

Çocuk ve Oyun: Sanaldan Gerçeğe

Editör: Prof. Dr. Ayşe Dilek ÖĞRETİR ÖZÇELİK



Editör: Prof. Dr. Ayşe Dilek ÖĞRETİR ÖZÇELİK

**ÇOCUK VE OYUN:
Sanaldan Gerçeğe**

ISBN 978-625-5964-97-7

Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.

© 2025, PEGEM AKADEMİ

Bu kitabın basım, yayım ve satış hakları Pegem Akademi Yay. Eğt. Dan. Hizm. Tic. AŞ'ye aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri, kapak tasarımı; mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kayıt ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz ve dağıtılamaz. Bu kitap, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır. Okuyucularımızın bandrolü olmayan kitaplar hakkında yayınevimize bilgi vermesini ve bandrolsüz yayınları satın almamasını diliyoruz.

Pegem Akademi Yayıncılık, 1998 yılından bugüne uluslararası düzeyde düzenli faaliyet yürüten **uluslararası akademik bir yayinevi**dir. Yayımladığı kitaplar; Yükseköğretim Kurulunca tanınan yükseköğretim kurumlarının kataloglarında yer almaktadır. Dünyadaki en büyük çevrimiçi kamu erişim kataloğu olan **WorldCat** ve ayrıca Türkiye'de kurulan **Turcademy.com** tarafından yayınları taranmaktadır; indekslenmektedir. Aynı alanda farklı yazarlara ait 2000'in üzerinde yayını bulunmaktadır. Pegem Akademi Yayınları ile ilgili detaylı bilgilere <http://pegem.net> adresinden ulaşılabilir.

I. Baskı: Mayıs 2025, Ankara

Yayın-Proje: Selcan Durmuş
Dizgi-Grafik Tasarım: Tuğba Kaplan
Kapak Tasarımı: Pegem Akademi

Baskı: Sayfa Basım Sanayi Ticaret Ltd. Şti.
İvedik OSB Matbaacılar Sit. 1514. Cad. No: 23-25
Yenimahalle/ANKARA

Yayıncı Sertifika No: 51818
Matbaa Sertifika No: 77079

İletişim

Pegem Akademi: Shira Ticaret Merkezi
Macun Mahallesi 204 Cad. No: 141/33, Yenimahalle/Ankara
Yayınevi: 0312 430 67 50
Dağıtım: 0312 434 54 24
Hazırlık Kursları: 0312 419 05 60
İnternet: www.pegem.net
E-ileti: yayinevi@pegem.net
WhatsApp Hattı: 0538 594 92 40

ÖN SÖZ

Sevgili Okurlar,

İçinde yaşadığımız çağ, dijital dünyanın sunduğu sınırsız olanaklarla birlikte, geleneksel oyun anlayışımızı da dönüştürüyor. Peki, bu dönüşüm içerisinde çocuğun en temel hakkı ve ihtiyacı olan oyun nerede duruyor?

Bu kitapta, öncelikle oyunun ne olduğunu, çocuğun dünyasındaki yerini ve önemini temelden ele alıyoruz. Oyunun sadece bir eğlence aracı olmanın çok ötesinde, çocuğun bilişsel, sosyal, duygusal ve fiziksel gelişiminin vazgeçilmez bir parçası olduğunu vurguluyoruz. Bu bağlamda, çocuğun gelişimini destekleyen çeşitli oyun türlerini ve bu alanda öne çıkan temel kuramları derinlemesine inceliyoruz. Piaget’den Vygotsky’ye, klasik oyun kuramlarından güncel yaklaşımlara kadar geniş bir teorik çerçeve sunarak, oyunun çocuğun öğrenme ve keşfetme serüvenindeki kilit rolünü aydınlatmayı hedefliyoruz.

Günümüzün ayrılmaz bir parçası haline gelen dijital oyunlar ise kitabımızın önemli bir odak noktasını oluşturuyor. Dijital dünyanın kapılarını aralarken, bu oyunların sunduğu fırsatları ve potansiyel riskleri dengeli bir bakış açısıyla değerlendiriyoruz. Sanal dünyada kurulan ilişkiler, geliştirilen beceriler ve karşılaşılan zorluklar, çocuğun gerçek hayattaki deneyimleriyle nasıl etkileşim içine giriyor? Bu sorulara yanıt ararken, özellikle ebeveynlerin ve eğitimcilerin kaygı duyduğu “oyuna bağımlılık” konusunu da tüm yönleriyle ele alıyoruz. Bağımlılığın belirtileri, nedenleri ve başa çıkma yöntemleri üzerine güncel bilgiler ve çözüm önerileri sunarak, bu hassas konuda farkındalık yaratmayı amaçlıyoruz.

