

Organik Oyunlar ve Organik Oyun Alanları*

Mehmet TURAN, Doç. Dr., Fırat Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, mturan@firat.edu.tr

Emir Feridun ÇALIŞKAN, Arş. Gör., Muş Alparslan Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, ef.caliskan@alparslan.edu.tr

Öz: Bilgi ve bilim durağan olmanın aksine; değişen, dönüşen ve gelişen kavramlardır. İnsanlık teknoloji yarışında bir adım daha önde olmak için yarışırken diğer taraftan insanlığı büyük bir tehlike beklemektedir: insanın doğadan kopuşu ve sağlıksız yaşam. Teknolojik gelişmelerin hayatlarımızı kuşatması sonucunda doğal hayatla olan bağlarımız da gitgide zayıflamaktadır. Doğadan kopuşun sonucu olarak sağlıksız bir beden, sağlıksız bir birey, dolayısıyla sağlıksız bir toplum oluşmakta, tüm insanlığı etkileyen maddi ve manevi tahribatlar meydana gelmektedir. Eğitim ortamlarımızda da bu büyük tehlikenin yansımaları yaşanmaktadır. Bu çalışmanın amacı; teknoloji çağı denilen günümüz de, yaygın kullanılan ve her geçen gün artan teknolojik araç (bilgisayar, tablet, sanal oyun, akıllı telefon, playstation vs.) bağımlılığı ve bunun çocuklar üzerindeki zararlı etkilerini ortaya koyarak, literatür taramasına dayalı olarak, çocukların bedensel, zihinsel, duygusal ve sosyal yönden gelişimlerini sağlayıcı, organik oyunların oynandığı bir eğitim modeli hakkında çeşitli görüş ve öneriler geliştirmektir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Dijital Bağımlılık, Organik Oyunlar, Organik Oyun Alanları

Organic Games and Organic Playgrounds

Abstract: Knowledge and science are not static concepts. It is changing, transforming and evolving concepts. Humanity is racing to be ahead in the technology race. On the other hand, it is a great danger awaits humanity: getting away from nature and unhealthy life. Technological equipment surrounds our lives. For this reason, our relationship with the natural world has been weakening. As a result of that unhealthy individual and unhealthy society has been arising. Furthermore, a great damage affecting all the humanity has been taking place. We feel reflections of this significant danger in our educational milieu. The aim of this research is to state spreading addiction technology (computer, tablet, online games, smart phones, play stations, etc.) and its effects on children. We develop ideas and suggestion based on literature to prevent this problem by letting child play traditional games in a new environment that we suggest.

Keywords: Games, Digital Addiction, Organic Games, Organic Playgrounds

* Bu makale, 21 – 23 Mayıs 2015 tarihinde Bartın’da düzenlenen XIV. Uluslararası Katılımlı Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu’nda sunulan sözlü bildiriden üretilmiştir.

GİRİŞ

Oyun, genel tanımıyla belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kurlsız gerçekleştirilen, her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişimin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme süreci olarak ifade edilmektedir (Dönmez, 1992). Oyun; çocuğun kendini ifade ettiği, yeteneklerini fark edebileceği, yaratıcı potansiyelini kullanabildiği, dil, zihin, sosyal, duygusal ve motor becerilerini geliştirebileceği önemli bir fırsattır. Oyun kendi içinde bir bütündür, doğaçlamadır, eğlenceli bir etkinliktir, belli bir sıra ve mantık gerektirmez, çatışmalardan uzak özgür bir ortamdır ve içten güdümlüdür. (Dinç, 1993; Sevinç, 2004).

Oyunun Çocuklar İçin Önemi

Oyunu çocukların boşa harcadıkları bir zaman olarak değerlendirmemek gerekir. Çünkü çocuklar hayatı oyun ile öğrenmekte, bu anlamda oyun içinde öğrendiklerini hayatlarına transfer etmektedirler. Montaigne *“Çocukların oyunu oyun değil, en ciddi uğraşlarıdır.”* diyerek oyunun çocuk için önemini vurgulamıştır.

