlayarak çocukların yedi yaşlarına kadar oynadıkları oyunlarının gelişimin ana hatlarını çizmiştir. Bu durum duyu-devinim, işlem öncesi ve somut işlem zekâlarının karşılıklarıdır.

- Alıştırmalı Oyun: Çocuk, kasıtlı, amaçlı eylem ve manipülasyonun rastgele kombinasyonlarına dönüşür, böylece çocuk hedefleri belirler ve deneme oyunlarını yapıya dönüştürür.
- Sembolik Oyun: Çocuğun meydana getirdiği yapılar ya da eylemler sembolik duruma geldiği için saf alıştırma oyunları da sembolik hale gelebilir, ya da en azından “sembolizmle bir aradadır”.
- Kurallı Oyun: Oyun etkinlikleri birleşip ayrılabilir ve farklı kurallar kazanabilir. Böylece “kurallı oyunlar” a dönüşebilir. Bu üçüncü dönüşüm de gerçekleşecek son dönüşümdür (Nicolopoulou, 1993).

Smilasky (1968), çocuklarla birlikte yaptığı çalışmalarda Piaget’in oyun evrelerini daha da ileri taşımıştır. Ardışık olarak farklı dört oyun evresi belirlemiştir. Her evre başka yapı ve davranışları içermekte, daha karmaşık nitelikler ve bileşimler içermektedir.

- İşlevsel Oyun: İşlevsel oyun gelecek oyun evrelerinin altyapısı özelliğini taşır.. Bu oyun evresinde psikomotor ve dil becerilerinin gelişmesine yönelik

uygulamalar yaparken, çevreyi gözlemleyerek nesnelere amacına uygun kullanmaya çalışır.

- Yapı-inşa Oyun: Çocuklar bu evrede, nesne ve objeleri tanıyıp ne amaçla kullanılacağına dair tecrübeler edinir. Bununla birlikte objeleri kullanarak bir şeyler inşa etme, yaratma isteği gösterirler (Kaya, 2013).

Bu doğrultuda bakıldığında aslında oyun, gerçek hayatın bir provasını sayılabilir. Çocuk sadece dokunduğu, gördüğü ve duyduğunu değil yaşadığını ve tecrübe ettiğini içselleştirir. Oyun sırasında çocuk gerçek hayatta gördüğü şeyleri taklit eder, yorumlar ve geliştirir. Gözlemlediği, duyduğu ya da yaşadığı durumları tekrar canlandırıp oyunla pekiştirmesi edindiği bilgi ve tecrübeleri kalıcı kılar.

2.2 Oyunun Tarih Sürecinde Gelişimi ve Varlığı

Oyun olgusu kültürden daha eskidir. Kültür kavramının oluşması insan toplumunun varlığıyla mümkün olsa da, hayvanlar doğal ve içgüdüsel olarak oyun oynarlar ayrıca onların oyunları ile insanların oynadığı oyunlar temel mizaç olarak birebir aynıdır. Hayvanların oyunlarının yapılarını ve kurallarını şekil 1’de olduğu gibi en ilkel biçimde gözlemleyerek anlayabiliriz.



Şekil 1: Doğal ortamında oyun oynayan çita yavruları



Şekil 2: Cirit oyunu oynayan iki adam

Yavru bir çita arkadaşı ile oynarken onu incitmeme kuralına uyar. Hareketleri tavır ve mimikleri sanki bir ritüeli andırır gibidir (Huizinga, 2010). Kültür kavramını ne kadar küçük çapta ele alsak da, bu kavram her halükarda bir insan toplumunun varlığını kabul etmektedir; Arkaik dönemdeki insanlar, tıpkı doğada hayvanın ve yaşam alanında çocuğun oynadığı gibi oynamaktadır. Ve atalarımız da bu yavru hayvanlar gibi çevrelerinde gördüklerini taklit ederek, yaptıklarını hareketlerle birbirlerine anlatarak bilinçsizce oyunu yaratmışlardır. Şekil 2’de de gözüktüğü gibi avlanma, savunma ya da saldırma eylemlerini taklitlerle, tekrarlarla ya da farklı ritüellerle insan diğer insanlara aktarmıştır. İnançları doğrultunda doğaüstü olaylar

gibi farklı durumlarda kendilerine özgü dans, müzik ve oyunlar oluşturmuşlardır. Bu davranışlar, zamanla bilinçli hale gelerek dinsel ritüellere ya da törenlere dönüşerek oyun kültürel bir etken haline gelmiştir. Yani oyun aslında kültürün oluşmasında da temel unsurlardan biridir.

Yetişkinleri avlanırken gören ve dinleyen çocuklar, yine onların yaptıkları günlük yaşam içindeki hallerini taklit etmeye başlamışlardır. Bu tür oyunlar, çocukların geliştirerek oynamasıyla evrimleşerek bugünün oyunlarını oluşturmuştur. Saklambaç, kovalamaca, sopalarla hedefleri vurmaya çalışmak gibi oyunlar, ilkel dönemlerde insanların avcılık sırasında yaptığı hareketler gibidir. Bu dönemlere ait kültür kalıntılarından en önemlileri mağara duvarlarına çizilen resimler ve arkeolojik kazılarda çıkarılan taş ve kemikten yapılmış aletlerdir. Dolayısıyla o dönemlerde bilinen en eski oyunlar taş ve aşıklık kemiklerle (çift tırnaklı hayvanların ön dizlerinde bulunan bir eklem kemiği) oynanan oyunlardır. Şekil 3'te gösterildiği gibi ilkel formdaki bu nesnelere yaratıcılık konusunda çok açık uçlu eylemlere ve uygulamalara sebep olabilir. Oyunlarda en çok görülen yap-inşa oyunlarının temeli gibi gözüküp, daha bilinçli bir şekilde ilerletildiğinde taş devrinde olduğu gibi keşiflere yol açabilmiştir. Örneğin o dönemlerde doğanın sadece bir parçası olarak görülen büyük taş parçaları, bilinçsizce gerçekleşen insan etkileriyle, taşınma, kırılma ya da yuvarlama gibi etkilerle tekerlek gibi farklı amaçlar doğrultusunda kullanıma açık bilinçli nesnelere evrilebilmiştir.



Şekil 2: Aşıklık kemikleri

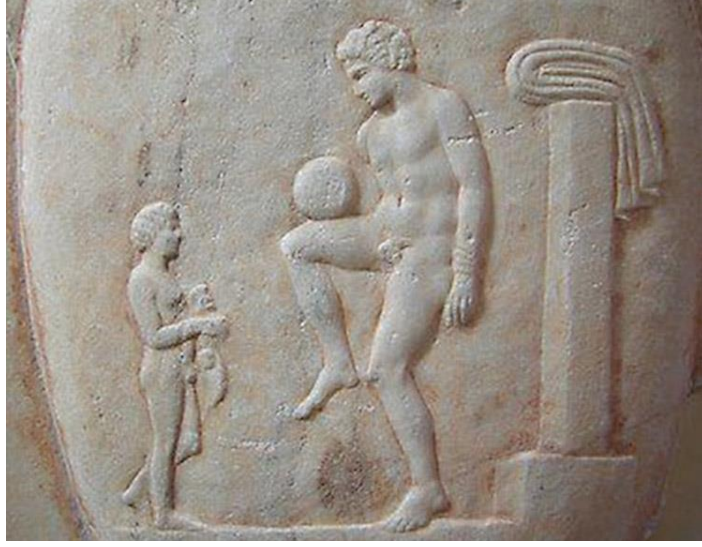
Orta Asya'daki şaman törenlerinin adı "oyun"dur. Eski Uzak-Doğu, Mısır ve Yunanda da oyun kavramıyla karşılaşırız. Yine diğer yaşamın içinde yer alan hukuk, bilim, endüstri, ticaret gibi alanların oluşmasında oyun etkili olmuştur. Bu faaliyetler

dünyadaki yerimizi belirlemek ve yaşantımızı düzenlemek için oluşturulmuşlardır. Aslında oyun, doğal olarak en başından beri ve kendiliğinden mevcuttur. Yapılan kazılarda çok eski zamanlardan bu yana bu oyunları anlatan mağara resimleri ve kabartmalar bulunmuştur. Şekil 4’de de görülen British Museum’da bulunan ve M.Ö. 800 yıllarında topraktan yapılmış bir heykel, iki kız aşık oynarken göstermektedir. (Tüfekçi, 2013) Araştırmanın ilerleyen bölümlerinde değinilecek bir konu olarak yetişkinlik döneminde devam eden oyun güdüsüne şekil 4 ve şekil 5 deki görseller örnek oluşturmaktadır. Büyük ihtimal o zaman göre daha ileri medeniyetlerde boş zaman aktivitesi olarak kendini gösteren oyun, medeniyetin gelişmesinde ve kültürün oluşmasından bilinçli ya da bilinçsiz olsa da her dönemde katkı sağlamıştır.



Şekil 3: MÖ 800 British Museum, Londra

Eski Mısır’da bulunan Orta Krallık dönemi duvar resimlerinde ise oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar, sıçrama oyunları, yine İ.Ö. 2600 yılında Mısır’da Ak-hor mezarında bulunan duvar resminde bir kız, el vuruşma oyunu oynarken gösterilmektedir. Yunan çömlek resimlerinde tavlaya benzer bir oyuna rastlanmıştır. Ayrıca aşık, sopayla çember sürme, topaç ve Şekil 5, 6 ve 7’deki gibi top oyunları oynandığına dair resimler bulunmuştur.



Şekil 4: Dizinde top sektiren genç adam M.Ö. 4. Yy.



Şekil 6: Antik Mısır, buğday öğüten ya da hamur yoğuran fırıncı adam oyuncağı



Şekil 7: Antik Mısır, ip çekilince ağzı kapanıp açılan bir kedi oyuncağı

Girit Uygarlığı'na ait kazı çalışmalarından çıkan kalıntılarında da bebeklere, küçük ev eşyalarına rastlanmıştır. Benzer toplumdaki bu gibi örnekleri artırmak mümkündür. Şekil 8'de de gözüktüğü gibi Anadolu'da yaşamış uygarlıklara ait birçok mezar taşında da çocuk yaşantısıyla ilgili bilgiler bulunmaktadır. Türklerdeki oyunlarla ilgili yazılı bilgileri Dede Korkut Hikâyeleri'nde ve Evliya Çelebi'nin Seyahatname eserinde bulmak mümkündür.



Şekil 8: Mardin'in Kızıltepe İlçesi'nde yüzey araştırmaları sırasında bulunan 7.500 yıllık oyuncak araba

Tarihsel sürece baktığımızda, insanın gelişiminde çağlar boyunca etkili olan oyun güdüsü ve buna bağlı olarak gelişen keşifler gösteriyor ki, insanın yaratıcılığını harekete geçiren oyun, kültürün ve toplumun oluşmasında önemli bir yer ediniyor. Bu doğrultuda yüzyıllarca oynanan çocuk oyunları nesilden nesle aktararak günümüze kadar gelmiştir. Çocukların bebeklik döneminden sonraki oyunları fiziksel ve zihinsel gelişimle birlikte değiştirmekte, gelişen zekânın sonucu olarak kendini göstermektedir. Uygarlık gelişiminin bilim, sanat, mimari gibi pek çok alanda gelişme göstermesi çocuk oyunlarına, bu oyunların ileri aşamaları da o alanların gelişimine yansımıştır (Tüfekçi, 2013).



Şekil 9: Pieter Bruegel, çocuk oyunları tablosu, 1560

Toplamda 230'dan fazla olan çocukların 83 farklı oyunla meşgul olduğu Şekil 9'te bulunan tabloda Bruegel seyirciye tüm o oyunlar hakkında ansiklopedik bir bakış açısı sunuyor. Çocuk ve eğitim psikolojisi alanının kurucusu olarak tanınan ABD'li psikolog S. Hall'ın "Oyun, atalarımızın etkinliklerinin tekrarlanmasıdır" sözünden yola çıkılırsa hangi dönemde ve hangi toplumda olursa olsun çocukların insanlık tarihi boyunca oyun oynamış olduğu sonucuna varılır (aktaran Ogelman, 2014).

Eğitimde de en önemli yöntem olarak bilinen yaparak ve yaşayarak öğrenme yöntemini içgüdüsel veya rastlantısal olarak insan ve çocuk doğada nesnelere iç içe bir şekilde uygulamalı olarak gerçekleştirir. İşte oyunun gelişime ve yaratıcılığa olan en büyük katkısı da bu aşamada olmaktadır. Keşfe açık ve birçok amaca uygun olarak kullanılabilir olan nesneyle insanın monolog olarak direk temas kurması, deneyimlemesi ve tecrübe etmesi yeni keşiflere yol açmaktadır. Bu doğrultuda tarihsel süreçte önemini kanıtlayan oyun daha sonraki dönemlerde bilimde, sanatta ve birçok gelişim alanında yaratıcı düşünceye olan etkileriyle kendini gösterecektir

2.3 Çocuk Gelişiminde Oyun

Oyun hakkında çok eski dönemlerden bu yana çok farklı görüşler ileriye sürülmüştür. Bütün bu düşüncelerin ortak noktası, çocuk için en önemli uğraşın, oyun olmasıdır. Oyunun çocuk için önemi ele alındığında; motor, dil, bilişsel ve sosyal gelişimini destekleyici ve geliştirici en etkili araç olduğu görülmektedir. Çocuk oynadıkça duyguları belirginleşir, becerileri gelişir ve yetenekleri ortaya çıkar. Çünkü çocuğun en doğal öğrenme ortamı oyundur. Duyduklarını, gördüklerini, sınavı denelediği, öğrendiklerini pekiştirdiği bir laboratuvar gibidir. Çocuk laboratuvarın kurallarını kendi belirler ve yönetir (Karadağ ve Çalışkan, 2005). Çocuk için yaşamı öğrenme aracı olan oyunu oynarken çocuk mutlu olur. Çocuğun büyümesinde sağlanması gereken beslenme, korunma, uyku ve sevgi gibi koşullar kadar oyun da önemlidir. Oyun oynama, özellikle koşma, zıplama, atlama gibi fizik gücü gerektiren oyunlar, çocuğun vücut sistemlerinin çalışmasını sağlar. Vücuttaki fazla kiloların kaybedilmesi, kas yapılarının güçlenmesi, iç salgı bezlerinin düzene girmesi gibi özellikle vücudun büyümesine ilişkin işlevlerin yerine getirilmesi, bu oyunlarla sağlanır (Dönmez N. B., 2000). Çocuk oyun oynarken gerçek hayattaki konuları hayal dünyasına göre canlandırır. Çocuk etrafında algıladıklarını oyun ortamında hayal gücüyle birleştirip bütünler. Oyun, en önemli açıdan ele alındığında hem ürün olarak hem de fikir olarak çocuğun üretim yaptığı bir etkinliktir. Çocuk oynarken kendi sınırlarını dışına çıkma çabasıdadır. Ayrıca oyun, çocuğun enerjisini atabildiği, doğal ve baskın dürtülerinden biri olan saldırganlık dürtüsünü atmaya yarar (Yörükoğlu, 1979). Görüldüğü üzere oyun, çocuğun bedensel ve ruhsal gelişimini, kendini tanımasını ve kişiliğinin olumlu yönde etkilenmesini etkin bir şekilde sağlamaktadır. Çocuk için oyun, gelişim, öğrenme ve eğlenme kaynağıdır. Çünkü oyunun çocuk için uyarıcı etkisi vardır ve bu etki çocuğun gelişim alanlarını etkiler. Dolayısıyla çocuk bilinçli olarak olmasa da tüm gelişimlerine oyun ile katkı sağlamaktadır (Yavuzer, 2000).

Oyun yetişkinlerin aksine çocuk için ciddi ve gerçek bir uğraştır. Dikkat edilirse, oyun oynayan çocukların kendilerini oyuna fazlasıyla kaptırdıkları, ciddi bir biçimde oyuna adapte oldukları görülebilir. Oyun, çocuğa etrafını inceleme, nesnelere tanıma ve sorunları çözme imkânı sağlamaktadır. Çocuk böylece büyüklük-küçüklük, biçim, renk, boyut, ağırlık, hacim, ölçme, sayma, zaman, mekân, uzaklık, uzay gibi pek çok

kavramı ve eşleştirme, sınıflandırma, sıralama, analiz, sentez ve problem çözme gibi birçok zihinsel işlemleri de öğrenir. Oyun çocuğun fiziksel gelişimiyle birlikte zihinsel işlemleri öğrenmesini de kolaylaştırır çocuk düşünür ve planlar yaratır. Sayılar, rakamlar gibi soyut konuları somutlaştırılmış oyunlarla kavrayıp öğrenirler.



Şekil 10: Göz, beyin ve el koordinasyonunu geliştirecek çocuk oyunlarından bir örnek

Oyunda çocuğun büyük-küçük, ince-kalın, sıcak-soğuk, tatlı-ekşi, duyuşal olarak fark edilen kavramları öğrenir. Çocuk oyun içinde dikkatini toparlamayı öğrenir. Şekil 10'da olduđu gibi el-göz ve beyin koordinasyonu sağlamayı öğrenir. Tepki hızını ayarlar. Bedenlerini kullanma ve dengede durma yetenekleri gelişir. Kum, kil, su, hamur, kesme, yapıştırma, çizme, boyama vb. oyunlar çocukların küçük kas görevlerinin gelişimini sağlamaktadır. Bu tür oyunlar özellikle çocuklarda el ve göz koordinasyonunun gelişimini sağlarlar (Koçyiğit, Tuğluk, ve Kök, 2007). İlgi, merak ve mantık yürütme yetenekleri gelişir. Oyunda çocuk okuma ve yazma dönemine gelmeden hazırlık yapar, zihnini kullanma ve problem çözme becerisini geliştirir (Akandere, 2003). Fiziksel anlamda yoruldukları kadar zihinsel anlamda da yorulmaktadır. Fakat bu eğlenceli ortamda zihinsel gelişimi etkileyecek çođu kavramı da oyunla sırasında öğrenirler (Dönmez B. , 1988). Kaslarını ve bedenini kontrol altına almayı öğrenen çocuğun zamanla psikomotor, ince kas görevleri ve kontrolü gelişir. Çocuk oyun sırasında diđer insanlarla etkileşimde bulunduđu için sosyalleşmeye de başlar. Bunlarla birlikte oyun esnasında düşünsel faaliyetlerde

bulunduğu için zihinsel düşünce gücü gelişir. Aynı zamanda da sevgi, nefret, acıma gibi hisleri oyun esnasında yaşadığı için duygusal bakımdan gelişime uğrar.

Sosyalleşme, kişinin çevresi ve diğer insanlarla olan davranışlarını kapsayan, yaşam boyu gelişen bir oluşumdur. Çocuklar oyunlar sayesinde çevresindeki insanlarla nasıl iletişim kuracağını, nasıl bir tavır sergilemesi gerektiğini ve toplum içindeki kurallarını öğrenir (Mengütoy, 1999). Oyunun duygusal tarafını ebeveyn tutumları etkilemektedir. Çocuk aileden kazandığı birçok duygusal tutum ve davranışları oyunlarına yansıtmaktadır. Çocuk oyun sırasında olumsuz ve gizli duygularını dışa vurma fırsat yaratır ve çoğu zaman bu olumsuzlukları oyun sırasında atarak rahatlama sağlamaktadır. Sosyal-duygusal gelişim adına da oyunun etkisi oldukça büyüktür. Oyun sırasında büründüğü roller çocuğun empati kurmasına, cinsel anlamda kendini tanımasına, arkadaşlar edinmesine ve onlar ile iletişim kurmasına yardımcı olacaktır. İçinde bulunduğu dünyayı oyunlarında uyarlayarak olayları ve durumları yeniden yaşayarak yorumlamasına, kuralları öğrenmesine, oyun içinde lider ya da üye olmayı, yenip, yenilmeyi öğrenecektir. Oyun oynarken çocuklar sosyalleşirken ben algısı yerine bizi öğrenir. Oyun; çocuğun sosyal gelişiminde sevgi ihtiyacının giderilmesinden sonra en gerekli ikinci ruhsal gereksinimdir (Hazar, 1997).

