

ÇOCUK OYUNLARINDA EBENİN ROLÜ*

Yazanlar: Paul V. GUMP -Brian SUTTON-SMİTH
Çeviren: Ahmet ASLAN**

Folklor alanındaki deneylerin sayısı çok az olduğu bilinmektedir. Folklorun fonksiyonu ile ilgili deneylerin ise mühendis açısından özellikle güç olduğu açıktır. Bu yüzden psikolog Gump ve Sutton-Smith tarafından tasarlanan tasarlanan deney çok büyük ilgi çekmiştir.

Söz konusu makale belirli bireyler için uygun oyunları seçmelerine yardım etmek amacıyla kaleme alınmıştır. Bu noktada yazarların tanımladıkları şekliyle, ebe rolünün yüksek ve düşük aşamaları arasındaki ayrımın halkbilimciler için teorik açılarından belirli bir değer taşıdığı görülecektir. Söz konusu ayrım ebe oyunlarından kaynaklanır. Bu oyunlar diğer oyuncuların davranışlarını yönetmekten ziyade, belirli yasalara uyumlu olarak bir bireyi kontrol altına almak amacıyla bir şahıs için seçilmiş oyunları ifade etmektedir. Yüksek seviyedeki ebe rolü, basitçe, bireyin birçok güce sahip olduğu bir roldür. Birey bu noktada diğer oyuncuların hareketlerini büyük ölçüde kontrol edebilecek bir durumdadır. Yüksek seviyedeki ebe rolünün, kontrol potansiyelini kullanmak suretiyle, ebenin minimum maharetle başarılı olması veya başarı kazanmasının mümkün olduğu görülür. Düşük seviyedeki ebe rolü ise, bireyin, diğer oyuncuların hareketlerini kontrol altına almak için nispeten az bir güce sahip olduğu bir roldür. Başarı ve kazanma olgusu büyük ölçüde “ebe” olan oyuncunun zekiliği ve maharetine bağlıdır.

Ebe rolünün doğası ile bu rolü dol-

duran bireysel oyuncular arasındaki ilişki hayati bir önem arz etmektedir. “Ebe” çocuğunun hüner ve kişiliğinin, oyunun bir dizi kuralla oynanıp oynanmadığına dayanıp dayanmadığını test edilmesi mümkündür. Bu karşılaştırmacı bir halk bilimcinin bir oyunun kurallarında önemsiz küçük bir varyasyon olarak dikkate alınması gereken bir unsurken, sosyolog bir halk bilimcinin bir grup veya birey için hazırlanan bir oyunun bütün fonksiyonlarını etkileyen kritik bir farklılaşma olarak algılaması gereken bir olgu şeklinde karşımıza çıkmaktadır.

Şu an ki deney, birbirinden farklı çocuk aktiviteleri ve programlarının içeriğinin, katılımcı birey ve gurubun davranış ve deneyimini nasıl etkilediği sorusu üzerinde yürütülen büyük bir araştırmanın bir parçasıdır. Bu noktada söz konusu araştırma ile, çocuklar açısından faydalı olacak aktivitelerin seçilmesi, icat edilmesi ve yönetilmesinde uygulayıcılara yardımcı olacak kavram ve bulguları geliştirmek amaçlanmıştır.

Oyunlar, çocuklarla yapılan bir grup çalışmasında kullanılan en önemli aktiviteler arasında yer almaktadır. Bunlar bireylerin almaları gereken rolleri, yönelmeleri gereken amaçları ve oyun olmayan birçok aktivitenin katılımcıların seçimine bırakıldığı diğer davranış alanları kesinlikle belirlediği için nispeten zorlayıcı aktivitelerdir. Oyunlar zorlayıcı olduğu için, bunların, davranışı nispeten inandırıcı bir tarzda tespit ettiği düşünülebilir. Oyunların önemi

* Bu yazı, Alan Dundes'in The Study of Folklore adlı kitabından alınmıştır. (1965, 329-338).

** Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halkbilimi Yüksek Lisans Öğrencisi

ve zorlayıcılığı, bunların özel bir çalışmaya hak ettiğini ortaya koymuştur.

Oyunların içerikleri büyük ölçüde farklılık arz etmektedir. Bu farklılıkların katılımcıların davranış ve deneyimleriyle paralel versiyonlar meydana getirdiği düşünülebilir. Bu gibi varyasyonlar oyun gerektiren eylemlerdeki farklılıkları bu eylemlere cevap olarak ortaya çıkan farklılıklara taşır. Örneğin, elim sende ve körebe oyunları, birbirine dokunma ve vurma eylemi açısından farklılık arz eden iki oyundur; bu noktada dokunmaya (ve dokunulmaya) verilen tepkinin vurmaya (ve vurulmaya) verilen tepkiden farklı olduğu düşünülebilir.

Çocuklar için hazırlanmış hareketli oyunların büyük bir kısmı, ebe oyunları olduğundan, araştırma konusu olarak bu oyunlar seçilmiştir. Ebe oyunları, bir grup veya "küme"ye karşı oyun oynayan, kısacası oyunun merkezinde yer alan bir bireyden müteşekkildir. Ebe rolünün oyun belirleme gücünü, ebe deneyinin ve grup veya kümenin bireye karşı gösterdiği tepkinin tespit edilmesinde önemli gözükken bir veri olarak algılamak gerekir. Bu güç, bir dizi oyun araç gereciyle biçimlendirilmiştir. Müsabakada angaje olacak grup üyesinin seçiminde kullanılacak ayrıcalıklardır; bireyin "darbeleri", oynadığı oyunun ismi veya güç sembolleri, grup üyelerinin bireye karşı aldıkları ortak tavır sonucunda bireyin geliştirdiği korunma düzeneği ve dahası. Bu tipteki bir güç, bütünüyle ebe rolünde bulunur ve ebe rolünü işgal eden oyuncuların maharetinden farklı bir niteliğe sahiptir.

Ebe rolündeki oyuncuların davranış ve deneyimlerinin nasıl olduğu sorusuna cevap bulmaya çalışan araştırmancın, ebe rolünün güç miktarından etkilenmiş olduğu görülür. Yüksek seviyeli bir ebe rolünde, alçak seviyeli bir ebe rolüne göre, katılımcıların başarısızlıklarla karşı karşıya kalma oranının biraz daha az ol-

ması sadece bir tahmindir. Bu konuyla ilişkili bir diğer tahmin ise, nispeten başarısız oyuncuların, alçak seviyeli bir ebe rolünden ziyade yüksek seviyeli bir ebe rolünü benimsemelerini sağlamak suretiyle, bu oyuncuların çok sık başarısız olmalarının önüne geçilebileceği kanısına dayanmaktadır. Oyuncu odaklı oyunlarda maharetsiz oyuncuya yardım etme problemi reel ve pratik bir

sorundur. Hiç şüphesiz okuyucular, maharetsiz oyuncuların belirli ebe pozisyonlarına yerleştirildiği durumlarda ortaya çıkan güçlüklerden çekinirler. Grubun maharetli üyelerini bulmak, yakalamak veya dokunmaktaki başarısızlıkları maharetsiz üyelerin kendilerini cesaretsiz hissetmelerine ve gruptan sıklımalarına yol açmıştır. Grubun başarısızlığından dolayı, ebe ile alay etmesi, ebenin hayal kırıklıklarını şiddetlendirir. Gruptan bir bireyin maharetini değiştirmek için yapabileceği herhangi bir şey olmadığına göre, daha az maharet gerektiren oyunların seçilmesi muhtemel bir çözüm olarak karşımızda durmaktadır. Ebe oyunlarındaki maharet yokluğunun, kısmen yüksek seviyeli bir ebe rolü geliştirmek suretiyle telafi edilebileceği varsayımı bu çalışma sayesinde test edilmiştir.