Oyunun çocuk için önemini ve çocuklar üzerindeki olumlu etkilerini şöyle sıralamak mümkündür:

- Oyun, çocuklar için keşfetme, öğrenme, kendini ifade etmek demektir.
- Oyun, çocuğun en doğal öğrenme ortamıdır.
- Oyun yoluyla çocuk yaratıcılığını geliştirir, sosyal ve kültürel anlayışlar geliştirir, problemleri tanıma ve çözme fırsatını bulur.
- Konuşmayı ve fikrini paylaşmayı, kendi bedenini güçlendirmeyi ve kontrol etmeyi çevresiyle ilişki kurmayı öğrenir.
- Oyun, çocuğun sayıları tanıma, konuşma, erken okuma gibi becerilerinin gelişmesine de yardımcı olur.
- Oyun, çocuk için sadece eğitsel yönden değil onun ruh sağlığı açısından da büyük önem taşımakta ve duygusal ilişkilerin başlatılması için en iyi ortamlar hazırlamaktadır.
- Çocuk oyun sırasında son derece bağımsız kendi başına buyruk, kendi dünyasında özgür hareket ederek duygusal rahatlatma elde eder.
- Oyun etkinliklerinde, çocukların oyundaki etkileşim düzeyine ilişkin gerçeklik düzeyiyle oyun rollerinde ortaya konan hayali düzeyi arasında sıkı bir ilişki bulunmaktadır.
- Oyun etkinlikleri yoluyla çocuklar karşılıklı olarak etkin ve verimli bir konuşmacı ve dinleyici olma fırsatını bulurlar.
- Oyun etkinliklerine katılım çocukların sosyal kavrayış yeteneğinin gelişmesi yanında dilde bir uyanıklık da sağlamaktadır (MEB, 2009).

Görüldüğü üzere oyun çocukların beden sağlığına, toplumsal ve ahlaki yönlerine ve eğitimlerine birçok katkı sunmaktadır. Ancak tamda bu noktada sorulması gereken sorular şunlardır: “Tüm oyunlar bu katkıları sunmakta mıdır? Ne tür oyunlar bu katkıları sunmaktadır? Dijital oyunlar için de bu sayılan olumlu yönler geçerli midir?” Bu soruların cevabı bizi **‘Organik Oyunlar’** adını verdiğimiz, halk kültürü içinde kendine yer bulmuş, çocuğun fiziksel, bilişsel ve sosyal becerilerini harekete geçiren kanserojen bir yan etkisi olmayan oyunlara götürecektir.

Dijital Bağımlılık, Organik Oyunlar ve Organik Oyun Alanları

Günümüzde eskiye oranla çocukları sokaklarda oyun oynarken daha az görüyoruz. Hele ki büyükşehirlerde bu oranın çok daha düşük düzeyde olduğunu gözlemleyebilmekteyiz.

Eskiden olduğu gibi evlerinin önünde ip atlayıp seksek oynayacak, top koşturacak alanlar bulamayan çocuklar, teknolojinin de cazibesine kapılarak bilgisayar oyunları, tabletler derken oturdukları yerden hiç kalkmadan günü tamamlayabilmektedirler.

Uluslararası alanyazında “addiction” ya da “dependence” şeklinde kullanılan “bağımlılık” kavramı, bir madde ya da davranışı kullanmayı bırakamama veya kontrol edememe şeklinde tanımlanabilmektedir. Bireyler sigara, alkol, uyuşturucu gibi birçok maddeye bağımlı olabilmektedir. Ancak bağımlılık denince akla sadece sigara, alkol, uyuşturucu vb. madde bağımlılıkları gelmemeli, bunun yanında fiziksel bir maddeye dayanmayan, davranış tabanlı yeme bağımlılığı, oyun bağımlılığı, seks bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı, televizyon bağımlılığı, alışveriş bağımlılığı, internet bağımlılığı vb. bağımlılıklardan da söz edilebilir (Egger ve Rauterberg, 1996, Greenfield, 1999; Akt. Günüş ve Kayri, 2010).

Dijital bağımlılık olarak da adlandırabileceğimiz bilgisayar, internet, cep telefonu, televizyon, sanal oyun bağımlılığı vb. bağımlılıkları alkol, sigara, uyuşturucu bağımlılıklarıyla aynı cümlede kullanmamızda herhangi bir sakınca görünmemektedir. Çünkü tümünde davranışı kontrol edememe, olumsuz sonuçlarına rağmen davranışın süreklilik arz etmesi bağımlılık kavramı için ortak özelliklerdir.