“Çocuk ve Oyun: Sanaldan Gerçeğe”, hem geleneksel oyunun sıcaklığını ve yaratıcılığını hem de dijital dünyanın yenilikçi ve karmaşık doğasını anlamak isteyen ebeveynler, eğitimciler, ruh sağlığı uzmanları ve konuyla ilgilenen herkes için bir rehber niteliği taşımayı umuyor. Amacımız, çocukların hem sanal hem de gerçek dünyada sağlıklı, dengeli ve gelişimlerini destekleyici bir oyun deneyimi yaşayabilmeleri için gerekli bilgi ve bakış açısını sunmaktır.

Oyunun çocuğun hayatındaki o eşsiz ve vazgeçilmez yerini yeniden keşfetmeniz ve bu keşif yolculuğunda sizlere eşlik edebilmek dileğiyle...

Keyifli okumalar.

BÖLÜMLER VE YAZARLARI

Editör: Prof. Dr. Ayşe Dilek ÖĞRETİR ÖZÇELİK

1. Bölüm: Oyun Nedir? Çocuk ve Oyun

Uzm. Büşra KURT YAHŞI, Milli Eğitim Bakanlığı

ORCID No: 0000-0002-3049-043X

Prof. Dr. Ayşe Dilek ÖĞRETİR ÖZÇELİK, Gazi Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-6380-4757

2. Bölüm: Klasik Oyun Kuramları

Arş. Gör. Fatime ŞALLI İDARE, Artvin Çoruh Üniversitesi

ORCID No: 0000-0003-2348-4485

Prof. Dr. Ayşe Dilek ÖĞRETİR ÖZÇELİK, Gazi Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-6380-4757

3. Bölüm: Modern Oyun Kuramları

Öğr. Gör. Emire ULUĞ, Çankırı Karatekin Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-4051-5119

Prof. Dr. Ayşe Dilek ÖĞRETİR ÖZÇELİK, Gazi Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-6380-4757

4. Bölüm: Oyunun Gelişimi ve Değerlendirilmesi

Öğr. Gör. Rabia ŞENGÜN AFŞİN, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi

ORCID No: 0000-0003-1477-3752

Prof. Dr. Ayşe Dilek ÖĞRETİR ÖZÇELİK, Gazi Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-6380-4757

5. Bölüm: Oyunda Bireysel Farklılıklar

Öğr. Gör. Ayyüce ÖKSÜZ, Artvin Çoruh Üniversitesi

ORCID No: 0000-0003-2195-1879

Prof. Dr. Ayşe Dilek ÖĞRETİR ÖZÇELİK, Gazi Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-6380-4757

6. Bölüm: Gelişim Düzeylerine Göre Oyun

Dr. Elif ÇETİNKAYA, Milli Eğitim Bakanlığı

ORCID No: 0000-0003-4211-8229

Prof. Dr. Ayşe Dilek ÖĞRETİR ÖZÇELİK, Gazi Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-6380-4757

7. Bölüm: Dijital Oyun ve Çocuk

Arş. Gör. Dr. Kübra EKE, Kafkas Üniversitesi

ORCID No: 0000-0003-4306-0196

Prof. Dr. Ayşe Dilek ÖĞRETİR ÖZÇELİK, Gazi Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-6380-4757

8. Bölüm: Dijital Oyun Bağımlılığı

Doç. Dr. Seda SAKARYA, Kırıkkale Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-8105-809X

9. Bölüm: Yapay Zeka ve Çocuk

Dr. Öğr. Üyesi Gülhan YILMAZ, Anadolu Üniversitesi
ORCID No: 0000-0003-2124-7013

10. Bölüm: Terapide Oyun Kullanımı

Öğr. Gör. Gülden ERDOĞAN, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi
ORCID No: 0000-0002-4571-6008
Doç. Dr. Vedat BAYRAKTAR, Gazi Üniversitesi
ORCID No: 0000-0003-1076-4736

