



**ANKARA DEVLET TİYATROSUNDA SAHNELENEN ÇOCUK OYUNU METİNLERİNİN
İÇERİK AÇISINDAN İNCELENMESİ***
**A CONTENT ANALYSIS ON TEXTS OF CHILDREN PLAYS PERFORMED AT ANKARA STATE
THEATRE****

Emre BAYRAKDAR***

Sadet MALTEPE****

Öz

Bu araştırmada, Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğüne yakınlığı ve ülkenin başkenti olması sebebiyle tiyatro politikalarına ve çalışmalarına yön verme bakımından önemli görev ve sorumluluğa sahip olan Ankara Devlet Tiyatrosunda 2005/2006 - 2014/2015 sezonları arasında sahnelenen çocuk oyunu metinleri içerik açısından incelenmiştir. Çalışma betimsel tarama modeliyle yapılmıştır. 2005/2006 - 2014/2015 yılları arasında Ankara Devlet Tiyatrosunda sahnelenen yerli ve uyarlama çocuk oyunları içerisinde tabaka örnekleme yöntemiyle her sezondan bir oyunun seçilmesi kaydıyla on (10) oyun metni belirlenmiştir. Nitel araştırma veri toplama tekniği içerisinde yer alan doküman incelemesi ile veriler toplanmıştır. Toplanan veriler içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Yapılan analizde; Okvuran, Tavşancıl ve İlhan'ın (2006) belirlemiş olduğu alt alanlar kullanılmıştır. Bu alt alanlara göre oyunların duygusal yönleri belirlenmiştir. İncelemede, analiz birimi bütün oyun kabul edilerek değerlendirme yapılmıştır. Yapılan değerlendirmelere göre incelenen on (10) çocuk oyunu metninde, olayların mantıklı ve tutarlı bir şekilde ilerlediği, dil kurallarına dikkat edildiği tespit edilirken oyunlarda en fazla olumsuz özellik taşıyan alt alan "Karakter tanıtımı" olarak belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Ankara Devlet Tiyatrosu, Çocuk Oyunu, Çocuğa Görelik, İçerik.

Abstract

This study deals with the text contents of children's plays that were performed between the theatrical seasons 2005/2006 and 2014/2015 at Ankara State Theatre, which holds significant missions and responsibilities with regard to dominating theater policies and studies thanks to its proximity to General Directorate of State Theatres and its being the capital of our country. The study was conducted, based on descriptive survey model. Ten play texts, one out of each theatrical season, were chosen among children's plays, either domestic or adopted, which were performed at Ankara State Theatre between the theatrical seasons 2005/2006 and 2014/2015, applying layer sampling method. Data were collected by means of document analysis, a type of qualitative research data collection method. Data gathered were studied thoroughly via content analysis method. Subfields defined by Okvuran, Tavşancıl and İlhan (2006) were used in the analysis. According to these subfields, emotional aspects of the plays were determined. In the study, the plays were assessed, regarding the whole play as the unit of analysis. It was ascertained in the ten children's plays' text that were analyzed based on the due assessment that the plot proceeds logically and consistently and language rules are looked to. Besides, character presentation was defined as a subfield with the highest number of negative features.

Keywords: Ankara State Theatre, Children's Play, Appropriateness for the Child, Content.

1.GİRİŞ

Tiyatro; toplumun, kültürün, eğitimin aynasıdır. Bir ülkenin genelde sanatsal faaliyetlere, özelde de tiyatroya verdiği öneme bakarak o ülke hakkında fikir sahibi olmak mümkündür. Tiyatronun eğitici, eğlendirici ve estetik yönünü yadsıyan toplumlar gereken önemi bu sanata vermemektedir. Böylece bu değerleri yeterince içselleştirememiş kitleler oluşmaktadır.

Tiyatro, insana hem kendisini hem de hayatı gösterme, akıl ve kalp yoluyla onu eğitme sanatıdır. İçinde barındırdığı unsurlarla insanı hem düşündürür hem de eğitir (Aycan, 2011). Temele insanı alması, insana dair konuları işleme ve bunları ete kemiğe bürünmüş şekilde sunması tiyatro yoluyla verilen eğitimin kalıcılığını kanıtlar. Etki alanı bu kadar geniş olan bir sanat ve bilim dalını çocuktan saklamak, onunla buluşturmamak kuşkusuz ki çocuklara yapılacak en büyük haksızlık olur.

* Bu çalışma, BAUN BAP Birimi tarafından 2014/146 numarayla desteklenen Doç. Dr. Sadet MALTEPE danışmanlığında hazırlanan Emre BAYRAKDAR'ın yüksek lisans tezinin bir bölümünden üretilmiş olup, 5-8 Eylül 2018 tarihleri arasında düzenlenen I. Uluslararası Türk Kültürü ve Medeniyeti Kongresinde sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

** This study is based on a part of master thesis of Emre BAYRAKDAR consulted by Assoc. Prof. Dr. Sadet MALTEPE and supported by the Scientific Research Projects department of BAUN (Project number: 2014/146). Besides this study was presented as an oral presentation at the I. International Turkish Culture and Civilization Congress held between 5-8 September in 2018

*** Öğr. Gör., Ankara Üniversitesi TÖMER, Türkçe Birimi, ebayrakdar@ankara.edu.tr

**** Doç. Dr., Balıkesir Üniversitesi, Necatibey Eğitim Fakültesi, Türkçe Eğitimi Ana bilim dalı, sadetmaltepe@hotmail.com



Çocuk, gün gün, adım adım olgunlaşan, büyüyen, bu amaçla eğitilmesi gereken bir insan, bir yurttaştır. Henüz olgunlaşmamış da olsa, henüz "reşit" sayılmasa da bir birey olarak toplumsal sistemimizin önemli bir parçasıdır. Ailenin bir üyesidir (Ciravoglu, 2000, 11). Adım adım büyürken bu bireyi iyi yetiştirmek, onu hayata hazırlamak, sorumluluk sahibi, empati yeteneği gelişmiş, bilişsel ve duyuşsal gelişimlerini tamamlamış "tam bir birey" yapmak tüm paydaşların en önemli görevidir. Gelecek nesillerin teminatı olan bu küçük insanları bu bilinçle şekillendirip, doğru ve güzelle buluşturmak gerekmektedir.