Söz konusu deney birbirleriyle yakından ilişkili iki varsayımı çekmektedir:

1) Yüksek seviyeli ebe rollerine göre, maharetsiz oyuncular söz konusu olduğunda, daha az başarısızlıkla sonuçlanmıştır.

2) Yüksek seviyeli ebe rolleri, düşük seviyeli ebe rollerine göre, maharetsiz oyuncular söz konusu olduğunda, daha az başarısızlıkla sonuçlanmıştır.

Oyundaki başarısızlık sayısının, grubun oya yönelik hisleri ile onun kendisi hakkındaki düşüncesini etkilediği düşünüldüğü için, bu konu ile ilişkili datalar toplanmıştır.

DENEY OYNANAN OYUNLAR

Deneye tâbi tutulan oyunlarda şu kriterler ile karşılaşılmıştır: “ebe”nin gücü bakımından birbirlerinden önemli ölçüde farklılık arz etmektedir; her iki oyunda da aynı temel maharet -hızlı koşma- gerekmektedir; ayrıca bunlar yeteri kadar başarısızlığa izin verecek niteliktedirler; ve bu oyunlar popüler çocuk oyunlarının popüler bir tipini temsil etmektedirler.

Bu oyunlar Black Tom, ve Dodge the Sunk isimli çocuk oyunlarıdır; her iki oyunun a Pom-Pom-Pullaway ile benzeştiğini söylemek mümkündür. Buna göre her iki ucunda güvenli bir noktanın bulunduğu sınırları belli bir alan çizilir. Oyun gereğince, güvenli noktaların birinden diğerine koşmakta olan grup üyelerine dokunmak gerekmektedir. Dokunulan oyuncu oyundan ihraç edilir. “Ebe” üç grup üyesinden ikisine dokunmuşsa, oyun sona erer ve rol, başka bir “ebe”ye geçer. Her “ebe”ye ebe sembolü olarak takması için mendil verilmiştir.

Yüksek seviyeli bir “ebe” rolünü gerektiren Black Tom, düşük seviyeli bir “ebe” rolünü gerektiren Dodge the Sunk oyunundan belirli noktalarda farklılık göstermektedir: Black Tom oyununda “ebe” bir dizi isimle çağrılmaktadır. Bu isimlerden sonuncusu (Black Tom) grup üyelerinin karşısındaki güvenli noktaya koşmalarını gerektiren bir işaret niteliğindedir. Oyun

sırasında Black Tom’un güvenli alandaki oyuncuların yakınına kadar sokulması mümkündür. Daha sonra belirli bir oyuncuya dokunabileceğini düşündüğü bir anda koşma manasına gelen sözcüğü ünleyerek o oyuncuya dokunmaya çalışır. Dodge the Sunk oyununda “ebe” herhangi bir işaret ünlememesine karşın bir istasyondan diğerine koşan oyunculara dokunmaya çalışmaktadır. Oyun sırasında “ebe” her iki istasyonda-

ki koşucuları seçebilmek için müsabaka alanının ortasında dururdu. Black Tom oyununda “ebe” rolünü üstlenen oyuncunun zaman, yer ve yarışmacı seçme gibi bir imkanı bulunmaktadır; Dodge the Sunk oyununda ise; “ebe”nin herhangi bir seçim yapma alanının bulunmadığı görülür; bu noktada grup üyelerinin karşı istasyona gitmek için güvenli olmayan bölgeden geçip geçmeyeceği veya ne zaman geçeceği husus önem kazanmaktadır.