Oyun, çocuk gelişimini şu dört konuda etkilemektedir:

- 1- Çocuğun Fiziksel ve Motor Gelişimine Olan Etkileri
- 2- Çocuğun Duygusal ve Sosyal Gelişimine Olan Etkileri
- 3- Oyunun Çocuğun Zihinsel Gelişimine Olan Etkileri
- 4- Oyunun Çocuğun Dil Gelişimine Olan Etkileri (MEB, 2014)

Oyun etkinlikleri özellikle çocukların farklı roller aldığı oyunlar dilin doğru kullanımı, dilin söylemlerinin pekiştirilmesi çocuk için bir avantajdır. Çocukların oynadıkları oyunlar onların dil ve iletişimsel ayırt ediciliğine olumlu etki edecektir. Araştırmalarca görülmüştür ki hayali oyun, fantezi oyun ve konuşma arasında sıkı bir etkileşim vardır. Oyun sırasında çocukların dikkatlice dinledikleri ve iletişim kurdukları görülmüştür. Bu bulgular oyun etkinliklerinin çocuğun dil gelişimini göstermektedir. Oyun faaliyetleri, çocuğun kelime dağarcığının gelişmesine, düzgün

cümle yapıları kurmasına, duygularını kolayca ifade etmesine, fikirlerini paylaşmasına, yeni, farklı tecrübeler edinmesine olanak sağlayacaktır (Poyraz, 1999).

2.3.1 Oyun Kuramları

Çocukların gelişiminde oyunun rolü, yüzyıllardır çeşitli disiplinlerden gelen pek çok yazarı meşgul etti. Yaklaşık 2400 yıl önce The Laws'da Platon, yetişkinlik dönemindeki becerilerin kazanımı ve geliştirilmesi için çocukluk dönemindeki oyun faaliyetlerinin önemli olduğunu ileri sürmüştür. Jean-Jacques Rousseau (1712-1778), doğal bir ortamdaki oyunun çocuğu uygarlaştırdığını savunuyordu. Filozof Immanuel Kant(1724-1804) oyunun, ruhu özgür kıldığını söyleyerek romantik bir bakış açısı ortaya atmıştır. Oyunun bastırılmış bir enerjiyi açığa çıkardığına inanan şair Friedrich Schiller (1759-1805) de aynı görüşü savunuyordu. Ruhbilimci Karl Groos (1861-1946) da Platon gibi yetişkinlik becerilerinin çocukluk oyunlarında edinildiğini savunmuştur. Eğitim reformcusu John Dewey (1859-1952), Rousseau'dan etkilenip çocuğun gelişiminde oyunun yaşamsal önemi olduğunu kabul etmiştir. Sigmund Freud (1856-1939), bireyin sonraki davranışlarındaki oyunun önemini vurgulamış ve pek çok psikanalist, psikoterapist onun yolundan yürümüştür. Bu yazarlardan hiçbiri oyunu yaratıcılıkla açıkça ilişkilendirmemiştir. Herbert Spencer bunu yaptı, oyunun sanatsal yaratıcılığın kaynağı olduğunu savunuyordu (Spencer, 1872).

Tarih bilimci Johan Huizinga, oyunu çok geniş bir bakış açısıyla ele alarak insan kültürünün bütün yanlarının gelişiminde önemli olduğunu savunuyor ve şöyle diyordu: “Hakiki, saf oyun uygarlığın belkemiklerinden biridir.” (Huizinga, 2010) 1930’larda yazan Rus ruh bilimci Lev Vygotsky’nin, daha belirgin bir bakışı vardı. Vygotsky edebi yeteneğin ve hayal gücünün, oyundaki eylemlerden beslendiğine inanıyordu (Vygotsky, 1967). Bir başka etkili gelişim psikologu Jean Piaget ise, ilk başlarda mantıksal aklın gelişiminde oyunun önemli olduğuna inanıyordu ama daha sonraki bir kitabında çocuğun hayal gücünün gelişiminde oyunun daha önemli olduğunu ileri sürdü (Piaget, 1962). Oyunun bilimsel yaklaşımın gelişimde önemli bir kilometre taşı, Robert Fagen’ın (1981) “Animal Play Behavior” adlı kitabıdır. Fagen evrimci bir yaklaşım benimsemiştir. Kuşların ve memelilerin çok riskli olmasına karşı yine de oyun oynadıklarının nedeninin sebeplerini aradığı bir sorunsalı gündeme getirmiştir (Fagen, 1981).

Oyunun nedenlerini ve etkilerini ele alan teoriler, klasik ve dinamik teoriler olmak üzere iki gruba ayrılmaktadır.

2.3.1.1 Klasik Oyun Kuramları

Bu teoriler oyunun içeriğini ve amacını anlamaya yöneliktir.

Klasik oyun kuramcıları çocuk oyunlarında enerjinin harcanmasına bakmışlar ve daha çok oyunun fiziksel ve içgüdüsel yönlerini ele almışlardır. Klasik oyun kuramları dört grupta incelenir (MEGEP, 2009).

- Fazla Enerji Tüketimi Kuramı

Bu kuram, organizmanın işlevini yapabilmesi için ihtiyaç duyulan fazla enerjinin atıldıktan sonra dışa vurulan enerjiyi kapsar. Çocuk bu fazla enerjiden kurtulduğu zaman sağlıklı bir denge kurabilir. Bu kuramda oyunun içeriği önemli değildir. Temsilcileri Friedrich Schiller ve Herbert Spencer'dır. Spencer, bilinçdışı yaşamı sürdüren içgüdüsel davranışların oyun diye nitelendirdiğimiz ortamlarda görüldüğüne dikkat çekmiştir. İnsan ırkının bu gibi davranışlarının kültürel evrim sonunda biçim değiştirdiğini ancak bu içgüdüsel davranışların erkek çocuklarda itiş-kalkış ve kavgalı oyunlarda görüldüğüne işaret etmiştir (MEGEP, 2009).

- Rahatlama ve Dinlenme Kuramı

Bu kurama göre günlük hayatın içerisindeki gereklilikler insanı zihnen ve bedenen yıpratır. Bunun sonucunda dinlenme ve uykuya ihtiyaç duyulur. Gerçek dinlenme ise insanın yapması gerekenler dışındaki etkinliklerle uğraşması sonucu oluşur ve kişi kendini bu şekilde yeniler. Çocuklar rahatlamak için oyun oynar. Bu kuramın savunucusu Moritz Lazarus'dur. Bu kuram Fazla Enerji Tüketimi Kuramı'nın tamamen zıttır. Çünkü organizma bu kurama göre oyunu enerjisini tüketmek için değil arttırmak için kullanır; Fazla Enerji Tüketimi Kuramı'nda olduğu gibi oyunun şekli ve içeriği önemli değildir (MEGEP, 2009).

- Öncül Deneme (Yetişkin Hayatına Hazırlık, Alıştırma) Kuramı

Öncül Deneme Kuramı'nın kurucusu olan Karl Groos oyunda alıştırmaların değerinden bahseden ve vurgulayan ilk bilim insanıdır. Bu kurama göre geçmişte

edinilen içgüdüsel tutumlar, ileri dönemde içgüdüsel alışkanlıkların oluşmasına yardımcı olur. Oyun, gerekli becerilerin kazanılması ve organizmaların içgüdüsel becerilerinin gelişmesinde bir alıştırmadır. Ayrıca gelecek için önemli bir yatırımdır (MEGEP, 2009).

- Tekrarlama (Rekapitülasyon) Kuramı

Bu kurama göre çocuk, türüne has yaşam tecrübelerini tekrar etmektedir. Stanley Hall'a göre kişinin geçirdiği kültürel evreler çocuğun gelişiminde paralel olarak oyunda ortaya çıkar. Hall, evrim teorisinden yola çıkar. Buna göre çocuklar oyunlarında insan evriminin çeşitli dönemlerini yansıtır ve geçirilen ruhsal aşamaları tekrar yaşar (MEGEP, 2009).

2.3.1.2 Dinamik Oyun Kuramları

Dinamik oyun teorilerinin, diğer teorilerden farkı çocuğun neden oyun oynadığını araştırmayıp, oyunun içeriğini konu alan iki teoriden oluşmaktadır. Bunlardan ilki psikoanalitik oyun teorisidir. Bu kurama göre oyun, çocuğun sevdiği eylemleri tekrar ettirerek çocuğun oyunu kontrol etmesini sağlayan bir etkinlik olarak açıklanır. İkinci teori de helenko sistem teorisidir. Bu teoride çocuk oyun alanını oluşturup dışarıdan gelen olumsuz etkileri yok edebilir. Helenko oyun oynamanın çocuk ile çevresi arasındaki kurduğu ilişki olarak açıklar (Karadağ ve Çalışkan, 2005). Dinamik Oyun Kuramı çocuğun oyununun içeriğini anlamaya çalışır. Temsilcileri Freud ve Piaget'tir (MEGEP, 2009).

- Sigmund Freud'un Oyun Kuramı

Bu kurama göre oyun rastgele bir eylem değil, gerçeğin kendisidir ve bireyin duygularını yansıtır. İnsanlar istek ve arzularını oyunlarda belli eder. Çünkü oyun sırasında bir denetim ya da eleştiri yoktur. Benlik gelişimiyle birlikte mantıksal düşünmenin yani eleştirelilik ve akılcılığın oyuna girmesiyle çocuk oyundan uzaklaşır. Oyunda yetişkin rolünü üstlenen çocuk bu sayede hayal dünyası içinde kazandığı duygularını gelecekte kullanmak üzere saklar (MEGEP, 2009).

- Jean Piaget'nin Oyun Kuramı

Piaget'nin Oyun Kuramı zihinsel gelişime dayanır. Oyun, bireyin davranışlarında bulunan ve zihinsel gelişimine yardımcı olan bir etkidir. Piaget oyu

nu üç evrede incelemiştir. Bunlar; alıştırma, sembolik ve kurallı oyundur (MEGEP, 2009).

2.3.2 Oyunu Etkileyen Faktörler

- Cinsiyet: Çocukluğun ilk zamanlarında gerçekleşen oyun yapılarında cinsiyet bağlamında çok bir fark bulunmamaktadır. Yaşların ilerlemesiyle birlikte daha sonraki dönemlerde kız çocukları daha pasif oldukları oyunları, erkek çocukları ise daha aktif olan oyun yapılarını tercih etmektedirler. Bu çocukların cinsiyetlerine göre oyuncak seçimini de etkilemektedir. Kızlar ağırlıklı olarak bebek gibi kendi kendilerine ya da birkaç kişiyle oynayabilecekleri oynayacakları, erkekler ise takım oyununa yakın olan top oyunlarını tercih etmektedirler. Ergenlik dönemi öncesi çocuklar arasında cinsiyet farklılıkları belirginleşmeye başladıkça oyunlar kız ve erkek grupları halinde oluşturulmaya başlar.

- Kültür: Oyunlar genellikle çevrelerini taklit etme yoluyla öğrenilmektedirler. Bu yüzden çocuklar bir önceki nesilden öğrendikleri oyunu öğretir bir sonraki nesle öğretmektedir. Dolayısıyla oyunlarda zamanla kültürler arasında fark oluşmaktadır. Örneğin, Güneydoğu ve Doğu Anadolu bölgesindeki çocuklar oyunlarında daha çok en yakınında olan kendi kardeşleri ile oynamaktayken, Ege ve Akdeniz bölgesindeki çocuklar ise akran grupları ile oynamaktadırlar.

- Zekâ: Zeki olan çocuklar ile zekâ seviyesi orta olan çocukların oyun içerisindeki statüleri ve tutumları farklılık gösterir. Zeki çocuklar daha çok lider konumdayken, orta zekâyâ sahip olanlar daha çok fiziksel güç gerektiren konumdadırlar. Zekâ düzeyi yüksek çocuklar daha çok zihinsel oyunları ve bireysel oyunları tercih ederken, orta zekâ seviyesi çocuklar daha çok grup oyunlarını tercih etmektedir.

- İklim: Çocukların oyun seçimlerinde yaşadıkları yerin mevsim ve iklim şartları önem teşkil etmektedir. Örneğin; yaz aylarında açık alanlarda kalabalık gruplarla oynanan oyunlar tercih edilirken kış mevsiminde daha çok kar oyunları ya da kapalı alanlarda daha az kişiyle oynanan oyunlar tercih edilmektedir.

- Sosyo-Ekonomik Düzey: Çocukların ailelerinin sosyal ve ekonomik imkânları oyuncakların adedini, çeşidini, kalitesini ve oyun yerlerini etkilemektedir. Sosyo-ekonomik düzeylerinin orta düzeyde olan ailelerin pahalı oyuncaklar alımı ailelerin

ekonomisini etkilemektedir. Bu durumlarda istenilen oyuncakların evde atık malzemelerden yapılması hem aile ekonomisini rahatlatmakta hem de bu oyuncakların ailelerle ile çocuklarla beraber yapılması çocukların sosyal ve zihinsel gelişimine katkı sağlamaktadır.

- Gelişim Düzeyleri ve Sağlık: Oyunlar çocukların fiziksel ve zihinsel gelişimleri ile doğrudan etki oluşturmaktadır. Gelişim özellikleri normal gelişen bir çocuk, gelişim özellikleri zayıf olan bir çocuğa kıyasla daha aktif olacaktır. Fakat gelişim düzeyleri yaşlılara kıyasla geri kalan çocukların bu durumları oyunlarına sınırlılık getirmelerine karşın, oyunun gelişim sıralamasının bozulmasına sebep olmamaktadır.

- Kitle İletişim Araçları: Çocuklar zamanlarının çoğunu artık internet, tablet, telefon ve televizyon gibi kitle iletişim araçlarının başında fiziksel olarak oldukça pasif bir şekilde geçirmektedirler. Bu durum çocukların zihinsel ve fiziksel gelişimlerinde önemli yeri olan oyunun aksatılmasına ve unutulmasına neden olmaktadır (Karadağ ve Çalışkan, 2005).

Oyun sırasında çocuk yeni davranışlar ortaya koyar. Hayal dünyasını oyuna yansıtır. Çocuk çevresinde gözlemlediklerini oyuna aktardığı gibi yeni keşfettiği tutum ve davranışları da oyuna aktarır. Genelde çocuk uygun ortam ve malzemeyi bulduğunda yaratıcılığa yönelmektedir. Atık materyallerle oluşturulan oyun malzemeleri ve bunlarla oynanan oyunlarda çocuk, kendi istek ve becerilerini oyuna dâhil ettiği için özgüvenleri de gelişmektedir. Zamanla oyun içinde kendince geliştirdiği yöntemleri oyun dışından günlük yaşantısında da uygulamak için oyun sırasında daha fazla denemeler yaparak gerçek hayata farkında olmadan ön hazırlık yapmış oluyor. Oyun, çocukların kendini anlatma, keşfetme, tanıma ve ruhsal olarak bir rahatlama aracı olmasından dolayı çocuğu tanıma yöntemi ve tedavi yöntemi olarak da kullanılmaktadır.

2.3.3 Oyunun Eğitimde Önemi

Erken çocukluk döneminde oyunun çok önemli olduğu, gelişimin vazgeçilmez bir parçası olduğunu görmekteyiz. Bu yüzden bu kadar önemli olan bir faaliyetin iyi planlanmış ve düzenlenmiş bir eğitim ortamında verilmesinde bu alanda çalışan öğretmenlere büyük sorumluluklar düşmektedir. Oyunun küçük yaştan itibaren eğitim sistemine dâhil edilmesi ve bu sonucun eğitimi katkıları birçok araştırma ile

birlikte gerekliliđi ortaya konulmuştur. Okul öncesi dönem çocuklarının gelişim özellikleri ve odaklanma süreleri dikkate alındığında, çocuklara kazandırılmak istenilen her becerinin ve bilginin oyunlaştırılarak verilmesinin gerekliliđi görülmektedir. Oyunu eğitim yönünden değerlendirecek olursak; çocukların ilk öğrenme araçları olan oyunlar eğitim-öğretimde özellikle ilköğretim birinci kademedeki soyut konuların pekiştirilmesinde, derslerin sıkıcılığının giderilmesinde ve öğrencilerin yaratıcılığının artırılmasında öğretmenler açısından en önemli materyaldir. Ancak bu araştırmada savunulan sadece uygulamada, eğlence ve motivasyon amaçlı olarak değil, zekayı geliştirici, keşfe ve yaratıcılığa yol açacak şekilde oyunun sisteme dahil edilmesinin gerekliliđini savunmaktadır. Bu anlamda öğretmenlerin iyi bir oyun hafızasına sahip olması, iyi bir oyun arkadaşı, iyi bir oyun lideri olması gerekmektedir. Bunların yanı sıra oyuncu düşünce yapısını benimsemiş, yap-oyna-keşfet düşüncesi üzerine iyi bir çevre düzenleyicisi, iletişim ve empati becerileri gelişmiş olması bu etkinliklerin amacına uygun gerçekleştirilmesini kolaylaştıracaktır.

Anaokulunun yaratıcısı Friedrich Froebel, çocuklar için bir dizi plastik madde ile onların kendi gerçekliklerini yaratmalarına olanak sağlayan açık uçlu yirmi el becerisi projesi hazırlamıştır. Maria Montessori, kendi kendine öğrenme malzemeleri olarak adlandırdığı çocuğun deneme ve yanılma, iç görü ve hipotez test ederek öğrenebileceđi malzemeler geliştirmiştir (Montessori, 1964). Çocuklar kendi hayal güçleriyle oyuna yenilikler ve deđişiklikler katarlar. Ağırlıklı olarak elişi etkinlikleri, su, kum havuzları ve bahçede oynanan oyunlar çocukların yaratıcılıkları artırmaya imkân sağlar (Poyraz, 2003). Çocuklar uygun fırsat ve malzemeyi bulduklarında beden, hareketleriyle, duyuları, duyguları algılaması ve anlatımıyla mutlaka yaratmaya, yeniliklere yönlenecektir. Çocuk oynarken keşfedecek keşfettikçe üretecek ve bu sırada kendini de tanıyacak ve geliştirecektir. Bu nedenle yetişkinlerin özellikle bu anlamda fırsatlar yaratması yaratıcı potansiyeli olan oyunları teşvik etmeleri gerekmektedir (Sükan, 1978).

Gelişim sürecinde çocuğun bütün gelişim alanlarını şekillendiren oyun, çocuğun vazgeçilmez öğrenme aracıdır. Çevreyi keşfetmede, sosyal ilişkilerinde çocuğa yardım eden oyundur. Bu doğrultuda çocuğun eğitiminde oyun ögesi bilinçli bir şekilde kullanıldığında, yetişkin dönemlerde yaratıcı ve üretken bir tutum içinde

şekillenen bireylerin yetişmiş olması öngörülebilir. Sonuç olarak; oyun, gerçek hayatın bir minyatürüdür (E. Karadağ ve N. Çalışkan, 2005). Eğitim sisteminde oyunlaştırmayla birlikte geliştirilen öğretim yöntemleri, çocuğun bilişsel, fiziksel, sosyal ve zihinsel gelişimini pozitif bir şekilde gönüllü olarak sağlamasını sağlayacaktır.

Oyunun eğitimdeki katkıları sadece çocukluk dönemiyle kısıtlandırılmamalıdır. Gelişim düzeyine göre azalan oyun faaliyetleri yerini ağırlıklı olarak temel derslere bırakmaktadır. Fakat bu derslerin yanı sıra seçmeli dersler olarak alınan resim, müzik ve beden eğitimi dersleri mutlaka eğitim sisteminde yerini korumalıdır. Çünkü tıpkı çocukluk döneminde oyunun zihinsel ve fiziksel katkıları olduğu gibi daha ileri çocukluk ve yetişkinlik dönemlerinde de bu derslerin katkıları olacaktır. Çünkü bu alanlar da oyunu, oyunun özelliklerini ve kazanımlarını taşımaktadır. Hatta bu alanları oyunla birlikte temel branşlardaki öğretim tekniklerine katmak öğrencinin yaratıcılığı ve motivasyonu açısından daha geliştirici olmaktadır.