Oyun, çocuk için vazgeçilmez bir ihtiyaçtır. Oyun anında büyük bir tatmin yaşayan çocuk aynı zamanda özgürleşir. Oyun sayesinde arkadaşlık, paylaşma, korku, sevinç, üzüntü gibi duyguları; problem çözme, kendini ve çevreyi tanıma, olumlu ilişki kurma gibi birçok kazanımı elde eder. Algısı fazlasıyla açık olan oyun anında, gelişen hayal gücünün etkisiyle son derece yaratıcı olur. Tüm süreç kendi kontrolünde olduğu için yaparak-yaşayarak öğrenir. Öğreniminin öznesi kendisidir. İstendik tüm davranışlar, etkili bir şekilde kazandırılabilir.

Sanat-insan ilişkisi, çocukluk döneminde kendini göstermeye başlar. Hayal kurma kabiliyeti gelişen çocuk, kendi dünyasında geliştirdiği oyunları, arkadaşları ile oynamaya başlar. Bu, çocuğun tiyatro ile ilk temasıdır. Her çocuk istisnasız bu dönemden geçer. Çocukların kendi aralarında oynadıkları oyunların yazarı oyuncusu ve seyircisi kendileridir. Bu oyunlarına büyükleri sokmak istemezler. Denilebilir ki çocukların ilk karşılaştıkları ve ortaya koydukları sanat türü kendilerinin oynadığı bu ilkel tiyatrodur (Karnal, 1989, 1).

Çocukluk dönemi ve tiyatro birbiriyle iç içedir. Bunun nedeni tiyatronun temelinde "oyun"un olması ve çocukların yaşamında da oyunun önemli bir yer tutmasıdır. Çocuk kendini özgür hissettiği her ortamda oyun oynar. Çocuk ve tiyatro "oyun oynama" ortak noktasında herhangi bir yol göstericiye ihtiyaç duymadan buluşurlar (Kuyumcu, 2007, 115).

Çocuk, yazarı yöneteni oyuncusu kendi olan ilkel tiyatroyla iletişimini sürdürürken zamanla daha sistematik, planlı, profesyonel bir tiyatroya ihtiyaç duyar. Bu da çocuk tiyatrosu kavramını ortaya çıkarır. Çocuk edebiyatı türleri içerisinde önemli bir yer tutan tiyatro, gün geçtikçe daha etkin bir rol almaya başlamıştır. Yapılan çalışmalar tiyatronun çocuğa olan olumlu katkılarını ortaya çıkarmıştır. Böylece çocuk tiyatrosu kavramı bir sanat ve bilim dalı olarak üzerine düşünölmeye başlanan bir tür olmuştur.

Metinham (2011, 440); Goldberg (2008), Nutku (1976) ve Adıgüzel'in (2010) tanımlarından yola çıkarak çocuk tiyatrosunu şu şekilde tanımlamıştır: Çocuk tiyatrosu, okulöncesi dönemden ergenlik dönemine kadar, sözü edilen dönem aralığındaki yaş gruplarının bilişsel, devinimsel, duyuşsal gelişim düzeylerini de dikkate alarak, çocukların bireysel ve toplumsal gelişimlerine katkı sağlayacak, gerçek yaşam durumlarının çeşitli tiyatro biçimlerine dönüştürölerek, sanatçı duyarlılığıyla estetik gereklilikleri sahnelemesidir. Sokullu'ya göre ise çocuk tiyatrosu, çocuk seyirciye en yüksek standartlı tiyatro yaşantısı sunmayı amaç edinen ve uzmanlarca yürütölen tiyatro etkinliğine işaret eder (Akt. Erkek, 2006, 720).

Alanyazın incelendiğinde çocuk tiyatrosunun ayrı bir uğraş dalı olduğu ve belli özellikleri gözetmesi gerektiği anlaşılır. Büyükler için yazılan tiyatro metinlerinin sadeleştirilmesi ile ortaya çıkan oyunlar çocuklar için anlamsız ve yararsız olacaktır. Bu türdeki metinlerin çocuğa dokunabileceği hiçbir yanı olmayacağı gibi onları tiyatrodan uzaklaştıracaktır. Bu yanlışlara düşmemek için çocuk gerçekliğini göz ardı etmeden çocuk tiyatrosunun ayrı bir disiplin olduğunu kabul edip eğitimden sosyal hayata kadar pek çok bilgiyi, davranışı, duyguyu etkili bir şekilde kazandırdığının farkında olunmalıdır.