KULLANILAN NÜFUS

7 ile 10 yaş grubuna ait 40 erkek çocuk 10 kişilik dört gruba bölünmüştür. Aynı yaşta olmalarına karşın farklı koşma hızlarına sahip erkek çocuklar farklı gruplara yerleştirilmiştir. Her grupta bir hünerli çocuk, yani bir hızlı koşucu, iki yarı hünerli çocuk ve hünersiz çocuk yer alacak şekilde bir düzenleme yapılmıştır. Hızlı ve yavaş çocukların üstlendikleri ebe rolü neticesinde ortaya çıkan davranışlar ile ilgili veriler toplanmıştır. Oyun oynayan grubu büyütmek ve gözlemcilerin maharetli ve maharetsiz çocuklar üzerinde odaklandığı gerçeğini gizlemek amacıyla, oyuna yarı hünerli çocuklar dahil edilmiştir. Bu yarı hünerli çocuklar söz konusu oyunlarda “ebe” fonksiyonunu üstlenmişlerdir. Bu oyunlar, gözlemcilere göre, uygulamalı bir oturdumdan ibaretken, oyunu oynayan gruplara göre “gerçek bir şey” gibi gözükmektedir.

YÖNETİM

Deney uygulayıcılardan biri, o ve grubun uyması gereken hak ve sınırlamaların son derece net bir biçimde belirlendiği uygulamalı seanslar ve tatbiki dersleri kullanmak suretiyle oyunları öğretmiştir. Her oyun seansı ebe rolünü üstlenen bireyin iki dokunuş yapmasıyla son bulmaktaydı. Bu noktada 20 oyun seansından 8’inde, maharetsiz ebenin tam bir başarısızlık yaşadığı görülmüştür. Bu durumun “ebe” rolünü üstlenen

kişi üzerinde derin bir cesaretsizlik yaratacağı muhakkaktır. Deney uygulayıcılarından her ikisi de sonraki oyunun ebe açısından başarısızlıkla sonuçlanacağından emin oldukları bir durumda, söz konusu oyun seansına son verilerek, yeni bir oyun tayin edilmiştir.

Deneyde toplam 40 oyun seansı gerçekleştirilmiştir: 10 maharetli çocuk bir Black Tom'da, bir kez de Dodge the Sunk oyununda görev almıştır; 10 maharetsiz çocuk üzerinde benzer bir uygulama gerçekleştirilmiştir.

VERİLER

Deney sonucunda şu sonuçlar top- lanmıştır: (1) maharetli olsun veya ol- masın, ebe kümesine dahil her bireyin iki grup üyesine dokununcaya kadar ki başarısız sonuçlanan girişimlerinin sayısı (2) kümesine dahil oyuncular tarafın- dan gerçekleştirilen verbal ifadelerin sa- yısı ve nitelikleri ve (3) grubun ebelere yönelik genel davranışı.

SONUÇLAR

DOKUNMA BAŞARISI

40 oyun seansının 32'sinde ebe oyuncularının karşı grubun iki üyesine dokunma konusunda başarılı oldukları gözlemlenmiştir. Bu 32 seansında başa- rısızlıkla sonuçlanan dokunma girişim- lerinin ortalama sayısı şöyledir:

Yüksek seviyeli bir ebe rolünü üst- lenen bütün oyuncular: 1.7 başarısız do- kunma girişi;

Düşük seviyeli bir ebe rolünü üstle- nen bütün oyuncular: 3.7 başarısız do- kunma girişi.

Erkek çocukların, genel olarak, yüksek seviyeli bir ebe rolünü üstlendik- lerinde, düşük seviyeli bir ebe rolünde- kine nazaran dokunma konusunda biraz daha fazla başarılı oldukları gözlemlen- miştir. Bu sonuçlar, başarılı ve başarısız oyuncular arasındaki farklılıkları gös- termek amacıyla bozulduğunda, şu ortalamalara ulaşıldığı görülür:

Yüksek seviyeli bir ebe rolünü üst-

lenen maharetli oyuncular: 0.6 başarısız dokunma girişi;

Düşük seviyeli bir ebe rolünü üstle- nen maharetli oyuncular: 2.2 başarısız dokunma girişi;

Yüksek seviyeli bir ebe rolünü üst- lenen maharetsiz oyuncular: 4.4 başarı- sız dokunma girişi;

Düşük seviyeli bir ebe rolünü üstle- nen maharetsiz oyuncular: 6.7 başarısız dokunma girişi.