11. Bölüm: Özel Gereksinimli Çocuklar ve Oyun

Dr. Öğr. Üyesi Gökhan ŞENGÜN, Kırıkkale Üniversitesi
ORCID No: 0000-0001-6304-4199

12. Bölüm: Eğitici Oyunlar

Prof. Dr. Hatice BEKİR, Gazi Üniversitesi
ORCID No: 0000-0001-9591-7660
Arş. Gör. Banu AKTAŞ, Giresun Üniversitesi
ORCID No: 0000-0003-3629-6029

İÇİNDEKİLER

Ön Söz.....	iii
Bölümler ve Yazarları.....	iv

1. BÖLÜM OYUN NEDİR? ÇOCUK VE OYUN

Giriş	1
Oyunun Tanımı ve Özellikleri	2
Oyunun Tarihsel Gelişimi	5
Oyunun Gelişim Alanlarına Etkisi.....	8
Oyunun Eğitsel Yönü	9
Çocuk ve Oyun Hakkı	11
Farklı Kültürlerde Oyun	12
Kaynakça.....	16

2. BÖLÜM KLASİK OYUN KURAMLARI

Giriş.....	18
Klasik Oyun Kuramları	19
Fazla Enerji Kuramı (Friedrich von Schiller/ Herbert Spencer)	19
Dinlenme veya Rahatlama Kuramı (Moritz Lazarus)	21
Alıştırma Kuramı (Karl Groos)	23
Tekrarlama Kuramı (Granville Stanley Hall)	25
Diğer Oyun Kuramları.....	26
Berlyne Kuramı.....	26
Üstiletişim Kuramı	27
Helenko Sistem Kuramı.....	28
Sonuç.....	29
Kaynakça.....	32

3. BÖLÜM MODERN OYUN KURAMLARI

Giriş.....	34
Modern Oyun Kuramları	35
Dil ve Bilişsel Gelişim Perspektifi.....	35
Piaget'in Oyun ile İlgili Görüşleri	35
Bruner'in Oyun ile İlgili Görüşleri.....	37
Similansky'nin Oyun ile İlgili Görüşleri.....	38
Wellman ve Baron-Cohen (Zihin Kuramı)'ın Oyun ile İlgili Görüşleri	39
Psikanalitik ve Duygusal Gelişim Perspektifi	39
Freud'un Oyun ile İlgili Görüşleri.....	40
Winnicott'ın Oyun ile İlgili Görüşleri	41

Erikson'un Oyun ile İlgili Görüşleri.....	41
Isaacs'ın Oyun ile İlgili Görüşleri.....	42
Brown'un Oyun ile İlgili Görüşleri.....	43
Elkind'in Oyun ile İlgili Görüşleri.....	43
Sosyal ve Kültürel Gelişim Perspektifi.....	44
Mead'in Oyun ile İlgili Görüşleri.....	44
Vygotsky'nin Oyun ile İlgili Görüşleri.....	44
Huizinga'nın Oyun ile İlgili Görüşleri.....	45
Caillois'un Oyun ile İlgili Görüşleri.....	46
Sutton-Smith'in Oyun ile İlgili Görüşleri.....	46
Goffman'ın Oyun ile İlgili Görüşleri.....	47
Parten'in Oyun ile İlgili Görüşleri.....	47
Fleer'in Oyun ile İlgili Görüşleri.....	48
Sonuç.....	49
Kaynakça.....	51

4. BÖLÜM

OYUNUN GELİŞİMİ VE DEĞERLENDİRİLMESİ

Giriş.....	55
Oyunun Tanımı.....	56
Oyunun Tarihsel Gelişimi.....	56
Oyunun Psikolojik Boyutları.....	57
Oyunun Sosyokültürel ve Antropolojik Boyutları.....	58
Oyun Türleri.....	59
Oyunun Gelişimi.....	62
Oyunun Etkisinin Değerlendirilmesi.....	64
Modern Oyundaki Zorluklar.....	65
Sonuç.....	66
Kaynakça.....	67