Son dönemlerde tiyatronun eğitimde önemli bir aracı olduğu düşüncesi yaygınlaşmaktadır. Tiyatronun sıralanan olumlu özelliklerinin farkına varan birçok kesim tarafından eserler yazılmakta, bilimsel çalışmalar yapılmaktadır. Bu durum oyunların nicelik olarak artmasına paralel "nitelik olarak da artıyor mu?" sorusunu akıllara getirmektedir. Yapılanların, yapılmak istenenlerle ve yapılması gerekenlerle bağıntısını iyi çözümllemek gerekmektedir. Özellikle yetişkinlerin çocuklar için yaptığı özensiz tiyatro oyunları çocuk seyirci için büyük sorun oluşturmaktadır. Yapılan çocukça taklitler, palyaço gösterileri, hiçbir iletisi olmayan sadece sahnelenmek için ortaya konmuş oyunlar çocuğun dünyasına girememektedir. Uzun yıllar boyunca çocuğa "ne sunsak olur" düşüncesi niteliksiz oyunların ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Günümüzde çocuk oyunları doğallıkla nicelik olarak 70 yıl önceye göre artmış olmakla birlikte nicelikteki artışı, nitelik olarak gösterememiştir. Çok az da olsa çocuğa süreç yaşatan, çocuğun karar vermesine izin veren oyunlar da yok değil. Ancak bu oyunları eleştirel bir gözle incelediğimizde yer yer didaktizme ve otoriter düşünce yapısının izlerine rastlamak mümkün (Kuyumcu, 2006, 729).

Yetişkinlerin kontrolünde hazırlanan metinler çocuk gerçekliğini dikkate almamaktadır. Bu metinler çocukların ihtiyaçlarına karşılık verememektedir. Çocukların, yetişkinlerin küçültölmüş birer örneği olmadığı düşüncesi maalesef sorumlu kişilerce yeterince anlaşılammıştır. Bu ayrımın farkına varılamaması,



çocuklar için ele alınan oyunların ya çok basit düzlemde kalmasına ya da yetişkinlerin çocukları kendi düşünce kalıplarına göre yoğurmayı hedeflediği aşırı didaktik oyunların çıkmasına neden olmaktadır.

Ayrıca, yetişkinlerin çocuklara yaptığı tiyatro oyunlarının hazırlanma aşamasında disiplinler arası bir yaklaşımın olmaması oyunların eğitsel, sanatsal ve estetik açıdan bir bütün olmasını engellemektedir. Ne yazık ki oyunların büyük bir çoğunluğunda çocukları aktif hale getirmek için yapılan müdahaleler genellikle cevabı önceden belli olan soruların çocuklara sorularak toplu bir şekilde "evet" ya da "hayır" cevabının alınmasıyla sınırlı kalmaktadır (Adıgüzel, 2006, 705).

1.1. Amaç

Bu çalışmada, 2005/2006 - 2014/2015 yılları arasında Ankara Devlet Tiyatrosunda sahnelenmiş çocuk tiyatrosu metinlerinin içerik açısından değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Bu temel amaç doğrultusunda, aşağıdaki soruya yanıt bulunmaya çalışılmıştır:

1. Ankara Devlet Tiyatrosunda 2005/2006 - 2014/2015 yılları arasında sahnelenen çocuk oyunu metinlerinin içeriği nasıldır?

2. YÖNTEM

2.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma genel tarama modeliyle yapılmıştır. Araştırmada tarama modelinin seçilme nedeni, 2005/2006 - 2014/2015 yılları arasında Ankara Devlet Tiyatrosunda sahnelenmiş on (10) çocuk oyunu metninin kendi koşulları içinde, olduğu gibi bütüncül bir yaklaşımla incelenmiş olmasıdır. Tarama modelleri, geçmişte ya da halen varolan bir durumu varolduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır (Karasar, 1994, 77). Devlet Tiyatrolarında çok sayıda çocuk oyunu yazılmıştır. Çalışmada, bu oyunların hepsine zaman, maliyet, ulaşılabilirlik gibi nedenlerden dolayı yer verilememiştir. Bu sebeple incelemede, tarama modellerinden kesit alma yaklaşımı benimsenerek Ankara Devlet Tiyatrosunda 2005/2006 - 2014/2015 yılları arasında sahnelenen çocuk oyunları ile sınırlandırılmıştır. Karasar'a (1994, 80) göre; kesit alma yaklaşımında, gelişim, çeşitli gelişmişlik evrelerini temsil ettiği kabul edilen, birbirinden ayrı gruplar üzerinde ve bir anda yapılacak gözlemlerle belirlenmeye çalışılır. Böylece alınan sonuçlar, sanki aynı gruptan alınmış gibi yorumlanır ve gelişmenin sürekliliğini yansıttığı varsayılır.

2.2. Evren ve Örneklem

Ankara Devlet Tiyatrosunda 2005/2006 - 2014/2015 yılları arasında oynanmış yirmi iki (22) farklı yerli ve uyarlama çocuk oyunundan bazıları birden fazla sezonda sahnelenmiştir. Bu oyunların birden fazla sezonda sahnelenmesi sonucu inceleme kapsamındaki yıllar içerisinde toplamda elli altı (56) yerli ve uyarlama çocuk oyununa ulaşılmaktadır. Bu araştırmanın evrenini, Ankara Devlet Tiyatrosunda 2005/2006 - 2014/2015 yılları arasında sahnelenmiş yerli ve uyarlama elli altı (56) çocuk oyunu metni oluşturmaktadır. Bu elli altı (56) çocuk oyunu metni içerisinde tabaka örnekleme yöntemiyle on (10) çocuk oyunu metni incelemeye dâhil edilmiştir. Tabaka örnekleme yöntemi hem nicel hem de nitel araştırmalarda sık kullanılan örnekleme yöntemidir. Tabaka örnekleme, sınırları saptanmış bir evrende alt tabakalar veya alt birim gruplarının var olduğu durumlarda kullanılır. Araştırmacı evrenini ve evreninin alt tabakalarını saptadıktan sonra, her tabaka içinden seçkisiz veya sistematik örnekleme yöntemlerini kullanarak örneklemini oluşturabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 105). Bu yolla bütün tabakalara karakteristiklerine ve önem derecelerine göre temsil imkânı tanınır (Arslantürk, 1997, 105).