Araştırmanın ilerleyen bölümlerinde sanat, yaratıcılık ve oyun arasındaki bağlar anlatılırken oyunun, yetişkinlerin yaşamında ve eğitiminde de önemli bir etken olabileceği konusu ele alınmıştır. Birçok sanatçı ve bilim adamlarında da görüldüğü gibi oyunla ya da oyuncu düşünce ile birçok sanat eseri ve keşifler yapılmıştır. Bu doğrultuda bu kişilerin üretim süreçleri incelenip, yaratıcılık gelişimlerine katkı sağlayan oyun unsurunun çocukluk döneminin de ötesinde yetişkinlerin, düşünce yapılarına ve faaliyetlerine bilinçli bir şekilde yerleştirmek konusunda eğitimin sağlanabileceği savunulmaktadır.

2.4. Sanat ve Yaratıcılık İlişisini Önemi

2.4.1 Sanat Tanımı

Sanat, birey ile nesnel gerçeklik arasındaki estetik ilişki olarak tanımlanmaktadır. Nesnel gerçeklik sanatçıda estetik şekillerde yansır. Sanat, insandan, toplumdan ve toplumsal yaşantıdan ayrı düşünülemez. Sanatta öz ve biçim, soyutla somut, ulusallık ve evrensellik, ruhsal ile zihinsel iç içedir ve birbirinden ayıramaz. Sanatçının tüm bu kavramsal tartışma çatışmalarını bir amaca ulaştırma şekli, içinde bulunduğu tarihsel zamanın ve imkânların meydana getirdiği dünya görüşüne bağlıdır (Hançerlioğlu, 1982). Auguste Rodin, sanatı, evreni anlamak ve anlatmak isteyen bir

düşünce çabası olarak tanımlar (aktaran Erinç, 1998). Tolstoy'un sanat tanımı ise şöyledir: “Sanat insanın yaşadığı bir hissi kendi duyduktan sonra aynı hissi başkalarının da duyabilmesi için tercih edilmiş beceriler ile onlara aktarmasıdır” (aktaran Doğan, 1998). Guayu'nun sanat yorumu da, doğa içinde insanın var olmasıdır (aktaran Baltacıoğlu, 1965). Albrecht Dürer’e göre ise sanat doğanın içinde olan sanatı çıkarabilen sanatçının ürünüdür (aktaran Erinç, 1998).

Benette Groce için sanat temelini sezgiye dayandırdığı bir anlatım aracıdır. Tolstoy ise sanatın, duygularını dile getiren sanatçının bir ifadesi olduğunu söyler. Bilindiği gibi, sanat ürünü yapıldığı dönemin ekonomik ve psikolojik durumuna göre değerlendirilir. (Tolstoy, 1992). Günümüz sanatında üretilen nesnelere anlamın eskiye nazaran farklılaştığının, en azından dönemi açısından değerlendirilmesi gerektiğini vurgulamak yanlış olmaz. Sanatın; sanatçı, sanat yapıtı ve sanat alıcısı açısından ayrı ayrı tek başına bir anlam ifade etmediği ve bunları bütün olarak değerlendirmenin şart olduğu bilinmektedir. Modernizm sonrası dönem, çoklu düşünme yöntemlerini, farklı ve çoğul araçlarla gerçekleştirip, bunları içerisinde bir araya getirip, toparlayan ya da bunlarla eleştirel bir dünya yaratan, şaşırtıcılık, komiklik, etnik ve garipliklerle dolu bir bilinmezliği görselleştirme kaygısına giren yeni bir estetiğin ya da yeni bir sanatsal stratejinin tanınmasına yardımcı olmaktadır. Klasik sanat disiplinleri yerine disiplinler arası, geleneksel sergileme yöntemleri yerine ise; enstalasyon ve oluşturma yöntemleri gibi yeni rollere bürünen, yeni anlamlandırma, yorumlama ve sergileme yöntemlerinin bir sonucu olarak görülebilecek bir sürü farklılığı algılamaktayız. Ya da Body Art, Mail Art, Video Art ve kavramsal sanat içerisinde gösterilebilecek birçok performans için öngörülmuş kaydetme ve belgeleme düşüncesinin günümüz sanat yapma ediminde belirleyici bir rol oynadığını görebiliyoruz.

Bugün, geniş bir açıdan ele alındığında sanat, salt kendine özgü araçlarla oluşturulan bir edim olmanın ötesinde, farklı disiplinleri kaynak alan çoğul bir anlam arayışına evrilmiş durumda (Madra, 2002).

2.4.2 Sanatın Önemi

Sanat anlam olarak üretilen, konuşulan, tartışılan, eleştirilen ve geliştirilen bir şey de olsa temelde insan sanatı kendini başkalarına anlatma aracı olarak yapmaktadır. Sanat yapmanın gerekliliği toplumda içinde genellikle bireyin kendisini ifade etme biçimi olarak bilinir. Bilim insanları bunu kişinin kendini gerçekleştirme olarak tanımlar ve Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisinde de en üst düzey bir ihtiyaçtır. Kendini gerçekleştirme kavramı Jung'un ortaya çıkardığı bir kavram olmakla birlikte; Adler, Rank, Goldstein, Fromm'un da bu kavram üzerine çalışmaları bulunmaktadır. Bu, özetle, kişinin yaradılışında var olan insan olma potansiyelini meydana çıkarması olarak tanımlanabilir. Hümanistlik kuramlara göre insanın beslenme, güvende olma, çoğalma gibi temel fizyolojik ihtiyaçları vardır. Bu temel ihtiyaçlar ardında da daha psikoloji ve sosyolojik ihtiyaçları ortaya çıkar ve insan hayatı boyunca bu ihtiyaçlarını gidermeye çalışır. Maslow'un hepsine "gelişme ihtiyaçları" dediği bu üst düzeydeki ihtiyaçlar, estetik kaygılar, bilgi edinme isteği, saygı görmek gibi ihtiyaçlardır. Hümanistlik psikologlar kendini gerçekleştirme güdüsünün insan davranışlarını yöneten en önemli güdü olduğunu ileri sürmektedirler (Kuzgun, 1972). Sanatı bu anlamda değerlendirdiğimizde Köknel'in "Tüm sanat yapıtlarının altında kendini gerçekleştirmeye çalışan bir insanın emeği, her insanın içinde de bir sanat yapıtının kökleri bulunduğu söylenebilir." (aktaran Fisher, 2005) yorumu çok önemlidir. Fakat bu güdünün her insanda olduğunu düşünsek bile sanatı gerçekleştirebilmek için yaşantıyı yakalayıp tutmak, onu kaydedip bir anlatıma, o anlatımları da gereçlerle biçime dönüştürmek gerekir (Fisher, 2005).

Sanat, insanın yaşamının her kesitinde ayrılmaz bir parçasıdır. Çünkü sanat hayatın her alanında her zaman mevcuttur. İnsanlar hayatlarının her köşesinde sanat ve tasarım çalışmalarını görebilirler. Özellikle tasarım ürünleri hemen her gün insanlara, sahip oldukları bir sabah kahvaltısı tabağında, kıyafetlerinde, mobilyalarında, masa takımlarında görünür (Brommer ve Horn, 1985).

Sanat ve sanat eserlerinin, kişinin hayatında faydalı kazanımları olduğu kadar sanatın biçimi, renkleri detayları gibi diğer özellikleri ile insanın görsel ve estetik algısının bir yansımasıdır. Çünkü Ersoy'un da değindiği gibi estetik kaygısı olan, müzik dinleyen, film ve tiyatro seyreden, kitap okuyan veya bir tabloyu izleyen kişi için, o

anda ilgilendiği herhangi başka bir şey, bir mevzu söz konusu değildir. Bütün dikkatiyle ilgilendiği tek şey, o sanat yapıtının oluşuna yönelmiş olmasıdır. Birey estetik tavır alırken kendi hayat dünyası içinde eserden bir şeyler bulur ve kendiyile bağdaştırır (Ersoy, 2002). Bireyin sanatsal yönelimleri bir anlamda onun kişiliğini de yansıtır. Sanat, insana görsel anlamda haz verip, insanı mutlu ederek onun zaman geçirmesini ve yaşam dersi vermesini sağlar. Bu anlamda sanatın, insanların gerçek yaşamdan soyutlayıp ruhsal anlamda iyileştirme etkisi de bulunmaktadır. Bir roman, bilinen ama her zaman tecrübe etme fırsatımız olmayan insan ilişkilerini, olayları duygu durumlarını bizim için inceler ve bize bu anlamda önderlik eder. Bütün insanlarda benzer heyecan ve duyguları yaratarak bulunduğu toplumun insanları arasında ortak anılar ve paylaşımlar kurarak birlik olmalarına yardım eder. Ayrıca sanat, sanatçının yarattığı konular ve kişilerle bir araya getirerek düşüncelerimizi ve dünyamızı daha da zenginleştirir. (Ersoy, 2002). Sanat ve buna bağlı olarak sanat eseri, insan yaşamının ele alınan noktalarının, zamanının, durumlarının sembolleşmesini, yani insanın yaşamının o anki kesitinin kayıt altına alınmasını sağlar.

Sanatın, insanın yaşamındaki bazı zaman dilimlerini sembolleştirmesi yanı sıra bireylerin hayal dünyasının zenginleşmesine yardımcı olduğu da söylenebilir. Örneğin okunan romanlardaki karakterleri veya yerleri merak ettiğimiz an hayalimizde o kahramanların veya yerin görsel biçimlerini, renklerini, kokularını, nasıl olduklarını düşlemeye başlarız. Bu düşleme bireyin düş gücünü geliştirmesine yardım eder. Bunun yanında eğer sanatçı, bambaşka bir yeri ya da kişiyi değil de tam aksine çok iyi bildiğimiz bir şeyi bambaşka açılardan ele alıp tasvir ediyorsa da bu sefer çok iyi bildiğimizi sandığımız şeyin bildiğimizden çok daha farklı yönlerini bize fark ettirir. Bu nedenle sanatın insanların olaylara bakış açısını değiştirebileceği de söylenebilir. Bu durum kişinin çevresinde gerçekleşen olaylara daha duyarlı olmasını sağlar. Bu yüzden sanatın bireyin hem görsel ihtiyaçlarını karşılayan hem de zihinsel gelişimini sağlayan bir araç olduğu görülür. Bu doğrultuda diğer dersleri de destekleyici ve pekiştirici olacağı için sanat derslerine daha gerekli bir ihtiyaç gözüyle bakmak gerekir. Nitekim 1998 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde sanat derslerinin hem yeni gelişmelere ve derslere artan desteği motive ettiği hem de öğrencilerin yetenek ve disiplinini geliştiren bir araç olarak görüldüğü için "New

York Okullarında Sanat Aydınlanması Büyüyor” projesi ile müfredat programlarında yer alan sanat derslerinin, matematik ve fen derslerine göre eksikliğine dikkat çekilmiş ve bu gerekçe ile görevlendirmek üzere 1000’e yakın sanat ve müzik öğretmeni işe alınmıştır” (Erbay, 2004). Sanat, insanların birbirlerini anladığı ve anlattığı bir iletişim aracıdır. Sanat, insanlar arasındaki çarpışmaları, değişiklikleri ve tabuları yok eder ve onların birlikte var olabilmeye becerilerini test etme imkanı sağlar. Bu yüzden sanatın, din, dil, ırk ayrımı gözetmeden, tüm dünyanın paylaştığı evrensel bir dilin oluşmasını sağladığı söylenebilir. Yani sanatın amacı, estetik bir biçim olan sanat eserini benimseme ve birbirimizi anlamamıza yardımcı olmaktır denilebilir (Anderson, 2003).

2.4.3 Sanat Eğitimi

Sanat eğitimi, “Bireyin fiziksel, düşünsel ve duyuşsal eğitiminin estetik duygularla bütünlük içinde geliştirilmesidir. Bununla birlikte yeteneğinin geliştirilmesi ve yaratıcılığının artırılması için verilen eğitim sistemleridir” (MEB, 2009, s. 263). S. Moissej Kagan’a göre; sanatsal eğitim, insanın sanatla olan etkileşiminin biçimlenmesidir. Bu yolla sanata duyulan sevgi ve ihtiyaç artar, sanatın anlamı, değeri ve imgesel dili kavranır (Kagan, 2008). Türkdogan ise sanat eğitimi bireyin bedensel, ruhsal ve düşünsel açıdan estetik algısının, yeteneklerinin ve yaratıcılıklarının geliştirilmesi olarak tanımlar. Sanatın eğitiminde bahsedilince kişinin, toplumun ve insanlığın eğitime kattığı anlamlı katkı anlaşılır. Sanatın yöntemleri ve işlevleri sanat eğitimi gerektirir. Sanat eğitimi, bireylerin yaşantılarını bilinçli ve yöntemli bir şekilde olumlu yönde değiştirme, geliştirme, dönüştürme ve yetkinleştirme sürecidir (Uçan, 2002).

Sanat eğitiminin başlıca özelliklerinden biri insanlık tarihimizi bize anlatmak, bize kim olduğumuzu; neye ve nasıl inandığımızı anlamamıza yardımcı olmaktır. Anderson’a (2003) göre yaşam için sanat eğitiminin temelinde, kişilere sanat aracılığıyla birbirlerini ve kendi benliklerini anlama imkânını sunmaktır. Bu programda sanatın içeriği, öğrenimi ve öğretim stratejileri sunulur ve bununla birlikte öğrencilerin kendilerini kişisel ve sosyal olarak ifade etmeleri sağlanır (Anderson, 2003). Sanat eğitimi, bireylerin sanatsal yönünü geliştirirken gerçek gündelik hayatla ve diğer alanlarla da etkileşim halindedir. Sanat eğitimi, çocuğun milli ve kültürel değerlerini geliştirip, saygı ve sevgi duymasını sağlamasını ve koruyup kollamasını

öğretir. Sanat eğitiminin manevi, duyuşal, algısal ve bilişsel gücü geliştirmesi, kazanılan birikimlerin yaşamın dięer alanlarında da kullanılmasını sağlar. Kişiy e kendini ifade ederken teknik bilgi ve beceri kazandırmakla birlikte milli ve evrensel anlamda sanata, sanatçılara, sanat eserlerine karşı bakış açısını geliştirir (Alakuş ve Mercin, 2011).

Sanat eğitiminin en önemli amaçlarından biri, insan duyularının hassasiyetini kullanmayı öğretmektir. Görmek, duymak veya tat alabilmek gibi. Bu, insanların çevresine karşı duyarlılığı, bulunduğu dünya ile olan bağı ve algıladıklarını biçimlendirebilmesi için gereklidir. Yalnızca bakmak ya da duymak değil görmek ve işitmek kişilerin yaratıcılıklarını geliştirmeleri için gereklidir (San, 2008). Sanat eğitimi ile gördüğümüz ve duyduğumuz her şeyin doğru ve güzel görmeyi, duymayı öğrendiğimiz takdirde potansiyel sanat eserine dönüşeceği öğretilir. Sanat eğitimi alan kişi, herkesten farklı bir bakış açısına sahip olur örneğin elmayı bir elma gibi görmez. Nesneyi her yönüyle inceler ışığın geliş açısını, nesnenin yansımalarını, dengesini, ya da kavramsal olarak zihninde uyandırdığı simgeleri ele alarak farklı algılayabilir. Bu nedenle sanat eğitime verilen önem, kişilerin çevresini ve dünyayı algılayabilmesinde, anlayabilmesinde ve yorumlayabilmesinde yardımcı olmasından kaynaklanır.

Küçük çocukların yaratıcılığının geliştirilmesini sağlayacak en etkin alan sanatsal etkinlikler yapabildiği alanlardır. Sanat eğitimi çevresini daha güzel algılayan ve değerlendiren çocukların yetişmesini sağlar. Yalnızca bakmayı değil görmeyi, duymayı, işitmeyi öğreterek yaratıcılık için ilk aşamayı sağlar. Tüm çocukların yaratıcılık yeteneği vardır; fakat çocukların o yaratıcı potansiyeli ortaya çıkarmaları için yaratıcı ortamlar hazırlanmalıdır. Resim eğitimi, genelde insanların sandığı gibi, bireylerin güzel resim yapmasını ve bu bağlamda ileride ressam olmalarını amaç edinmez. Bu eğitim çocukların yaratıcılıklarını geliştirmeyi, karşılaştıkları sorunları yeni bir biçimde çözümlenmeyi öğrenmelerini amaçlar. Sanat eğitiminin amacı, insanların tasarlayabilme yeteneğinin geliştirilmesi, yaratıcı, kendine güveni olan, sanatsal okuryazarlığa sahip, estetik beğeni düzeyi yüksek gençler yetiştirmek olmalı. Bu amaca ulaşıldığı takdirde aynı özelliklere sahip uygar bir toplum da yaratılmış olacaktır. Sanat eğitiminde öğretilerin sağlanması için amaçlanan kitle hem çocuklar hem de yetişkinlerdir. Bu anlamda bireylerin nitelikli eğitim

alabilmesi, ülkenin geleceği açısından son derece önemlidir. Çünkü yenilikçi, yaratıcı, donanımlı ve nitelikli bir eğitimle yetiştirilmemiş nesil, geleceğin garantisi olamaz. Bu yüzden “sanat eğitimi, gerek okul öncesinden üniversiteye kadar gerekse boş zaman aktivitesi bir hobi alanı olarak ömür boyu sürebilecek niteliğiyle en önemli eğitim alanlarından biri olmaya devam edecektir” (Özsoy, 2003, s. 15).

Sonuç olarak; insanın kendini ve yaşadığı doğal, kültürel çevresini bilmek zorunda olduğu bilinmelidir. Birey, doğa ile her an iç içedir ve içinde yer aldığı bu dünyayı anlamak için kendi kültürel, bilimsel ve teknolojik dünyasını de oluşturma çabası içindedir. Nesnelerin düzen ya da düzensizliği içerisinde incelenmesine önem veren özgün ve özgür tavır gerektiren sanatın, bu anlamda bireye faydaları olur.

2.4.4 Yaratıcılık

Yaratıcılık Batı dillerinde “Kreativitaet, creativity” gibi kelimelerle ifade edilmektedir. “Creare” kelimesi Latince doğurmak, yaratmak, meydana getirmek anlamındadır; Sözcük hareketli dinamik bir süreç olma niteliğini de içermektedir.

Yaratıcılık, bir üründen ziyade bir süreçtir. Enteresan bir resim yapmak ya da aykırı düşüncelere sahip bir şeyler yazmak yaratıcı örnekleri olabilir. Ancak, kararlı insanlar resim, heykel yaparken, yazarken ve oynarken yaratıcı süreçlerin merkezindedirler. Sanat dalları, yaratıcılığın en yaygın görüldüğü örneklerdir. Fakat yaratıcı düşünme, hayatın neredeyse bütün, aşamalarında bulunmaktadır. San’a (1979) göre ise yaratıcılık ”her insanda olan ve insan yaşamının her bölümünde bulunabilen bir yeti, günlük yaşamdan bilimsel çalışmalara kadar uzanan geniş bir alanı içeren süreçler bütünü, bir tutum ve davranış biçimidir” (San, 1979, s. 177). Fromm’un (1959) yaratıcılık tanımı "merak etme güdüsü, uyumsuzluk ve gerilimle baş etme kapasitesi, bireyin kendini yeniyeye yöneltmesi, yaşantısının farkına varması ve buna tüm benliğiyle tepki göstermesi" şeklindedir (Fromm, 1959, s. 48). Bu şekilde ele alınan yaratıcılık, ürünün özelliklerinden ziyade, yaratıcı üretkenlikle sonuçlanması beklenen özellikler ve süreçler üzerinde durur. Genellikle yaratıcılık, insanların küçük bir bölümü tarafından sahip olunan değişmez bir özellik olarak ele alınır. Ancak, bu bakış açısının yaratıcılığın teşviki konusunda pek faydası olduğu söylenemez. Bu tanımın sınırlı olması yaratıcı sürecin ele alınmasını ve değerlendirilmesini bunun sonucunda da yaratıcı üretkenliğe götüren yolların

anlaşılmasını önler. Yaratıcılığa götüren süreçler üzerinde duran görüş, Fromm, Maslov, May ve Rogers'ın hümanistik yaklaşımından temel alındığı gibi, yaratıcı davranışı besleyen ve pekiştiren durumların nedenlerini belirleme ve inceleme çabası içinde olan Torrance'ın çevresel bakış açısından da kaynaklanır. Torrance, yaratıcılığın problemlere, eksikliklere, bilgi yetersizliğine, olmayan elemanlara, uyumsuzluklara karşı duyarlı olma, zorlukları belirleme, çözümler arama tahminler yürütme ve noksanlıklarla ilgili olarak hipotezler kurma ya da hipotezleri değiştirme çözüm yollarından birini seçme ve deneme sonra da sonuçları ortaya koymak olarak ifade eder (Torrance, 1974).

