PSİKOLEKTİF
SAYI 22 - OCAK - ŞUBAT 2023 DERGİSİ



OYUN



PSİKOLEKTİF

İÇİNDEKİLER

4 EDİTÖRDEN

5 ROMANTİK İLİŞKİLERDE OYUN
ZEYNEP BÜYÜKKESER

7 YAŞAM – OYUN DİYALEKTİĞİ ÜZERİNE
ONUR İBRAHİM ATAY

10 7'DEN 70'E İYİLEŞTİRİCİ OYUNLAR: PSİKODRAMA
ÖZGE ÇANKAYA

12 OYUNA BAĞLANMAK
SEMİH ÜLKER

15 E-YAŞAM HAYALİ
MUSTAFA ÇİFTÇİ





BENİMLE OYNAR MISIN? 18
SİNEM YILMAZ

OYUNCAĞIN CİNSİYETLEŞME SÜRECİ 20
ELİF KARATAŞ

OYUN TEMELLİ ÖĞRENME; HEMŞİRELİK EĞİTİMİNDE BİR UYGULAMA 22
ADİLE BOZKURT

OTİZMLİ ÇOCUKLARIN GELİŞİMİNDE OYUN VE OYUN TERAPİSİ 24
ZEYNEP GÜRSES

OYUN BİR LÜKS DEĞİL, HAKTIR! 26
MERVE YÜKSEK

KAYNAKÇA 29



EDİTÖRDEN

Oyun deyince aklımıza ilk ne geliyor? Sanırım içinde bulunduğumuz duygu ve durumlara göre pek çok yanıt bulunabilir bu soruya. Çocukluk, eğlence, rekabet, bilgisayar, heyecan, dostluklar... Ve daha nicesi... Hayatımızın her döneminde bir şekilde bizimle olan bir kavram oyun. Çocukluk çağında zamanımızın çoğunu verdiğimiz, büyüdükçe yerini arkadaşlarla geçirilen hoş zamanlara bırakan, bazen bizi çocukluğumuza götüren, bizi hala heyecanlandıran bir eylem hali aynı zamanda. Belki de hayatın ta kendisi!

Hayata geldiğimiz ilk andan itibaren oyunlar yaşamı anlama ve yaşamla ilgili pratik edinme sürecinde öncelikli öğrenme alanımızı oluştururlar. Günlük hayattaki rolleri, geliştirmemiz gereken sosyal ve fiziksel becerileri oyunlar sayesinde anlamaya çalışır ve öğreniriz. Başka bir yönüyle ise oyun çocuğun edindiği deneyimleri ve içindeki duyguları dışarıya yansıttığı özel bir alandır. Bugün hala çocuk çalışmalarında oyun temelli öğrenme ve oyun terapileri oldukça önemli bir yer tutmaktadır.

Yetişkinlikte daha çok boş zaman etkinliği ya da hobi olarak oyunun hayatımızda yer bulduğunu görürüz. Ancak bu haliyle bile oyun sosyalleşmemizde, iyi oluşumuzu sağlamada, arkadaşlık ilişkilerimizi güçlendirmede bizim için önemli bir alan yaratmaktadır. Bir anlamıyla da günlük hayatın pratiklerinden uzaklaşmak için bir kaçamak olarak yer bulabilir hayatımızda.

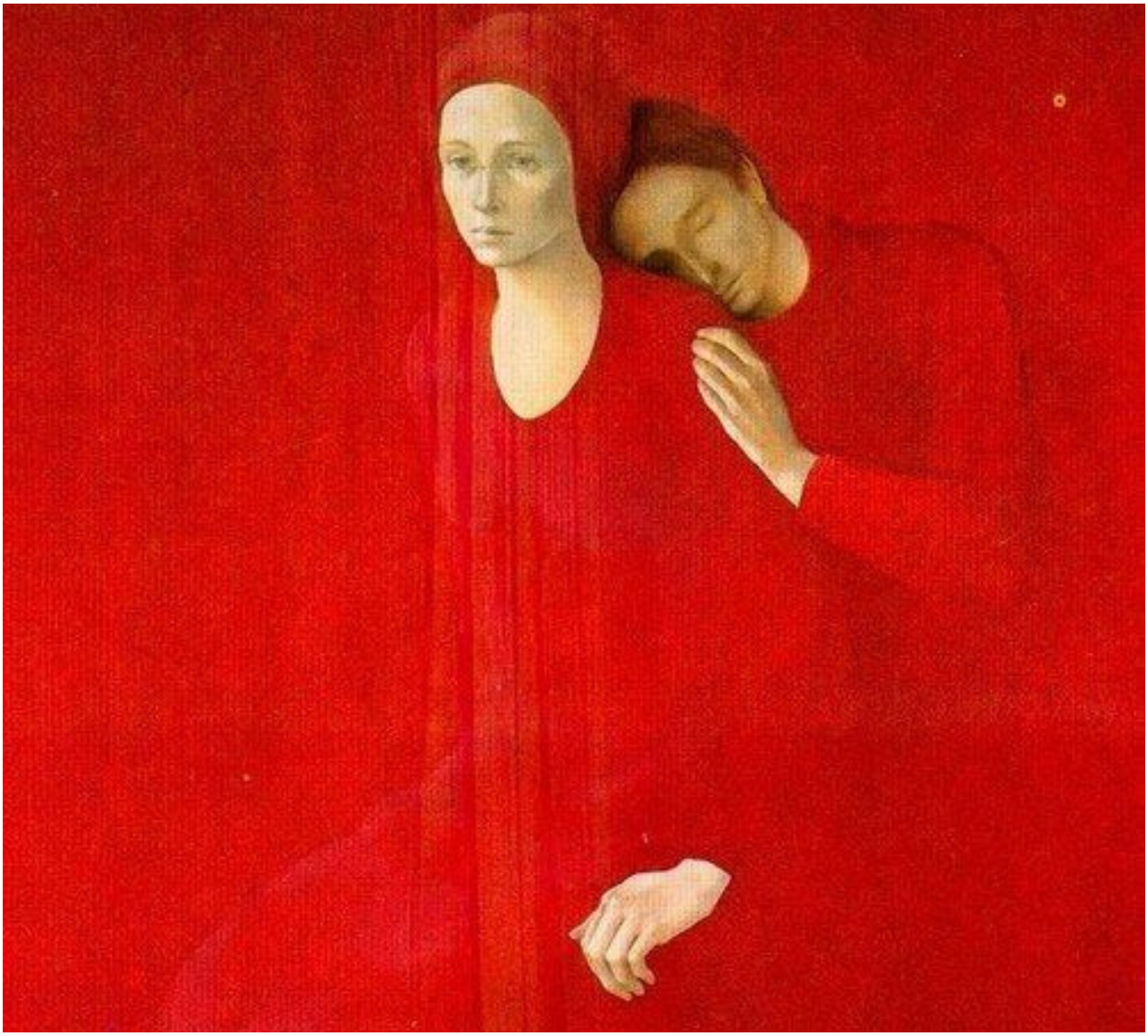
Oyuna daha felsefik bir yerden bakacak olursak kendimizi; “tüm eylemlerimizin içinde birer oyun alanı bulabilir miyiz, kurduğumuz ilişkilerde büründüğümüz roller bir tür oyuncu kimliğini yansıtır mı, ciddiyetin tam zıttında duran oyun aslında tüm ciddi meselelerin içerisinde stratejileri ile yer almaz mı?” gibi sorular sorarken bulabiliriz.

Buradan yola çıktığımızda, hangi perspektiften bakarsak bakalım oyunun yaşam serüveninde mutlaka bir yere sahip olduğunu söylemek mümkün gözüküyor. Biz de bu sayımızda sizleri oyunun başka başka yönleriyle buluşturmak istedik. Oyun ile yaşam diyalektiğinden romantik ilişkilerimizdeki oyun yansımalarına, oyun temelli öğrenmeden oyun terapisine, oyuncak seçimlerinden dijital alan ve oyun ilişkisine uzanan başlıklarımızla oyun temalı 22. sayımız sizlerle! Keyifli okumalar dileriz.

editör -
Merve Yüksek

dergi tasarım/düzenleme -
Kadriye Ulus

kapak fotoğrafı -
Burak Gencer



ROMANTİK İLİŞKİLERDE OYUN

ZEYNEP BÜYÜKKESER
Psikolog

Oyun, Winnicottien Kuramının yapı taşlarından biridir. Melanie Klein'den farklı olarak oyunun sadece çocuğun içsel yaşantısını yansıttığını düşünmez ama aynı zamanda çevrenin çocuğun gelişimi üzerindeki etkisini ortaya çıkardığını da öne sürer (Winnicott, 1973). Eğer psikanalistler için oyun terapötik bir araç ise; Winnicott oyun oynamanın kendisinin de bir terapi olduğunu aktarır. Çocuk, oyun oynarken aslında bir 'geçiş alanı' içerisinde bulur kendisini. Hayal gücü ile gerçeklik arasında, içsel gerçeklik ile dışsal gerçeklik arasında denemeler yapan çocuk bu alanı deneyimler: bir tarafıyla elinde tuttuğu oyuncak bebeğin cansız olduğunu bilirken bir tarafıyla da o nefes alan, bakım verdiği bir bebektir (Winnicott, 1971). Ancak bebek bu geçiş alanına girebilmek için bir nesnenin varlığına ihtiyaç duyar. Kendisine bakım ve sevgi veren bu nesnenin zaman zaman yanından eksik olmadığını ark edince kendi içsel temsil kapasitesine baş vurmaya başlar (Winnicott, 1958). İçsel temsil kapasitesi, kişinin bakım verenleri yanında olmadığında ve ona güven veremediğinde bu figürlerin içselleştirilmiş temsillerine dayanarak kendini güvende hissedebilmesidir. İşte bu kanlı canlı, eti butu olan, nefes alan figürlerin varlığı ile onları içselleştirdiğimiz, hayal gücümüzde yaşattığımız ve onlar olmadığında da bu hayale dayandığımız içsel dışsal şekilde dalgalanan dansta ayakta kalabilmek bir nesnenin varlığına bağlıdır.

Farklı bir bağlamda, Freud ilk aşk nesnemizin bakım verenimiz olduğunu ancak onunla beraber olabilmenin imkansız olduğunu anladıktan sonra kendimize tekrardan bir aşk nesnesi bulabileceğimizin altını çizer (Freud, 1905). İşte ergenlik vaktinde kendimize ikinci bir aşk nesnesi bulabilmemizin hikayesi de böyle başlar. Bakım verenimizi çağrıştıran, ama 'yasak' olmayan bir nesne buluruz kendimize. Annemizle beraber olamayacağımız bellidir fakat bizim neslimizden, bizim yaşımızdan ona çok benzeyen birini bulabilirsek nasıl olur? Peki bulduğumuz bu aşk nesnesi ile içsel ve dışsal gerçeklik arasında gidip geldiğimiz anları tekrar yaşayabilir miyiz?