2005/2006 sezonundan 2014/2015 sezonuna kadar her sezon bir tabaka olarak kabul edilmiştir. Her sezon için bir oyun tesadüfi olarak seçilmiştir. Evreni oluşturan elli altı (56) oyunun otuz dördü (34) incelemeye dâhil olan yıllar içerisinde birden fazla sezonda sahnelenmiştir. Bu yüzden seçim işleminde oyunların kendinden önceki sezonlarda sahnelenmiş aynı oyun olmamasına dikkat edilmiştir. Aynı oyunların farklı sezonlarda denk gelmesi durumunda farklı bir oyun gelene kadar seçim işlemine devam edilmiştir. Bu yöntemle on (10) oyun belirlenmiştir.

2.3. Veri Toplama Araç ve Teknikleri

Bu araştırmada nitel araştırma veri toplama tekniği içerisinde yer alan doküman incelemesi kullanılmıştır. Nitel araştırma, gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlanabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 39). Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsar (Yıldırım ve Şimşek, 2011, 187).

Bu araştırmada, Ankara Devlet Tiyatrosunda 2005/2006 - 2014/2015 yılları arasında sahnelenmiş on (10) çocuk oyunu metni incelenmiştir. Sözü edilen yıllar arasında sahnelenmiş toplam yirmi iki (22) farklı



oyun metni Ankara Devlet Tiyatrosu Başdramaturgluk biriminden temin edilmiştir. Oyun metinleri fotokopi yoluyla elde edilmiştir. Oyunların hangi yaş seviyesini kapsadığı Ankara Devlet Tiyatrosu Başdramaturgluk biriminden sözel olarak öğrenilmiştir. Fotokopi yoluyla temin edilen yirmi iki (22) oyun metni içerisinde on (10) oyun incelemeye dâhil edilmiştir. Bu oyunların isimleri ve sahnelendiği sezonlar aşağıda yer almaktadır:

Tablo 1. İncelenen Oyunların İsimleri ve Sezonları

Oyunun İsmi	Sezon
Siz Ne Dersiniz?	2005-2006
Mor Gece Mavi Gün	2006-2007
Küçük Bir Mucize	2007-2008
Bir Yaz Masalı	2008-2009
Büyüme İstiyorum	2009-2010
Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?	2010-2011
Camdan Kalp	2011-2012
Üç Şehzade	2012-2013
Horoz Adam ve Korsan	2013-2014
Miyhavlar Tiyatrosu	2014-2015

2.4. Veri Toplama Süreci

İncelemeye konu olan oyun metinlerine ulaşmak için Ankara Devlet Tiyatrosu Başdramaturgluk birimiyle iletişime geçilmiştir. Öncelikle belirlenen yıllar içerisinde bulunan çocuk oyunlarının listesi istenmiştir. Daha sonra saptanan oyunların orijinal metinlerine gerekli izinlerin alınmasının ardından Ankara Devlet Tiyatrosu arşiv biriminden ulaşılmıştır. Üçer grup halinde alınan oyun metinleri fotokopi yoluyla çoğaltılmıştır. Üç oyunun ilgili birime tesliminin ardından diğer üçlü grubun alınmasına izin verilmiştir. Bu şekilde uzun bir sürecin ardından oyun metinleri elde edilmiştir. Elde edilen bu oyunların künyesi, Devlet Tiyatroları Refik Ahmet Sevengil Kütüphanesindeki bilgisayarlarda Dijital Oyun Bilgi Sisteminden (Oyun arşivi) taratılarak kontrol edilmiştir. Oyunların hitap ettiği yaş aralıkları Ankara Devlet Tiyatrosu Başdramaturgluk birimindeki görevlilerden sözel yollarla öğrenilip not edilmiştir. Oyunların eksiksiz temininden sonra verilerin anlaşılması adına ilk okuma yapılmıştır. İlk okumada metinlerin biçimsel kontrolü yapıp eksik veya fotokopi kaynaklı okunmayan bölümlerin olup olmadığı tespit edilmeye çalışılmıştır. Genel olarak yapılan bu kontrollerden sonra çalışmanın örnekleme belirlenmiştir. Örnekleme alınan oyunlar içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Problem durumu, amaç ve alt amaçlara paralel olarak inceleme yapılmaya çalışılmıştır. Oyunların içerik açısından olası etkileri saptanmıştır. İçerik açısından yapılan incelemede; Okvuran, Tavşancıl ve İlhan'ın (2006) çocuk tiyatrosu literatürünü taradıktan sonra belirlemiş olduğu alt alanlar kullanılmıştır.

2.5. Verilerin Analizi

Bu araştırmada veriler içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. İçerik analizi; sözel, yazılı ve diğer materyallerin içerdiği mesajı, anlam ve/veya dilbilgisi açısından nesnel ve sistematik olarak sınıflandırma, sayılara dönüştürme ve çıkarımda bulunma yoluyla sosyal gerçeği araştıran bilimsel bir yaklaşımdır (Tavşancıl ve Aslan, 2001, 22). İçerik analizi yoluyla verileri tanımlamaya, verilerin içinde saklı olabilecek gerçekleri ortaya çıkarmaya çalışırız. İçerik analizinde temelde yapılan işlem, birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve bunları okuyucunun anlayabileceği bir biçimde düzenleyerek yorumlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2011, 227). Ham veriler, araştırmada kullanılan verilerle sistemli verilere dönüşür. Bu nedenle, kategorileme işlemi, içerik analizinin en can alıcı işlemidir (Tavşancıl ve Aslan, 2001, 72).

