BÖLÜM II

OYUNUN TARİHSEL GELİŞİMİ VE OYUNA YÖNELİK GÖRÜŞLER

Öğr. Gör. Umay Büşra CELİLOĞLU

ORCID: 0000-0001-9257-7584

KAYSERİ ÜNİVERSİTESİ

GİRİŞ

İnsanoğluna çok eski zamanlardan bu yana eşlik etmiş olan oyunun, her dönemde ve toplulukta benzer özellikler sergilemesi, çocukların gelişimin bir parçası olduğuna dair kanıt niteliğinde kabul edilebilir. Çeşitli nedenler ve kullanım alanları içermesi sebebiyle oyunun birçok tanımı mevcuttur. Günümüzde artık görülmektedir ki oyunun tanımları arasında hemfikir olunan en önemli nokta oyunun yalnızca çocukları eğlendiren, vakit geçirmelerini sağlayan bir uğraş olmadığıdır. Oyun çocuğun yaşamının bir parçası, hayata dair bilgi birikimi edinmesini, yönünü belirlemesini sağlayan bir harita aynı zamanda kendisini tanımasına ve yetişkinlerin hakkında fikir edinmesine fırsat veren bir aracıdır. Oyun her çocuğun kişisel sahnesidir. Çocuk sahne aldığı esnada sergilediği performansla ne hissettiğini ne öğrendiğini, kaygılarını, korkularını, becerileri ve isteklerini anlatmaktadır. Önemli bir eğitim aracı olan oyun ile çocuk toplumsallaşmayı sağlayan birikim ve becerileri kolaylıkla edinir. Tabiatında var olan oynama güdüsü ile öğrenmesi beklenen her tür bilgiyi yaşamın akışında, kendi doğal ortamında, aktif deneyimlerle öğrenerek kalıcı hale getirmektedir. Oyuna dönüştürülen bilginin çocuk tarafından reddi mümkün olmamaktadır. Bu nedenle yaşama dair her türlü bilginin çocuğa oyunla verilmesi ondan oyun yoluyla alınması en uygun yöntem olacaktır. Unutulmamalıdır ki çocuğun ana dili her zaman oyundur ve insan en iyi iletişimi ana diliyle kurabilir.

1.OYUNUN TARİHSEL GELİŞİMİ

Oyun ile ilgili en eski kaynakların arasında yer alan Libro de Los Juegos, *"Tanrı'nın buyruğuyla insan, doğası gereği, mutluluğun her çeşidine sahip olduğu için yeri geldiğinde acı ve sıkıntı da çekmeliydi. Böylece insan, tamamıyla mutlu olabileceği şeyleri aradığı birçok yoldan geçti. En sonunda insanlar, kendilerine keyif verecek oyunları keşfettiler."* ifadeleriyle başlamaktadır (Aytaş ve Uysal, 2017; Golloday, 2005). Oyunun, insanlık adına keyif veren yanının vurgulandığı bu ifadelerin yanı sıra kültür aktarımı, eğitim, gelişim, ruh sağlığı gibi birçok alanda işlevi bulunmaktadır. Alan yazında ilk çağlarda avcılık yapan ebeveynlerin av taktiklerini göstererek anlatmasının çocuklar tarafından taklit edilerek oyuna dönüştürüldüğü, hayvan kemiklerini oyuncak olarak kullandıkları belirtilmektedir. Yaşamsal gereksinimlere yönelik avlanma faaliyetlerini emsal veren Huizinga, avlanmanın arkaik topluluklarda oyun şeklinde görüldüğünü, avlanmanın gelenek haline gelmeden önce oyun olduğunu söylemiştir. Daha sonra kültür şekline bürünecek benzer faaliyetlerden hareket ederek kültürün başlangıç itibariyle oynanmakta olan bir şey olduğu konusunda görüş bildirmiştir (Huizinga, 2015). Paleolitik dönem boyunca çocuğun doğada karşılaştığı her türden nesneyi oyun kurmak için kullanmış ola-