Partnerimiz ile 'oyun oynarken' yaptığımız da bu değil midir aslında? Yetişkinliğim tüm ağırlığında yanında çocuk olabildiğimiz, naz yapabildiğimiz, bebek gibi konuşabildiğimiz ve bir bebek gibi sevilip sarmalandığımız bir alan sağlar bize bir ilişki. Yetişkinlik ile çocukluk arasında gidip gelen bu alan ise bazen bize türlü türlü oyunlar sağlar. Her ilişki ise kendi dinamiği içerisinde kendi biricik oyunlarını yaratır. Karşımızdakini tanıdıkça onu neyin güldürebileceğini daha da derinden anlarız; beraber yaşadıklarımız üzerinden yeni yeni oyunlar yaratırız. Bazen iki kişinin arasında inşa edilen dilin sözlerinden dökülür bu oyun, bu dili bilmeyen bir üçüncü de gülemez bu oyuna. Bazen de aynı küçüklüğümüzde yaptığımız gibi bedenlerimizin içe içe geçtiği, tepindiğimiz, atladığımız ve zıpladığımız oyunlar yaratırız beraber. Kimi zaman da partnerimize yokluğumuzda varlığımızı simgeleyen, biz ortalıkta yokken bulup şaşıracağı minik oyunlar bırakırız. Sanki kendimize ait içsel bir dünyaya sahip olmakla beraber, iki içsel dünyanın bir araya gelip beraber yarattığı bir alan daha çıkar ortaya. Bakım verenden ayrıştıktan sonra tek başımıza taşıdığımız o alanı başka biriyle tekrardan taşıyabilmenin sevincini yaşarız: İçsel olan dışsal olan ile içe içe geçmiştir. Karşımızdaki bizden ayrıdır ve farklıdır ancak bir yandan da bizim bir parçamızdır, bize dairdir ve içimize girmiştir. Aynı bir çocuğun bir tahta parçasında hem bir tahta parçası hem de fırtınalı denizlere maceraya çıkan bir gemi görmesi gibi; yarattığımız bu alan da birçok geçiş alanının kesişimi olur aslında. Karşımızdakinin çocukluk anısına dair bir parçayı tekrar canlandırdığımızda kahkaha atması bize ne söylemektedir?



Yetişkinlik ile çocukluğun, geçmiş ile geleceğin, soyut olan ile somut olanın iç içe geçtiği bu çok katmanlı alan bize türlü türlü geçiş yapmak için alan sağlar (Moser, 1994). Aslında flört etmeye başladığımız andan itibaren bir yandan da oyun oynamaya başlarız. Baştan çıkarmayı başarabilecek miyiz? Karşı taraf kendimizden verdiğimiz küçük parçaları almayı kabul edecek mi? Daha büyük, daha gerçek, daha ağır parçalar versek yine de taşımaya istekli olacak mı? Kendimizi en saf haliyle gösterdiğimizde bu halimizi de tutacak mı? Cinselliğe giden yolda ise fiziksel etkinliğin ötesinde karşımızdakinin bizi en savunmasız ve çıplak halimizle kabul edip etmeyeceğini merak ederiz. Günlük hayatın erdemli rutinin uzaklaşıp 'pisleşebildiğimiz' yerde bize eşlik edip etmeyeceğini görmek için sınırları test ederiz. Cinsellik de somut olan ile soyut olanın birbirine karıştığı, spontane, kuralsız ve yaratıcı bir eylemin ta kendisidir. Cinselliğin kendisi en ilkel ve çocuksu yanlarımıza çağrı yaparken, heyecan ve yaratıcılığı birleştirirken başlı başına bir oyun alanıdır aslında (Krystyna & Wong, 2002). Fiziksel olan bedenin, somut olan partnerin üzerinden zihinsel alanlar yaratırız. Bazen fantezilerimizin ve rüyalarımızın nesnesi bazen de beraberlik ile inşasının aktörü olurlar. Aslında anda gelişen, kuralsız, hayal ve yaratı gücünü tetikleyen her şey bir oyuna dair ya da bir oyunun parçası olabilir. Bu anlamda ilişkiler bu geçiş alanlarını deneyimlemek, test etmek ve geliştirmek için kocaman bir kapı açar. Beraber oyun yaratmak ve onun içinde oynamak belki de ilişkimiz için yapabileceğimiz en güzel şeylerden biridir.



YAŞAM – OYUN DİYALEKTİĞİ ÜZERİNE

ONUR İBRAHİM ATAY
Psikolojik Danışman/ Yüksek Lisans Öğrencisi

Yaşam bir oyun mudur? Yaşam oyun olarak kabul edildiğinde gerçekliğinden ne kaybeder? Yaşamak biraz da oyun kurmak mıdır yoksa oynarken mi yaşarız? Oynamak ve yaşamak arasındaki fark nedir örneğin? Uzun zamanlardan beri çeşitli disiplinlere ve diyaloglara konu olan oyun metaforuna birçoğumuzun bildiği üzere Oğuz Atay'ın eserlerinde sıkça rastlarız. Ortaya koyduğu birçok eserinde yaşam biçimleri oyun oynamak olarak ifade edilen karakterlerle karşılaşırız. Bu yazıyı yazmaktaki niyetim; saydığım sorulara bir yanıt bulmak ve bu metaforu bir nihayete erdirmek değil elbette, yaptığım literatür taraması ışığında, yaşam ve oyun benzerliğini, yaşam içerisinde oyunun ve oyun içerisinde yaşamın yerini tartışmaktır.

Oyun, hür iradeyle razı olunan ancak tamamen emredici kurallara uygun, belirli zamansal ve mekânsal sınırlar içerisinde gerçekleşen, bir amaca sahip olan, gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış yaşamdan farklı olma bilincinin eşlik ettiği bir etkinliktir. İnsanın varlığıyla beraber var olmaya başlayan oyun, temelde insanın kendini ve yaşamını ilk kurgulayışı olarak ifade edilebilir. İlk andan itibaren oyun, insanın kendini ve dünyayı anlamlandırma sürecine ev sahipliği yapmıştır (Öksüz, 2017).

Oyun için konulmuş olan ve uyulduğu için geçerli sayılan kurallar, belirli bir süre ile sınırlanmışlık ve oyundan başka bir gerçeklikle temasta bulunmama olanağı; oyundan olağandan daha fazla keyif alabilmeyi, oyunla rahatlatıcı bir şekilde vakit geçirmeyi mümkün kılmaktadır. Bu bağlamda oyun, gerçek hayatı süsleyip onun boşluklarını doldurabildiği için vazgeçilmez bir niteliğe bürünebilmektedir; gündelik hayatın içerisinde bir mola, bir rahatlama aktivitesi olarak tekrarlanabilir (Öksüz, 2017). Ancak bu yazıda değineceğim nokta, oyunun günlük yaşamın rol ve sorumluluklarından kaçmayı sağlayan rahatlatıcı bir eylem olmaktan daha derin bir anlama sahip olabileceğidir.

Oyun kavramının en bilinen kuramcılarından olan Huizinga, norm olan her şeyin başlangıcında oyunun yer aldığını ifade etmektedir. Örneğin; ona göre günlük yaşam içerisinde yer alan ritüellerimizden olan ibadetler, kutsal oyun içerisindedir. Şiirin oyundan doğduğunu ve oyunsal biçimler sayesinde var olmaya devam ettiğini ifade etmektedir. Müzik ve dans, saf oyun olarak var olmaya başlamışlardır. Bilgelik ve bilim, ifade biçimlerini kutsal yarışma oyunlarıyla şekillendirmişlerdir. Hukuk, toplumsal oyundan bağımsızlaşarak var olmak durumunda kalmıştır. Nihai olarak, kültür ve kolektif yaşam başlangıçta oyun olarak oynanmış, oyundan doğup bağımsızlaşmamış, oyunun içinde ve oyun olarak var olmaya devam etmiştir (Huizinga, 2018). Oyun ve yaşam ilişkisinde ise oyun, kültürün içinde, kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden bir olgudur; kültür ilk aşamalarından itibaren bir oyunun çizgilerine sahiptir, oyun biçimleri altında ve oyun ortamında gelişir (Buzcu, 2014). Bir başka ifade ile Huizinga, bugünkü yaşamımızın ve yaşam koşullarımızın başlangıcında oyunun olduğuna vurgu yapmaktadır.



Huizinga'ya göre oyun; heyecan, sevinç, ritim ve güldürü ile bir arada bulunur; gündelik hayat içerisinde, belirli bir mekan ve zamanda varlığını sürdürebilir. Oyununun devam ettiği esnada devinim, gidiş gelişler, birbiri yerine geçmeler, bağlılıklar ve ayrılıklar gözlenir. Gündelik dünya içerisinde gerçekleşen eylem, var edilmiş geçici bir dünyanın tanıklığıdır; yaşamsal krizlerin karmaşıklığı içerisinde koşulları kolaylaştırıcı şekilde var olabildiği için cazip bulunmaktadır. Spontane şekilde gerçekleşen oyunun kurallarına uyulmaması durumunda ise oyunbozan(lar) oyundan atılır (Huizinga, 2018). Bu noktada oyunun, ciddiyetin karşıtı gibi görünse de aslında çok ciddi bir boyuta sahip olabileceğine değinmek gerekmektedir. Her ne kadar rahatlatıcı bir meşguliyet olarak gözükse de oyun düzenli olarak tekrarlandığında, hayata eşlik eden, onu süsleyen, onun boşluklarını dolduran ve böylelikle vazgeçilmez hale gelen bir görev üstlenebilmektedir (Akdoğan, 2019). Buraya kadar, oyunun bahsedilen özellikleri bize neyi hatırlatmaktadır? Belirli zaman ve mekanlara sıkıştırdığımız, farklı roller benimsediğimiz, bağlanıp ayrılmayı deneyimlediğimiz, birilerinin yerine geçtiğimiz, birilerini bir yerlere koyduğumuz nedir? Kendi yaşamımız. Buradan da anlayacağımız gibi oyun, yaşamdan kaçmanın bir yolu olmaktan ziyade yaşamın ta kendisi de olabilir. Nasıl yaşamaya başlamanın temelinde oyunun var olduğu vurgulanmaktaysa, yaşamaya devam etmenin de oynamaya bağlı olduğunu söylemek yanlış olmaz. Peki oynarken, kendimize ve dış dünyaya ne kadar gerçeğiz?

Bu noktada Oğuz Atay'a dönecek olursak, yazarın Oyunlarla Yaşayanlar adlı eserinde her şeyin oyun olduğu, yaşamın oyunla tarif edildiği, algılandığı, oyun çeşitlemeleriyle geliştiği ifade edilmektedir. Eserde oyunla yaşam iç içe geçmiş, oyunun nerede sonlanıp yaşamın nerede başladığı belirsizleşmiştir ve yaşam, zaman zaman oyun gerçeği ile kesintiye uğramaktadır. Eserde toplumsal yaşam, tamamıyla kötü bir oyun olarak tasvir edilir. Bu senaryoda yaşama dahil olamayan oyun kişileri, sığ buldukları dünyayı dışlayarak ve onun yozluğuna kapılmadan yaşayabilecekleri oyun dünyaları kurgular; kendi umutlarını bu kurmaca dünyada var etmek isterler (Tüfekçi, 2006). Atay'ın eserlerinde ısrarla bu konuyu ele almasının ise, bir bakıma



toplumsal ve bireysel olarak üzeri örtülmüş gerçekleri gün yüzüne çıkarma amacından kaynaklandığı düşünülmektedir. Özetle Oğuz Atay için yaşam, insanların tasarladığı bir oyundur. Oyunları bazen bireyler kendileri, bazen de dış faktörler tasarlamaktadır. Çoğu zaman farkında olmadan tasarlanmış bu oyunları oynarız (Pekman, 2003).