Değerlendirmede, Okvuran ve diğerlerinin (2006) "Çocuk Tiyatroları İçerik Analizi Ankara İli Örneği" adlı çalışmasında kullanılan kategori tablosundan yararlanılmıştır. Tablo 2'de değerlendirmede kullanılan "İçerik Değerlendirme Kategorisi İle İlgili Alt Alanlar" a yer verilmiştir:



Tablo 2. İçerik Değerlendirme Kategorisi İle İlgili Alt Alanlar

İÇERİKLE İLGİLİ ALT ALANLAR
1. Oyunun Önermesi (Tema)
2. Konunun Günlük Yaşamla Uygunluğu-Uzlaşması
3. Konunun Kendi İçerisinde Tutarlı Olması
4. Olayların Örüntüsü-Bağıntısı
5. Mesajların Didaktik Olmaması
6. Karakterlerin Tanıtılması
7. Dil Kurallarına Uygunluğu
8. Oyunların Masalsılığı

Analiz tekniği olarak duygusal yön analizi kullanılmıştır. Analizin ilk aşamalarında kategorilere ayrılan herhangi bir sözel/yazılı materyalin yönü, eğilimi veya tutumu hakkında bilgi edinmek üzere yapılan işlemlere Duygusal Yön Analizi denir (Tavşancıl ve Aslan, 2001, 105). Duygusal yön saptanırken; cümle ya da birimlerin anlamında azalma, düşüş, kayıp, gerileme, kötüleşme gibi anlam ve mesaj bakımından olumsuz ifadeler taşıyan cümleler negatif; ilerleme, kazanma, artma, gelişme, yükselme gibi anlam ve mesaj bakımından olumlu ifadeler taşıyan cümleler pozitif; hem pozitif, hem negatif ve bunların yanında müphem veya nötr ifade içeren cümleler karışık; açıkça negatif veya pozitif anlam veya mesaj içermeyen ifadeler müphem; bir yargı veya değerlendirmede bulunmayan, “tarafsızlık”, “bilgim yok” mesajları alınan cümleler nötr olarak kodlanır (Tavşancıl ve Aslan, 2001, 109).

Bu araştırmada analiz birimi olarak oyunun tümü alınmıştır. İçerik değerlendirmesinde oyunun tümü, kategorilerdeki niteliklere uyuyorsa “X”, uymuyorsa “Y”, hem uyuyor hem de uymuyorsa “V” olarak kodlanmıştır. Oyunlar, ne olumlu ne de olumsuz, belirlenemeyen nötr/müphem ifade barındırmadığı için kullanılmamıştır. Tablo 3’te “İçerik Kategorisi Duygusal Yön Kodları” gösterilmiştir.

Tablo 3. İçerik Kategorisi Duygusal Yön Kodları

KOD	DUYGUSAL YÖNÜ
X	Olumlu
Y	Olumsuz
V	Karışık

Çalışmanın kodlama güvenilirliğini sağlamak için iki araştırmacı tarafından, oyunlar arasından rastlantısal olarak belirlenen bir oyun metni incelenmiştir. Araştırmacılar oyunu; içerik açısından incelemişlerdir. Oyunları, incelemede kullanılan alt alanlara göre değerlendirmiş ve duygusal yönlerini saptamışlardır. Bu incelemeler sonucunda 1. Araştırmacı ile % 87.5 oranında; 2. Araştırmacı ile de %87.5 oranında görüş birliğine ulaşılmıştır. Araştırmanın güvenilirliği için kodlayanlar arasında en az %70 düzeyinde bir güvenilirlik yüzdesine ulaşmak gerekir (Yıldırım ve Şimşek, 2011, 23). Bu çalışmada bu rakamın üstüne çıktığı için oyun metinlerinin güvenilir bir şekilde ölçüldüğü sonucuna varılmıştır.

Çalışmanın geçerliğini sağlamak için ise analiz uygulanan oyun metinlerinden örneklem alınmamış tüm metinler hiçbir perde, bölüm, sahne atlanmadan incelenmiştir. Böylece geçerliğin ön koşulu olan ölçme aracının ölçmesi gereken özelliği gerçekten ölçtüğü ve çalışmanın geçerliğinin sağlandığı sonucuna ulaşılmıştır.

3. BULGULAR VE YORUM

İçerik olarak belirlenmiş alt alanlar her oyun metni için ayrı ayrı değerlendirilmiştir. Oyunlar arasındaki benzerlikler ve farklar ortaya koyulmuştur. Tablo 4’te değerlendirme sonucunda oyunların saptanmış duygusal yönleri gösterilmektedir:



Tablo 4. İçerik Kategorisindeki Alt Alanların Oyunlara Göre Duygusal Yönü

İÇERİKLE İLGİLİ KATEGORİLER	SİZ NE DERSİNİZ?	MOR GECE MAVİ GÜN	KÜÇÜK BİR MUCİZE	BİR YAZ MASALI	BÜYÜMEK İSTİYORUM	NEREYE KOŞUYORSUN BÖYLE MİNK TAY?	CAMDAN KALP	ÜÇ ŞEHADE	HOROZ ADAM VE KORSAN	MİYHAVLAR TİYATROSU
1. Oyunun Önermesi (Tema)	Y	X	X	Y	Y	X	X	X	X	X
2. Konunun Günlük Yaşamla Uygunluğu - Uzlaşması	X	X	X	V	X	X	V	X	X	X
3. Konunun Kendi İçerisinde Tutarlı Olması	V	X	X	X	Y	X	Y	V	X	V
4. Olayların Örüntüsü-Bağıntısı	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
5. Mesajların Didaktik Olmaması	X	X	Y	X	X	X	X	X	X	X
6. Karakterlerin Tanıtılması	Y	Y	X	X	V	Y	X	Y	V	X
7. Dil Kurallarına Uygunluğu	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
8. Oyunların Masalsılığı	X	X	X	X	Y	X	X	X	Y	X