5. BÖLÜM

OYUNDA BİREYSEL FARKLILIKLAR

Cinsiyetin Oyundaki Bireysel Farklılıkları.....	70
Kardeş Sayısının Oyundaki Bireysel Farklılıkları.....	72
Ebeveyn Etkisinin Oyundaki Bireysel Farklılıkları.....	73
Kültürün Oyundaki Bireysel Farklılıkları.....	77
Mizacın Oyundaki Bireysel Farklılıkları.....	78
Öz Düzenleme Becerisinin Oyundaki Bireysel Farklılıkları.....	80
Kaynakça.....	82

6. BÖLÜM

GELİŞİM DÜZEYLERİNE GÖRE OYUN

Giriş.....	86
Bebeklik Dönemi (0-2 Yaş).....	88
Bebeklik Dönemi İçin Oyun Önerileri.....	90
İlk Çocukluk Dönemi (2-6 Yaş).....	92
İlk Çocukluk Dönemi İçin Oyun Önerileri.....	95
Son Çocukluk Dönemi (6-12 Yaş).....	97
Son Çocukluk Dönemi İçin Oyun Önerileri.....	98
Ergenlik Dönemi (12-18 Yaş).....	99
Kaynakça.....	101

7. BÖLÜM

DİJİTAL OYUN VE ÇOCUK

Giriş.....	106
Oyun Nedir?.....	106
Dijital Oyun Nedir?.....	108
Dijital Oyunun Özellikleri.....	110
Dijital Oyunun Temel Özellikleri.....	110
Dijital Oyunun Psikolojik Özellikleri.....	113
Dijital Oyunun Yapısal Özellikleri (Parçaları).....	113
Dijital Oyunların Sınıflandırılması.....	114
Dijital Oyun Nesli ve Dijital Oyuncu Türleri.....	116
Dijital Oyunlar, Fırsatlar ve Riskler: Pozitif ve Negatif Etkiler.....	118
Bir Fırsat Olarak Dijital Oyun: Pozitif Etkiler.....	119
Bir Risk Olarak Dijital Oyun: Negatif Etkiler.....	119
Eğitim-Öğretim Sürecinde Dijital Oyunlar Yoluyla Öğrenme.....	121
Kaynakça.....	123

8. BÖLÜM

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI

Giriş.....	128
Dijital Oyunlar.....	129
Davranışsal Bağımlılık Kavramı.....	131
Dijital Oyun Bağımlılığı.....	133
Dijital Oyun Bağımlılığının Nedenleri.....	136
Dijital Oyun Bağımlılığının Yaygınlığı.....	137
Dijital Oyun Bağımlılığının Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri.....	138
Dijital Oyun Bağımlılığı ve Fiziksel Gelişim.....	138
Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bilişsel Gelişim.....	139
Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dil Gelişimi.....	140
Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Gelişim.....	140
Dijital Oyun Bağımlılığı ve Duygusal Gelişim.....	141
Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri.....	142
Sonuç.....	143
Kaynakça.....	144

9. BÖLÜM

YAPAY ZEKA VE ÇOCUK

Giriş.....	148
Yapay Zekanın Doğuşu.....	149
Yapay Zeka ve Eğitim: Oyunla Öğrenmenin Yeni Yolu.....	151
Metin Tabanlı Eğitim Materyali Üretimi Örneği.....	154
Görsel Tabanlı Eğitim Materyali Üretim Örneği.....	155
Ses ve Müzik Tabanlı Eğitim Materyali Üretim Örneği.....	157
Video, Animasyon ve Sunum Tabanlı Eğitim Materyali Üretim Örneği.....	158
Üretken Yapay Zeka Araçları ile Eğitim Materyalleri Geliştirirken Dikkat Edilmesi	
Gereken Hususlar.....	158
Kaynakça.....	160