Bunları bilmek bize ne katkı sağlayacak? Bu yazı, yazanın ve okuyanın hayatında nereye temas edecek? Bunun anlamı, her zaman olduğu gibi kişiye özel kalacak. Ancak kendimizi kendi yaşamımızda figüran gibi hissettiğimiz dönemlerde, oyunda nasıl konumlandığımızı ve oyunun tasarlanmasındaki payımızı fark etmek bize iyi gelebilir. Var olmaya devam ettiğimiz hayat içerisinde, aslında hala oynuyoruz. Koyduğumuz kuralların farkına varmaya, gerçeklikle dengeyi bulabilmeye çabaladığımız oyunların bize sunduğu anlamları fark edebilmemiz, belki de bu oyuna dahil olmaktaki en kritik görevimizdir.



7'DEN 70'E İYİLEŞTİRİCİ OYUNLAR: PSİKODRAMA

ÖZGE ÇANKAYA
Psikolojik Danışman

Oyun kavramı birçok disiplin, yöntem ve çalışma alanında yer almaktadır. Bu alanlardan birisi de psikodramadır.

Psikodrama, bireylerin yaşamındaki pişmanlıkları, hayalleri, beklentileri, umutları, söylemek isteyip de söyleyemedikleri hayata dair her olayın, durumun sahnede vücut bulmuş halidir (Akgün & Vuçinas, 2021).

Moreno (1946), psikodramayı şu sözlerle tanımlamaktadır: "İki kişi karşılaşırlar; göz göze, yüz yüze; yakınlaştıklarında ben senin gözlerini çıkarıp kendime takacağım, sen benim gözlerimi çıkarıp kendine takacaksın. Böylece, sen bana benim gözlerimle, ben sana senin gözlerinle bakacağız." (Akt. Geçtan, 1976). Psikodramanın geliştiricisi olan Moreno, bu sözleri ve canlandırılan oyundaki dinamikler ile gerçeğin yeniden değerlendirilmesini, empatik bakışı ve farkındalığa dair detayları somutlaştırmıştır.

Psikodrama, yaklaşık olarak bir buçuk ile üç saatlik bir zaman dilimi arasında gerçekleşmekte ve üç aşamadan oluşmaktadır. Bunlar "ısınma, oyun ve görüşme" aşamalarıdır (Altınay, 2019, s. 36).

Isınma oyunları, grup üyelerinin birbirini tanıması, güven atmosferinin oluşması, üyelerin ortama uyumu için önemli görülmektedir. Örneğin bir ısınma oyunu olan "Heykel Oyunu"nda grubun her bir üyesi dilediği tarz ve duruşta bir heykeli canlandırır. Lider, her bir üyeye nasıl bir ortamda olduklarını, plaketlerinde neler yazdığını sorarak hep birlikte gerçek yaşamları ile bağlantılı noktaları bulmaya çalışır. "Yemek Masası" oyununda üyelerin herhangi bir aile yemeğini canlandırması istenir, canlandırmalar ile aile içi ilişkilere yönelik bulgular saptanır.

Sonraki aşama olan oyun bölümünde başoyuncu kendisini meşgul eden bir konuyu dile getirir. Başoyuncu kendini sahnede canlandırma yapmaya hazır hâle getirdikten sonra, rollere bürünerek kendine yardımcı olacak kişileri seçer ve oyunun başlama noktasına gelinir (Akgün ve Vuçinas, 2021).

Son aşama olan paylaşım aşamasında, grup üyeleri canlandırdıkları roller ile ilgili aktarım ve yorumlamalar da bulunur, özdeşim yapılır. Bireyler kendi yaşamları ile bağlantı kurar ve dileyenler paylaşımda bulunur.

Psikodrama, çocuk, ergen, yetişkin fark etmeksizin her yaş grubunda ve her meslek grubunda uygulanabilmektedir. Bu uygulamalar yaşamı düzenleyici temel kavramları etkileyerek öznel iyi oluşu, kişisel gelişimi ve toplumsal gelişimi destekler. Örneğin:

Psikodramanın saldırganlığı azaltmada etkili olup olmadığına yönelik Karataş ve Gökçakan'ın (2009) yaptığı bir çalışmada, 9. sınıfta okuyan 200 öğrenci ile uygulanmış on dört oturumluk psikodrama teknik ve oyunlarının izleme ölçümlerinde öğrencilerin saldırganlık ve öfke duygusunun azaldığı ortaya konularak psikodramanın etkililiği açıklanmıştır. Akgün ve Vuçinas'ın (2021) eğitimde psikodrama grubunun sosyal hizmet bölümü lisans 3. ve 4. sınıf öğrencilerinin kişisel gelişim ve mesleki yeterliliklerine katkısını belirlemek için yaptığı 38 kişilik ve sekiz oturumluk bir çalışmada araştırmanın bulgularına bakıldığında psikodramanın öğrencilerin empati becerilerini geliştirdiği, sosyal kaygılarını azalttığı, kişisel gelişimlerinde olumlu etkisi olduğu saptanmıştır. Lök ve diğerleri (2019), Moylan ve arkadaşları tarafından yapılan (The effects of child abuse and exposure to domestic violence on adolescent internalizing and externalizing behavior problems) çalışmayı inceleyerek aile içi şiddete maruz kalmış çocuklar ve ergenlerdeki davranış sorunlarına yönelik psikodrama uygulaması yapıldığını belirtmiş, uygulama sonrası çocukların davranış problemlerinde önemli oranda azalma olduğunu ortaya konan bulgulara ulaşıldığını açıklamıştır. Ulusoy ve Güçray'ın (2019) 28 kadın psikolojik danışman adayı ile yaptığı on dört oturumluk bir psikodramanın karşılıklı bağımlılık üzerindeki etkisine dair çalışmasında ise, psikodrama teknikleri ile bütünleştirilmiş etkileşim grubuna katılan kadın psikolojik danışman adaylarının, bu gruba katılmayan kadın psikolojik danışman adaylarına göre duygularını bastırma düzeylerinin önemli düzeyde azaldığını ve bu azalmanın izleme ölçümlerinde de devam ettiğini, kendini feda etme düzeylerinin önemli düzeyde azaldığını ve bu azalmanın da izleme ölçümlerinde devam ettiğini ortaya koymuştur.

Tüm bunlar değerlendirildiğinde, bireyin iç dünyasının sözel olarak aktarılmasının yanında güven ilişkisi kurduğu bireyler tarafından bir oyun akışı olarak canlandırıldığında iyileştirici etkinin ortaya çıktığı görülmüştür. Ruh sağlığı alanında oyun, çocuklar için tespit ve tedaviyi destekleyici bir yöntem olarak ön plana çıkarılırken psikodrama oyunları yaş grubu fark etmeksizin birey ve toplum için iyileştirici bir destek olmaktadır.





OYUNA BAĞLANMAK

SEMİH ÜLKER
Psikolojik Danışman

Oyun kelimesini duyduğumuzda hemen hemen herkesin aklında farklı imgeler canlanır. Herkesin oyuna dair bir anısı ya da anlatacak herhangi bir şeyi muhakkak vardır. Hatta oyun, uluslararası anlaşma metinlerine bile konu olmuştur. Oyunun tüm çocuklar için bir hak olarak belirtilmesi çocuğun gelişimi noktasındaki önemini vurgulamıştır diyebiliriz.
Oyun oynarken yepyeni bir dünya kurulur, bu dünyadaki tüm kurallar oyunu oynayan çocuklar tarafından belirlenir ve kendi isteklerine göre şekillenir. Bu durum onların sınırsız hayal güçlerini desteklerken oyun ortamında gerçek yaşama dair çok fazla tecrübe edinirler. Bekmezci ve Özkan (2015)'a göre oyun üzerinde inceleme yapan araştırmacılar, çocuğun duygu, düşünce ve gelişme düzeyini anlamanın en iyi yolunun, oyun sırasında gözlemek olduğunu kabul etmektedir.



Özer ve arkadaşları (2006)'na göre oyun, çocuğun boş zamanlarını doldurma aracı olarak görülmemelidir. Bazı yetişkinlerin oyunu bu şekilde düşündükleri görülür. Oysa, oyunun gerçek ve önemli bir eğitim aracı olduğu vurgulanmıştır. Oyun çocuğun hayal gücünü ve yaratıcılığını geliştirir, insan ilişkilerini ve yardımlaşma etkileşimini arttırır. Çocuklara öğretilmekte zorlanılan pek çok kuralın, oyun sırasında daha kolay öğretilebileceği de aynı çalışmada vurgulanmıştır. Oyunun bu eğitici yönünden okullarda da özellikle yararlanılmaktadır. Eğitsel oyunlar yoluyla dersleri daha çekici hale getirerek bilginin kalıcılığının artırılabileceği düşünülmektedir.

Günümüzde internetin de hayatımıza girmesiyle birlikte belki de en çok değişen kavramların başında oyun gelmektedir diyebiliriz. Daha öncesinde okullarda, sokaklarda organize edilen ve her mahallede farklı kuralları olan oyunların yerini artık sanal dünyada birden çok kişiyle birlikte belirli bir çerçevede kurgulanan ve yeni rollerin devreye girdiği oyunlar almıştır. Bu durum özellikle çocuklara yönelik bazı olumlu ve olumsuz sonuçları ortaya çıkarmıştır.

Yapılan çalışmalar oyunun ve özellikle internetin bağımlılık yönüne yoğunlaşsa da belirli bir süreyi aşmadan oynanan sanal oyunların olumlu etkileri olabileceği ortaya konmuştur. Mustafaoğlu ve Yasacı (2018)'ya göre aşırıya kaçmadan dijital oyun oynamak, oyunlarda verilen komutları takip edebilme, el-kol koordinasyonunu güçlendirme, motor yeteneklerde ilerleme olması gibi yeterlilikleri desteklemekte ve bununla birlikte çocukların problem çözebilme, mantık yürütebilme, analiz yapabilme ve karar verme becerilerini de geliştirmektedir. Oyunların çevrimiçi ortamda oynanması sosyalleşme noktasında oldukça verimli olabilir. Bu anlamda sanal oyunları eskilerin mahalle ortamına benzetebiliriz. Her anlamda paylaşımın fazla olduğu ve çocukların bizzat deneyimleyerek birçok kazanım elde ettiği bu ortamlar günümüzde artık sanal alemde varlığını devam ettirmektedir diyebiliriz.

Bu sanal mahallenin olumlu etkilerinin yanı sıra bir de olumsuz etkileri var. Bu anlamda ilaç ve zehir arasındaki fark dozdur sözü konuyu açıklamamıza yardımcı olacaktır diye düşünüyorum. Ekran başında uzun süre vakit

geçirmenin hem bedensel hem de ruhsal anlamda oldukça yaralayıcı etkileri vardır. Yine Mustafaoğlu ve Yasacı (2018)'ya göre anksiyete ve agresif tutum sergileme, depresyon, asosyalleşme, aile içi iletişimde azalma gibi ruhsal ve omurga, omuz el-el bileği gibi vücut bölümlerinde kas iskelet sistemi problemleri, gözlerde kuruluk, ağrı ve kızarıklık ile uyku kalitesinde bozulma gibi fiziksel sağlık sorunlarına neden olmaktadır.