Artık hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline gelen teknolojik araçların kullanımının çok küçük yaşlara kadar indiğini görmekteyiz. Teknolojiyle iç içe büyüyen bu nesil için artık dijital olmayan araç gereçler, oyuncaklar, sıradan, basit ve ilgi çekmemektedir. Anne ve babasının akıllı telefonlarıyla veya bilgisayarda oyun oynamak çocukların daha fazla ilgi duyduğu oyunlar halini almaktadır. Diğer taraftan evlerinde bilgisayar bulunanlar evlerinde, evlerinde bulunmayanların ise internet kafelerde sanal âlemde vakit geçirmek, sokakta parkta olmaktan çok daha tercih edilir olduğunu gözlemlemekteyiz. Ailelerin de çoğu zaman bu durumdan şikâyetçi olmadıklarına da şahit olmaktayız. Çünkü dışarıda işlenen suçların medya aracılığıyla oluşturduğu sendromlar, çocuğunu takip edemeyecek kadar ebeveynin meşguliyeti, ciddi trafik artışı vb. sebepler sokakları güvensiz kılmaktadır. Çocuklarının başına bir şeyler gelmesinden korkan ebeveyn de çocuğunun evde saatlerce bilgisayar veya TV karşısında oturmasını daha güvenli bulmaktadır. Ancak durum hiç te sanıldığı kadar güvenli değildir. Dışarıdaki tehlikelerden güvenli olarak ev içinde bulunan çocuk, monitör karşısında da büyük tehlikelerle karşı karşıya kalmaktadır. Çünkü çocuk ve ergenlerin internet, bilgisayar ve televizyon karşısında uzun zaman harcamaları ileride onlara büyük sıkıntılar yaşatacak fiziksel, sosyal ve duygusal açıdan problemlere neden olmaktadır. Üzerinde önemle durulması gereken bir durum olarak dijital araçlar, çocukların en aktif olması gerektiği dönemlerde onları pasif durumda bırakmakta ve iletişim kurmalarına engel olarak sosyalleşmelerini olumsuz etkilemektedir.

Çocukları sokaklarda oyun oynarken görmemek her ne kadar basit ve daha güvenli bir durummuş gibi görünse de, aslında çocukların sokaklarda, oyun bahçelerinde olmaması demek, kapalı bir mekânda hareketsiz kaldıkları anlamına gelmektedir. Sağlıksız beslenme ve kronik hastalıkların yanında fiziksel hareketsizliğin de çeşitli sağlık sorunlarına yol açtığı bilinmektedir. Bu sağlık sorunlarının başında da Obezite hastalığı gelmektedir. Obezite, enerji alımının enerji tüketiminden daha fazla olduğu durumlarda yağ dokusunun artmasıyla ortaya çıkan sosyal, psikolojik ve ciddi tıbbi sorunlar yaratabilen önemli bir sağlık problemidir (Şarbat ve Demirkol, 1999). Obezlik, son yıllarda sadece yetişkinlerin değil maalesef çocukların da en büyük sorunlarından biri haline geldi. Dünyada olduğu gibi ülkemizde de obez çocuk sayısı hızla artmaktadır. Ülkemizde toplumun %30’undan fazlası (erkeklerin % 7,9’u, kadınların %23,4’ü) obezdir. Birçok kronik hastalığın Obeziteyle yakından ilişkili olduğu da bilinmektedir. Pek çoğu

da aşırı kilolu yani Obezite sınırında bulunmaktadır. Bu salgın hastalıkta en temel nedenlerin başında sağlıksız beslenme alışkanlıkları ve hareketsizlik gelmektedir. Şüphesiz teknolojiye gelişme ve doğadaki betonlaşma da çocukları hareketsizliğe sevk etmektedir (Altunkaynak ve Özbek, 2006).

Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonunun (TÜDOF) 2012' de yayınlamış olduğu raporda dünyada ve ülkemizde dijital oyunlar hakkında önemli bulgulara yer vermiştir:

- Dünyada 1 milyarın üzerinde insan dijital oyun oynamaktadır.
- İnsanlar giderek daha küçük yaşta (5-6 yaş) oyunla tanışmaktadırlar.
- Angry Birds oyununu 450 milyondan fazla kişi indirmiştir.
- 250 Milyondan daha fazla kişi Zynga'nın FarmVille, CityVille gibi oyunlarını oynamaktadır.
- Xbox Kinect, sadece 60 günde 8 milyon adet satarak Guinness rekorlar kitabına en hızlı satılan elektronik ürün olarak girdi.
- Oyun sektörü, 70 milyar dolarlık devasa bir sektördür.
- Call of Duty, 24 saatte 223 milyon Euro'luk satış yapmıştır.
- Facebook %80 oyun oynamak için kullanılmaktadır.
- Krizlerden en az etkilenen ve katma değeri çok yüksek sektör oyun sektörüdür.
- Türkiye 30 Milyon Facebook kullanıcısıyla Dünya'da 4. sırada yer almaktadır.
- Türkiye'de 20 binden fazla internet kafe bulunmakta, internet kafelerde ise en çok oyun oynanmaktadır.
- Güney Kore, Çin ve Amerikalı büyük oyun şirketlerinin gözü genç nüfusuyla Türkiye'nin üzerindedir.
- Türkiye'de 20 milyon oyuncu bulunmaktadır.
- Türkiye'de oyun sektörünün büyüklüğü yaklaşık 150-200 milyon dolardır.

Dünyada ve ülkemizde gitgide yaygınlaşan internet, sosyal medya, sanal oyunlar ve sanal iletişim araçlarının bilinçsizce ve yanlış kullanımı, sağlıksız bedenler, sağlıksız ilişkiler, sağlıksız beslenmeler ve sağlıksız duygusal bağlanmalara neden olmaktadır.

Mehmet Turan (2012) da yayınlamış olduğu makalede, sanal oyunların çocuklar üzerindeki negatif etkilerine dikkat çekerek, geleneksel çocuk oyunlarının daha sağlıklı ve organik olduğunu belirtmiştir. Sanal bağımlılığı Turan şöyle ifade etmektedir: "2012 yılı itibarıyla çocuklar âleminde 'hadi oyun oynayalım' ifadesi geçtiğinde maalesef çocuklar sanal oyunları daha iyi biliyor, kullanıyor ve oynuyorlar. CD-DVD veya internete dayalı oynanan sanal oyunlar çocukları esir almış durumda. Bunu birçok internet sayfası, internet cafe ve ebeveyn-çocuk ilişkilerinde daha rahat görmekteyiz. Çocukların sanal oyunlar ile hem maddi hem de manevi birçok sıkıntı ve kayıp yaşadığı var olan bir gerçektir. Şöyle ki; sanal oyunlar ile çocuklarımız sadece monitör, klavye ve koltukta oturma davranışlarını dakikalarca hatta saatlerce yürütmekte ve bu durum çocukta hem zaman, hem parasal hem de fizyolojik performans açısından birçok kayıplar yaşatmakta ve çocuğun anti-sosyal bir yapıda yetişmesine sebep olmaktadır."

Açık havada oyun oynamak, çocukların birlikte oynamalarına ve öğrenmelerine, kendi oyunlarını oynamalarına ve çevrelerini daha yakından tanımlarına imkân tanımaktadır. Dört duvarın sınırlamasından kurtulan çocuklar için geniş oyun alanlarının önemi büyüktür. Dışarıda koşma, atlama, zıplama, tırmanma, sürünme gibi fiziksel güç gerektiren hareketleri içeren oyunlar, aynı zamanda çocuğun güneşten ve temiz havadan yararlanmasını sağlayarak bedensel gelişimini hızlandırmaktadır. Çocuklarımızı organik oyunlarla tanıştırmak ve toprakla

olan ilişkilerini güçlendirmek günümüzün eğitim programlarında da yer edinmesi gerektiği açıktır. Çünkü araştırmalara göre toprakla oynamak çocuğun gelişimini olumlu yönde etkilemektedir. Toprakla oynayan çocuğun hem bedensel hem de ruhsal gelişimi yaşlılarına oranla daha hızlı olmaktadır. Çocuk toprakta oynamasıyla enerjisini dışarı atmasını kolaylaştırmakta, serbest bir arazide koşan, hareket eden, oynayan çocuğun kendine olan öz güveni de artmaktadır. Toprak ve kum çocuğun denge mekanizmasının gelişimine katkı sağlamaktadır. Fakat maalesef çocuklara sunabileceğimiz toprak alanlar git gide azalmakta, çocuklar asfalt ve beton sokaklarda oyun oynamak durumunda bırakılmaktadır. Sokakta oynadıkları oyunların sayısı da bir elin parmaklarını geçmemektedir. Birçok çocuk ise dijital oyunlara bağımlı hale gelmiştir. Onları organik oyunlarımızla tanıştırmalıyız.