Yukarıda verilen sayılar iki sonuca işaret etmektedir: Ebe rolünün seviyesi- ne bakmadan, hünerli oyuncuların ma- haretsiz olanlara göre biraz daha az ha- ta yaptıklarını söylemek mümkündür; hünerli ve hünersiz oyuncuların her iki- sinin de, "yüksek seviyeli bir rol" söz ko- nusu olduğunda, daha az hata yaptıkları görülmektedir. Hünersiz çocuklara yar- dım etmek maksadıyla yüksek seviyeye yönelme başka bir olgu sayesinde açığa çıkmıştır. 10 oyunda 8'inde maharetsiz ebeler gerekli iki dokunuşu yapmakta tamamıyla başarısız olmuşlardır. Bu noktada sadece 3 maharetsiz ebenin yüksek seviyeli ebe rolünde başarısız ol- duğu görülürken,

düşük seviyeli ebe rolünde ise aynı 3 kişiye ek olarak 2 maharetsiz çocuğun daha başarısız olduğu tespit edilmiştir.

OYUNDAKİ TUTUM VE DAV- RANIŞLAR

Başarısız dokunma girişimlerinin sayısı ebenin başarı-başarısızlık yüzde- sinin tam bir profilini de ortaya koy- maktadır. Ebenin rolüne verdiği tepki ile grup üyelerinin ebeye karşı verdikle- ri tepkiler bu durumun psikolojik bir resmini gözler önüne sermiştir. Gözlem- cilerin kaydettikleri veriler sonucunda şu sonuçlara ulaşılmıştır:

1) Ebenin düşük seviyeli bir rol üst- lendiği durumlarda grubun ebeye karşı birleştiği tespit edilmiştir. 20 oyun sean- sından 6'sında grup üyeleri ebeye karşı

birlikte hareket etmişlerdir. Örneğin; “Aynı plan! Sen elini indirdiğinde bizden üç kişi koşmaktadır(düşük seviyeli ebe)

2) Ebenin düşük seviyeli bir rol üstlendiği durumlarda grubun ebeyi birçok defalar küçük düşürdüğü görülür. Grup tarafından, 6 maharetsiz ebe, oyuna başlamadan evvel küçük düşürücü ifadeler sarf edilmiştir; benzer bir durumun Black Tom ve Dodge the Sunk oyunları için de geçerli olduğu görülmüştür. Örneğin; Dodge the Sunk oyunundan önce ebe rolündeki maharetsiz çocuk ile ilgili “oh, Peter’s easy to beat” ifadesi kullanılmıştır. Black Tom oyunundan evvel de maharetsiz bir ebe “Spaghetti Balls” olarak çağırılmıştır. Bir oyunda, oyuncuların birbirlerine karşı daha sakin davrandıkları görülmüştür. Dodge the Sunk oyununda düşük seviyeli ebenin dokunmak için 9 fırsat yakaladığı tespit edilmiştir; bunlardan 7’si maharetsiz bireylere yönelik nitelikteyken, ikisi maharetli ebelere yönelik girişimlerdir. “Haydi tavuk bir yumurta bırak.” “u aşağılık gerçekten gülüyor.” İfadeleri düşük seviyeli bir ebe rolünü üstlenen cesaretini kırmak amacıyla sarf edilen tipik ifadelerdir. Dodge the Sunk oyununda düşük seviyeli bir ebe rolü üstlenen maharetsiz çocukların kendilerini küçük davranışlardan son derece etkilendikleri görülmüştür. Grup üyeleri bunların yanından yürüyerek geçmeye başlamışlar, onların etraflarında dönecek, mimikleriyle alay etmişler ve popolarını göstermişlerdir.