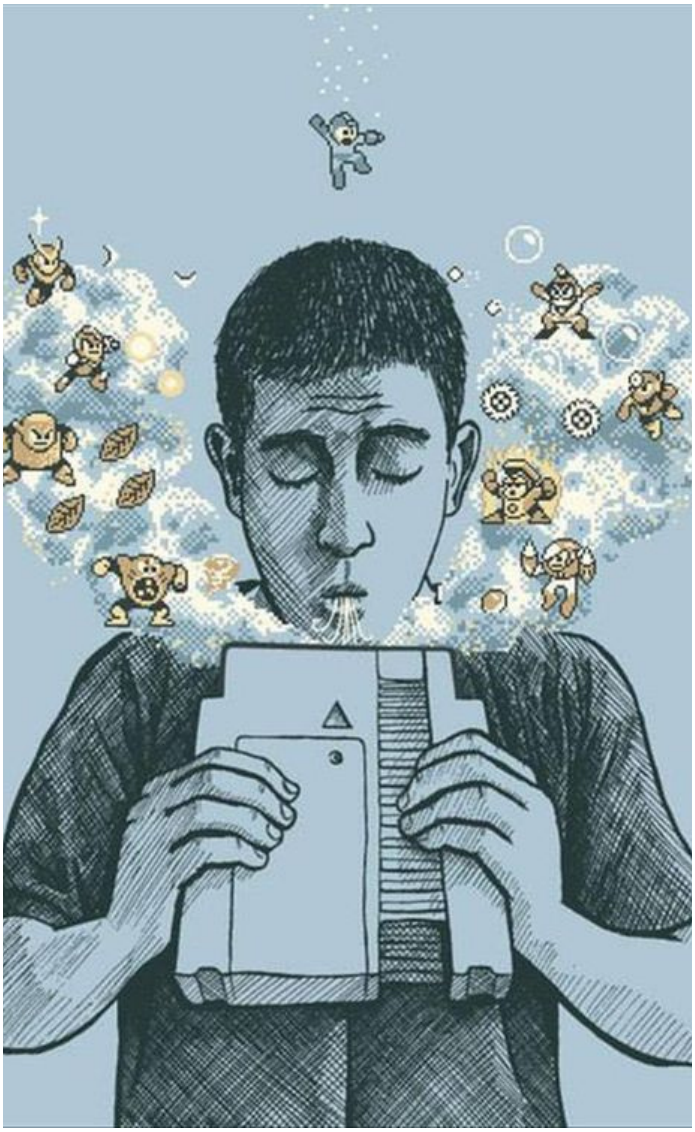
Yapılan bazı araştırmalarda özellikle sanal ortamda oynanan oyunların oyun ve internet bağımlılığına sebep olduğu yönünde sonuçlar elde edilmiştir. Ayhan ve Köseliören (2019)'e göre internet bağımlılığının ortaya çıkmasında online oyun oynama bağımlılığı önemli rol oynamaktadır. Özellikle bu mecralardaki oyuncuların online oyun aracılığıyla başka kişilerle iletişime geçmesinin yanı sıra ekonomik, psikolojik, kültürel ve sosyal bir kazancın sağlanmasına yönelik bir pratik edinmesi bağımlılıklarını artırmaktadır.

Sanal ortamda belirli bir karakterin ya da avatarın arkasına gizlenebilme imkânı olması oyun oynayan bireyin kendini daha rahat ve kısıtlamadan ifade etmesini sağladığından onlara gerçek hayatta yapamadıklarını yapma, söyleyemediklerini söyleme şansı vermektedir. Bu durumun sağladığı özgürlük sayesinde bireyler davranışlarını düzeltme, empati kurma ya da özür dileme ihtiyacı duymamaktadırlar. Aynı özgürlüğe sahip birçok bireyin bulunduğu böyle ortamlarda olumsuz kazanımlar da oldukça fazla olabilir. Bu durumun küfür etmek, saldırganlık, öfke kontrolünde zorlanmak gibi çeşitli davranış sorunlarına yol açtığı düşünülmektedir.

Peki bu noktada neler yapılabilir? Öncelikle çocukların oyunlardan elde ettiği ikincil kazançları tespit etmek bize bir yol haritası sunacaktır. Burada sormamız gereken soru ise "çocuğum bu oyunda başarılı olduğunda duygusal olarak eksik kalan hangi yönünü tamamlıyor?" şeklinde olmalıdır. Daha sonra ise ebeveyn olarak bu duygu eksikliklerini telafi edebilmek adına neler yapılabileceği noktasında destek alınabilir. Örneğin değersizlik hissini telafi etmek için sürekli oyun oynadığı gözlemlenen bir çocukta bu eksikliği anlayarak gidermeye çalışmak sorunun çözülebilmesi adına faydalı olabilir.

Griffiths (2003)'e göre aileler oyun bağımlılığını önlemek ve mücadele etmek için; çocuğun "ne kadar", "nerede", "ne zaman", "ne tür" oyunları oynayabileceği ile ilgili temel kuralları/sınırları başında oluşturmalı ve bu konuda kararlı olmalıdır. Oyunların içeriği hakkında çocukla konuşulmalı ve gerçek ile sanal dünya arasındaki farkı anladığından emin olunmalıdır. Dijital oyunların yanında boş zamanlarında sürdürebileceği diğer sosyal faaliyetlerin de olması sağlanmalıdır.

Kısacası dijital oyun oynamanın artılarının yanında eksileri de vardır. Teknolojinin bu denli hayatımıza entegre olduğu günümüzde gerek okullarda gerekse aile içinde çeşitli önlemler alarak ve bunların kontrolünü sağlayarak hem çocukların bilinçli internet kullanıcıları olmalarına hem de oyunların ve sanal dünyanın olumsuzluklarından korunmalarına yardımcı olabiliriz.





E-YAŞAM HAYALİ

MUSTAFA ÇİFTÇİ
Psikolojik Danışman

Oyun bireyin tüm gelişim evrelerinde deneyimlenmesine rağmen sıklıkla çocukluk yaşantısı ile özdeşleştirilmektedir. Oyun, sadece çocukluk çağına indirgemeden geniş perspektif içerisinde kültürel bir olgu olduğu dikkate alınarak tanımlanmalıdır (Gülsoy, 2019). Oyun insanların boş vakitlerini geçirdiği, sosyal aktiviteye dayalı ya da bireysel olarak sürdürülebilen haz almaya dayalı eylemler bütünüdür (Biricik, 2021).



Oyun kültürünün değişimi tarih içerisinde birçok farklı perspektifle ele alınabilir. Ancak oyunlardaki aynı mekânda etkileşim içerisinde olma isteği oyun mekânlarını değiştirmiştir. Bu değişimin de sosyal psikoloji gibi disiplinlerarası bir yaklaşımla incelenmesi gerekmektedir. Eski zamanlarda oyun oynama ihtiyacının giderilmesi için daha çok kahvehaneler gibi bazı kamusal alanlarda kullanılırken bu alanlar yerini zamanla internet kafelere, playstation salonlarına ve nihayetinde oyun evlerine bırakmıştır (Kara, 2017).

Postmodern dünyada endüstrileşmenin bir sonucu olarak bireyselleşen insan, yalnızlık ile baş edebilmek için ortak mekân içinde bir gruba ait olmaya yönelmiştir (Şener, 2006). Bu grubun içerisinde ortak amaç, ortak ilgi alanı, ait olma ihtiyacının giderilmesi, aynı konudan zevk alma ve birlikte tüketme alışkanlığının devam ettirilmesi gibi faktörler öne çıkmaktadır. İnternet kafeler gibi kamuya açık alanlarda oyun oynamanın devam ettirilmesi sadece post modern dünyanın getirdiği bir sonuç değildir. Gruplaşma faktörlerinin etkisi de burada görülebilir. Bu faktörler; yakınlık, diğerleri olarak algılananlardan ayrışma, aynı amaç için kamu alanlarından farklı bir mekânda toplanma şeklinde sıralanabilir (Greenberg vd.,2023).

Yeni kamusal oyun alanlarından olan oyun evleri iki grupta incelenmektedir. Bunlar; profesyonel oyun evleri ve amatör oyun evleridir. Profesyonel oyun evleri bir koçun eşliğinde aileden ayrı olarak kalınan, bilgisayarı ile turnuvalara katılan yaşları 16-24 arasında değişen genç yetişkinlerin yer aldığı kamp evleridir. Bu evlerde oyun oynama ve turnuvaya hazırlık odağında bir yaşam mevcuttur. Bu evler birçok oyuncunun yer aldığı geniş ve lüks evler olmasına rağmen mahrem alanların görece daha dar olduğu yaşam alanlarıdır. Amatör oyun evleri öğrenci evleri metaforundan yola çıkarak açıklanabilir. Bu evler ortak sosyal çevreden oluşan, aileden ayrı yaşayan üniversite öğrencisi veya yeni mezunlardan oluşabilmektedir. Amatör oyun evleri profesyonel oyun evlerine göre daha yaygın ve düşük bütçeli hanelerdir. Buradaki gençler e-spora olan ilginin de etkisi ile profesyonel oyun evlerine gidebilme ve turnuva hayali içerisindedir. Ayrıca kendilerinin anlamadıklarını düşündükleri ailelerine başarı ve statü kazandıklarını göstermek amacıyla amatör oyun evlerini bir yaşam biçimi olarak benimsemektedirler. Buradan hareketle profesyonel oyun evlerinde sporcu olarak ifade edilen gençlerin statülerinin toplum tarafından nispeten kabullenildiği çıkarılabilir (Kara, 2017).

Profesyonel oyun evlerinin daha az düzeyde yaygın olması sebebiyle amatör oyun evleri ve buradaki yaşam biçimi daha sık karşımıza çıkmaktadır. Amatör oyun evlerinde hanenin sahibi olarak ifade edebilecek kişiye bağlı kuralların olduğu ve bu kuralların ortak akılla esnetilebildiği bir düzen görülmektedir. Oyun evleri yaşam biçiminde yüz yüze iletişim önemlidir. Jest ve mimikler oyunlarda başarının sağlanmasını ve oyundan daha fazla haz alınmasını sağlamaktadır. Bu evlerde internet aboneliği ve bazı teknolojik aletlerin yanı sıra tüketim alışkanlığı içerisinde; LOL (League of Legends), Metin2, PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), Knight Online, Counter-Strike Online vb. oyun karakterlerinin ekipmanlarının ve mekânlarının posterleri, oyuncakları ve tişörtleri bulunabilmektedir. Yeme alışkanlığı olarak çoğunlukla fast food ürünleri tüketilmekte veya daha az bütçeli hanelerde hazır/dondurulmuş yemeklere sık rastlanmaktadır (Kara, 2017).

Gençlerin genelde güçlü bir öyküsü bulunan oyunları tercih ettiği görülmektedir. Bu oyunlar oyunculara alternatif bir dünya sunarak gerçek dünyadan kaçmalarını sağlayabilmektedir. Oyun dünyasında oyun karakterleri, nickname (takma ad), oyun felsefesi veya amacı ile yüksek düzeyde özdeşleşme görülebilmektedir. Gerçek benliğinin alternatifinin yaratabildiği bu dünyada ideal benliği ile yani nickname ile anılma tercih edilebilmektedir.