Maslow (1959) “temel yaratıcılık” ve “ikincil yaratıcılık” olarak iki ayrı tür yaratıcılığı anlatır. Doğal olarak kendiliğinden ortaya çıkan, oyun niteliğindeki yaratıcılık temel yaratıcılıktır; kurallı, disiplinli ve kontrollü oyun niteliğinde olmayan ise, ikincil yaratıcılıktır der (aktaran Rouquette, 1994). Anthony Storr (1992) insanı yaratıcılığa götüren başlangıcın, yabancılaştığını hissettiği bir dünyayla tekrardan birleşme ve böylece öznel ile nesnel arasında yaratıcı bağlar kurma ihtiyacı duymak olduğunu söylemiştir (aktaran Storr, 1992). Rogers'a (1972) göre yaratıcılık sınırlandırılmaz. Yağlı boya resim yapma, müzik besteleme, bir işkence aleti geliştirme, İnsan ilişkilerinde yeni bir düşünce bulma, yeni bir terapi süreci geliştirme, bir çocuğun icat ettiği yeni bir oyun, Einstein'ın rölativite teorisini formüle etmesi arasında yaratıcı süreç açısından temelde bir fark yoktur. “İyi” ya da “kötü” yaratıcılık diye bir şey yoktur. “Bir insan acıyı azaltmak için, diğeri daha katı bir işkence yöntemi bulmak için çalışır. Her ikisi de yaratıcı eylemlerdir, fakat toplumsal değerleri farklıdır (Sungur, 1992). Slammy'nin (1989) tanımına göre: “Yaratıcılık, sosyo-kültürel çevreye çok sıkı bir şekilde bağımlı olan, her yaşta, her bireyde potansiyel olarak yer alan yaratma yeteneğidir. Bu kendini gerçekleştirilmeye yönelik içgüdüsel eğilim, uygun koşulları gerektirir. Sosyal olgunluk ve toplumun genel geçer kabullerinden sapma korkusu yaratıcılığın engelleridir (Öncü, 1989, s. 2). Yaratıcılık Webster'in deyimiyle, yapma, varlığı meydana çıkarma sürecidir (aktaran May, 1975).

İnsanın var olduğundan bu yana yine insanla birlikte doğal olarak kendini gösteren bir etkinlik olarak ele aldığımız sanatsal eylemlerin yapılış nedenleriyle alakalı, farklı görüşler ileri sürülmektedir. Oldukça farklılık gösteren bu görüşlerde; sanatın ruhsal

nedenlere, büyü temelli ritüellere, doğaya karşı duyulan korkuya ya da oyun içgüdüsüne bağlı olarak yapıldığı yönünde düşüncelere rastlanmaktadır (Altınkaş, 2007). Bazı araştırmacılara göre; doğal malzemelerle aletler üreten ve düşünmeye başlayan ilkel insan, beraber yaşamanın bir sonucu olarak iletişim güçlerini de geliştirmiştir. Böylelikle konuşma ile düşüncelerini aktarmaya başlamıştır. Kazılardan çıkarılan törensel kalıntılardan da görüleceği üzere, sistemli düşüncelere sahip olacak noktaya varmış ve sihir diye adlandırdıkları uygulamalarla doğayı düşünceleri doğrultusunda etkileme yolunda da ilk adımını atmıştır. Bu topluluklarda düşünce aktarma işini o toplumun yaşlıları yerine boş zaman uzmanları sıfatıyla tanımlanan sihirci sanatçılar üstlenmiş görünmektedir. Topluluğun düşüncesini az çok sistemleştirme, ona yeni çıkış noktaları kazandırma yolunda işlev görmüş olduğu düşünülen sihirci sanatçılar toplumsal yapı içerisinde düşüncenin rolünün, yoğunluğunun artmasına da yol açmış olabilirler.

2.4.5 Yaratıcılığın Geliştirilmesi

Yaratıcılık her alanda bilinmeyeni keşfetme, özgün olma, her yeni karşılaşmaya, soruna farklı çözümler bulma uğraşdır. Yaratıcılık bir tür meydan okumadır (Becer, 1997). Bunları yaparken başka disiplinlerden beslenmek gerekir. Tüm bunların sağlanması öğrenciyi araştırmaya teşvik etmek, ilgi ve merakını canlı tutmak ile olur. Farklı alanlarda edinilen deneyimler ve düşünceler daha sonra elenip, seçilip ve uygun yerlere yerleştirilip yeni oluşumlara götürecektir. Burada önemli olan çok fazla kaybolmadan belli bir bilinçle sınırların ötesinde arayışlar sağlamaktır. “Sınırları zorlamak alışkanlıkları sorgulamak...” işte Sanat Eğitimi budur bir anlamda. W. Bernbach, “yaratıcılık bir disiplin sorunudur” der, evet Sanat Eğitimi bir disiplin eğitimidir. Öğrenciyi çalışma tarzında özgür bırakmak ama çalışmasında disiplin istemek. Ancak bu disiplinle, zihinsel derinlik ve estetik problemlerde tasarımlar yaratılabilir. Yaratıcılık disiplinle örtüşür. Yönetmen L. Ernst, yaratıcılığın daha önce hiçbir araya gelmemiş iki kavram ya da nesneyi orijinal bir bileşim oluşturan üçüncü bir kavram ya da nesneye dönüştürme becerisi olduğunu belirtmiştir. Yaratıcı insanlar özgürlüğüne düşkündür, yetilerini sıra dışı şekilde deney imleyerek farklı şekilde aktarırlar. Yaratıcı birey mümkün olduğunca çok bilgiyle donatılmalıdır. Ne kadar fazla kaynaktan yararlanırsa o kadar fazla. Sentezleme ve analiz yapma malzemesi olur. Sahip olduğu bilgileri bilinçli bir

şekilde değerlendiren bireyler daha yaratıcı bireylerdir. Yaratıcı insanlar olanakları zorlar ve birbirinden ayrı farklı kavramları ya da nesnelere bir araya getirip bağlantılar kurarak bambaşka ürünlere ve düşüncelere ulaşır. Tabii ki bu zihinsel faaliyetlerin yanı sıra hal gücü de gereklidir. Hayal gücü olmadan yeni bir düşünce de üretilemez. Yaratıcı insan okuyan, gözlemleyen, dinleyen ve araştıran bireydir ve bunlar da hayal gücünü besleyen etkenlerdir. Bilgi toplumunun evrimi şu şekildedir: Altyapı, bağlantı, içerik ve yaratıcılık. Bilgiyi işlemek için gerekli donanımı elde etmeye odaklanan altyapı dönemi, üretilen bilgiyi paylaşmak için bağlantıların kurulmasını gerektirmektedir. Bağlantılar, içerik oluşturmak için neredeyse sonsuz seçenekler sunar. Böylece, ham verilere değil, düşüncelere ve bilgilere odaklanan ve yalnızca bağlantı kurmaya değil, deneyime vurgu yapan bir döneme başlar (Hartley, 2005, s. 20).

İnsanoğlu henüz ilkel dönemde dahi yaratıcılığını sanatsal alana yönlendirmiş ve bu eylemi tutkuyla gerçekleştirmiştir. Açıkça görülüyor ki insan dünyada var olduğu andan itibaren insan ve sanat; sanat ve yaratıcılık birbiriyle iç içe geçmiş kavramlardır. Bu doğrultuda insan ve sanat arasındaki bağın, sanat ve yaratıcılık arasında da olduğunu söyleyebilir ve hatta bu kavramların birbirinden ayrı düşünülmemeyecek olgular olduğu sonucuna da varabiliriz.

2.5 Yetişkin Olmanın Tanımı

Yetişkin sözcüğü, Latince büyüme anlamına gelen “Adolescere” fiilinin geçmiş zamanından türetilmiştir. Yani yetişkin büyümüş kişi anlamına gelmektedir. Yetişkinliğe olgunluk dönemi de denir. Çünkü bu dönemde yetişkin kişinin fiziksel ve psikolojik açıdan olgunlaştığı kabul edilir. Olgunluk ise; kişinin yaşam içerisindeki sorumluluklarının bilincinde olması, kolayca uyum sağlaması bunun için de sürekli değişim gösterebilme yeteneğidir. Olgunlaşma süreci, insanoğlu ile dünya arasındaki uyum sağlama arayışıdır.

Yetişkinlik, yaşamın en karmaşık ve sarsıcı dönemlerinden biridir (Davis, Sabella, Smith, ve Costa, 2011). Yetişkin, bilişsel ve bedensel gelişimini tamamladığı ergenlik ile yaşamın geri kalan dönemlerinde yaşayan ve yaşamdaki değişimlere uyum sağlayabilen birey olarak tanımlanabilir (Erikson, 1984). Bu tanımdan da anlaşılacağı üzere yetişkin birey, bedensel gelişimini tamamlamış, fiziksel açıdan yeterliliğe ve

olgunluğa erişmiş olmanın yanı sıra ruhsal ve duygusal açıdan yaşamdaki değişen koşullara uyum sağlayabilen ve esnek bir yaşam sergileyebilen kişidir. Bir başka tanıma göre yetişkin birey, yaşam boyu gelişim anlayışı çerçevesinde olgunluğun ve psikososyal gelişim görevlerinin yerine getirildiği yaşamın en uzun gelişim dönemindeki kişidir (Neugarten ve Neugarten, 1996). Görüldüğü üzere yetişkin olmak yaş, tarihsel zaman ile ilişkilendirilmekle birlikte psikososyal açıdan kültüre ve bireye göre yetişkinliğe atfedilen tanım değişebilmektedir.

Yetişkinlik birçok araştırmacı için sosyal roller ve yetişkinlik görevleri çerçevesinde ele alınmaktadır. Yetişkinliği psikolojik olgunlaşma açısından tanımlayan araştırmacılar, kendi sorumluluğunu alma, yaşamsal sorunlarla gerçekçi çözümler bulma, kendi değer yargılarını yaşama, duygularında dengeli ve gerçekçi bir benlik yapısına sahip olma kendine güvene bilme ve topluma katkı sağlayabilme (Andrew, Eggerling-Boeck, Sandefur ve Smith, 2006) özelliklerine yetişkinin sahip olduğunu bildirmektedirler (Aiken, 1998). Yetişkinlik döneminin başlangıç ve bitişinin hangi yaşlarda olduğu sorusu önemli bir sorundur (Neugarten ve Neugarten, 1996).

Yetişkinlik dönemi 21-65 yaşlar arasındaki dönemdir. Yetişkinlik döneminde belli bir olgunluğa erişilmiştir. Fakat bu dönemler toplumlara veya kişilere göre değişkenlik gösterebiliyor. Örneğin Avrupa ülkelerinde kişi ergenlik döneminin sonlarında evden ayrılıp, kendini geçindirebilen, yetişkinlik koşullarına sahip olan bir birey olurken, ülkemizde kişi 23-24 yaşlarında ancak bu koşulları sağlayabiliyor. Yetişkinlik kavramı, biyolojik ve toplumsal olarak farklı dönem ve süreçlerden oluşmaktadır. Bu konuda birçok düşünür tarafından kuramlar da oluşturulmuştur.

Yaşam boyu gelişim yaklaşımına göre yetişkinlik; ilk, orta ve ileri yetişkinlik dönemleri olarak üçe ayrılmaktadır. Kuramcılar farklı yaş dilimlerine göre ilk yetişkinlik dönemini sınırlama gereği duymuşlardır. Bu dönem Havighurst'e göre 18-35, Neugarten ve Moore'a göre 20-30, Erikson'a göre 20-40, Bühler'e göre 22-45 yaşları arasındadır (Zastrow ve Kirst-Ashman, 2015). Sözü edilen kuramcılara göre erken/genç yetişkinlik olarak tanımlanan ilk yetişkinlik, Levinson'a göre 22-40 yaş diliminde yer almaktadır. Bu yaş diliminin öncesindeki ve sonrasındaki beş yıl bir sonraki döneme geçiş evreleri olarak ele alınmaktadır (Levinson,1996). Buna göre ergenlikten sonra başlayan ilk yetişkinlik dönemi orta yaş krizlerinin başlamasıyla

bitmektedir. Bu yetişkinlik sürecinde evlenme, aile kurma, ekonomik güce sahip olma, meslek edinme, çocuk yetiştirme, sosyal çevre edinme gibi gelişim görevleri bulunmaktadır (Havighurst, 1972). İlk yetişkinlik evresinde fiziksel, bilişsel, psikososyal, duygusal ve kişilik gelişimi söz konusudur. Bu alanlarının kişisel yaşam yapısıyla alakalı olduğu saptanan psikososyal ve kişilik gelişiminin incelenmesinde yarar bulunmaktadır (Vander, 2011)

2.6 Yetişkin Eğitimi ve Yetişkinlerin Yaratıcılığına Oyunun Etkisi

Fiziksel büyüme dönemi sona erdiğinde, genç insanlar oyun, sevgi ve çalışma eğilimlerinin tamamen ayrıştığı yetişkinlik yaşlarına girerler. Oyun, şimdi temel olarak çalışma dünyasından uzaklaşmak için bir eğlence aracıdır. Oyun, bu yeni rolünde çocuklarda ortaya çıkardığı birtakım yaratıcı işlevlerini kaybeder. Yine de birçok yetişkin, işlerine veya en azından hobilerine veya uğraşlarına yaratıcı dürtülerini dâhil ederler (Elkind, 2007). Yeni bir şey nasıl oluşur? Piaget bu sorunun yanıtının “oyun” olduğunu söylüyor (aktaran Elkind, 2007). Yetişkin insanlarda da kesinlikle oyun oynama yetisi vardır ve yetişkinler bundan yararlanır. George Bernard Shaw’un söylediği gibi, “yaşlandığımız için oyun oynamayı bırakmayız, oyun oynamayı bıraktığımız için yaşlanırsınız” (Bateson ve Martin, 2014, s. 16).

Yaşam döngüsü boyunca insanın eylemlerine ve içsel gelişimine güç veren doğuştan gelen üç güdü sevgi, çalışma ve oyundur. Bizim özellikle bu araştırmada üzerinde durduğumuz dürtü oyundur. Çünkü oyun çevremize uyum sağlamamızı ve yeni öğrenme yaşantıları yaratmamızı sağlayan gereksinimimizdir (Elkind, 2007). Filozof Friedrich Schiller, oyunu insan yaşamı için çok gerekli olarak kabul etmektedir (Schiller, 1967). Oyun, her yaşta sağlıklı fiziksel, zihinsel ve toplumsal-duygusal gelişimin en gerekli dinamiğidir yani oyun aslında bir lüks değil bir gerekliliktir (Elkind, 2007). Oyun yeterince ciddiye alınmaz, oysa yetişkinler için de çocuklar için olduğu kadar önemlidir (Judkins, 2017).

Çocukların oyun deneyimlerindeki artışın genel olarak olumlu olan sonuçları, yaratıcı etkinliklerle uğraşan yetişkinler için de dolaylı etkiler oluşturur. Bu bağlamda yetişkinlerin de çocuklarda olduğu gibi oyun sonucunda olumlu kazanımları olmaktadır (Bateson ve Martin, 2014). Çocuklar özgürdür doğru, yanlış algıları yoktur. Neyin faydalı neyin faydasız olduğu gibi durumları keşfetme

güdüüne henüz sahip olmamışlardır. Yetişkinler ise tam tersine neyin işe yarayıp neyin yaramadığını tecrübelerle öğrendikleri için işe yarayan eylemleri tekrarlarlar (Judkins, 2017). Sanatsal veya bilimsel üretimlerde de bu doğrultuda yaratıcı sonuçlar alınmaktadır. Tabii ki belli bir ciddiyet ve disiplinle birlikte yoğun çalışma olmadan oyunun getireceği yaratıcı edimin bir anlamı olmayacaktır. Fakat çocukluk dönemindeki oyundan ayrılan nokta da budur. Yetişkinlikte daha bilinçli bir süreç içinde oyunu, oyuncu düşüncüyü, üretim ve yaratım sürecine dâhil ederek sonuca ulaşılmaktadır. Bu durumda üzerinde durulması gereken konu da bu dâhil etme sürecinin kontrolünün ve tutumun kazanılmasının nasıl sağlanacağıdır.

Oyun oynamak, kişileri yetişkin hayata hazırlayabilir. Motor yeteneklerini, hayal güçlerini zorlayarak onlara egzersiz alanı yaratıp, belirli yetenekleri kazandırabilir. Çocukken, oyunların yapısı gereği, değişen kurallara ve gerçekliklere uyum sağlamaya çalıştık. Beklenmeyen karşısındaki tutumumuzu oyunlar sayesinde geliştirerek; yetişkin hayatımızda, yoğun stres altında düşünebilecek esnekliği kendimize kazandırdık. Oyun, dünyaya, evrene ve gelişime adaptasyon sürecimizi hızlandırmış oldu. Bizimle birlikte gelişen bu oyun içgüdü, inşa etme ihtiyaçlarımızdan geliyor olabilir. Bahsettiğimiz gibi, oyun oynamak belirli ihtiyaçları tatmin ettiği gibi, belirli yetenekler ve içgüdüler de gerektirir. Johan Huizinga oyunun her şeyden önce gönüllü bir eylem olduğunu ve emirlere bağlı oyun olmadığını söyler (Huizinga, 2010). İçgüdüsel olarak zaten var olan bu güdüyü koruduğumuz ve gönüllü bir şekilde üzerine gittiğimiz halde oyunun, yaşam ve düşünce biçimimize bilinçli bir şekilde yerleştirmek mümkündür.

Arkaik toplumlarda insanlar, tıpkı çocuğun ve hayvanın oynadığı gibi oynamaktadır. Hayvanlar oyun oynamayı öğrenmek için başka türlerle iletişime geçmeyi beklememiştir, içgüdüsel olarak oyun oynamaya yavruyken başlamışlardır. Hangi alanda çalışırsanız çalışın doğa size her zaman yeni iç görüler sağlayabilir. Doğa gereklilik sonucu yaratıcıdır. Dört dörtlük bir problem çözücüdür. Hayvanlar, bitkiler ve mikroplar yetenekli mucitler ve üst düzey mühendislerdir. 3.8 milyar yıllık bir evrimden sonra neyin işe yaradığını daha da önemlisi neyin kalıcı olduğunu çözdüler. Bizim birkaç dakika içinde erişebildiğimiz çözümleri geliştirmek onların milyonlarca yılını aldı. L. Da Vinci'nin doğadaki hayvanları inceleyip yaptığı kullanışlı tasarımlar gibi. Da Vinci çok yönlü zekâsıyla hem nesnelere hem

düşüncelerle oynadığı için daha ileri boyutta bir bilinçle tüm bu biriken oyun tecrübelerini gerekli durumlarda birbiriyle bağlayıp, alaka kurup ya da sentezleyip birçok farklı unsurdan bambaşka bir sonuç çıkartıp bir tasarım ortaya koyabiliyordu. Örneğin bir kuş incelemesi yaparken öncelikle direk kuşun bedenini incelemiş, sonrasında incelemeler doğrultusunda çizimler yapmış ve yaptığı çizimleri geliştirerek, kafasının içerisindeki bambaşka bir düşünce oyunu ile (insan nasıl uçabilir?) bağdaştırarak çizimleri evirerek bir kanat mekanizması tasarımına kadar gitmiştir. Burada, bakıldığında oyun yokmuş gibi gözükse de bir amaç doğrultusunda olmadan merak ve ilgi ile eğlenme durumu içerisinde yapılan deneme, yanımlar yapılmaktadır. Bu denemelerde nesne ile direk duyuların, dokuların iletişime geçmesi, o nesne üzerine odaklanan el, göz ve beyin diyalogları bir araya geldiğinde yetişkin bireyin bilinciyle üst düzey farkındalıklara ve keşiflere yol açabiliyor. Bu araştırmada göstermeye çalışılan ve kazandırılması gerektiğine inanılan tutumlar da bu örnek doğrultusunda tutumlardır.