10. BÖLÜM

TERAPİDE OYUN KULLANIMI

Giriş.....	161
Oyun Terapisi Tanımı.....	162
Oyun Terapisinin Önemi.....	163
Oyun Terapisinin Tarihçesi.....	164
Oyun Terapisi Kullanım Alanları.....	166
Oyun Terapisi Yaklaşımları.....	167
Psikodinamik Yaklaşımlar.....	167
Psikoanalitik Oyun Terapisi.....	167
Adlerci (Adlerian) Oyun Terapisi.....	168
Jungcu (Jungian) Oyun Terapisi.....	169
Eriksoncu Oyun Terapisi.....	169
Serbest Bırakma Oyun Terapisi.....	169
Hümanistik Yaklaşımlar.....	170
Çocuk Merkezli Oyun Terapisi.....	170
Fillial Oyun Terapisi.....	172
Gestalt Oyun Terapisi.....	172
Deneyimsel Oyun Terapisi.....	173
Gelişmekte Olan Yaklaşımlar.....	173
Çözüm Odaklı Oyun Terapisi.....	173
Bütüncül Oyun Terapisi.....	174
Theraplay: Bağlanmayı Geliştirici Oyun Terapisi.....	174
Vakaya Özgü Oyun Terapisi.....	175
Anlatısal Oyun Terapisi.....	176
Sistemik Yaklaşımlar.....	176
Aile Oyun Terapisi.....	176
Grup Oyun Terapisi.....	177
Ekosistemik Oyun Teorisi.....	177
Sonuç.....	177
Kaynakça.....	178

11. BÖLÜM

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLAR VE OYUN

Giriş	181
Erken Çocuklukta Oyun	182
Özel Gereksinimli Çocuklarda Oyunun Yeri ve Önemi	182
Oyunun Gelişim Alanlarıyla İlişkisi	183
Oyunun Özel Gereksinimli Çocukların Gelişimlerine Olan Etkileri.....	183
Oyunun Özel Gereksinimli Çocuğun Bilişsel Gelişimine Olan Etkileri.....	183
Oyunun Özel Gereksinimli Çocuğun Dil Gelişimine Olan Etkileri.....	183
Oyunun Özel Gereksinimli Çocuğun Sosyal/Duygusal Gelişimine Olan Etkileri.....	184
Oyunun Özel Gereksinimli Çocuğun Fiziksel Gelişimine Olan Etkileri.....	184
Oyunun Özel Gereksinimli Çocuklara Yararları.....	185
Oyunun Özel Gereksinimli Çocukların Değerlendirilmesinde Kullanılması.....	185
Oyunun Özel Gereksinimli Çocukların Yaratıcılığına Katkısı.....	185
Oyunun Özel Gereksinimli Çocukların Problem Çözme Becerilerine Katkısı	185
Oyunun Terapötik Bir Müdahale Yöntemi Olarak Kullanılması	186
Özel Gereksinimli Çocukların Yaşadıkları Sorunlar	186
Özel Gereksinimli Çocukların Yaşadıkları Sorunlara Yönelik Oyun	
Tabanlı Müdahaleler	187
Oyun alanları	187
Kapalı Yer Oyunları.....	187
Açık Hava Oyunları.....	187
Kaynakça.....	188

12. BÖLÜM

EĞİTİCİ OYUNLAR

Giriş.....	191
Oyun Kavramı	191
Oyun Sınıflandırılması	192
Gelişim Alanlarına Göre Oyunlar	193
Gelişim Aşamalarına Göre Oyunlar	193
Yapılarına Göre Oyunlar	193
Araç Kullanımına Göre Oyunlar.....	193
Eğitici Oyun	194
Eğitici Oyunların Ortaya Çıkışı.....	196
Eğitici Oyunların Yararları.....	198
Eğitici Dijital Oyunlar	200
Kaynakça.....	205

Editör ve Yazarlar Hakkında	209
--	------------

1. BÖLÜM

OYUN NEDİR? ÇOCUK VE OYUN

Uzm. Büşra KURT YAHŞI, Millî Eğitim Bakanlığı
ORCID No: 0000-0002-3049-043X

Prof. Dr. Ayşe Dilek ÖĞRETİR ÖZÇELİK, Gazi Üniversitesi
ORCID No: 0000-0002-6380-4757

Giriş

Yaşam evreleri içerisinde kritik bir öneme sahip olan erken çocukluk döneminin en önemli uğraşlarından biri olan oyun, dünyayı ve dünyanın içindeki sosyal rolleri öğreten önemli bir araçtır (Elkind, 2011). Oyun, bir öğrenme deneyimidir. Oyun gruplarında çocuklar, yaşamla ilgili önemli deneyimler kazanmaktadır. Bu deneyimler, çocuğun yaşam becerilerinde olgunlaşmasına ve ustalaşmasına yardımcı olmaktadır (Johnson, Christie & Wardle, 2005). Oyunlarda hem yapılandırılmış materyalleri hem de açık uçlu materyalleri kullanan çocuklar, zengin hayal gücü ile dünyayı daha eğlenceli bir şekilde keşfetmektedir. Zihinsel, fiziksel, duygusal ve sosyal gelişimin önemli bir yönünü temsil eden oyun ortamlarında, çocuğun kendisini ve dünyayı keşfetmesi hem bir hak hem de ihtiyaç olarak ele alınmaktadır. Bu sebeple tüm çocukların oyun oynaması gerekmektedir (Cohen, 2006).