Her yaşam biçiminde olduğu gibi bu yaşam biçiminde de bazı risk durumları bulunmaktadır. E-Spor alanı içinde olma (Türkiye E-Spor Federasyonu, 2022) ve grup ihtiyacının karşılanması gibi birçok avantajları bulunan bu yaşam biçiminde tüketim alışkanlığına dayalı sağlıksız beslenme, egzersizlerden uzak kalma, gerçek yaşamdaki sosyal ilişkilerden kopukluk, oyun bağımlılığı, aileden uzaklaşma gibi risk durumlarının çözümü yerine kaçınma davranışının sürdürülmesi dikkat edilmesi gereken bir noktadır. Oyun yaşamımızın bir gerçeğidir ancak bu gerçeklik hayatımızda yüzleşmemiz gereken acılardan kaçma yolu değildir.





BENİMLE OYNAR MISIN?

SİNEM YILMAZ
Sosyal Hizmet Uzmanı

Oyun, doğduğumuz günden itibaren hayatımıza girer ve ömrümüzün sonuna kadar hayatımızda yer almaya devam eder. “Oyun nedir?” diye sorduğumuzda herkes kendine göre birçok tanım yapacaktır. Alanyazın incelendiğinde ise, oyuna ilişkin çeşitli tanımlamaların yapılmış olduğu görülmektedir. Bu tanımların çok sayıda olması oyunun önemini açıkça göstermektedir. Bu tanımlardan bazıları şu şekildedir:
Oyun; “her yaş kesimindeki ferdin, kendi iç dünyasında meydana gelen ve hareket içgüdüsünden kaynaklanan fizik, moral ve toplumsal kişilik yeteneklerinin gelişmesini sağlayan, belirli kurallara dayandırılan, gönüllü olarak yapılan, ferdi ve grup halindeki davranışlarıdır” (Tortop, 2005; 15).



Kargı (2007) ise oyunu, belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kuralsız olarak gerçekleştirilebilen, her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme süreci olarak tanımlamıştır (s. 364).

Çocuklar hayatlarında birçok sorun ile karşılaşabilmektedir. Çocuklarda farklı sorun ve gereksinimlere sebep olan durumlardan biri de engelliliktir. Herhangi bir engele sahip olan çocuklar da yaşamın içerisinde karşılaştıkları çeşitli olayları kendi algıları ile şekillendirerek farklı sonuçlara ulaşabilmekte ve bunların bazılarından olumsuz şekilde etkilenmektedirler. Sosyal yaşamda gözlemlediğimizde bu durum işitme engelli çocukların oyun davranışlarına da yansıdığı görülmektedir. Bu çocukların iş birliğine dayanan oyunlara daha az katıldıkları, nesneleri sembolik olarak kullanmada geri oldukları, çevresel koşullardan daha fazla etkilendikleri için daha çok yalnız oynadıklarını ve görsel öğelerin ön planda olduğu oyunları tercih ettiklerini ifade edebiliriz (Çiftçi ve Aydın, 2017). Eğer yaşıtları ile birlikte yer aldıkları oyunlarda gerekli güven duygusu kazanamamışlarsa oyunlarda çekingenlik gösterip kendilerini geri plana çekebilirler. Bu durum işitme engelli çocukların yaşıtları ile etkileşimlerinin az olmasına neden olarak toplumsal bütünleşme ve sosyal hayata katılımlarını etkilemektedir. Yine işitme engelli çocukların işitme duyusunun az olması veya hiç olmaması sebebiyle denge ve motor becerilerinin geç gelişmesi yaşıtları ile etkileşimlerini olumsuz etkileyebilmektedir. Bu sebepten erken çocukluk döneminde oyunun, işitme engelli çocuklar için ne kadar önemli bir uğraş olduğunu ve gelişimi için neler kazandırdıklarını bilmek gerekir. Özellikle erken çocukluk döneminde işitme engelli çocuklara oyun olanaklarının sağlanması, dil edinimi için olduğu kadar bilişsel, duygusal, psikomotor, sosyal, dil ve öz bakım becerisi alanlarının gelişiminin sağlanması için de önemli fırsatlar yaratacaktır. Ayrıca, oyun, her yaş grubu için farklı etkileri ve anlamı olmakla birlikte işitme engelli çocuklar için kendi deneyimlerinden faydalanarak dünyayı anlamalarını sağlar. Böylece yeteneklerini geliştirebilmeyi, çevreleri ile olumlu ve uyumlu sosyal iletişim kurabilmeyi, becerilerini test edip kullanabilmeyi öğrenirler. En önemlisi de gelişimlerinin ve öğrenmelerinin her evresini etkileyerek kendilerine güvenebilme gücünü kazanırlar. Bunun sebebi ise bütün çocuklarda olduğu gibi işitme engelli çocuklar için de oyunun doğal bir öğrenme, hoşça vakit geçirme yolu ve kendini ifade etme biçimi olmasıdır.

Yaşanabilecek tüm bu süreçler bize şunu göstermektedir; işitme engelli çocukların oyun sürecine dahil olmasında ve devamlılığını sağlayabilmesinde biz yetişkinlere de önemli görevler düşmektedir. Bu süre zarfında işitme engelli çocuklar için özel olarak geliştirilecek oyunlar ile, ince motor yeteneklerini ve dikkatlerini arttırmak, düşünce ve hayal güçlerini güçlendirmek amaçlanabilir. Zaman zaman bir rol model olarak oyuna katılım sağlayıp çocuğun oyununu geliştirmeye çalışabiliriz. Çocuğu teşvik etmek amacıyla oyunu ile ilgili açıklamalarını dinleyip bunlara uygun geri dönütler verebiliriz. Bu gibi pekiştirici davranışlar ile kırılgan ve hassas bir grup olan işitme engelli çocukların yaşadıkları toplumda sosyal dışlanmaya maruz kalmamalarına, sosyal uyumu ve bütünleşmeyi sağlayabilmelerine ve daha görünür olmalarına katkı sağlayabiliriz.

Montaigne'in de ifade ettiği gibi (Akgün, 2018; 35)

" Çocukların oyunu oyun değil, onların en ciddi uğraşıdır".



OYUNCAĞIN CİNSİYETLEŞME SÜRECİ

ELİF KARATAŞ
Sosyal Hizmet Uzmanı

Kişilik gelişimi, "Ben kimim?" sorusuna verilen yanıtlarla başlar ve yaşamın her aşamasında farklı yanıtlarla devam eder. Çocuk, çevreden gelen yoğun bilgi ile başa çıkabilmek için dünyayı gruplar halinde kavrama eğilimi gösterir ve bu yüzden insanları da en basit şekilde kadın ya da erkek olarak sınıflandırmaya tabi tutar. Bu esnada toplum da cinsiyet kimliklerini çocuk için görünür kılar. Cinsiyet duygu, durum ve davranışa bağlı roller ile ilişkilendirilir. Böylece cinsiyet, çocuklar için işlevsel bir anlama sahip olur (Dökmen, 2010).

Kişilik tanımında cinsiyet kimliği önemli bir yer tutar. Kişinin kendini var olduğu toplumun cinsiyet normlarına bağlı olarak tanımladığı bu süreç üç-dört yaşlarında gelişmeye başlar. Çocuklar öğretilen cinsiyet kimliğini kabul eder ve bulundukları toplumun ya da grubun dayatmış olduğu rolleri karşılar ve ona göre davranış şekli geliştirirler. Aile, toplumsal cinsiyet rollerindeki farklılıkların belirgin olarak öğrenildiği ilk yerdir. Ebeveynlerin cinsiyet kavramlarına ilişkin görüşü ve tutumu çocuğun davranışlarına da yansımaktadır. Bunu da çocuklar en iyi oyunla pekiştirirler. Çocuk model olarak aldığı anne, baba ya da yakın çevresindeki cinsiyet rollerini, kurguladığı oyun içerisinde bütünleştirir. Çocuk algılama ve tercih bilincinin gelişmesiyle beraber günlük yaşamdaki cinsiyet örüntülerini oyun ve oyuncak seçimlerine yansıtır. Burada özellikle anne ve babanın cinsiyet rollerindeki tutumları etkilidir. Hepimizin bildiği gibi pek çok anne ve baba dolaylı ya da dolaysız olarak kız ve oğlan çocuklarının cinsiyet rollerine uygun özellikler kazanmalarını bekler ve bu doğrultuda tutum sergiler. Cunningham (2001)'in yapmış olduğu çalışmanın bulgusu bu ifadeleri destekler niteliktedir. Araştırmada annelerin cinsiyetçi tutumlarının yetişkin çocuklarındaki toplumsal cinsiyet kavramını algılamaları arasında anlamlı bir ilişki olduğu göstermektedir (Akt: Yağan, 2016).

Oyun, çocukların en doğal öğrenme ortamıdır. Oyunun çocuklar için vazgeçilmez olması, oyun kurma ve oyun oynama araçları olan oyuncakların önemini de ortaya çıkarmaktadır. Oyuncaklar çocukların gelişimini destekleyip, hayatını şekillendirirken aynı zamanda oyunun da en temel aracını oluşturmaktadır. Oyun ve oyuncaklar çocuklara mantığını kullanmayı, el becerilerini geliştirmeyi, yaşadığı çevreyi keşfetmeyi ve sosyalleşmeyi öğretir.

Bebeklik çağında daha çok çocuğun el göz koordinasyonu ya da el becerisi odağa alınarak çıngırak ve benzeri oyuncaklar tercih edilirken, çocukluk döneminde oğlan çocuklarına araba, tahta at; kız çocuklarına ise bebek ve küçük ev eşyaları gibi oyuncakların tercih edilmesi oyuncakların yaşa ve cinsel kimliğe bağlı olarak değiştiğini göstermektedir (Çakır, 2018).

Esasında bu da çocukların gelecekteki rollerine ebeveynlerinin tercih ettiği oyuncakları ile hazırlandığını gösterir. Genellikle oğlan çocukları için seçilen oyuncaklarda gücü simgeleyici öğelerin var olması yine kız çocukları için seçilen oyuncakların sevecenliği, masumluğu simgelemesi anne ve babanın cinsiyet kalıplarının dışavurum halidir. Bu tutum elbet bir tesadüf olmamakla beraber ebeveynlerin belli cinsiyet kalıp yargıları içerisinde edindiği davranışlar bütününü yansıtmaktadır. Oyuncak seçimindeki bu keskin cinsiyet olgusunun ön planda tutulması farklı sonuçları da beraberinde getirmektedir.

Bu yaklaşımın çocuğun kimlik kazanımı ve eğitimi açısından doğru bir yöntem olmadığını ifade etmekle birlikte, toplumdaki cinsiyet farklılıklarının da tamamen yok sayılmasına sebebiyet vermektedir. Çocuğun cinsel kimliği doğrultusunda eline bir bebek ya da silah vermek çocuğu ancak ebeveynin tek arzusu olan, toplum tarafından kabul gören birey yetiştirmekten öteye taşımayacaktır (Göktaş, 2020). Ayrıca çocukların farklı cinsiyet kimliklerinin ve yönelimlerinin olduğu ve bunlar arasında hiyerarşi olmadığı bilinci ile yetiştirilmesi gerekmektedir çünkü farklı kimliklere karşı sahip olunan ayrımcı norm ve önyargılar olumsuz davranışların temelini oluşturmaktadır. En basit haliyle oyuncak seçiminde geleneksel düşünceleri bir kenara bırakıp oyuncağın örtük ve açık işlevlerinin gözetilerek tercih yapılması çocuğu her anlamda destekleyecektir. Çocuk oyuncakları tercihlerinde bu eşitliği göz önünde bulundurmak ve bilinçli yönlendirme yapmak hem aile hem de toplum yapısı açısından önem arz etmektedir.