Yukarıdaki tabloya göre,

- Oyunun Önermesinin (Tema) çocuk oyununa uygunluğu, yedi (7) oyunda olumlu, üç (3) oyunda olumsuzdur.
- Konunun Günlük Yaşamla Uygunluğu-Uzlaşması; sekiz (8) oyunda olumlu, iki (2) oyunda karışıktır.
- Konunun Kendi İçerisinde Tutarlı Olması; beş (5) oyunda olumlu, iki (2) oyunda olumsuz, üç (3) oyunda karışıktır.
- Olayların Örüntüsü-Bağıntısı; tüm oyunlarda olumlu puanlanmıştır.
- Mesajların Didaktik Olmaması; dokuz (9) oyunda olumlu, bir (1) oyunda olumsuzdur.
- Karakterlerin Tanıtılması; dört (4) oyunda olumlu, dört (4) oyunda olumsuz, iki (2) oyunda karışıktır.
- Oyunların Dil Kurallarına Uygunluğu; tüm oyunlarda olumlu puanlanmıştır.
- Oyunların Masalsılığı; sekiz (8) oyunda olumlu, iki (2) oyunda olumsuz olarak puanlanmıştır.

İçerik kategorisine göre oyunlar incelendiğinde en fazla olumlu puanlanan oyunlar; “Mor Gece Mavi Gün”, “Küçük Bir Mucize”, “Miyhavlar Tiyatrosu” olurken en fazla olumsuz puanlanan oyun “Büyüme İstiyorum” olmuştur. Diğer oyunlarda ise genel olarak olumlu kodlamalar daha fazladır. Kategoriler içerisinde; “Olayların Örüntüsü-Bağıntısı” ve “Dil Kurallarına Uygunluğu” tüm oyunlarda olumlu kodlanmıştır.

Bu bulgulara göre oyun metinleri incelendiğinde;

Oyunun Önermesi(Tema):

Her edebi eserde olduğu gibi çocuk oyunlarında da tema seçimi çok önemlidir. Yazarın eserinde (veya yazısında) sürekli olarak belirtmeye çalıştığı temel düşünce ve görüşlere, gösterdiği ana yönelimlere tema denir (Oğuzkan, 2013, 370). Çocuk oyunlarında tema belirlenirken bu düşünce ve görüşlerin muhatabı olacak çocukların ilgileri, beklentileri, düşünce ve duygu dünyaları göz önünde bulundurulmalıdır. İşlenecek temanın çocuklarda bir görüş, düşünce ve alışkanlık değiştireceği akıllardan çıkarılmamalıdır. Yapılacak yanlış seçimlerin onları olumsuz etkileyeceği bilinmelidir.



Seçilen temalar evrensel ahlaki doğruları kazandıracak, çocuğun kişiliğini ve kimliğini geliştirerek onun toplum içinde saygın ve başarılı bir yere sahip olmasını sağlayacak özelliğe sahip olmalıdır. Yazar, bunun dışında çocukları kendi düşünceleri ve bakış açıları doğrultusunda yönlendirecek ve çocukların ruh dünyalarında olumsuz etki yapacak konuların seçilmemesi konusunda özenli davranmalıdır (Aytaş ve Yalçın, 2005, 46).

Bu düşünceler ışığında oyunlar incelendiğinde; “Siz Ne Dersiniz?” adlı oyunda insanların aciz olduğunu düşünen bir işçinin en güçlüyü arayışına şahit olmaktadır. Elde ettiği hiçbir unvanı beğenmeyen ve o unvanın zayıflığını anladığı noktada pişmanlık yaşayan karakterin doyumsuzluğu işlenmektedir. İnsanı üstün göstermek isterken çocuk seyirci diğer hayvan ve nesnelere hakkında yanlış bir düşünceye sahip olabilir. Ayrıca insanın bu hâkimiyet ve üstünlüğü çocuk algısında farklı çağrışımlara neden olabilir. Dünyaya ve çevreye bakış açısı bu üstünlük çerçevesinde gelişebilir. Gerçek hayattaki bu tavrı, karşılaşacağı olumsuzluklarda hayal kırıklığı yaşamasına neden olabilir.

“Mor Gece Mavi Gün” adlı oyunda şımarıklık teması içerisinde olumlu iletiler gösterilmektedir. Hareketin ön plana çıktığı oyunda hırçın bir çocuğun çevreye verdiği zararlar ele alınmaktadır. Ele alınan bu temayla benzer özellikteki çocuklarda davranış değişikliği görülmesi olasıdır. Temaya paralellik gösteren olaylar, çocukların birçoğunun gösterdiği ortak davranışlardır. Oyunda kendini gören çocuk yaptığının yanlışlığını bu sayede anlayacaktır. Karakter olarak çocuk oyuncunun kullanılması temanın daha iyi özümsemesine ve oyunun içselleştirilmesine yardımcı olur.