Bu bağlamda Turan (2012) geleneksel oyunların önemi hakkındaki görüşleri şöyledir: “Geleneksel çocuk oyunları söylediğimiz, çelik çomak, mendil kapmaca, sek sek, birdirbir, vb. oyunlar çocuğun psiko-sosyal gelişimi açısından çok önemlidir. Çünkü insan biyo-sosyal ve kültürel bir varlıktır. Çocuk oyunları insanın özünde olan konuşma ve hareket etme becerilerini kazandırmada önemli bir role sahiptir. Ayrıca çocuğun sosyalleşmesi ve kendine özgüven kazanması konusunda da katkısını yadsımamak gerekir. Bu açıdan insan davranışlarını değiştirme mühendisleri olarak tanımladığımız öğretmenlerimizin, etkili ve verimli bir öğretim süreci yürütmesi ve çocuk oyunlarının çocuğun sosyalleşmesi yönüyle olan katkısını kabullenmesi ve öğretim sürecinde ve çeşitli etkinliklerle bu oyunları oynatması önemli bir görevi olduğu kanaatindeyim.” Dolayısıyla bu oyunların öğretiminin planlı bir şekilde yapılacağı alternatif eğitim uygulamaları geliştirilebilir.

Eğitim politikaları oluşturulurken dijital bağımlılığın gittikçe arttığı gerçeği göz önünde bulundurulmalıdır. Okullarda organik oyun alanları oluşturularak, bu alanlarda kültürümüzde var olan, unutulmaya yüz tutmuş organik oyunlar (çelik çomak, yedi kiremit, mendil kapmaca, körebe, sek sek, beş taş, misket, topaç vs.) öğretilip oynatılarak çocukların dijital oyunlara ve monitörlere bağımlı hale gelmesinin önlenmesi gerekmektedir. Beden Eğitimi derslerinde planlı bir şekilde bu oyunlar öğretilmelidir. Bu oyun alanları, özellikle okul öncesi ve ilkökul dönemlerindeki çocukların hayatı oyun ile öğrenmesi nedeniyle bedensel duygusal ve sosyal açıdan olumlu katkılar sağlayacaktır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Çocuklar için oyunun önemi büyüktür. Eğitim programlarında ve eğitim-öğretim esnasında özellikle oyun tabanlı öğretim uygulamalarına ağırlık verilerek dijital araçlara bağımlı hale gelmesinin önlenmesi gerekmektedir. Eğitimcilerin ve ebeveynin çocukların doğayla ilişkilerini güçlendirecek arayışlara girişmelidir. Organik çocuk oyunlarının çocuğu daha aktif kıldığı, bedensel, sosyal, duygusal ve zihinsel yönden sanal oyunlara nazaran daha geliştirici ve sağlıklı olduğu görülmektedir. Bunun yanında eğitim kurumlarında da organik oyunların öğretiminin ve oynanmasının gerçekleştirileceği organik oyun alanlarının oluşturulması gerekmektedir.

KAYNAKLAR

- Altunkaynak B.Z. ve Özbek, E. (2006). *Obezite: Nedenleri ve Tedavi Seçenekleri*, Van Tıp Dergisi: 13 (4):138-142.
- Dinç, H. (1993). *Çocuk Oyun İşlevi ve Öğeleri*, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Dönmez, N. B. (1992). *Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı*, İzmir: Bayrak Matbaası.
- Millî Eğitim Bakanlığı (2009). *MEGEP (Mesleki Eğitim Ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi) Çocuk Gelişimi Ve Eğitimi Çocuğun Gelişimi*, Milli Eğitim Bakanlığı, Ankara
- Sevinç, M. (2004). *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*, İstanbul: Yaylacık Matbaası
- Şarbat, G. ve Demirkol, M. (1999). *“Obesite”*, Aysel Ekşi (Ed.), Ben Hasta Değilim, Nobel Tıp Kitapevleri, s.441-450
- Turan, M. (2012). *Organik Oyunlar*, (<http://www.so-der.org/doc.dr.mehmet-turan/2/organik-oyunlar.html>; 03.05.2014 tarihinde erişilmiştir.)
- TÜDOF (2012). *Oyun Sektöründe 29 Yıl*, (https://www.tbmm.gov.tr/arastirma_komisyonlari/bilisim_internet/docs/sunumlar/turkiye_dijital_oyunlar_federasyonu.pdf; 24.04.2015 tarihinde erişilmiştir.)

Reproduced with permission of the copyright owner. Further reproduction prohibited without permission.