Yüksek seviyeli bir ebe rolünü üstlenen maharetli ve maharetsiz oyunculara yönelik benzer nitelikteki küçük düşürücü eylemlerin gerçekleştirilmediği tespit edilmiştir. En çok küçük düşürülen maharetsiz çocuklar olduğu halde, aslında bu durumun çocuğa içilen rolle yakından ilgili olduğunu söylemek mümkündür.

3) Söz konusu maharetsiz çocuklar olduğunda, bunların düşük seviyeli bir ebe rolünde, yüksek seviyeli ebe rolüne nazaran kendilerini daha fazla başarısız hissettikleri gözlemlenmiştir. Dodge the Sunk oyununda 10 maharetsiz çocuktan 3’ünün başarısızlık ve güçsüzlük neticesinde ortaya çıkan duygularını, deney uygulayıcılarına şikayette bulunmak ve kendi kendine söylenmek suretiyle ifade etmişlerdir. Aynı çocukların Black Tom oyununda benzer yakarışlarda bulunmadıkları görülür. Bu grup Black Tom oyununda biraz daha başarılı olmalarına karşın kendilerini bir Black Tom ebesi kadar başarısız hissetmişlerdir.

Black Tom oyununda ebe rolünü üstlenen bireyin kendini daha güçlü hissettiği düşüncesi oyun sonrasındaki eleştirilerin ortaya koyduğu sonuçlar tarafından da desteklenmiştir. Maharetsiz çocukların tamamı (maharetli çocukların ise biri dışındaki bütünü) Black Tom oyununda ebe olmayı tercih etmiştir. Çocuklar ebeliğin kolay bir iş olduğunu ve Black Tom oyununda oyuncular üzerinde daha fazla gücü olduğunu düşünmektedirler. Bu hususta ifade edilen bazı ifadeler ise şunlardır: “Black Tom’da kendini toplumdan hissedebilirsin (In Black Tom you can fool people)” veya “Onunki gizemli gözüküyor. (its like a mystery)”. “Onlar senin ne zaman onu söyleyeceğini bilmiyorlar. (They don’t know when you are going to say it.)”

TARTIŞMA

EBE GÜCÜNÜN EBE ROLÜYLE İLİŞKİSİ

Yukarıdaki sonuçlar, bir rolün sahip olduğu oyun gücünün deneyi etkileyen önemli bir unsur olduğunu ortaya koymuştur. Güç, oyuncunun yaptığı hata miktarını etkileyen güç unsuru, oyun oynayan grubun geri kalan kısmı tarafından da empriye edilmiştir. Güç aynı zamanda bireyin kendisi ve durumu

hakkındaki düşüncelerinin cinsini de etkilemektedir.

Sonuçlar maharetsiz oyuncuların başarısızlıkların kalıcı olabileceğini ve ebe rolünü üstlendikleri durumlarda hakarete uğrama olasılıkları bulunduğunu göstermiştir. Ayrıca maharetsiz çocukların yüksek seviyeli bir rol üstlendiklerinde düşük seviyeli bir ebe rolüne göre daha az başarısızlığa uğradıklarını ve daha az hakarete maruz kaldıkları tespit edilmiştir.

KİŞİLİĞİN EBE ROLÜYLE İLİŞKİSİ

Katılımcıların mahareti ve rolün gücü, ebe rolünü üstlenen bireyin başarı ve başarısızlığını belirleyen iki önemli faktör olduğu halde, “enerjik” olarak tanımlanabilecek bir kişiliğin başarı için önemli bir faktör olduğu gözükür. Yüksek seviyeli bir ebe rolünde birkaç başarı kazanan maharetsiz çocuklar düşük seviyeli bir ebe rolünde başarısız olan çocuklarda farklılık az etmektedir.