Oyun kavramı somut izlenebilir eylemlere olduğu gibi zihinsel olarak düşüncelere de uygulanabilir. İnsanlar oyunu eylemle uygulayabildikleri gibi, oyunun oluşabileceği güvenli bir ortamda yeni düşünce biçimleri üreterek zihinsel oyunlar da oynayabilir. İnsan oyunlarının bir bölümü düşüncede devam ederek açık bir davranış biçiminde dışa vurulmayabilir (Bateson ve Martin, 2014). Atletler, sanatçılar, dinsel mistikler, bilim adamları ve sıradan insanlar kendilerini en çok ödüllendiren yaşantılarını benzer kelimelerle tanımlamışlardır. Bu tanımlama da kültüre, cinsiyete ve yaşa göre değişmemektedir: Yaşlı ve genç, zengin ve yoksul, erkek ve kadın. İnsanlar gerçek anlamda zevk veren bir yaşantı geçirirlerken sürekli olarak dokuz öğeyi dile getirmişlerdir.

1. Yolun her aşamasında açık hedefler vardır.
2. İnsanın eylemlerinde geribildirimler zaman kaybetmeden alınır.
3. Meydan okumalar ile yetenekler arasında bir denge söz konusudur.
4. Eylem ve farkındalık birbirine geçmiş durumdadır.
5. Dikkat dağıtıcı öğeler bilinçten uzaklaştırılır.
6. Başarısızlık kaygısı yaşanmaz.
7. Öz farkındalık yok olur.
8. Zaman duygusu olduğundan farklı bir anlam kazanır.

9. Etkinliğin kendisi amaç haline gelir (Elkind, 2007).

Diğer öğretiler gibi imgeleme ve düşlem gücü de düşünceyi uygulama yoluyla geliştirilebilir (Elkind, 2007). Fikirlerin ve deneyimlerin somutlaşması ancak uygulama yolu ile mümkündür. İlginç fikirler ve imgeleme, genellikle daha ucu açık ve yorumlamaya müsait oldukları için en basit nesnelere uyarılırlar. Bu yaratıcı etkinlik, sanat ve bilimdeki yaratıcılığın temelini oluşturur (Elkind, 2007). Yeni bir yaratım yalnızca düşünce ve fikirle değil oyunda olduğu gibi tekrarlarla, deneme yanılmalarla, ilgi ve merak yoluyla nesnelere iletişim kurmakla mümkündür. Yaratıcı zihin, sevdiği nesneye oynamayı sever (Robinson, 2003). Bir karmaşadan kaçarken yeni bir oluşum kurmayı hedef alan oyun, yaratıcılığın temelidir. Bu düzen kurma çabası, dağınık bir dünya ya da bireysel çelişkiler gibi olumsuz özelliklere sahip olsa bile yaratıcılık anlamına gelir (Sungur, 1992). Oyuncu davranış ve oyuncu düşüncenin, fiziksel ve toplumsal çevrenin karşımıza çıkardığı problemlere ve sorunlara yaratıcı çözümler geliştireceği düşüncesi yatıyor (Bateson ve Martin, 2014).

İnsanlar aslında her ne kadar günlük yaşamın gerekliliğini yerine getiriyor gibi görünseler de bilinçli ya da bilinçsiz oyunlarla bu uygulamaları gerçekleştiriyorlar. Marangozlar sadece işlerini yaptıklarına düşünürken aslında bir oyun oynamaktadırlar; tıpkı siyasetçiler, filozoflar, âşıklar, katiler, hırsızlar ve din adamları gibi “Oynamak” yerine ‘yapmak istediğin için yaptığın şeyleri yapmak’ ifadesini kullanabiliriz (Suits, Çekirge, 1980). Yeni eylem, davranış ve fikirler genellikle oyundan, özellikle de oyuncu, oyunbaz oyundan türer (Bateson ve Martin, 2014). İnsanlar hem yaratıcılıkları hem de düşünce yapıları açısından farklılıklar gösterirler. Ama bu özellikler değişmez değildir. Bireylerin daha yaratıcı olmaları ve düşünmeleri sağlanabilir.

Çocuğun gelişiminde ve eğitiminde oyunun öneminin bilinmektedir. Bu tezde de savunulduğu gibi oyun, çocukluk sonrası dönemlerde de insanın hayatında iç güdüsel olarak var olan bilinçli halde devam ettirilmesi gereken bir durumdur. Bununla paralel olarak yetişkinlerin eğitim alanlarında da kesinlikle kullanılması fayda sağlayacak bir faaliyet olan oyun değerlidir.

Yetişkinlerin eğitiminde artık birçok yerde oyun eğitsel araç olarak işlevini devam ettirmektedir. Çünkü yetişkin eğitiminin temelinde kişinin ne öğrendiğinden ziyade ne yapabildiği yatar. Kişinin öğrendiği bilgiyi uygulayabiliyor olması önemli olanıdır. Bu doğrultuda öğrenme ancak deneyimler ile ortaya çıkıp kendini gösterebilir diyebiliriz. Teori ancak pratikle birlikte önem kazanır ve öğrenme tam olarak gerçekleşmiş olur. Bu anlamda uygulamalı olarak kazandırılan bilgiler çoğunda kullanılan yöntem eğitim oyunlarıdır. Eğitsel oyunlar eğitim sürecine eklendiğinde kişi, yaparak yaşayarak öğrenmiş olur ve öğrenme süreçleri hızlanmış olur. En önemlisi eğitim sırasında kişinin motivasyonu, ilgisi ve merakı artmış böylece daha kalıcı bilgiler kazanılmış olur. Oyunlar doğduğumuz andan itibaren hayatımızda yer alan en önemli eğitsel araç olduğu için yetişkin eğitimlerinde de mutlaka yer almalı ve öğrenme sürecini desteklemelidir.

Sosyal etkileşimler yolu ile oyuna alan açmak ve bireyi gereksiz ve aşırı baskılardan kurtarmak yaratıcılığın geliştirilmesinde önemli olabilir (Bateson ve Martin, 2014). Oyun sayesinde yeni bir davranış biçimi keşfetmek bir yaratıcılık türüdür. Yaratıcılığın bir diğer türü de var olan davranış biçimlerini yeni bir tarzda uygulamaktır (Bateson ve Martin, 2014). Uygulamalı oyunun gerekliliğinin farkına artık varılmaktadır. Stanford Üniversitesi Mimarlık Fakültesi'nde, ders içeriğinde yer aldığı gibi öğrencilerden montaj takımlarıyla oynamaları istenmektedir (Elkind, 2007).

Günümüzde yetişkinlerin kişisel ya da profesyonel anlamda gelişimlerini sağlaması ve desteklemesi için katıldıkları bir takım sosyal etkinlikler, atölyeler ve kurslar da oyun yönelimli olmaya başlamıştır. Oyun atölyeleri, yaratıcı drama atölyeleri gibi yaratıcılığı geliştirecek gönüllü katılan atölyelerde kişilerin kendilerini ve yaratıcı güdülerini keşfedecekleri, ağırlıklı olarak sanatsal faaliyetler ve oyun içerikli programları olan eğitimler verilmeye başlanmıştır.



Şekil 11: Yetişkinler için oyun atölyeleri ve gurupları

Kurumlar için özel atölyeler, keynote konuşmaları ve etkinlik tasarımları yapan, bireysel katılıma açık deneyim içeren etkinlikler tasarlayıp, uygulayan Tezgâhçılar adlı bir özel kuruluş bünyesinde yetişkinlerin oyun oynamaları ve eğitimleri doğrultusunda çok fazla atölye bulunmaktadır. Özellikle “Oyunbaz Oyun Atölyesi”ve içeriği tezimizin amacına fazlasıyla uygun ve güzel bir örnektir. Şekil 12’ de görüldüğü üzere bu kuruluş iş dünyası için önemli ödüllerden biri olan Stevie Awards’tan Bronz Stevie ödülünü iki yıldır üst üste almaktadır.



Şekil 12: Tezgahçılar kuruluşunun Stevie Awards'ta aldığı Bronz Stevie ödülü

Bu ve bunun gibi atölyeler gün geçtikçe artmakta ve önemini göstermektedir. Oyunun kişisel ve profesyonel anlamda kişilerin yaratıcılığına, motivasyonuna ve insan ilişkilerine kattığı önemi fark eden birçok ünlü şirket de ofis düzenlemelerini, stratejik planlarını ve hatta çalışma prensiplerini bu doğrultuda düzenlemişlerdir. Dünyada bu konuda öncü olan şirketler arasında Google ve Facebook gibi bilinen en popüler teknoloji firmaları yer almaktadır.



Şekil 13: Google ofislerinde çalışma ortamı



Şekil 14: Facebook şirketinde çalışma ortamı



Şekil 15: Google ofislerinde çalışma ortamı



Şekil 16: Google ofislerinde çalışma ortamı

Dünya’da birçok örneği olan bu anlayışın Türkiye’de de artık örnekleri yer almaya başladı. Özellikle dünyaca ünlü şirketlerin ofislerine en yakın uygulama Türkiye’nin ilk ve en büyük çevrimiçi yemek siparişi sitesi olan [Yemeksepeti](#)’nin İstanbul’daki yeni çalışma alanı olan Yemeksepeti Park olarak gösterilebilir.



Şekil 17: Yemeksepeti Park binası

Çalışanlarının çalışma süreleri boyunca ilgi ve yaratıcılıklarını en üst düzeyde tutabilmek adına, bilinen tek düze ve sıkıcı çalışma ortamlarından çok farklı bir tasarım anlayışı uygulamışlardır. Çalışanların özgürce çalışabilecekleri ofisler,

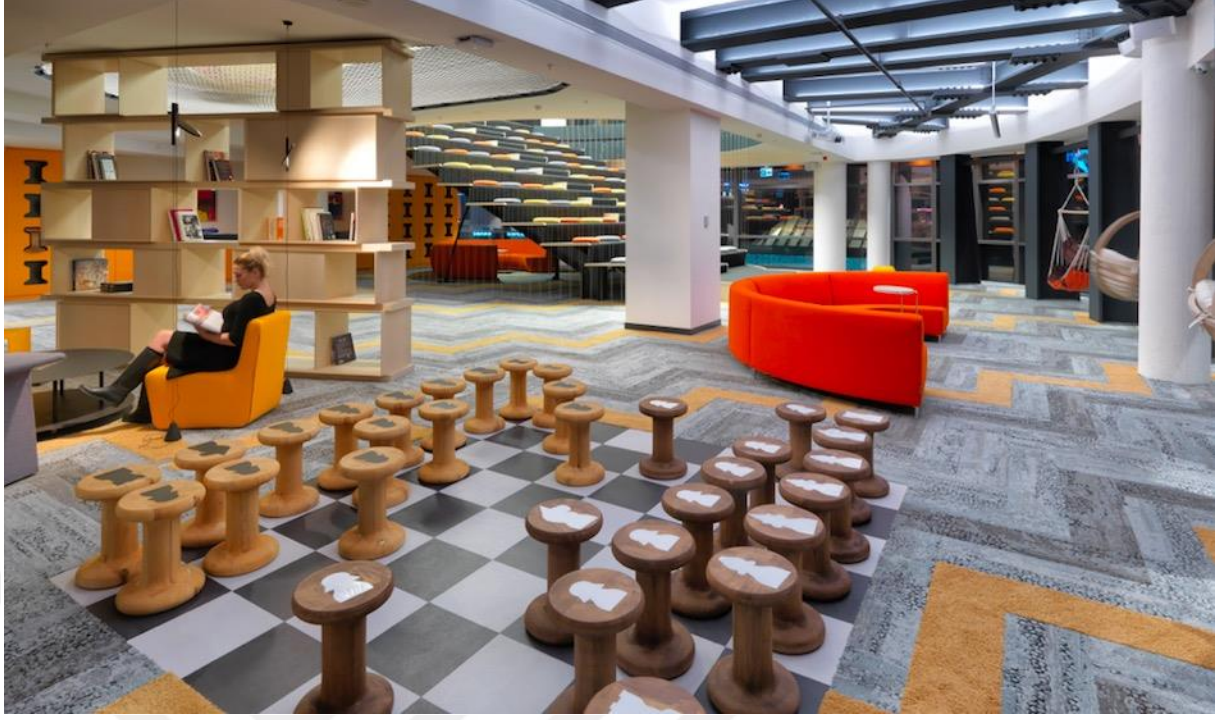
dinlenme alanları, uyku odaları, oyun odaları ve farklı konseptlerde toplantı odaları bulunmaktadır. Şirketin tasarımında kullanılan renkler, eşyalar ve sanatsal anlamda değeri olan dekorlar da yine çalışanların konfor ve yaratıcılığını destekleyici, geliştirici ve motive edici düzeyde seçilmiştir.



Şekil 18: Yemeksepetinde kişiselleştirilmiş şeffaf ofisler



Şekil 19: Yemeksepeti şirketinde oyun alanları



Şekil 20: Yemeksepeti şirketinde dinlenme ve bekleme alanları

Oyunun yetişkinlerin yaratıcılığını geliştirmesi konusunda beklenen ve tavsiye edilen bakış açısı ve uygulama da böyle örneklerdir. Uygulamalı olarak farklı malzemelerle birebir oynayan öğrenci, aynı çocuğun gelişim döneminde yaptığı gibi eklemeli-çıkarma, yap-boz ya da yerleştirme gibi oyunlarla malzemeyi ve tasarımını farklı boyutlara taşıyıp, farklı fikirlere yol açacak keşifler yapabilir. Şekil 15’de olduğu gibi okul ve iş gibi günümüzün ve potansiyelimizin çoğunu geçirdiğimiz yerlerde mutlaka oyun alanlarına yer verilmelidir..



Şekil 21: İş ortamında, oyun için ayrılmış odada oynayan yetişkinler

Winnicott'a göre birey çocuk ya da yetişkin fark etmeksizin yaratıcılığını ve tüm kişiliğini sadece oyun yoluyla keşfedebilir, oyun ile ortaya çıkarabilir. (Sungur, 1992). Yaratıcılık denilince sıra dışı sanatsal yetenekler ya da akademik boyutta yeteneklerden bahsedilir. Yaratıcı düşünce, yetenek ve becerileri zenginleştirici bilgi ve faaliyetler ile ortaya çıkabilir ama bu kişinin yaratıcı şekilde eylemler yapacağını garanti etmez. Yaratıcılık, kişinin yakınsak ve ıraksak eğilimlerinin ötesindedir (Carroll ve Howieson, 1986).

Biyologlar genelde oyunu, oyunu oynayanların eylemlerinden ötürü sorumlu tutulmadığı, güvenli bir ortamda günlük yaşantının dışında daha farklı ve deneysel davranışlarla oluşan yapısı gereği motive edici ve ödüllendirici bir davranış olarak tanımlar (Bateson ve Martin, 2014). Poincaré (1913) Yaratma sürecinde gerçekleşen ani aydınlanmaların, birden gelen ilhamların bilinçdışı çalışmaların yoğunluğuna bağlar. İlhamdan önceki dinlenme döneminde düşünceler bilinçdışı bir şekilde birleşir ve ayrışır. Bu düşüncelerin faydasızdır ama bilinçdışı olarak kayıtlı kalır. Fakat kısmen faydalı ve uygun olan bir tanesi bilinçli hale gelir. Daha sonra bir problemle karşılaşıldığında o problem doğrultusunda çözüm ararken bilinçdışı biriken bilgilerden probleme uyumlu olan seçilir ve bilinçli hale gelerek bir eyleme ya da çözüme dönüşür (Ronning, 1989). Son olarak bilinç dışından doğan çözüm bilinçli olarak değerlendirilir (Parnes ve Harding, 1962).

Kişilerde oyun farklı şekillerde oluşabilir. Taklide dayalı, hayali, sosyal, bireysel, sembolik, dilsel, dramatik, yapı kurucu, saldırgan ya da el becerisine dayalı olabilir. Oyunun bu değişik biçimleri, şekilleri, bilinçaltındaki motivasyonları ve biyolojik işlevleri bakımından farklılık gösterir (Bateson ve Martin, 2014). Tek bir oyun kavramı mümkün değildir. TDK bile oyun için on farklı tanımlama getirmiş. Bizim kullandığımız anlamda ise “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlencedir.” Ama tek bir tanım oyunun tanımlanması için yeterli değildir; Oyun, sadece bir eğlenme hali değil, oyuncunun duygularının, çelişkilerinin, yönelimlerinin, çevresinin, kendisinin istek ve tepkileri bir eylemdir. Oyunda kişi duygu ve düşüncelerini, enerjisini, sinirini, mutluluğunu ve dışarıda bıraktığı problemleri çözme eğilimindedir. Bunlarla birlikte oynayanın oynarken yeni deneyimler gerçekleştirmesine, keşiflere yönelmesine, öğrenmesine ve yaratıcılığının

gelişmesine de fayda sağlar. Oyun, büyük bir risk almadan yetişkinlerin duygusal, zihinsel ve stresli olumsuz duygu durumlarından kurtulmasını sağlar (Terr, 1999).

PQ, pratik zekâdır. Oyun oynamak IQ, EQ ve PQ zekâlarını geliştirir. Oyun oynamanın beynin iki bölümünü de aynı anda çalıştırdığı ve geliştirdiği bilinmektedir. Oyun oynarken sporda ya da bir öğreti kazanılırken yapıldığı gibi denemeler, tekrarlar, antrenmanlar mevcuttur. Fakat oyunun en önemli kazanımlarından biri gerçek hayatta tecrübe ettiğimiz takdirde riskli ve geri dönülmez sonuçlar verecek sosyal durumların pratiğinin yapılabilmesi olmasıdır. Yetişkinlik döneminde gerçek hayata geçmeden çocukken oyunlarla yaşadığımız bu küçük çapta sosyal tecrübeler oyunla birlikte bir ön hazırlık sağlamaktadır. Bu nedenlerle de oyun yetişkin insan için bir ihtiyaçtır. İki ormancı hikâyesinde olduğu gibi baltasını bilemek için çalışmayı bırakıp, sürekli çalışandan daha fazla ağaç kesen kişide gözüktüğü gibi oyun da gerçek yaşamda ara verdiğimiz sosyal becerilerimizi geliştirir. Oyun pasifleşen becerilerimizi, sosyal ilişkilerimizi, unuttuğumuz yetileri, bilmediklerimizi, öğrenmek istediklerimizi tazelemek ve geliştirmek için önemli bir eylemdir. Oyun sahip olduğumuz becerilerimizi tecrübe etmemizi, kontrol etmemizi, izlememizi, fark etmemizi sağlar.

Oyun kavramı gözle görülen fiziksel eylemler için kullanılabildiği gibi düşünceler için de kullanılabilir. İnsanlar, saf düşünce alanında oyun oynayabilir, oyunlarıyla problemlere yaratıcı çözümler üretebilirler (Bateson ve Martin, 2014). Oyun sırasında, özellikle birey tek başına oynuyorsa, güdülenme içsel olmaktadır, yani dışsal bir ödüle ihtiyaç yoktur. Oyunun, kişinin kendi yaşam alanıyla ilgili bilgisini artırdığı ileri sürülmüştür. Oyun, kişiyi daha geniş ve farklı koşullara alıştırmakla strese karşı daha dayanıklı kılabilir veya bireyin davranış dağarcığını genişletebilir. Oyun, problemlere yaratıcı çözümler üretmeye yardımcı olabilir (Bateson ve Martin, 2014). Oyun esnasında nesnelere her açıdan incelenir ve gerçek dünyada gördüğümüzün dışında farklı şekillerde değerlendirilebilir. Nesnelere ne şekilde incelenirse incelenirse bir kere tecrübe edilen nesne daha sonraki seferlerde ilk karşılaşmada tanımlanabilir. Nesnelere oynamak kişinin çevresini tanımasına bilgi birikimi oluşturmaya yardımcı eder; çünkü oyun objeleri tanımayı, neden sonuç ilişkisi içerisinde değerlendirmeyi ve dünyanın farklı görüşlerle ve deneyimlerle keşfetmeyi sağlar.