“Küçük Bir Mucize” oyunu ile dostluk ana teması etrafında pek çok yan ileti kazandırmak hedeflenmiştir. Çalışkanlık, yardımseverlik, aşk, birlik gibi olumlu iletilere karşılık hırsızlık, yalan, kıskançlık gibi olumsuz iletiler sunulmuştur. Doğadaki canlıların yaşamından kesitlerle verilen tema çocuklar arasındaki dostluk bağına kuvvetlendirir. Kelebek’i kıskanarak onu tuzağa düşürme planlarına ortaklık yapan Sivrisinek’in yaşadığı yalnızlık, Çekirge’nin yaptığı hırsızlığın sonucunda yaşadığı utanç ve kötülüklerine karşılık birleşen diğer hayvanlar karşısındaki Örümcek’in acizliği çocuk seyirciye bütün kötülüklerin karşılık bulacağını düşündürür. Alınan bu karşılığın ise kişiyi daha kötü sonlara sürükleyeceğini gösterir.

“Bir Yaz Masalı” adlı oyunda evrensel bir tema olan “sevgi/aşk” işlenmesine karşın konunun ele alınış biçimi çocuk seyirciye uymamaktadır. William Shakespeare’in “Bir Yaz Dönümü Gecesi Rüyası” adlı oyunundan uyarlanan oyun; birbirini seven iki gencin kavuşma mücadelesini anlatır. Sevdiği erkekle evlenmesine izin verilmeyen Balkız’ın çözümü sevgiliyle kaçmakta bulması ve yaşanan olaylar neticesinde mutlu sona ulaşması çocukların zihninde yanlış düşünceler oluşturabilir. Küçük yaş grubundaki çocuklarda benzer durumlarda, kaçma çözümünü olumlayabilir. Soylu-avam kavramlarının farkına daha varamamış zihinlere, sınıfsal ayırım düşüncesi kazandırabilir. Nitekim oyunda bu düşüncenin olumsuzluğu ve yanlışlığı açıklanmamıştır. Soylu sınıftan olan Balkız’la halktan gelen Şekeroğlan, sihir/büyü gibi yapay bir çözümle birbirine kavuşmuştur.

“Büyüme İstiyorum” adlı oyunda büyüme/olgunlaşma teması işlenmiştir. Çocukların, aileleri ile yaşadığı en yaygın sorun, bu oyunda ele alınmıştır. Çocuklar belirli zamanlarda ailelerine ve çevreye kendilerinin büyüdüğünü göstermek isterler. Oyundaki Prens de böyle düşünerek saraydan çıkıp çevreye bütünleşmek ister. Kral olan babası o zamana kadar dışarı çıkmasına izin vermemiştir. Oğluna zarar gelmemesi için baskıyla onu sarayda tutmuştur. Fakat oğlunun kararlılığı karşısında ona daha fazla engel olamamıştır. O zamana kadar dışarı çıkmasına izin verilmeyen çocuğun yeterli olgunluğa erişip erişmediğini kontrol etmek için verilen bu izin, aileleriyle bu konuda tartışan çocukların destekçisi olabilir. Oyun ve gerçeğin ayırımını yapamayan çocuklar için Prens’in yolculuk boyunca karşılaştığı sorunların bir bir üstesinden gelmesi, kendilerinde de o yeterliği görmelerine neden olabilir.

“Dokad Pedzisz Konuku?” orijinal isimli Rada MOSKOWA’nın yazdığı Tuğrul ÇETİNER tarafından çevrilen “Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?” adlı oyunda, özgürlük teması üzerinden çocukların hayat karşısındaki mücadeleleri gösterilmiştir. Minik Tay’ın bir an önce büyüme isteği ile çocukların büyüme isteği paralellik gösterir. “Büyüme İstiyorum” oyunundaki benzer iletiyi bu oyunda da görebiliriz. Fakat bu oyundaki Minik Tay’ın büyüme ve olgunlaşma süreci “Büyüme İstiyorum” oyunundaki Prens’in büyüme ve olgunlaşma sürecinden farklılık gösterir. Karşılaştığı bir lunapark sahibi tarafından esir alınan Minik Tay, kendisi gibi esir olan lunaparkın çığırkanıyla birlik olup el ele mücadele verirler. Bu mücadelede pek çok zorluğun üstesinden dayanışmayla gelirler. Özellikle Minik Tay’ın bu zorlu yolculukta gösterdiği olgunluk bu iki dostun özgürlüklerini kazanmalarını sağladığı gibi farkında olmadan çok istediği mertebeye ulaştığını da gösterir. Hayat karşısında verdiği sınavdan başarılı olarak çıkar.



Çocuklar için yazılan eserlerde evrensel değerlerin işlenmesi çok önemlidir. Bu değerlerin içselleşmesi için çocukların bu tarz temalı eserlerle yakın ilişkide olması gerekmektedir. Çocuklukta kazanılacak sevgi, dostluk, iyilik, saygı vb. kavramlar hayatımız boyunca bizimle beraber gelir. Gelecekteki hayatımızı etkiler. Bakış açışımızı ve dünya görüşümüzü ona göre şekillendirir. “Camdan Kalp” oyunu da bahsedilen düşünceler ışığında yazılmıştır. Sevgi duygusunun, nefret duygusunun önüne geçmesini sağlamak amacıyla oyun iletilemiştir. Kalbinde nefret, kötülük olan hain büyücü Kumpala'nın hırsızlıkla her şeye sahip olmasına rağmen mutsuzluğuna çare bulamaması, “Asıl zenginlik sevgidir” mesajını doğrulamaktadır. Birbirine büyük bir sevgi ile bağlı olan Afilya ve Canti'nin mutluluğuna göz diken Kumpala kendi mutluluğu için Afilya'nın kalbini çalar. Ama kalbinde sevgi olan Canti hiçbir şeyden korkmayarak aşkına sahip çıkar. Arkadaşlarının yardımıyla Kumpala'ya gereken ceza verilir ve Afilya'nın kalbi alınır. İki kalp tekrar birbiri için atmaya başlar. Kalbi kötülükle kaplı Kumpala'ya verilen ders, çocuklara güzel bir örnek olur.