1) Başarılı çocuklar grup üyelerinden biri üzerine odaklanarak, belirli bir strateji gütmeye çalışmışlardır. Başarısız maharetsiz çocuklar ise, hadisenin meydana gelmesine neden olacakları yerde, o şeyin meydana gelmesine izin vermektedirler. Bu çocuklar oyun alanının ortasında çekingen bir biçimde durarak, “Black Tom” diye bağırırlar ve birini kovalarlar, ardından kaçmakta olan başka bir oyuncuya yönelirler. Başarılı olamayan maharetsiz çocukların, ebe rolünün yüksek gücünü keşfedemeyerek bu uğurda çaba sarf etmedikleri görülmüştür.

2) (İlk cümle okunamadı) buna karşılık her iki gözlemci de maharetsiz bir ebe rolü, oyuncuya dokunmak yerine onun ve dolayısıyla kendi başarısızlığını izlemekle yetindiğini düşünmektedir. Birey o can alıcı noktada biraz duraksamaktadır: ebe rolünü oymayan çocuk, o

anda, dokunmak için kolunu kaldıracığı yerde indirmektedir. Bu tip “başarısızlıkların” uzanma anında hata yapma korkusundan veya söz konusu eylemin geriye ket vurmasından kaynaklanıp kaynaklanmadığına karar vermek mümkün değildir. Dokunma eylemiyle sembolize edilen saldırganlık, dokunmada başarısızlıkla sonuçlanan ani bir geriye ket vurmaya yaratma olasılığının bulunduğu görülmektedir.

Sonraki oyun kaydı tam bir başarı örneğidir. Buradaki maharetsiz çocukların dokunma üzerine kurulu bir strateji geliştirdikleri ve başarılı olabilmek için azami çaba gösterdikleri tespit edilmiştir.

Black Tom oyununda, ebe şişman ve biçimsiz bir çocuk olan Harry’dir. Başlangıçta Harry’nin, kendisinden çok daha hızlı arkadaşlarını kovalama konusunda çok az başarılı olduğu gözlemlenmiştir. Ancak sonrasında koşucuların istasyonuna olabildiğince yaklaşmak suretiyle “Black Tom” ismini ünlemeye başlamış ve bu şekilde koşucuları tekrar dışarıya çıkmaya zorlamıştır. Yarım düzine kadar ki hızlı ünlemenin koşucuları yordduğu gözlemlenmiştir. Bu yüzden koşucular artık Harry ile aynı koşu hızına düşmüşlerdir. (Koşucuların karşı istasyona ulaşma mecburiyeti vardır. Bu noktada Harry’nin onların gittiği kadar uzağa koşma mecburiyeti olmadığı göz önünde tutulması gerekir.) Harry, daha sonra, bütün konsantrasyonunu maharetli bir çocuk üzerine yoğunlaştırmıştır. Harry güvenli bölgenin sınırına kadar geldiği bir anda “Black Tom” diye bağırarak hedef seçtiği kovalamaya başlar. Ardı arkası gelmeyen ünlemeler yarışmacıyı yormuştur. Ve her ünleme yorucu koşucuyu istasyondan ayrılamaya zorlamaktadır. Derken Harry hamle yapar ve istasyondan çıkmakta olan koşucuya dokunur.