Oyun sayesinde yeni bir davranış biçimi keşfetmek bir yaratıcılık türüdür. Yaratıcılığın bir diğer türü de var olan davranış biçimlerini yeni bir tarzda uygulamaktır (Bateson ve Martin, 2014). Gordon Brughardt (2005) sınırlı yararları olan oyun biçimlerinin evrim süresince daha geniş yararları olan daha karmaşık oyun biçimlerine yol açtığı bir süreç önermesinde bulunmuştur. Oyunun öncülleri başka etkinliklerin içerisindeki ikincil davranışlar olup oyunun ileri sürülen yararlarından bir tanesini içerdiği için seçilerek benimsenmiş olabilir (Bateson ve Martin, 2014). Oyun yaratıcılığa neden oluyorsa ve daha yaratıcı bireylerin hayatta kalma ve üreme şansı daha yüksekse, o halde evrim için gerekli koşullar sağlanmış demektir (Bateson ve Martin, 2014). Oyun esnekliğe yol açar; çünkü birey oyun sırasında bilgilerini ve becerilerini daha geniş çapta geliştirir. Oyunun bir problemi çözmede veya o an için bir noktada saplanıp kalmaktan kurtulmada o andan uzaklaşıp, dışarıdan olaya bakıp, tekrar değerlendirerek yaratıcı olunmasını sağlayan özellikleri kişi için yararlıdır (Bateson ve Martin, 2014). Oyundan, ileride karşılaşılabilecek problemlere karşı kullanılacak çözümler veya farklı bakış açıları çıkabilir. Farklı biçimlerde de olsa oyunun bu yönleri yaratıcıdır. Zoolog George Bartholomew (1982) şöyle der: “Yaratıcılık genellikle oyunun karmaşık bir işlevi olarak ortaya çıkar. Yavru hayvanların coşkun davranışlarıyla yakından ilgilidir. İnsanların en yaratıcıları da elbette bu coşkun yaratıcılığı asla kaybetmez.” (Bateson ve Martin, 2014, s. 76).

Oyun, bireyin yeni çözümler bulmasını ve sıradan çıkarmaları için yeni yollar bulmasını sağlayan yeni düşünme ve yeni fikirler üreten bir mekanizma sunar. Günlük yaşama ek olarak, bilim adamlarının ve sanatçıların yaratma sırasında yeni çözümler ve sıra dışı yaratmalarına yaratıcı şekilde oyun oynamanın önemini göstermektedir. Hayvanlarda yapılan çalışmalardan elde edilen kanıtlar, daha fazla oynayan kişilerin hayatta kalma ve üreme olasılıklarının daha yüksek olduğunu göstermiştir (Bateson ve Martin, 2014). Her ne kadar bu durum, insanlar kadar hayatta kalmak için önemli bir faktör olmasa da, oyun toplumda kendini gerçekleştirme noktasında yaratıcılığın önemine ve sanatsal üretimden etkilenen kişisel duymalara bağlı olarak önemli bir nokta.

2.8 Sanatsal Yaratıcılık ve Oyun

Çocuk ve hayvan oynamaktan zevk almaktadırlar ve oynarlar. Bu yüzden özgürlerdir (Huizinga, 2010). Oyunun kurallarını bilerek, oyuncu oyuna katılmaya istekli olduğu için bu hala özgür bir yaklaşımdır. Kişi oynarken, kendi hayal gücünü ve yetenekleriyle kendi alanını, özgürlüğünü yaratır bu yüzden oyuna devam etmek veya oyundan ayrılmak istiyorsa onun özgürlüğüne sahiptir. Oyuncunun oynamaya başladığı sırada oyuncunun oyun kuralları dâhilinde yaşadığı özgürlük, ciddiyet, kaygı, gerginlik, heyecan, heyecan paylaşımı, düzen, karşıtlık, zevk gibi birçok fiziksel ve duygusal durum vardır. Sanatçının yapım süreci bir oyun gibidir. Her yeni başlangıç, işin sonuna kadar sürecek yeni kurallar ve heyecan taşır. Her yeni sanat prodüksiyonu gerçekten yeni ve kalıcı bir oyundur.

Gauguin, Kandinsky, Klee ve Dubuffet'nin de aralarında yer aldığı, modern dönem öncesinde ve modern dönemde yaşayan birçok şair ve sanatçı, çocuğu hayal dünyası en geniş olan kişiler olarak el üstünde tutmuşlardır. Çocuğun sanatını en saf ve özgün olduğu için ilkel ve çocuksu olmasına rağmen sanatın temeli olarak görmüşlerdir. İçlerindeki çocuğu öldürmeden ilkel sanatı en önemli unsur olarak kullanmışlardır. Yetişkinlerin tamamen rollere büründüğü dünyasını reddedip içlerindeki çocuğu canlı tutmaya çalışmışlardır (Kuspit, 2006). Tansuğ'un (1988) tanımıyla; sanat, manevi düzene olan ihtiyacı karşılayan bir form oluşturma eylemidir. Böylece, oyun yaratıcı eylemin hem parçası hem de nedeni olarak düşünülebilir.



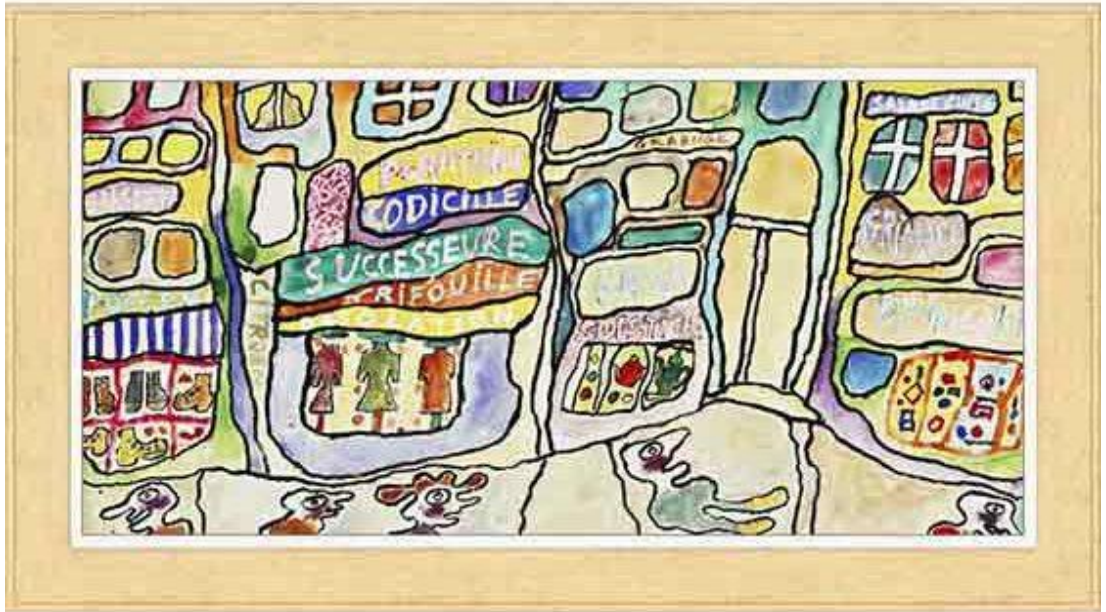
Şekil 22: Paul Gauguin, Bretonlu kızlar dansta, 1888



Şekil 23: Wassily Kandinsky, beyaz çizgili resim, 1913



Şekil 24: Paul Klee, cesaret, 1939



Şekil 25: Jean Dubuffet, ucuzluk, 1961

Oyun alanının kendine has bir sistemi vardır. Günlük yaşamın karmaşası içinde oyundaki düzenin nitelikleri (gerilim, denge, salınım, zıtlık, çeşitleme, birbirinin yerine geçme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm) estetik ve biçim yaratma

kaygısıyla doludur. Benzer durumları sanat yapıtları için de söylenebilir. Sanat eserlerinin de oyundaki gibi kendilerine özgü düzenleri vardır. Oyun sadece becerilerin öğrenilmesine hizmet etmekle kalmaz, bu becerilerin gelişmesine ve geliştirilmesine de yarar. Bu şaşırtıcı bir durum değildir. Bir sanatçı ya da bilim adamı ancak kendi disiplininin becerilerinde ustalaştıktan sonra, yeni bir şeyler yaratmaya ve öğrenmiş olduklarının sınırlarını zorlayarak bunların ötesine geçmeye hazır hale gelir. İlk bakışta resimleri sıçratılmış boyadan başka bir şeye benzemeyen Jackson Pollack gibi bir ressam, kendi eşsiz yöntemini geliştirmeden önce klasik tarzda eğitilmiştir (Elkind, 2007, s. 157).

İnsanlık tarihi son derece yaratıcı ve oyunbaz kişilerden örneklerle doludur. Akıl almaz derecede yaratıcı kompozitör olan Mozart oyunbazlığıyla tanınır. Şen şakrak muziplikler, şakalar müziğine yansımıştır (Robert ve Michele Root-Bernstein, 2001) Pablo Picasso'nun sanatının da ne denli oyunbaz olduğu bilinmektedir. Picasso bir keresinde cama resim yaparken filme çekilmiş. Filmde izleyiciler resmin ortaya çıkışını görüyordu ama camın diğer tarafından Picasso aceleyle bir keçi çizmeye başlamıştı, sonra hızlıca keçiyi renklendirmişti. Başka şekiller görünüp kaybolmuş; renkler karışmış, birbirine girmişti. Filmin sonunda keçi çoktan yok olmuştu ve resim neyle ilgili olduğunu söylemek çok zordu. Picasso oyun oynamıştı, muhtemelen şov yapıyordu ama epey eğlendiği ve güzel bir iş ortaya çıkarmıştı (Bateson ve Martin, 2014).



Şekil 26: Pablo Picasso, Mandolinli Kadın, 1910

Picasso Şekil 'de gözüken Mandolinli Kadın eserinde kübist tarzda yaptığı resimde kadın figürünü yorumlarken formla kübik biçimlerde yer değiştirmeler, ayırıp-birleştirmeler ve oynamalar yaptığı gözüküyor. Çocukların yap-boz ya da ekle – çıkar tarzında oynadığı oyunları çağrıştıran bu üslup, sanatçının oyun güdüsünü koruduğunu ve yetişkin bir sanatçı olarak oyunun etkilerini bilinçli bir şekilde sanata dönüştürdüğü eserlerinde gözlemlenebiliyor.

David Kelley ve çalışma arkadaşları ciddi işleri olan ve ilgilenmeleri gereken yetişkin adamlardı ama zamanlarının çoğunu çocuklar gibi oyun oynayarak geçirirlerdi. Nesnelere, parçalarla ve anaokulu malzemeleriyle oynayarak eğlenmişlerdi. Zaten bu araştırmada oyunun yaratıcılığı noktasında asıl gerekli görülen daha ilkel objeler ve anaokulu malzemeleri gibi nesnelere oynamak. Kelley, Elindeki materyallerle oynayarak hızlı bir şekilde ilk örnekler yapıyordu. Bu, saf bir yaratım olmakla birlikte fikirleri hızlı bir şekilde somutlaşabiliyordu. Eğlenceli vakit geçirmişlerdi ama örnekleri yüksek standartlarıyla tanınan Jobs'a göndermeleri gerekiyordu. Apple zarif tasarımlarıyla dünya çapında ün kazanmıştı ancak Hovey-

Kelley ona anaokulun seviyesinde dört, beş yaş çocukların elinden çıkmış gibi görünen bir örnek sunuyordu. Atık malzemeler, bir roll-on deodorantın topu, buzdolabının bir parçası, bir arabanın vites kolu, süpermarketten bir plaka, yapışkan bant ve lastiklerle tutturulmuş. Erişilebilir teknolojinin yapabileceği en karmaşık fare olan yeni bir dinamik bilgisayar faresiydi. Farenin önceki sürümleri, yalnızca çok zahmetli küçük parçalarla dolu ve yapılması çok pahalı, yukarı, aşağı ve sola ve sağa hareket ettirilebilirdi. Kelley'nin örneğinin temel prensibi, yani özgürce yuvarlanan bir topun bir optoelektronik sistemle eşleşmesi, Yapılan bu çalışma yıllarca bilgisayar faresi yapımında kullanıldı. Milyarlarca yapıldı. Bu başarıyla birlikte Hovey-Kelley ünlü uluslar arası tasarım danışmanlığı IDEO'ya dönüştü (Judkins, 2017). M.C. Escher (1989), Doğa ile uğraşmaktan ve mekânsal olarak bilmek ve alay etmekle uğraşmaktan zevk aldığını, bu da oyundaki gibi bir tavır içerisinde olduğu anlamına geliyor.

Oyun oynarken çocuğun çevresini taklit ettiği gibi sanatta da taklit etmek bir oyun gibi yer almaktadır. İnsan her zaman sadece ondan faydalanmak için bakmamış, sanatın var olmasının başlangıcı olan mimetizm (taklit) yoluyla doğadaki sesleri ve renkleri doğaya uygun olarak gerçekleştirerek, kusursuz güzelliği, sesinde, sazında, çizgisinde ve yontusunda yorumlayıp, vücut diliyle doğaya farklı bir anlam katmıştır. İnsan kendi beceri ve yetenekleriyle yarattığı simge ve sembolleri, tekrarlarla, anlatarak, seslendirerek, çizerek ya da yontarak geleceğe miras olarak kazınmıştır. Taklit farklı sanat akımlarında bir yöntem olarak kullanılmış ve sanatçılar tarafından taklit etmek anlatmak istedikleri konular, problemler için bir dil niteliği taşımıştır. Bu durumu bazı düşünürler “mimesis” olarak tanımlamışlardır. Mimesis bu yönüyle sanatta oyun güdüsüyle ortaya çıkan ve sanatı geliştiren bir kavramdır. İzlenimecik gibi birçok sanat akımı mimesisin etkisiyle gelişmiştir. Günümüz yaşamında da sanatın geldiği noktada tasarımlarda kendini göstermektedir. Örneğin; Starck, Juicy Salif'i (Şekil 16) bir restoranda mürekkep balığı yerken tasarladı. Mürekkep balığının üstüne limon sıkarken mürekkep balığının şeklinin bir limon sıkacağına olup olmayacağını düşündü ve bir peçetenin üstüne çizim yapmaya başladı (peçete şu anda Milano'daki Alessi Müzesi'nde kalıcı olarak sergilenmektedir) (Judkins, 2017).



Şekil 27: Philippe Starck'ın Juicy Salif tasarımı, 1990

Yaratıcılık alanında değerli ve önemli bir isim olan Bob McKim “Üniversitede hoca ve yaratıcı danışman olarak ana rolüm insanların oynayacak kadar güvenli hissedecekleri bir durum yaratmak. Gelişmemizi sağlayan oyunbaz olmaktır.” diyor (Judkins, 2017, s. 91).

Oyun, çağlar öncesinden bu yana insanda ya da hayvanda en temel gelişim kaynağıdır. Ve temel kaynakların üzerinde durulduğu takdirde ileri boyutta gelişimler ve kazanımlar sağlayacağı da muhakkaktır. Bu yüzdendir ki oyu, her ne kadar önemsiz gibi gözükse de bu konuyu ele alan ve üzerine düşünen kişiler tarafından önemi keşfedilmiş ve uygulayanlar da başarıya ulaşmıştır. Bin dokuz yüz kırklarda Jean Dubuffet gibi sanatçılar oyunun değerini yeniden kavramaya öncülük ettiler. Dubuffet olgunluğun ek çok faydası olmakla birlikte yaratıcılığın önemli bir malzemesini unuttuğunu fark etmişti. İngiliz düşünür Spencer’a göre sanatın kaynağında oyun vardır. Oyun da sanat da gönüllü ve bir amaç gütmeyen yapılan uygulamalardır. Sanat, çocuk oyunlarının devamıdır ve bu çocuk oyunları evrilerek sanatı doğurmuştur (Baran, 2006). Oyun gibi gözükse de aynı üslupta olan sanat akımları da vardır. Sürrealistlerde çocukluğa dönüş, o döneme olan hasret bu tavrın en önemli örneği sayılabilir. Çünkü çocukluk, yaşam döngüsünün en özgür, en serbest, en gerçekçi dönemidir. Breton bu konuda yaşamın sıradan bir ömür olduğunu ve hayal kırıklığı ile insanın teselliye mutlu çocukluk günlerinde bulduğunu

belirtir. Böylece kişi hayal dünyasında da bir yaşam dönemini yaşamaya devam eder ve o an içinde bulunduğu yaşantının sıkıntılarından kurtulma fırsatı yakalar. Bu bağlamda sürrealistler için sanat zaten bir oyundan ibarettir. Tabii ki büyüklerin oynadığı oyun. Çocuk nasıl oyuncakları ile tamamen kendi istek ve arzuları doğrultusunda özgürce kendi oyun dünyasını kurup o dünya içinde yaşarsa, sanatçı da bastırıldığı yetişkinlik duygularını, arzu istek ve hayallerini sanat imkânları ve gereçleri içerisinde yaşar.

1950'li yılların sonunda sanatsal üretimlerinin ve düşüncelinin temelinde çocuk resimleri ve oyunlarını yerleştiren Cobra Grubu üyeleri ve Guy Debord'un katılımıyla kurulan Situasyonist Enternasyonal Hareketiyle sanat ve hayat birlikteliğini tekrardan kurma çabaları gösterilmiştir. Sonrasında sanatlarının anlaşılabilir olması ve daha fazla yayılması için oyunu bir araç olarak kullanan Fluxus akımıyla sürmüştür. Belçika, Danimarka ve Hollandalı bir sanatçı topluluğunun Paris'te kurduğu Cobra grubu sanatçıları ise, İkinci Dünya Savaşı sonrasında, savaşın neden olduğu Batıcı düşünceleri yok sayıp, sanatlarını Batı'dan kültüründen uzak olan kültürlerle beslerler: ilkel insanlar dönemini ait tavırlar totemler, ritüeller, tılsımlar, Doğu kaligrafisi gibi kaynaklardan beslenirler. Çocukların ve akıl hastalarının salt yaratıcılıklarından faydalanmanın yanı sıra insanların bilinçaltılarında gizlenmiş olan fantezilerine ait imgeler de ararlar. Sanatçı beslendiği kaynaklar doğrultusunda eserler çıkarır ve o ideoloji doğrultusunda dönemini yansıtır.

Yaratıcı edimde önemli olan ilk şey bir karşılaşma olmasıdır. Sanatçılar uygulamaya geçmeden önce resmetmek istedikleri durumla örneğin bir manzarayla önce bir karşılaşır. Ona bakarlar, farklı açılardan incelerler ve onun içselleşip bağ kurarlar. Ya da, soyut ressamalarda gerçekleştiği gibi karşılaşma, sonradan palettteki farklı renklere, tuvalinin yüzeyinde ya da beyazlığında kendini dışa verecek bir fikirle, bir iç hayalle olabilir. Ya da bilim insanları araştırma ve inceleme materyalleriyle, deneyler ve araştırma alanlarıyla yüz yüze geldiğinde aynı durum söz konusudur. Bir çocuğun oyunu da karşılaşmanın esas özelliklerine sahiptir. Zaten oyunun yetişkinin yaratıcılığının oluşumunda önemi ve ilk ortaya çıkış dönemlerinde oynadığını, oynayarak geliştirdiğini biliyoruz (May, 1975). Karşılaşmanın yoğunluğu kavramını, odaklanmak, dalıp gitmek, kapılmak, gömülmek, bütünüyle emilip gitmek, vs.

yaratıcı sanatçı veya bilim insanının durumunu veya oyun oynayan çocuğu tanımlamak için kullanılırlar.