OYUN TEMELLİ ÖĞRENME; HEMŞİRELİK EĞİTİMİNDE BİR UYGULAMA

ADİLE BOZKURT
Uzman Psikiyatri Hemşiresi/ Araştırma Görevlisi/Doktora Öğrencisi

Dünya nüfusunun hızla artması sağlık bakım ihtiyacının da artmasına neden olmuştur. Giderek artan sağlık bakım ihtiyacı tüm sağlık alanını etkilese de gerek lisans mezunu gerekse aktif şekilde hemşirelik mesleğini yapan bireylerin çoğunlukta olması ve bütüncül bakım vermelerinden ötürü hemşire ile hemşirelik öğrencileri bu değişim ve gelişimlerden büyük oranda etkilenmektedir. Gelişen ve değişen dünya ile birlikte hemşirelik mesleğinin uygulamalarının güçlenmesi sağlanmalıdır (Garret, 2012).

Değişen dünya ile birlikte sağlık süreçlerini ve sistemlerini güçlendirmek için yeni yaklaşımların benimsenmesi ve sağlık eğitimlerinde kullanılması konusunda bir strateji gerekliliği ortaya çıkmıştır. Bu stratejiler sonucunda yeni teknolojilerin geliştirilerek hemşirelik eğitiminde uygulanması öğrencilerin güvenilir bir ortamda becerilerini geliştirmek için büyük bir fırsat olacağı düşüncesini arttırmaktadır. Hemşirelik öğrencilerinde müfredatında uygulanacak bu uygulamalar öğrencilerin sistemli düşünme, disiplin kazanma, özgün bilgi sahibi olma, kanıta dayalı uygulama, artan deneyim, bilişsel süreçlerin geliştirilmesi gibi birçok alanda yeterliliğinin sağlanması için önemlidir (Şahin, 2019). Bu yeni teknolojilerin son zamanlarda kullanılan formatı olarak oyun temelli öğrenme yöntemi sıkça karşımıza çıksa da aktif olarak pek fazla kullanılmamaktadır.

Oyun temelli öğrenme; hemşirelik eğitiminde belirlenen kazanımlara oyun aracılığıyla ulaşılmasını sağlayan, öğrencilerin aktif olduğu bir eğitim modelidir. Bu modelde eğitimciler ise danışman ve yol gösterici roldedir (Weisberg, 2013). Oyun temelli öğrenme kullanımı yeni bir yöntem değildir fakat sıkça kullanılmadığı için dikkat çekmemiştir. Oyun temelli öğrenme yöntemi genellikle sağlık alanında kullanılmaktadır. Bu yöntem kullanımı rahat, ilgi çekici, etkileşimi ve geri bildirimi olan bir uygulama olarak karşımıza çıkmaktadır (Blakely, 2009; Gibson, 2013). Bu uygulamada eğitmenler, oyunları motive edici olarak değerlendirmekte ve derse katılımın arttırdığını ifade etmektedirler. Oyunlar, çok çeşitli klinik ve akademik uzmanlıklara adapte edilmekle birlikte yeterlilikleri uygulamak ve geliştirmek için bütüncül ve sanal bir ortam sunmaktadır (Gibson, 2013).

Oyun içerisinde öğrenciler; var olan eksikliklerini düzenleme ve değerlendirme şansını yakalamaktadır. Oyunlar eğitmenin öğrenciyi detaylı değerlendirmesini ve öğrencilerin sosyalleşmelerini de sağlamaktadır. Oyunlar, öğrencileri aktif tutacak, motive edecek tekniklere sahiptir. Günümüzde öğrencilerin eğitim süreçlerinden beklentisi aktif katılım, uygulama ve yaşayarak öğrenme olduğu için geleneksel yöntemlerin kullanılması bu talepleri karşılayamamaktadır. Bu nedenle oyun temelli



öğrenme yeni kuşak öğrencilerin derslere aktif katılımını sağlayacak bir uygulamadır (Boctor, 2013).

Teknoloji kuşağı olarak nitelendirilen günümüz öğrencileri, pasif ve geleneksel öğrenme yöntemleri ile sağlanan öğrenimi yeterli bulmayabilir hatta sıkıcı bularak odaklanmakta problem yaşayabilmektedirler (White, 2018). Hemşirelik eğitiminde oyunların kullanımı, 1980'lere kadar dayanmaktadır. Fakat oyun temelli öğrenme yöntemi hemşirelik eğitiminde daha önceleri genellikle eğlenme yöntemi olarak kullanılmaktaydı. (Boctor, 2013).

Oyun temelli öğrenme yöntemlerine bir örnek olarak sanal oyun simülasyonları hemşirelik eğitimde kullanılan bir yöntemdir. Bu yöntem, öğrencilerin sanal bir hasta alıp hemşirelik kritiğini hemşirelik bilgisini kullanarak yapmasını sağlar. Kamera ile kaydedilen hastanın değerlendirme süreci eğitmen hemşireler tarafından yapılır. Böylece öğrenciler hemşirelik rollerini somutlaştırır, öğrencilerin klinikten önce özgüveni artar, karar verme mekanizmasını geliştirir ve öğrencilere gözlem yapmanın yanı sıra klinik bir deneyim sağlar (Tan, 2017).

Teknolojinin gelişmesi birçok alanda değişime neden olduğu gibi eğitim alanında da etkisini göstermiştir. Hemşirelik eğitiminde bilgi, beceri ve tutum sürekli değişmekte, bunlar hemşirelik eğitiminde yeniliğe neden olmaktadır. Bu nedenle hemşirelik eğitiminde oyun temelli uygulamaların yapılması önemlidir (Şahin, 2019).



OTİZMLİ ÇOCUKLARIN GELİŞİMİNDE OYUN VE OYUN TERAPİSİ

ZEYNEP GÜRSES
Psikolog

Oyun tüm çocukların gelişimi için önemli bir role sahiptir, onların fiziksel, zihinsel, duygusal olarak gelişimlerini sağlar. Otizmli çocuklarda normal gelişim gösteren çocuklar gibi oyun yoluyla eğlenip öğrenirler.
Otizm yaklaşık yüz kişiden birini etkilemektedir. Oluşum nedenleri arasında genetik etmenlerin önemli rol oynadığı bu hastalıktaki temel problemler, sosyal ilişkiler, dil gelişimi ve iletişim becerilerinde kendini göstermektedir (Yosunkaya, 2013). Oyun sayesinde gerek akranları gerek aileleri ile iletişimlerini pekiştirme imkanı bulabilirler. Bu bazen psikolog, davranış analistleri ve özel eğitim çalışanlarının uzmanlığı dahilinde belirli metotlar ve teknikler kullanarak, bazen de ebeveyn ve akranlarla oynanan oyunlar ile olur.
Otizmli çocukların diğer çocuklara oranla oyun içerisinde takıldıkları, duraksadıkları ya da dikkatlerini çeken noktalar farklı olabilir.

Peki o zaman otizmli çocuklarla oynarken nelere dikkat etmeliyiz ve onlara nasıl yardımcı olabiliriz:

- Çocuğun size bakabilmesi, sizinle iletişim kurabilmesi ve ne yaptığınızı görebilmesi için çocuğun önüne oturun. Bu sayede çocuğun oyuna dahil olması kolaylaşır.
- Çocuğun oyunu yönetmesine izin verin. Örneğin çocuk legoları yapmaya büyük parçalarla başlamak istiyorsa, o şekilde başlasın ve siz de onu taklit edin. Bu sayede çocuk kontrolün kendinde olduğunu hissetmiş olacaktır.
- Çocuğu ödüllendirin. "Ne kadar güzel kule yaptın, harika olmuş, aferin sana!" gibi övgüler ve olumlu geri bildirimler kullanın.
- Çocuk sizi taklit etmiyorsa, onu oynamaya teşvik edin. "Oyuncağı dizme sırası sende" diyebilirsiniz. Çocuğun elini tutun ve dizmesini istediğiniz oyuncağın üzerine koyun, ardından birlikte yerde hareket ettirin.
- Çocuğa oyuncaklarla oynayan insanları gösteren kısa videolar gösterin. Bu, çocuğa ne yapması gerektiği konusunda fikir verebilir.
- Çocuğa keyif aldığı iki veya üç oyuncak sunun. Bu, çocuğa bir seçenek sunar, ancak çocuğu bunaltmaz.

Terapistler bu süreçte, karşılıklı beceriler (paylaşma, sıra alma), hayal gücü becerileri (oyuncak bir bebeği besliyormuşuz gibi yapma, aşçı rolü yapma) ve hatta soyut düşünme becerileri geliştirmek için çocukla birlikte çalışır. Bir çocuk başkalarıyla daha iyi ilişki kurabildikçe, gruba ek çocuklar getirilebilir ve daha karmaşık sosyal beceriler geliştirilebilir.

Birçok ebeveyn oyun terapisi kaynaklarından yararlanarak, kurs veya workshoplara katılarak oyun terapisi hakkında detaylar öğrenip, kendilerini geliştirerek çocuklarına yardımcı olurlar. Tüm bu süreci hem çocuklar hem de ebeveynler için daha etkili ve verimli geçirmenin en önemli yolu çocuğun beden dilini öğrenmek ve onun kendini ifade etmesi için teşvik etmektir.

Otb De Oyun Terapisinin Önemi

Doğru kullanıldığında oyun, otizmli çocukların duygularını, çevrelerini daha iyi anlamalarını sağlar. Bunun yanı sıra ebeveynleri, kardeşleri ve akranlarıyla olan ilişkilerini keşfetmelerine de olanak tanır. “Çoğu zaman oyun terapisi, ebeveynlerin ve öğretmenlerin otizmli çocukların



büyüme ve gelişmesinde aktif rol almalarına izin verebilir.” (Roman vd., 2018[1]). Oyun terapisi ebeveynlere öğretilebilir ve zamanla ebeveynler bunu daha güçlü, daha anlamlı bir ilişki kurmak için bir köprü olarak kullanabilir.

“Oyun terapisinin otizmli bireylerde kullanımına ilişkin sınırlı çalışma olmasına rağmen literatürde yer alan çalışmaların bu bireylerin sosyal becerilerinin gelişimini desteklediği, problem davranışlarının azalmasını sağladığı, sembolik oyun becerilerin gelişmesine yardımcı olduğu, aileleri ile daha sağlıklı iletişim kurmalarını sağladığı yönünde olumlu sonuçlarının yer aldığı görülmektedir.” (Kurşun, 2022). Sözlü iletişimi olan yada olmayan otizmli çocuklarda oyun terapisi farklı teknikler kullanılarak uygulanabilir. Çocuğun kelimelerinin oyuncakları, dilinin ise oyunu olduğuna inanan Landreth (1993), oyunu; çocuk ve yetişkin arasında güven ilişkisi kurması yönüyle terapötik ve iyileştirici bir deneyim olarak niteler (Akt; Deniz, 2019). Aslında bunun temelinde oyun terapilerinde davranışa direkt müdahale olmaması olduğunu söyleyebiliriz. İlk olarak çocuğun seveceği ortam oluşturulur ve eğlenmesi sağlanır, kendini güvende hisseden çocuğa pekiştireç verilerek olumsuz davranışlarından olumluya geçiş yapması için çalışılır. Bu sayede çocuk agresif ya da defansif olmaktansa daha uyumlu bir durumda olmaya başlar.