EBE ROTASYON PROSEDÜRLERİNİN EBE ROLÜYLR İLİŞKİSİ

Ebe rolünde yaşanan negatif deneyimlerin sayısını başka bir faktörün daha etkilediği göze çarpar. Bu faktör ebe rolünde geçirilen zamandır. Ebe rolünde geçirilen zaman miktarı kısmen ebe oyuncularının rotasyonu ile ilgili olarak yapılan düzenlemeyle belirlenmiştir. Örneğin; "I got it- onu yakaladım" oyununda ebe kovalanır ve hata yaptığı zaman yani biri ona dokunduğunda- söz konusu ebe kovalayan gurubun üyesi olarak oyuna devam eder. Bu oyundaki ebe rolü nispeten düşük güç gerektiren bir rol olmasına karşın, rolde uzunca bir süre hata yapmak imkansızdır. Bununla birlikte Dodge The Skunk oyununda ebenin dokunma konusundaki başarısızlığı, söz konusu oyuncuyu ebe rolünü devam ettirmek ve bireyi bu rolde daha fazla başarısızlığa uğratmak mecburiyetinde bırakır. Düşük güç gerektiren ebe rollerinin başarısızlıkla sonuçlanma olasılığı bulunmasına karşın ebe rolündeki başarısızlığın kapsamı, ebe rolündeki oyuncuların rotasyonu ile ilgili olarak yapılan düzenlemelerle belirlenmiştir.

ÖZET

Çocuk programları ve aktivitelerinin içeriklerinin, oyuncuların deneyim ve davranışları üzerinde önemli etkileri bulunduğu tahmin edilmektedir. Deney için, bir aktivite tipi-ebe oyunları seçilmiştir. Test edilen varsayımlardan biri de yüksek seviyeli ebe rollerinin- düşük seviyeli ebe rolleriyle tezat oluşturacak şekilde- ebe bireylerinin daha az başarısız olmasına, gurubun ebeye yönelik negatif reaksiyonlarının azalmasına ve ebenin kendisi ve konumu ilgili daha pozitif hissiyatlar beslemesine yol açtığı doğrultusundadır. Konuyla ilişkili ikinci bir varsayım ise, maharetsiz oyunculara daha fazla başarılı olmaları için yardım edilebilmesinin mümkün olduğudur. Elde edilen sonuçlar genel olarak bu var-

sayımı destekler niteliktedir; bununla birlikte, yeteneği olmayan ve oyunu kendi avantajına çevirme yetisi bulunmayan maharetsiz çocuklara, oyundaki rollerini manipule etmek suretiyle yardım edilemediği görülmüştür. Düşük seviyeli bir ebe rolünü üstlenen maharetsiz çocukların başarısızlık sayısının belirlenmesinde ebe rotasyon prosedürlerinin nedni önemli olduğuna da işaret edilmiştir.

Bu çalışmada ebe rolünün sahip olduğu gücün, oyuncuların deneyimi üzerindeki etkisi spesifik açıdan inceleme fırsatı bulunmuştur. Bununla birlikte ebe gücü, oyuncuların deneyimini şekillendiren pek çok faktörden sadece biri olarak karşımızda durmaktadır. Örneğin; mevcut kurallarla bilinen ve merkezî bir kişiliğe bürünen bir müsabakanın düşmanlık miktarını ve katılımcılar tarafından hissedilen ve açıkça ifade edilen diğer "düşmanca" hisleri etkilediğini düşünmek mümkündür. Şans, oyunu yapısını etkileyen önemli bir faktör olarak ortaya çıkar. Şans ile birlikte ortaya çıkan memnuniyet ve hayal kırıklıkları maharetle birlikte anılan unsurlardan çok farklı bir nitelik taşımaktadır. Genel olarak maharetsiz oyuncunun şans oyunlarında maharet gerektiren oyunlara nazaran daha başarılı olacağı doğrultusunda bir görüş hakimdir. Oyun içindeki faktörler-oyundaki rollerin güç seviyesi, müsabakanın sertliği, başarıdaki şans unsuru gibi- uygulayıcı ve araştırmacıların her ikisinin de çok dikkatli davranmasını gerektirmiştir. Bu faktörler teşhis edilir ve çeşitli oyuncu kategorileri üzerindeki etkileri tespit edilirse, çocuklarla yapılacak bir çalışmada stratejik oyunlarının kullanımının da yolu açılmış olacaktır. Bu noktada oyuncuların maksimum yararlı deneyim elde edebilecekleri oyunların ihtiyatlı ve bilinçli bir biçimde seçileceği sonucu çıkmaktadır.