Sanatçılar çok belirgin nörolojik değişiklikler yaşarlar, ayrıca birey yaratıcı iş sırasında aşırı bir odaklanma gösterip yeme, içme gibi temel ihtiyaçları aksatacak derecede zamanın nasıl geçtiğini anlamazlar. Tıpkı oyun esnasında girilen hal ve odaklanma, kendini kaptırma gibi. Bu yoğunlaşma, bilinçli veya istekli bir nedenle alakalı olmak zorunda değildir. Dalgınken, rüyalarda ya da bunlar gibi bilinçdışı durumlarda ortaya çıkabilir. Ama dalgınlık esnasında gelen farkında olmadan kavrayışlar ve ilhamlar da sanıldığı gibi alakasız bir anda dışarıdan gelmezler. Kendimi gerçekten güvende hissettiğimiz ve gevşediğimiz zamanlarda, bir fantezide ya da oyunu çalışmaya yeğlediğimizde meydana gelebilirler. Ama bu yanıtlar ve kavrayışlar ancak kişinin bilinçdışı ya da bilinçli olarak en çok üzerinde durduğu, düşündüğü ve uğraştığı alanlarla ilgilidir. Çünkü daha önceki bölümlerde de bahsedildiği gibi gizil bilinçdışı kayıtlar en fazla donanıma bilgiye sahip olunan alanlarda mevcuttur.

Sanatçı oynuyor; heyecanlı, zorlanır, asileşir; sonuçta ortaya çıkan nesnelere, ona kayıtsız nesnelere olamaz. Her birey, kendi yaşamında, kendisini şekillendirmede bir faktör olarak kendi kendine şekillendirdiği oyunlar ve oyuncaklar ile var olur. Çağın sosyo-ekonomik bir göstergesi olmasının yanı sıra, sanat söz konusu olduğunda bir ifade biçimi de olabilirler. Tüm insan deneklerinde olduğu gibi, oyun ve sanat arasındaki ilişki, sanatçının sınırsızca genişlemesini sağlar ve her sanat alanında bu konu başka şekillerde ele alınabilir.

2.9 Yaratıcı Bireyin Toplumdaki Önemi

Hayatlarımızı anlamlı şekilde yaşamak için kendimizi, dünyamızı ve çevremizi anlamamız ve tanımamız gerekiyor. Oyun oynamanın, bize bu anlamda gerekli becerileri ve dürtüleri kazandırabileceğini birçok araştırmanın sonucu olarak görebiliyoruz.

Oynamanın, çalışmanın tam karşılığı olması beklenmektedir. Çalışmak, kişinin arzu edilen bir hedef doğrultusunda emek harcaması ve doğru yöntemleri kullanması anlamında “teknik etkinlik” olarak adlandırılabilir. Oyunda da çalışmada olduğu gibi amaç ve yöntemler vardır. Fakat oyundaki araç ve yöntemler gönüllü olarak en etkili

araçlar ya da en etkili yöntemlerden oluşmayabilir (Suits, 1980). En yaratıcı sanatçılar ve bilim insanları genelde tabuları, sınırları yıkmaya hevesli aynı zamanda en oyuncu, oyunbaz tavra sahip kişiler olmuştur (Bateson ve Martin, 2014).

Nobel Ödüllü ünlü bilim insanı Richard Feynman fizikten sıkıldığı yıllarda şöyle yazmıştı: “Fizikten şu aralar bir nebze bıktım; oysa eskiden fizikle ilgilenirken çok eğlenirdim. Çünkü fizikle oynardım. Yaptığım şeyler nükleer fizik adına çok önemli olmak zorunda değildi, benim için önemli olan onunla oynamanın ilginç ve zevkli olup olmadığıydı ve ne yapmak istiyorsam onu yapardım” (Bateson ve Martin, 2014, s. 77). Sonrasında fizikle yeniden oynamaya başlayan Feynman nükleer fiziğe değerli katkılar sağladı. Filozof Thomas Kuhn, bilimsel araştırmaları oyuna benzetmiştir (Kuhn, 1962). Penisilinin anti-bakteriyel özelliklerini bulan Alexander Fleming Mikroplarla oynadığını, kuralları çiğnemek ve daha önce kimsenin düşünmediği bir şeyleri keşfedebilmenin ne kadar güzel olduğunu ifade etmiştir (Maurois, 1959). Watson ve Crick, DNA'nın yapısıyla ilgili farklı teorileri hızlıca test etmek için modelleme yöntemini benimsemişlerdiler. Anaokulu çocuklarının oynadığı oyuncaklar gibi renkli minik toplar kullanmışlardır. Watson şöyle demiştir: "Yapmamız gereken tek şey bir dizi moleküler model oluşturup onlarla oynamaktı." Geim ve Novoselov'un grafeni başta kurşun kalem uçları ve bantlarla oynarken keşfettiler. Geim bir söyleşide şöyle demiştir: "Oyunbaz bir tavır her zaman için araştırmanın ayırt edici niteliği olmuştur..." (aktaran Bateson ve Martin, 2014, s. 77-79). Erikson, siyasetçilerin ve politikacıların, gizli kapılar ardında döndürdüğü stratejik planlarda da aynı oyun tavrını sergilediklerini ileri sürmüştür. Oturma odasında oturup çocuklarla televizyon seyretmek, “televizyonla konuşmak”, kendi aramızda televizyondaki program üstüne söyleşmek, bütün bunlar da birer oyundur. Bireysel olarak eğlenmek, hayaller kurmak, fikirler yürütmek, dilek tutmak da kafanızdaki birtakım fikirlerle oynamaktır. Kısacası, keyif almak amacını taşıyan her türlü etkinlik oyundur (Terr, 1999). Ekonomist Paul Samuelson'un resmi yazılar, makaleler yazmaya ve çok ciddiye alınmak yerine daha keyifli, eğlenceli fikirleri vardı. Kitapları bazen o kadar oyunbaz oluyordu ki heyecan dolu bir çocuksuluk taşırdı. Yaratıcı olmayan bir alanda bile yaratıcı düşünceye sahip olabilmek büyük bir avantajdır. Bu durumu ekonomi gibi zor sıkıcı bir alana uygulayabilen Samuelson “Sizin için oyun gibi olacak işi hayatınızın erken safhasında bulmanın hayati önemini

asla küçümsemeyin” der. Onu bu anlamda özel kılan da oyuncu zekâsı ve yaratıcılığı olmuştur (Judkins, 2017, s. 56).

Pek çok girişimci, şef, öğretmen, yazar ve sanatçı en büyük eserlerini iç gözü ve algıları yaşla birlikte derinleştikçe üretirler. Yaratıcılık söz konusu olduğunda olgunluk bir avantajdır. Ne kadar hayat tecrübesi edinirseniz çıkarılacak malzeme de o kadar artar. Yaratıcılık söyleyecek bir şeyinizin olmasıyla ilgilidir. Yaratıcı bir insan yaşlanmayı reddedemez ama büyümeyi reddedebilir. O oyunbaz çocuk tavrını ömürleri boyunca koruyabilir. Yaratıcılık, zihnin maddenin önüne geçmesidir. O madde boya, mürekkep, kâğıt ya da herhangi bir şey olabilir (Judkins, 2017).

Oyun sırasında edinilen deneyimlerin yaşamın ilerleyen döneminde kullanılabileceğini ve karşılaşılan yeni problemleri çözmek için değişik şekillerde bir araya getirilebileceğini ileri sürülmüştür. Oyun, deneyimleri bireyi sonraki tecrübelerinde doğrudan bir şeyler yapabilmenin farklı yollarını öğrenmede yol gösterici olabilir (Bateson ve Martin, 2014). Sosyal psikolog ve eğitim bilimci Graham Wallas yaratıcılık sürecinin hazırlık, kuluçka, sezendirme, aydınlatma ve doğrulama olmak üzere beş basamağını tanımlamıştır (Wallas, 1926). Birey oyun sırasında elde ettiği deneyimlerin yararını hemen görmeyebilir, bazen de görebilir. Pek çok değişik davranış ve fikir değersiz çıkabilir ama bazıları daha sonra, birey bir problem yaşadığında o deneyimler çok büyük önem kazanabilir (Bateson ve Martin, 2014). Yaratıcılığın 1960'lardan sonra sistematik bir bilgi birikimine ulaştığı görülmektedir. Bugün, bu kavram ürün, süreç, yaratıcı kişilik ve yaratıcılık geliştirme ortamı ürün olarak dört boyutta kabul edilir. 1990'larda ortaya çıkan, başka bir deyişle ifadeler ya da ürünler olarak ortaya çıkmayan yaratıcılık biçimleri vardır. Sonuç olarak, yaratıcılık yeni, özgün ve beceri temelli bir ürün olarak ortaya çıkan veya henüz benzersiz bir problem çözme süreci kullanan ve bireysel zekâ unsurlarını kullanan bir ürüne dönüşmeyen bilişsel bir yetenek olarak tanımlanabilir. Özgün ve üretken kavram tanımının insanlığa fayda sağlayacak ürünlerin ortaya çıkmasını sağlayacak bir eylem olduğu düşünüldüğünde, seksen yıl boyunca yürütülen bilimsel çalışmaların önemi daha iyi anlaşılacaktır.

Kim olursanız olun ya da ne yaparsanız yapın oyun duygusunu korumak durumdan en iyi şekilde istifade etmenin tek yoludur. Oyun her tür faaliyet alanına yardımcı

olabilir çünkü bütün erişilebilir seçenekleri onun üstünden açığa çıkarır ve keşfederiz. Gelecek, oyunla yeniden bağ kurabilenlere aittir (Judkins, 2017).

Oyun, farklı düşünce ve eylem kombinasyonları oluşturarak veya gelecekteki problemler için farklı çözümler sunan deneyimler sunarak yaratıcılığa yardımcı olur (Bateson ve Martin, 2014). Oyuna ve oyunbazlığa olanak sağlama, yeni ürünlere veya bir şeyleri değişik yollarla yapmaya dönüşebilen yeni düşünceler üretmeye yardımcı olabilir. İnsanlar oyun boyunca biriktirdikleri deneyimlerden derhal yararlanamayabilir; Yine de bazen yapabilir. Bununla birlikte, eğer gelecekte yaratıcı bir çözüm gerektiren bir zorlukla karşılaşılırsa, bu deneyimler çok önemli olabilir (Bateson ve Martin, 2014). Yazar ve psikiyatrist Dr. Stuart Brown, onlarca yılını iş dünyasındakilere ve Nobel Ödülü kazananlar dâhil hayatın her alanındaki insanlar için oyunun önemini incelemeye adanmıştı. Oyunun insan hayatındaki önemini araştırırken altı binden fazla vaka incelemesi yaptı. Oyun bir katalizördür. Üretkenliği destekler ve problem çözmede hayati önem taşır. Yaptığınız şey iş mi yoksa oyun mu bilmiyorsanız, kendi alanınızda başarılısınız demektir (Judkins, 2017).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

III. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, veri toplama araçları, veri toplama tekniği ve verilerin analizi açıklanmıştır.

3.1 Araştırmanın Modeli

Araştırma kapsamında belirlenmiş olan problemin, amacına uygun şekilde çözüme ulaştırılması için, ulusal ve uluslararası literatür taraması, (kitap, dergi, makale, tez, bildiri vb.), internet ortamında veri taraması yapılarak veri toplama yöntemi uygulanmıştır.

Bu araştırmada yerli ve yabancı olmak üzere yaratıcılık, sanat, pedagoji, psikoloji, sosyoloji ve oyun üzerine yazılmış olan kitaplar, makaleler ve sunumlar üzerine literatür taramaları yapıldı.

3.2 Veri Toplama Araçları

Araştırmada belirlenmiş olan problemin, amacına uygun şekilde çözüme ulaştırılması için, ulusal ve uluslararası literatür taraması yapılarak konu ile ilgili kitap, makale, bildiri, tezler ve internet ortamındaki verilerden yararlanılmıştır. Birincil kaynak olarak Paul Martin ve Patrick Bateson eseri olan “Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnavasyon” kitabı ile Johan Huizinga’nın Homo Ludens kitabı kaynak alındı.

3.3 Veri Toplama Tekniği

Araştırmada veri toplama tekniği olarak ilgili literatür taraması yapılmıştır. Taramaların ardından ilgili konuların gruplandırılıp derlenmesi ve değerlendirmesi yapılmıştır.

3.4 Verilerin Analizi

Bu araştırmada veriler üzerinde nitel analiz yöntemi olan betimsel analiz kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen çıktılar yorumlanarak düzenlenmiş ve değerlendirilmiştir. Bu elde edilen bulguların değerlendirilmesine uygun bir yöntem olduğu için bu analiz türü tercih edilmiştir. Betimsel analiz, birçok veri toplama tekniğiyle elde edilen bilgilerin önceden belirlenmiş temalara göre yorumlanmasıdır.

Betimsel analizin dört aşamasından ilkinde arařtırmacı, problem ve alt problemlerden, arařtırma ve görüřmelerin kavramsal gemiřine dayanan veri analizi için bir çereve sunar. Bu çereve, verilerin düzenleneceęi ve sunulacaęı temaları belirler. İkinci aşamada, arařtırmacı bu verileri bu çereveye dayanarak okur ve düzenler. Verileri anlamlı ve mantıklı bir şekilde analiz etmek önemlidir. Üüncü aşamada, düzenlenen veriler tanımlanır ve doğrudan alıntılanması gerekebilir. Son olarak, arařtırmacı bulguları açıklar, bağlantılar kurar ve mantıksal anlamlarını kurar. Sürecin sonunda arařtırmacı, sebep-sonuç ilişkisi kurarak yorumlarını güçlendirir ve farklı fenomenler arasında karşılaştırma yapabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Arařtırmanın tamamında literatür arařtırması ile elde edilen veriler yapılan arařtırma kapsamında incelenerek deęerlendirilmiřti.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

IV. BULGULAR

Araştırmanın başında öncelikli olarak oyunun çocuğun bedensel becerilerini geliştirmede, psikolojisini anlamada, kişiliğinin olumlu yönde geliştirilmesinde etkin rol oynadığına dayanan bulgular ele alınmıştır. Çocuk için oyun, öğrenme, gelişimini sağlama ve eğlenme aracıdır. Çünkü oyun çocuk için uyarıcı bir etkiye sahiptir ve bu uyarıcı gelişme alanlarını uyarır. Tüm gelişim alanlarını oynayarak, istemeden de olsa çocuk geliştirmiş olur.

Çocukluk dönemindeki oyunun, gelişime ve yaratıcılığa olan katkıları kabul edilip, daha ötesinde yetişkinlik döneminde de oyun güdüsünün olduğu farkında olarak ya da olmayarak yetişkinlerin de eskisi kadar olmasa bile oyun oynamaya bir şekilde devam ettiği görülmüştür. Sevgi, iş ve oyun, yaşam döngüsüne, insan düşünce ve eylemine güç veren üç doğal dürtüdür. Oyun dünyaya adapte olacağımız ve yeni öğrenme deneyimleri yaratacağımız gereksinimimizdir. Bizimle birlikte gelişen bu oyun içgüdü, inşa etme ihtiyaçlarımızdan geliyor olabilir. Oyun oynamak, kişileri yetişkin hayata hazırlayabilir. Motor yeteneklerini, hayal güçlerini zorlayarak onlara egzersiz alanı yaratıp, belirli yetenekleri kazandırabilir.

Yetişkin insanlarda da kesinlikle oyun oynama yetisi vardır ve biz bazen yetişkinlerin bundan yararlandıklarını ileri sürüyoruz. Yetişkinlerin sanatsal yaratıcılığında oyun güdüsünün etkilerini araştırırken elde ettiğimiz en önemli bulgu, oyunun sadece çocuklar için olmadığı, yetişkinlerde de oyun güdüsünün olduğu ve bu güdünün üstüne gidildiğinde faydalı sonuçlar doğuracağına dair bulgulardır. Günlük konuşma diline özgü pek çok kullanımı dışında, biyologlar ve psikologlar tarafından kullanılan “oyun”, “ciddi” veya “iş” olmayan neredeyse her etkinliği belirten kapsamlı bir terim olarak belirtilen oyunun aksine ciddi ve iş olabilecek birçok durumda da var olabileceği ve hatta faydalı olabileceğine dair bulgular edinilmiştir. Örneklerde verdiğimiz gibi birçok sanatçı ve bilim adamı için yaptıkları iş bir oyun gibidir ve oyunla benzer özellikleri taşıyan ruh hali içinde ürünler ortaya koydukları gözlenmiştir.

İnsan, dünyada var olduğu andan itibaren; sanat ve yaratıcılık iç içe geçmiş kavramlardır. İnsanla sanat arasındaki bağlantının sanatla yaratıcılık arasında olduğunu ve bu kavramların birbirinden ayrı düşünülmediği sonucuna varılmıştır.

Oyun oynarken çocuğun çevresini taklit ettiği gibi sanatta da taklit etmek bir oyun gibi yer almaktadır. Oyun sırasında çocukların etkili bir şekilde dinlediği ve duygularını ifade ettiği bulundu. Bu bulgular bize çocuğun oyun aktivitesinin dil gelişimine etkisini göstermektedir. Oyun etkinliği, kelime haznesinin gelişmesini, düzgün cümleler oluşturmasını, duyguları kolayca ifade etmesini, fikirlerini paylaşmasını, yeni deneyimler sağlamasını sağlayacaktır.

Oyun söz konusu olduğunda, özellikle birey tek başına oynuyorsa, güdülenme içseldir, yani dışsal bir ödüle gerek yoktur. Oyun davranışı kendiliğindedir ve birey için ödüllendiricidir; içsel güdülenme gerektirir ve oyunun amacı oyundur. Oyun "eğlenme"dir. Oyun kavramı görünür eylemlere olduğu gibi düşüncelere de uygulanabilir. İnsanlar oyun oynayabildiği gibi gerekli güvenli ortam sağlandığında oyuncu düşünceler de geliştirebilirler. İnsan oyunlarının çoğu düşünce olarak zihinde devam ederken direk uygulama olarak dışa vurmayabilir. Oyun, farklı düşünce ve eylemler ortaya çıkararak veya daha sonra karşılaşacağı problemler için değişik çözümler üretmeyi sağlayan deneyimler kazandırarak yaratıcılığa yardımcı olur.

En yaratıcı sanatçılar ve bilim insanlarının ortak özelliği tabuları yıkmaya, sınırları zorlamaya ve oyuncu düşünce yapısıyla hareket etmeye yönelik kişiler olmalarıdır. Günümüz sanatı adına sunulan objelerin anlamlarının en azından dönemi açısından geçmişten farklı olduğunu vurgulamak yanlış olmaz. Sanat; Sanatçı, sanat eseri ve sanat alıcısı bağlamında tek başına bir anlam ifade etmediği ve onları bir bütün olarak ele almanın gerekli olduğu bilinmektedir.

Araştırmada öncelikli olarak oyun; yetişkinlik, sanat ve eğitim gibi konular tek tek incelenmiştir. Ardından bu konular arasında bağlantılar kurabilecek araştırma sonuçları ele alınmıştır. Yaratıcılık ve sanat ile oyun ve yaratıcılığın birbirini tamamlayan, geliştiren kavramlar olduğu bulgusu ile çalışma devam etmiştir. Daha sonrasında ise bu bulgular ile birlikte sanat, oyun ve yaratıcılığın yetişkinlik dönemindeki yerine ve önemine dair bulgular edinilmiştir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1 Tartışma

Çok yönlü kullanımını bir yana bırakırsak “oyun”, “ciddi” ve “iş” olmayan herhangi bir etkinliği belirten kapsamlı bir terimdir ve bu nedenle genellikle yetişkinlik döneminden çok, çocukluk dönemiyle ilişkilendirilir (Bateson ve Martin, 2014). Çocuğun gelişiminde oyunun faydaları ve önemi oldukça önemlidir. Fakat bu durum çocukluk döneminden sonra azalsa da tamamen yok olmamaktadır. Oyun ya da oyuncu düşünce yapısının çocukluk dönemindeki uygulamalar gibi olmasa da evirilerek yetişkinin bakış açısına, yaşam tarzına ve düşünce yapısına dâhil edilerek devam ettirilmesi gerekir. Oyun yeterince ciddiye alınmaz, oysa yetişkinler için de çocuklar için olduğu kadar önemlidir (Judkins, 2017). Yetişkin insanlarda da kesinlikle oyun oynama yetisi vardır ve bazen yetişkinlerin bundan yararlandıklarını ileri sürüyoruz. Çocuk doğru olan ve yanlış olanı ayırt edeme, kısıtlamaları ve tabuları yoktur. Bu yüzden çocuk özgürdür. Neyin işe yaradığını henüz keşfetmemiştir, oysa yetişkinler bir öncesinde ne işe yaradıysa onu tekrarlar (Judkins, 2017). Oynamanın, çalışmanın tam zıttı olması beklenmektedir. Çalışma “teknik verimlilik” olarak tanımlanmakta olup, istenen hedefe ulaşmak için mevcut olan en etkili araç ve yöntemleri kullanmaktadır. Oyunda da açıkça bir hedef olduğuna ve bu hedefe erişmek için araç ve yöntemler kullanıldığına göre oyunun teknik etkinlikten farkı, oyunda kullanılan araçların en etkili araçlar olmamasıdır (Suits, 1980). Zaten yetişkinlik döneminde yaratıcılığı etkilemesi için olması gereken oyun ve oyun güdüsünün kullanılması için ileri düzeyde şekillenmiş nesnelere veya kuralları belirlenmiş oyunlara ihtiyaç yoktur. Örneğin bir iş ya da plan sırasında stratejik bir organizasyon yaparken, çakıl taşları, kağıtlar, oyun hamurları geometrik formlarda doğal objeler ya da bir avuç çubuk makarna gibi daha basit düzeyde nesnelere kişi haşır neşir olduğunda daha faydalı ve zihin açıcı keşiflere yönelebilir.