OYUN BİR LÜKS DEĞİL, HAKTIR!

MERVE YÜKSEK
Psikolojik Danışman

Oyun denildiğinde aklımıza sıklıkla çocuk ya da çocukluk gelir. Geçmişten bugüne oyun birçok bağlamda ele alınmış ve birçok farklı durum için işlevsel bir araç olarak kullanılmıştır. Ve oyun hala çocukluk dönemindeki önemini korumaktadır. Çünkü oyun en başta çocuğun kendi deneyimleriyle öğrenmesini sağlayan psikolojik, fizyolojik ve sosyal içerikler barındıran bir olgudur. Bu bağlamda oyun aynı zamanda bir öğrenme mekanizması görevi taşır ve çocuklar için oyun, gelişimin temel bir parçasıdır. Oyun, çocukların fiziksel, duygusal, sosyal ve zihinsel gelişimini destekler, deneyimleyerek dünyayı keşfetmelerine, kendilerini özgürce ifade etmelerine ve problem çözmelerine yardımcı olur. Özellikle sosyal oyunlar, çocukların iletişim becerilerini geliştirmelerine ve diğer çocuklarla ilişkiler kurmalarına yardımcı olur. Aynı zamanda oyun çocukların konsantrasyon ve odaklanma becerilerini de geliştirmelerine de yardımcı olur (Weichman, 2013). Oyun bir diğer işlevi de çocuk için bir sosyalleşme ve rahatlama aracı olmasıdır. Çocukla çalışan uzmanlar oyunu terapötik bir araç olarak da kullanmaktadır (Kıran ve ark., 2013). Tüm bunlar doğrultusunda söylenebilir ki; oyun çocuk için tüm işlevselliği ile bir gerekliliktir.

Oyunun çocuk için kritik bir önem taşıması ve bir ihtiyaç olması oyunun çocuğun temel bir hakkı olarak görülmesini ve hukuksal olarak tanınmasını beraberinde getirmektedir. Türkiye dahil 196 ülkenin taraf olduğu ve en fazla ülkenin onayladığı insan hakları belgesi olan Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi'nde oyun temel bir hak olarak tanımlamaktadır. Oyun hakkı, çocukların oyun oynama hakkının korunması ve desteklenmesini sağlamaktadır. Aynı zamanda çocukların oyun oynama özgürlüğünün korunmasını, oyunların yasaklanmamasını ve oyun oynama imkanlarının sağlanmasını da içerir (Weichman, 2013).

Türkiye'nin 1994 yılında sözleşmeyi imzalaması ile ülkemizdeki çocuklar için de oyun hakkı yasal olarak güvence altına alınmıştır. Bilinmesi gerekir ki; uluslararası sözleşmeler, Türkiye hukukunda yürürlükte olan hukukun üstünde yer alır çünkü Türkiye, uluslararası sözleşmelerin hukukunun ülke hukukunun üstünde olduğuna dair bir prensip benimsemiştir. Bu sebeple çocuk haklarının güvenceye alınmasında Türkiye için en önemli belge Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesidir.

Oyun ve dinlenme hakkı Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi'nin 31. Maddesinde tanımlanır ve koruma altına alınır. Madde 31 şöyle der:

1. *Çocuklar, oyun ve dinlenme hakkına sahiptirler.*
2. *Çocukların oyun ve dinlenme hakkı, onların fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişimlerine uygun olarak sağlanmalıdır.*
3. *Çocuklar, özellikle okul çağındaki çocuklar, oyun ve dinlenme için yeterli zaman ve fırsatların sağlanmasına özen gösterilmelidir.*
4. *Çocukların oyun ve dinlenme hakkı, özellikle yoksul ve azınlıkta olan çocuklar için korunmalıdır.*
5. *Devletler, çocukların oyun ve dinlenme hakkının korunması için gerekli tedbirleri almalıdır.*

Oyun hakkının korunması çocukların sağlıklı bir büyüme dönemine geçmelerine ve çocukların gelecekteki sağlıklı bir birey olarak yetişmelerine katkıda bulunur. Bu madde aynı zamanda, çocukların oyun oynamasının özgürlüğüne ve oyunların çocuklar için uygun olmasını gerektirdiğine de dikkat çeker. Çocukların oyun hakkı aynı zamanda, çocukların ekonomik, sosyal ve kültürel haklarının da bir parçasıdır. Oyun



hakkının hayata geçirilmesi; çocukların oyun alanlarına erişiminin sağlanması, oyun malzemelerinin temin edilmesi ve oyunların çocuklar için uygun olması gibi faktörleri içermektedir. Ayrıca, çocukların oyun oynamasının önemsenmesi ve çocukların oyun oynamasına izin verilmesi gerekir. Tüm bu sebeplerle, devletlerin hükümleri yerine getirmesi ve oyun hakkının korunması çocuklar için kritik öneme sahiptir.

Hukukun oyun hakkını nasıl ele aldığını ve koruduğunu bilmek çocukla ya da çocuk için çalışan bireyler için önemlidir. Çünkü içerisine çocuğun dahil edildiği ya da çocuklar için yapılan her türlü faaliyet ve tasarıda onların haklarına uygun şekilde hareket etmek bir sorumluluktur. Sözleşme 31. Maddede 3 yetişkin sorumluluğuna dikkat çekmektedir. İlk sorumluluk "çocuğun oyun hakkının tanınması"dır, bu aslında oyun hakkının kabulü anlamına gelmektedir. İkinci sorumluluk ise "oyun hakkına saygı duyulması"dır. Oyunun hakkına saygı duymak ve oyunu bir hak olarak desteklemek öncelikle oyunun önemini kavramak ile mümkündür. Ayrıca oyun hakkına saygı duymak; oyunun çocuğa ait olduğu ve yetişkinler tarafından organize edilmemesi gerektiği kabulünü de beraberinde getirmektedir. Üçüncü yetişkin sorumluluğu ise "oyun hakkının tanıtılması ve yüceltimesi"dir. Oyunun yetişkinlerce

küçümsenmemesi ve göz ardı edilmemesi gerekir. Oyun hakkının yetişkinlerce de korunması, kitlelere tanıtılması, oyunun öne çıkarılması oyun hakkının gözetilmesini desteklemektedir (Dereli & Uludağ, 2013).

Uluslararası sözleşme gereği yasal olarak güvence altına dahi alınsa bugün birçok çocuk en temel haklarından biri olan oyun hakkından yararlanmamaktadır. Çocukların oyun hakkından yararlanamamasının birçok sebebi bulunmaktadır. Bunlar arasında en yaygın olanları aşağıdaki gibi sıralanabilir:

- *Ekonomik sıkıntılar: Ailelerin oyun malzemeleri ve oyun alanlarına erişim sağlamak için yeterli paraya sahip olmaması nedeniyle çocuklar oyun hakkından yararlanamayabilir.*
- *Güvenliğin olmaması: Çocukların oyun alanlarında güvenliğin sağlanmaması, oyun hakkından yararlanmasını engelleyebilir.*
- *Fiziksel veya zihinsel engeller: Çocukların fiziksel veya zihinsel engelleri olması, oyun hakkından yararlanmasını zorlaştırabilir.*
- *Sosyal faktörler: Çocukların sosyal faktörler nedeniyle oyun hakkından yararlanamaması, örneğin çocuğun sosyal ilişkileri olmaması, ailesinin çocuğun oyun oynamasına izin vermemesi, çocuğun oyun alanlarına erişiminin kısıtlı olması gibi.*



- *Kültürel faktörler: Çocukların kültürel faktörler nedeniyle oyun hakkından yararlanamaması, örneğin; çocuğun kültüründe oyun oynamanın önemsenmemesi, çocuğun kültüründe çocuklar için uygun oyunların olmaması.*

Tüm bunlara ek olarak azınlık gruplara mensup olmak ve bununla birlikte gelen ayrımcılık ve sosyal dışlanma, dezavantajlı ve hassas gruba dahil olmak ve bununla birlikte gelen birçok fiziksel ve psikolojik sorunlar, savaş ve çatışma ortamında yaşamaya maruz kalmak, göç süreci ve mülteci çocukların içinde bulunduğu yoksulluk da çocukların oyun haklarına ulaşamamasında dünyanın birçok ülkesinde yaygın sebepler olarak görülmektedir. Ayrıca bugün tüm dünyada ve Türkiye'de de yaygın bir sorun olan ve ciddi bir hak ihlali yaratan işgücünde çocuk emeğinin sömürülmesi meselesinin de oyun hakkını konuşurken göz ardı edilmemesi gerekmektedir. Ekonomik yoksunluk içindeki ailelerin yoksulluktan kurtulma stratejisi olarak çocuklarını işgücüne dahil etmesi ve işverenlerin çocukların çalıştırılmasını ucuz iş gücü ve sermaye çıkarı olarak görmesi çocuklar için yalnızca oyun hakkının değil birçok hakkının ihlal edilmesi demektir (Şen & Karaman, 2012). Oysa bilindiği gibi çocuk hakları sınıf, statü, dil, ırk, din ve düşünce fark etmeksizin tüm çocuklar için vardır. Bu sebeple hakların korunması, sağlanması ve güçlendirilmesi için bütün çocukları kapsayacak şekilde düşünmek ve her çocuk için eşit ve adil bir yaşam diyerek eyleme geçmek oldukça önemlidir. Çocuklara oyun haklarını teslim edebilmek için hak ihlallerini de ortadan kaldırmamız gerektiğini unutmamak gerekir.

Oyun hakkını korumak ve çocukların haklarına erişebilmesini sağlamak hem yetişkinlere hem çocukla ya da çocuk için çalışan bireylere hem de devletlere düşen bir sorumluluktur. Çocuklar ve oyun üzerine düşünürken oyunun kritik önemini, çocukların oyun gereksinimlerini ve oyunun yasal olarak güvence altına alındığını unutmamak gerekmektedir. Tüm bunlardan hareketle söylenebilir ki; Oyun çocuklar için bir lüks değil haktır. Ayrımcılık yapmadan ve çocuk ayırt etmeksizin, çocukların haklarına saygı duymak ve gözetmek; tüm çocukların haklarına erişebildiği bir gelecek için hepimizin ortak sorumluluğudur.



KAYNAKÇA

5 - Romantik İlişkilerde Oyun - Zeynep Büyükkeser

- Aune, Krystyna & Wong, Norman. (2002). Antecedents and Consequences of Adult Play in Romantic Relationships. Personal Relationships. 9, 279-286. 10.1111/1475-6811.00019.
- Rodriguez, R. (2004). Le jeu, paradigme du travail psychanalytique. Paris, Revue française de psychanalyse, 68, 1847-1853. https://doi.org/10.3917/rfp.685.1847
- Winnicott, D.W. (1975). Jeu et réalité ; l'espace potentiel, Paris, Gallimard.
- Winnicott D. W. (1958). La capacité d'être seul. In : De la pédiatrie à la psychanalyse. Paris : Payot, 1969, pp. 205-213.
- Freud S., (1905d), Trois essais sur la théorie sexuelle, Paris, Gallimard.
- Bailly, R. (2001). Le jeu dans l'œuvre de D.W. Winnicott. Paris, Enfances & Psy,
- Moser, G. (1994). Chapitre V - Les relations amoureuses , Les relations interpersonnelles 14 (pp. 151-184).