Oyunun çocuğun gündelik yaşamındaki yeri ve önemi göz önünde bulundurulduğunda, uzun yıllardır pek çok araştırmacı tarafından neden sıklıkla ele alınan bir konu olduğu görülmektedir. Bu kapsamda hazırlanan mevcut çalışmanın bu bölümünde, oyun kavramının farklı perspektiflerle ortaya koyulması amacıyla oyunun tanımı ve özellikleri, geçmişten günümüze oyun kavramının değişimi, eğitsel yönü, farklı kültürlerde oyunun yorumlanma şekilleri ile oyunun çocuk gelişimine olan etkileri ele alınmaktadır.

Oyunun Tanımı ve Özellikleri

Oyun kelimesi sözlükte belli kuralları bulunan ve iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence; tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama şekli; müzik eşliğinde yapılan hareketler; seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser; bedence ve zihince yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma; güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket; teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç şeklinde tanımlanmaktadır (TDK, 2023). Oynamak fiilinin Türkçe sözlükteki anlamlarının ise vakit geçirme, eğlenme, oyalanma gibi amaçlarla bir şeyle uğraşmak; bireyin kendini ya da bir nesneyi, kısmi ya da tamamen hareket ettirmesi; bir sahne ya da beyaz perde eserinde rol yapmak; spor faaliyetleri ya da müzik ve ritimle ilgili hareketler şeklinde olduğu görülmektedir (TDK, 2023). Bu tanımlardan hareketle, çok geniş bir davranış ağına sahip olduğu görülen oyunun tek bir tanımla açıklanması mümkün olmamaktadır. Bu sebeple oyun kavramına çeşitli perspektiflerden bakılması gerekmektedir.

Moritz Lazarus (1883), oyunun kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan, mutluluk getiren serbest bir aktivite olduğunu ifade etmektedir. Gross (1899)'a göre oyun, çocukluğun sonucunda elde edilecek deneyimler için hazırlık sürecidir. Ellis (1973), oyunu karmaşık bir insan davranışı şeklinde tanımlamaktadır. Sutton-Smith (1983), batı toplumlarında çocukların yaşama uyumunu sağlamak için oyunun kullanıldığını belirtmektedir. Hall (1906)'e göre oyun, insanlığın kültürel gelişimini yansıtan bir araçtır. Abt (1987), oyunu iki veya daha fazla oyuncu arasında çeşitli hedeflere ulaşmak amacıyla gerçekleştirilen bir eylem olarak görmektedir. Caillois (2001)'a göre oyun, kendine özgü bir zamanı, mekânı ve kuralları olan, sonucu önceden bilinmeyen, gönüllülük esasına dayalı bir eylemdir. Oyun konusunda ilk akla gelen isimlerden biri olan Huizinga (2018)'ya göre insanın en doğal fiziksel ve biyolojik etkinliği olan oyun, bireyi kendi hayatına hazırlamak için gerçekleşen bir öğrenme deneyimidir. Huizinga oyunu kültürle, gündelik yaşamla ve medeniyetle olan ilişkisi sebebiyle oldukça önemli bir toplumsal kurum olarak görmektedir.

Oyun konusunda farklı görüşler olmakla beraber oyunun temelde çocuklara keyif veren, onların anda kalmasını sağlayan ve içsel motivasyonla gerçekleştirdikleri bir eylem olduğu söylenebilir. Bu noktada literatür incelendiğinde, oyun konusunda genel kabul gören birinci geleneğin Piaget'e ait olduğu görülmektedir. Çocuklarında uzun süre taklit ve oyun gelişimini inceleyen Piaget (1968), çocukların nesnelerle ne yaptıklarına, bir nesnenin başka ne için kullanıldığına, oyun ve keşif arasındaki ilişkiye odaklanma eğilimindedir. Piaget, oyun sayesinde çocuğun gerçek dünyada gerçek nesneler ve gerçek durumlar konusunda daha yet-