Her şeyden önce oyunun en kısa vadede ve ilk faydası kişiyi günlük yaşantının stresinden, kaygıdan ve tabulardan uzaklaştırarak, özgür bir eğlence ortamı yaratmasıdır. Bu ortamı ve ruhsal hali çalışma ve iş ortamına dâhil ettiğimizde

bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde bir nesneyle ya da düşünceyle oynadığımızda oyunun yaratıcılığa giden yolda ilk adımlarını atmış oluyoruz. Bu bağlamda Brian Sutton Smith'in deyiimiyle "Oyun oynamanın tersi çalışmak değil, depresyondur."

Oyun ruhsal anlamda bizi gençleştirirken, Tecrübe, yaratıcılık ve üretim noktasında geliştirmektedir. George Bernard Shaw'un dediği gibi, "yaşlandığımız için oyun oynamayı bırakmayız, oyun oynamayı bıraktığımız için yaşlanırız" (Bateson ve Martin, 2014, s. 16).

5.2 Sonuç

Oyun, eski çağlardan beri kültürü oluşturan bir unsurdur. Çocuk olmanın en önemli işlevidir. Çocuk, iç dünyasını dış dünyanın varlık nesnelere benzetir, onları kaynaştırır ve oynar. Bu araştırmanın sonucunda varılmak istenen en önemli sonuçlardan biri de, oyunun çocuklardan öte yetişkinler için de hayatın içinde varlığını sürdürdüğü ve bu durumun yetişkinin üretimine, düşünce yapısına yaratıcı katkıları olduğu sonucudur.

Araştırmanın temel alt problemi olan yetişkinlerin de çocuklar gibi oyun oynadığı sonucuna varılmıştır. Yetişkinler de tıpkı çocuk gibi içgüdüsel olarak çevresinde karşılaştığı durumları somutlaştırarak eyleme dönüştürür. Oyun çocuklarla birlikte tüm insanlar için önemlidir. Doğal bir dürtülerle oynadığımız "-miş gibi oyunu", eğlenerek kendimizi tatmin ettiğimiz yetişkinler dünyasında bizi "sanat" oyununa götürür. Yani oyun böylece sanatın oluşumunda da etkili olmuştur. Oyun, aynı sanatta olduğu gibi, özgürleştiricidir. Sanatta da olduğu gibi kurallar belirleyicidir. Ve tamamen gönüllü olarak gerçekleştiği için özgürleştirici özelliğini destekler. Oyun, sanat eseri ve izleyici arasındaki ilişki gibi oyuncuyu başka bir evrene yani –miş gibiler dünyasına götürür. Tüm ciddiyeti ile oyuna katılan oyuncuyu (ya da izleyiciyi) artık gerçek dünyanın nesnelere değil imgelemin ürünleri kuşatır. "Sanatı tarif etmek zorunda olsam, oyundur derim" der Bedri Rahmi Eyüboğlu (Sunay, 2013). Bu durum, daha önceki bölümlerde de belirtildiği gibi tarihte, oyunu yaratım süreçlerine dâhil eden birçok sanatçı ve bilim insanı örneklerinde görülmüştür.

Oyun, genellikle doğrudan pratik bir amacı veya yararı yok gibi görülebilir ama en azından kısa vadede, doğası gereği eğlenceli olmakla kendi ödülünü veriyor gibi görülmektedir (Bateson ve Martin, 2014). Oyun deneyimi ile oyunun yararlı

sonuçları arasında genelde bir süre olsa bile, bazı durumlarda oyunun etkileri hemen ortaya çıkabilir. Bu gibi durumlarda, birey bir beceri kazanır veya hemen hayatta kalma olasılığını artıran bir problemi çözer (Bateson ve Martin, 2014). Yaratıcılık yeni, özgün ve beceriye dayalı bir ürün olarak ortaya çıkmış veya henüz ürüne dönüşmemiş, kendine özgü bir problem çözme sürecini içeren, kişinin zekâ unsurlarını da özgün ve üretime dönük kullandığı bir bilişsel yetenek olarak tanımlanır. Bu kavram oyunla birlikte daha da güçlenir. Yaratıcılıkta olduğu gibi süreç içinde nesnelere veya düşüncelerle oynarken henüz ürüne dönüşmemiş kendine özgü bir problem çözümüne, bir keşfe veya olan bir ürünü farklı bir boyuta taşımaya yol açabilir. Sanatta ve bilimde olduğu kadar eğitime, üretime ve günlük yaşantıya da dâhil edildiği noktada inovasyona, yaratıcı tasarımcılara ve verimli üretim artışına sebep olabilir. Bu durumun insanlığa yarar sağlayacak üretimlerin ortaya çıkışına olanak tanıyacak bir eylem olduğu düşünülürse önemini güçlenmektedir.

Kim olursanız olun ya da ne yaparsanız yapın oyun duygusunu korumak durumdan en iyi şekilde istifade etmenin tek yoludur. Oyun her tür faaliyet alanına yardımcı olabilir çünkü bütün erişilebilir seçenekleri onun üstünden açığa çıkarır ve keşfederiz (Judkins, 2017). Daha kısa ve net bir şekilde ifade edecek olursak oyun, oyunsuz bir yaşamda elde edilenlerden daha iyi fırsatlar ortaya çıkarmaya yarayan evrimleşmiş bir yöntemdir diyebiliriz (Bateson ve Martin, 2014).

5.3 Öneriler

Yetişkinler çocuklara göre daha az oynarlar ama yetişkinlerin yaşama karşı daha oyunbaz bir yaklaşımı bilinçli olarak benimsemeleri onlara çok şey kazandıracaktır (Bateson ve Martin, 2014).

Oyun kavramı görünür eylemlere olduğu gibi düşüncelere de uygulanabilir. İnsanlar oyunbaz davranabildikleri gibi, güvenli bir ortamda yeni düşünce biçimleri üreterek oyunbaz düşünebilir ve bu yöntemle problemlere çözümler üretilebilir. Oyun davranışı ve oyunbaz düşüncenin, fiziksel ve toplumsal çevrenin önümüze çıkardığı engellere yepyeni yaklaşımlar üretebileceği düşüncesine dayanarak bu davranış ve düşünceyi benimsemek en temel, düzeyde faydalara yol açacaktır (Bateson ve Martin, 2014).

Arkaik dönemde çakıl taşları, aşık kemikleri, mağara duvarları ve kök boylarla başlayan nesneyi amacı dışında kullanma, onlarla oynama yeni buluşlara götürmüştür. Bu günümüz dünyasında da belirli amaç ve ilgiler doğrultusunda bu benzer oyun güdüsüyle keşifler ve ürünler yapabiliriz. Çocuğun eğitiminde olduğu gibi gençlik ve yetişkinlik dönemindeki sanatsal eğitimlerde oyun bazlı keşiflere, çalışmalara, düşünme ortamlarına daha bilinçli bir şekilde yer verilebilir. Uygulamalı oyunun gerekliliğinin farkına şimdi yükseköğretimde varılmıştır. Yazın içinde yer verdiğimiz Stanford Üniversitesi Mimarlık Fakültesi'nde, öğretim programlarının bir parçası olarak öğrencilerden montaj takımlarıyla oynamaları istenmesi güzel bir örnektir (Elkind, 2007). Bu gibi örnekler eğitim sistemine ve iş hayatına hatta gündelik yaşam alanlarına dâhil edilen oyun başta basit düzeyde öncülük ettiği yaratıcı fikirleri bilgi ve donanımla tamamladığında üst düzey sanatsal veya bilimsel üretilere, keşiflere yol açacaktır. Oyunun hem doğada hem de insan toplumunda yaratıcılığa ve dolayısıyla inovasyona olanak sağlayan önemli bir davranış biçimi olduğunu görüyoruz (Bateson ve Martin, 2014). Bu yüzdendir ki uygulamada ve düşüncede oyun kavramını bir yöntem gibi kullanıp eğitim hayatına dâhil edilmesi önemlidir. Bunun gerekliliği zaten birçok araştırmada belirtilmektedir fakat daha az önemsenen bir konu olarak oyunun, nasıl hayat boyu yaşamın her alanında kullanılabileceği, oyuncu düşünme becerilerinin nasıl kazanılacağı ve uygulamaya geçildiğinde daha bilinçli ve yaratıcı sonuçlara ulaşabilme yolları gibi konular ele alınıp, öğretilmeli.

Oyunun yaratıcılığa olan etkisi ve yaratıcılığın da sanat olan temel katkısı yüzünden, sanatsal anlamda başka ütopyalara ve bakış açılarına yönelmek için de oyun oynamayı ve oyuncu düşünmeyi benimsemeliyiz. Ressamların renklerle, çizgi ve biçimlerle oynadığı gibi, yazarların kelimelerle ve kavramlarla oynadığı gibi oynamalı ve bir bilim adamının moleküllerle oynadığı gibi oyun oynanmalıdır.

Yaptığınız şey iş mi yoksa oyun mu bilmiyorsanız, kendi alanınızda başarılısınız demektir (Judkins, 2017). Bu sebeple yapılan işlerin sevilerek ve ilgiyle yapılıyor olması, işin sonucundaki başarıyı fazlasıyla etkilemektedir. Eğer yapılan iş, eğitim ya da sanatsal üretimler oyunlaştırma yoluyla yapılırsa, daha güçlü motivasyon ve daha fazla yaratıcılık ile başarılı sonuçlar alma olasılığı oldukça artacaktır.

KAYNAKÇA

- Aiken, L. (1998). *Human development in adulthood*. New York, NY: Springer.
- Akandere, M. (2003). *Eğitici okul oyunları*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Alakuş, A. O., ve Mercin, L. (2011). *Sanat eğitimi ve görsel sanatlar öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Altınkaş, C. B. (2007). Sanat ve oyun. *Bilim Eğitim ve Düşünce Dergisi* (7).
- Anderson, T. (2003). *Art Education for Life. The International Journal of Art*. Oxford: Jade.
- Baltacıoğlu, Y. (1965, Temmuz). Sanat nedir, ne değildir, *Türk Dili Dergisi*(65).
- Baran, D. (2006). *Heykel üretiminde oyun olgusu ve bir sergi*. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Bateson, P. ve Martin, P. (2014). *Oyun, Oyunbazlık, yaratıcılık ve inovasyon*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Becer, E. (1997). *İletişim ve grafik tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Bodnar, C. A., Anastasio, D., Enszer, J. A., ve Burkey, D. D. (2016). Engineers at play: Games as Teaching Tools for Undergraduate Engineering Students. *Journal of Engineering Education*, 147-200.
- Bolay, S. H. (2009). Felsefe doktrinleri ve terimleri sözlüğü. Ankara: Nobel Yayınları.
- Brommer, G., & Horn, G. (1985). *Art in your world*. Massachusetts, U.S.A.: Second Edition.
- Brughardt, G. (2005). *The genesis of animal play: testing the limits*. Cambridge: MIT Press.
- D.Kuspit, (2006). *Sanatın sonu*. (Çev., Y. Tezgiden). İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Davis, M., Sabella, K., Smith, L., ve Costa, A. (2011). Becoming an adult: Challenges for those with mental health conditions. *Psychiatry Information in Brief*.
- Doğan, M. (1998). *Estetik*. İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.
- Dönmez, B. (1988). Okul öncesi dönemde oyun ve önemi. *Okul Öncesi Eğitim Dergisi*.
- Dönmez, N. B. (2000). *Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Durgut, M. (2003). *Ulusal inovasyon sistemleri ders notları*. Ankara: KHO.

- E.Fisher. (2005). *Sanatın gerekliliği*. (Çev., C. Çapan). İstanbul: Payel Yayınları.
- Elkind, D. (2007). *Oyunun gücü*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Erbay, F. (2004). *Çevresel etkenlerin sanat kurumlarına ve sanat eğitime etkisi*. 2. Sanat Eğitimi Sempozyumu. Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Erikson, E. (1984). *İnsanın sekiz çağı*. (Çev. T. B. Üstün, ve V. Şar.). Ankara: Birey ve Toplum.
- Erinç, S. (1998). *Sanat Psikolojisine Giriş*. Ankara: Ayraç Yayınları.
- Ersoy, A. (2002). *Sanat kavramlarına giriş*. İstanbul: Yorum Sanat Yayıncılık.
- Fagen, R. (1981). *Animal play behavior*. New York: Oxford University Press.
- Fromm, E. (1959). *"The Creative Attitude," Creativity and its cultivation*. New York: Harper and Row.
- Türkdoğan, G. (1981). *Sanat eğitimi yöntemleri*. Ankara: Ayyıldız.
- Göğüş, C. (2011). *Çocuk oyunları ve demokrasi*. VIII. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi: İzmir.
- Gülbahar, Y., ve Kalelioğlu, F. (2014). *The effects of teaching programming via Scratch on problem solving skills: A discussion from learners perspective*. Informatics in Education-An International Journal, 33-50.
- Hançerlioğlu, O. (1982). *Felsefe sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Hartley, J. O. (2005). *Creative industries*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Havighurst, R. (1972). *Developmental tasks and education*. New York: David McKay Company.
- Hazar, M. (1997). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitimi*. Ankara: Ankara Basımevi.
- Huizinga, J. (2010). *Homo ludens*. (Çev. M. A. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı yayınları.
- Carroll, J., ve N. Howieson. (1986). Recognizing creative thinking talent İn the classroom. Roper Review.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: İnternational Universities Press.
- Judkins, R. (2017). *Yaratıcı düşünme sanatı*. (Çev., S. S. Tezcan). İstanbul: Pegasus Yayınları.
- Kagan, S. M. (2008). *Estetik ve sanat notları*. (Çev., A. Çalışlar). İzmir: Karakalem Kitabevi.
- Karadağ, E., ve Çalışkan, N. (2005). *Kuramdan uygulamaya ilköğretimde drama*. Ankara: Anı Yayıncılık.

- Kaya, S. (2013). Okul öncesinde oyunun işlevleri. *Eğitim Dergisi*(37).
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim süresince eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *DergiPark*(16), 336.
- Kuhn, T. (1962). *The structure of scientific revolutions*. Chicago: University of Chicago Press.
- Kuzgun, Y. (1972). Kendini gerçekleştirme. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Felsefe Bölümü Dergisi*(10), 163-178.
- Levinson, D. (1978). *The Seasons of a Man's Life*. New York: Knopf.
- Levinson, D. (1996). *The Seasons of a Woman's Life*. New York: Knopf.
- Madra, B. (2002, 06 24). Yenilenemeyen okulla. *Radikal Gazetesi*.
- Maurois, A. (1959). *The life of Alexander Fleming, discoverer of penicilin*. Londra: Jonathan Cape.
- May, R. (1975). *Yaratma Cesareti*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Milli Eğitim Bakanlığı [MEB]. (2009). *Görsel sanatlar dersi (1-8. sınıflar) öğretmen kılavuz kitabı* (Cilt 2). Ankara.
- Milli Eğitim Bakanlığı [MEB]. (2014). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi. Ankara: http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Oyun%20Etkinlikleri%20-1.pdf.
- Milli Eğitim Bakanlığı [MEB]. (2009). Çocuk gelişimi ve eğitimi: Oyun etkinliği. Ankara: Remzi Kitabevi.
- Montessori, M. (1964). *The montessori method*. New York: Schocken.
- Neugarten, B., ve Neugarten, D. (1996). *The meanings of age: Selected papers*. Chicago: University of Chicago Press.
- Nicolopoulou, A. (1993). Oyun bilişsel gelişim ve toplumsal dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 137,169.
- Ogelman, H. G. (Ed.) (2014). *Yaşamın ilk yıllarında oyun: Oyuna çok yönlü bakış*. Pegem Akademi Yayıncılık.
- Öncü, T. (1989). *Torrance Yaratıcı düşünce testleri ve Wartegg-Biedma kişilik testi aracılığıyla 7-11 yaş çocuklarının yaratıcılığı ve kişilik yapılarının arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Özsoy, V. (2003). *Görsel sanatlar eğitimi*. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- Parnes, S., ve Harding, H. (1962). *A source book for creative thinking*. New York: Charles Scribner's Co.

- Poyraz, H. (1999). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ronning, R. (1989). *Handbook of creativity*. New York: Plenum.
- Mengütoy, S. (1999). *Okul öncesi ve ilkokullarda beden eğitimi ve spor*. İstanbul: Tekel Ambalaj Fabrikası Yayınları.
- Tansuğ, S. (1988). *Sanatın görsel dili*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Tolstoy, L.N. (1992). *Sanat nedir?* (çev. Baran Dural). İstanbul: Şule Yayınları
- San, İ. (1979). Yaratıcılık, iki düşünme biçimi ve çocuğun yaratıcılık eğitimi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*(12), 177-189.
- San, İ. (2008). *Sanat ve eğitim*. Ankara: Ütopya Yayınları.
- Schiller, F. (1967). *On the aesthetic education of man in a series of letters*. Oxford: Clarendon.
- Storr, A. (1992). *Yaratma dürtüsü*. (Çev., İ.Babacan). İstanbul: Yayınevi Yayıncılık.
- Suits, B. (1980). *Çekirge, oyun ,yaşam ve ütopya*. (Çev., S. Sertabiboğlu). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sunay, S. (2013). *Sanat bir oyundur*. İstanbul: Final Kültür Sanat Yayınlar.
- Sungur, N. (1992). *Yaratıcı düşünce*. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Terr, L. (1999). *Oyun yetişkinler için neden ihtiyaçtır*. (Çev., M. Köseoglu). İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Torrence, E. P. (1974). *Torrance test of creative*. Bensenville: Scholastic Service.
- Tüfekçi, I. (2013). *Sanatta oyun nesnelere*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Uçan, A. (2002). *Türkiye’de çağdaş sanat eğitimiinde öğretmen yetiştirme süreci ve başlıca yapılanmalar*. 1. Sanat Eğitimi Sempozyumu (s. 1-23). Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Vander, Z. C. (2011). *Human development*. Canada: Mcgraw-Hill Ryerson.
- Vygotsky, L. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5-18.
- Wallas, G. (1926). *The art of thought*. Londra: Watts.
- Yavuzer, H. (2000). *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yörükoğlu, A. (1979). *Çocuk oyunu ve yaratıcılık*, T.C. Kültür Bakanlığı Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü , Yayın No: 3. Ankara: Maya Yayıncılık.

Sükan, Z. (1978). *Okul öncesi eğitim el kitabı*. İstanbul: Redhouse Yayınlar.

Zastrow, C., ve Kirst-Ashman, K. (2015). *İnsan davranışı ve sosyal çevre II: Yetişkinlik ve yaşlılık*. (Çev., B. A. E. Türközü). Ankara: Nika Yayınevi.