Görsel Kaynakça

- Anita Leocadia : anitaleocadia.tumblr.com
- Love Poems -Mikki Lee, 2020 Taiwanese , b. 1977- Illustration Imtiaz Dharker : huariqueje.tumblr.com

7- Yaşam – Oyun Diyalektiği Üzerine - Onur İbrahim Atay

- Akdoğan, Ö. G. (2019). Toni Erdmann Filminde Modern Yaşam Paradoksları, Alt Politika ve Oyun. SineFilozofi, 4(8), 266-283.
- Buzcu, H. İ. (2014). Memet baydur tiyatrosunda yaşam-oyun ilişkisinin irdelenmesi ve bir eserinde reji uygulaması [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Hacettepe Üniversitesi.
- Huizinga, J. (2018). Homo Ludens. Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir İnceleme, (Çev.: M. Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı.
- Öksüz, C. (2017). Oyun kuramı bağlamında roberto benigni'nin hayat güzeldir adlı filminin incelenmesi. Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 1(1), 51-76.
- Pekman, Y. (2003). Oyunlarla yaşayanlar ya da yaşadığımız oyunlar. Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi, (2), 37-65.
- Tüfekçi, E. M. (2006). Oğuz atay'ın oyunlarla yaşayanlar oyununda teatrallik. Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 21(21), 59-71.

Görsel Kaynakça:

- https://www.behance.net/gallery/123905325/Jornada/modules/704190433
- https://www.behance.net/gallery/50655703/Editorial-illustrations-for Freundin/ modules/ 300608179
- https://www.istockphoto.com/

10- 7'den 70'e İyileştirici Oyunlar: Psikodrama - Özge Çankaya

- Akgün, R. ve Vuçinas, O. (2021). Eğitimde psikodrama dersinin sosyal hizmet bölümü öğrencilerinin kişilik özelliklerine ve mesleki kazanımlarına yönelik etkisi. Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 17(34), s. 1148-1172.
- Altınay, D. (2019). Psikodrama 400 Isınma Oyunu. İstanbul: Epsilon Yayınevi.
- Geçtan, E. (1976). Tiyatro yolu ile ruhsal tedavi. Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 7(7), s. 103-112.
- Karataş, Z. ve Gökçakan, Z. (2009). Psikodrama teknikleri kullanılarak yapılan grup uygulamalarının ergenlerde saldırganlığı azaltmadaki etkisinin incelenmesi. Türk Psikiyatri Dergisi, 20(4), s. 357-366.
- Lök, N., Başoğul, C. ve Öncel, S. (2019). Aile içi şiddetin çocuk üzerindeki etkileri ve psikososyal desteğin önemi. Psikiyatride Guncel Yaklasimlar, 8(2), s. 155-161.
- Ulusoy, Y. ve Güçray, S. (2019). Psikodrama teknikleri ile bütünleştirilmiş etkileşim grubu uygulamasının karşılıklı bağımlılık üzerindeki etkisi. Psikiyatride Güncel Yaklaşımla, 11, s. 246-260.

Görsel Kaynakça

- https://hemptemple.org/blogs/news/recognising-the-tribe-influencer-culture
- https://www.mindful.org/could-you connect-more/utm_content=buffer62867&utm_medium=social&utm_source=facebook.com&utm_campaign=buffer

12- Oyuna Bağlanmak - Semih Ülker

- Bekmezci, H., ve Özkan, H. (2015). Oyun ve oyuncağın çocuk sağlığına etkisi. İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastalıkları Dergisi, 5(2), 81-87.
- Mustafaoğlu, R., ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. Bağımlılık Dergisi, 19(3), 51-58.

- Ayhan, B., ve Köseliören, M. (2019). İnternet, online oyun ve bağımlılık. Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying, 6(1), 1-30.
- Özer A., Gürkan, A. C., ve Ramazanoğlu, O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi, 4(3), 54-57
- Griffiths MD (2003) Video games: Advice for teachers and parents. Education
- and Health 21:48–49

Görsel Kaynakça

- https://geekart.tumblr.com/post/664632445 06/dotcore-lost-found-by-jango-snow-available
- https://jeffcrowther.tumblr.com/image/975 65206970
- https://www.dumpaday.com/funnypictures/ if-these-remind-you-of-your-childhood youre-getting-old-16-pics/

15- E-Yaşam Hayali - Mustafa Çiftçi

- Biricik, Z. (2021). Çocukların oynadığı dijital oyunlara ilişkin dijital ebeveynlerinin farkındalıkları üzerine bir inceleme. Erciyes İletişim Dergisi, 8(2), 575- 597. Doi: 10.17680/erciyesiletisim.785287
- Greenberg J., Schmader T., Arndt J. ve Landau M. (2023). Grup Süreci, S. Öğülmüş, Z. Çam ve M. Eşkisu (Ç. Eds.). Sosyal Psikoloji Gündelik Yaşamın Bilimi. (S. 311-347). Palme Yayınevleri. Ankara.
- Gülsoy, S. (2019). Oyun, kültür ve zaman. Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, (62), 317-337.
- Kara, M.S. (2017). Post-endüstriyel çağın yeni kabileleri: Oyun evleri (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Şener, G. (2006). Küresel kapitalizmin yeni kamusal alanı olarak internet: Yeni toplumsal hareketlerin interneti kullanımı (Yayımlanmamış doktora tezi), Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Türkiye E-Spor Federasyonu (2018). Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı. URL Adresi: https://shgm.gsb.gov.tr/Federasyonlar/81/3 /turkiye-e-spor-federasyonu.aspx

Görsel Kaynakça

- pixelsandthings.tumblr.com
- https://www.reddit.com/r/snes/comments/ uovnaf/i_drew_a_snes_exploded_view/? utm_medium=android_app&utm_source=sha re

18- Benimle Oynar Mısın? - Sinem Yılmaz

- Akgün, E. (2018). Anne Baba ve Öğretmenlerin Çocuğun Oyununa Katılımı. Öztürk, A. B. (Ed.), Çocuk ve Oyun Hakkı içinde (1, 35- 60). Ankara: Nika Yayınevi.
- Çiftçi, K. E. ve Aydın, D. (2017). Türkiye Klinikleri J Pediatr Nurs-Special Topics 3(3) , 176-84. Erişim adresi: https://www.researchgate.net/publication/3 22211220_Engelli_Cocuk_ve_Oyun
- Kargı, E. (2007). Oyun: çocuklar için hastalıkla baş etme sürecinde güçlü bir psiko-sosyal destek aracı. Toplum ve Hekim Dergisi, 22 (5). Erişim adresi:
- http://irep.emu.edu.tr:8080/xmlui/bitstream /handle/11129/2562/BA%C5%9EETME.pdf ?sequence=1
- Tortop, Y. (2005). Sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi dersi ve eğitsel oyun uygulamaları (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Afyon.

Görsel Kaynakça

- By Tatiana Kamshilina : tugeau2.com
- by Lucy Fleming : thebrightagency.com

20- Oyuncağın Cinsiyetleşme Süreci - Elif Karataş

- Çakır, A. (2018). Yaşamın vazgeçilmez parçası çağlar boyu oyun ve oyuncak. Aktüel Arkeoloji Dergisi 65.
- Dökmen, Z. Y. (2010). Toplumsal Cinsiyet, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Göktaş, Ö. (2020). Çocuk Oyuncaklarındaki Toplumsal Cinsiyet Olgusu. Medya ve Kültürel Çalışmalar Dergisi, 2 (1) , 29-34. Erişim adresi: https://dergipark.org.tr/en/pub/mekcad/iss ue/54393/700946
- Güder, S. Y., & Yıldız, T. G. (2016). Okul öncesi dönemdeki çocukların toplumsal cinsiyet algılarında ailenin rolü. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 31(2), 424-446.

22- Oyun Temelli Öğrenme; Hemşirelik Eğitiminde Bir Uygulama - Adile Bozkurt

- Tan, A. J. Q., Lee, C. C. S., Lin, P. Y., Cooper, S., Lau, L. S. T., Chua, W. L., & Liaw, S. Y. (2017). Designing and evaluating the effectiveness of a serious game for safe administration of blood transfusion: A randomized controlled trial. Nurse education today, 55, 38-44.
- Blakely, G., Skirton, H., Cooper, S., Allum, P., & Nelmes, P. (2009). Educational gaming in the health sciences: systematic review. Journal of Advanced Nursing, 65(2), 259-269.
- Boctor, L. (2013). Active-learning strategies: The use of a game to reinforce learning in nursing education. A case study. Nurse education in practice, 13(2), 96-100.
- Garrett, B. M. (2012). Changing the game; some thoughts on future healthcare demands, technology, nursing and interprofessional education. Nurse education in practice, 12(4), 179-181.
- Gibson, V., & Douglas, M. (2013). Criticality: The experience of developing an interactive educational tool based on board games. Nurse Education Today, 33(12), 1612-1616.
- Şahin, G., & Başak, T. (2019). Hemşirelik Eğitiminde Oyun Temelli Öğrenme. Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi, 8(3), 308-314.
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. Mind, Brain, and Education, 7(2), 104-112.
- White, M., & Shellenbarger, T. (2018). Gamification of nursing education with digital badges. Nurse educator, 43(2), 78-82.

24- Otizmli Çocukların Gelişiminde Oyun Ve Oyun Terapisi – Zeynep Gürses

- Deniz, E. A. (2019). Çocuk merkezli oyun terapisinin otizmli çocuklarda sosyal becerilerin gelişimine etkisinin incelenmesi (Doctoral dissertation, Necmettin Erbakan University (Turkey).
- Kurşun, Z. (2022). Otizm ve Oyun Terapisi . Journal of Sustainable Education Studies, 3 (1), 36-48. Retrieved from https://dergipark.org.tr/en/pub/seader/issue/68252/1042750
- Román-Oyola R, Figueroa-Feliciano V, Torres-Martínez Y, et al. Play, Playfulness, and Self-Efficacy: Parental Experiences with Children on the Autism Spectrum. Occup Ther Int. 2018;2018:4636780. doi:10.1155/2018/4636780
- Yosunkaya, E. (2013). Otizm etyolojisinde genetik ve güncel perspektif. Journal of Istanbul Faculty of Medicine, 76(4), 84-88.

Görsel Kaynakça

- https://unsplash.com/photos/gDiRwIYAMA8

26- Oyun Bir Lüks Değil, Haktır! - Merve Yüksek

- Dereli, H. M., & Uludağ, G. (2013). Bir hak olarak "oyun": çocukların oyun hakkı. Çoluk Çocuk Anne Baba Eğitimci Dergisi, 100, 26-27.
- Kıran, B., Çalık, C., & Esenay, F. I., (2013). Terapotik oyun: hasta çocuk ile iletişimin anahtarı. Ankara Sağlık Bilimleri Dergisi, 2(1), 1-10.
- Şen, B. & Kahraman, F. (2012). Oyun hakkının uzağında yaşamak: Türkiye'de içgöç ve çocuk emeği. Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2012(27), 167-189. Retrieved from https://dergipark.org.tr/en/pub/sufesosbil/issue/11410/136260
- Weichman, E. J., (2013). The right to play: the ımportance of play in children's development. Child Development Perspectives, 7(2).

Arka Kapak Görsel Kaynakça

- by Jocelyn Tsaih weandthecolor.com



PSİKOLEKTİF DERGİSİ

SAYI 22 - OCAK - ŞUBAT 2023