Tarihi bir kurguya sahip “Üç Şehzade” oyununun temasını hasta yatağındaki Osmanlı Sultan'ın ağzından öğreniriz. Sultan, oğullarına “Her koşulda birlik olun” öğüdünü verir. Oyundaki olaylarda bu temayı doğrulama üzerine gelişir. Vezirin oyununa gelen şehzadeler babalarının hastalığına deva olacak meyveyi getirmek için ülkeden ayrılırlar. Kralın en küçük çocuğu hariç diğerleri tahta geçmek için bu zorlu yolculuğa çıkar. İktidar hırsına yenik düşen bu iki şehzade yüzünden dağılan kardeşler farklı farklı yerlere savrulur. İki şehzade de istemedikleri şeyler yaşarlar. Doğru yoldan ayrılmayan küçük şehzade bütün kardeşlerini toplar. Birlik olunca her şeyin üstesinden gelebileceklerini Hayat Ağacı ile mücadeleleri sırasında net olarak görürler. Şehzadeler, babalarının iyileşmesini sağlar ve ülkeyi vezirin elinden kurtarırlar. Çocuklara kazandırılması gereken dayanışma duygusu, birlik olma düşüncesi, kardeşler arası bağlılık, büyüklerin öğütlerine uyma gibi mesajlar fantastik bir şekilde sergilenmiş olur.

İncelenen yıllar arasındaki son iki oyuna bakıldığında daha çok toplumsal konuların işlendiği göze çarpmaktadır. İşitme engelli bir çocuğun hayatındaki değişimi anlatan “Horoz Adam ve Korsan” ile sokakta yaşamaya mecbur bırakılan çocukları, yine sokak hayvanları aracılığıyla anlatan “Miyhavlar Tiyatrosu” ele aldığı konular ile çocuklarda ve yetişkinlerde bir farkındalık yaratmaktadır. “Horoz Adam ve Korsan”da tüm batıl inançlara, çevrenin olumsuz etkilerine rağmen engelli bir çocuğun hayata kazandırılması, yeteneklerinin ortaya çıkarılması çocuklara olduğu kadar ailelere ve topluma da önemli mesajlar vermektedir. Hiçbir çocuğun kaderine mahkûm bırakılmaması ve her çocuğun özel olduğu, iyi bir rehberliğin engelli çocukların geleceğindeki büyük önemi, azmedince başarılamayacak bir şeyin olmadığı düşünceleri tüm seyirciye ulaştırmaktadır. “Horoz Adam ve Korsan” oyunu, teması ile sadece benzer sorunu yaşayan çocuklara yardım etmekle kalmadığı gibi bu sorunu yaşamayan çocukların engelli insanlara karşı anlayışlı olma ve sempati duyma davranışlarının gelişmesine yardımcı olur. “Miyhavlar Tiyatrosu”nda ise topluma, ailelere, devlete, kurumlara bir eleştiri vardır. Sokakta yaşamaya mecbur bırakılan ve çeşitli suçlara karışan çocukların sorumlusu olarak onlar görülür. Tüm olumsuzluklara rağmen doğrudan ayrılmamanın karşılığını alan Miyhav ve yaşantısı; çocuklara adaleti, iyiyi-doğruyu, arkadaşlığı, paylaşmayı sevdiren. Ayrıca oyun; geleceğin büyükleri olacak ve bu konularda görev alacak çocuklarımızda, şimdiden bu bilincin oluşmasına katkı sağlar.

Konunun Günlük Yaşamla Uygunluğu-Uzlaşması

Türkçe Sözlükte konu, “konuşmada, yazıda, eserde ele alınan düşünce, olay veya durum, mevzu, süje” şeklinde tanımlanmaktadır (<http://www.tdk.gov.tr/>). Konu anlatının temel bileşenleri; olay, olayın geçtiği yer, zaman, karakter ve/veya karakterler gibi parçalarını bir arada tutar, birbiriyle anlamlı bütünlük olmalarını sağlayarak okuma eyleminin kesintiye uğramasını engeller, okuyucuyu okumaya isteklendirir. Bunun için konu, tesadüften ve uydurmadan ziyade, okuyucu için kabul edilebilir, inanılır olmalıdır (Karatay, 2011, 95). Bu inandırıcılığı sağlamak için; konunun, çocuğun günlük hayatıyla bağlantılı olmasına ve gerçeğe uygun düşmesine dikkat edilmelidir. Tiyatroda oyunu izleyen çocuk kendi yaşantısından, çevresinden bir şeyler görmek ister. Çocuğu hayattan uzaklaştıran bir konu dikkat çekici olmayacağı gibi oyunla bütünleşmesini de engelleyecektir. Bunun sonucunda oyunda verilen iletler de çocuk için akla uygun ve değerli gelmeyecektir.

İncelenen oyunlar arasında “Bir Yaz Masalı” ve “Camdan Kalp”te hayatta karşılaşılabilecek güncel konular işlenmesine rağmen olayların devamında ve çatışmaların çözümünde gerçekten uzaklaşma görülmektedir. “Bir Yaz Masalı”nda kavuşmalarına engel olunan gençler kaçarlar. Günümüzde de karşılaşılabileceğimiz bu durumun sonu oyundaki kadar kolay ve basit bir şekilde sonlanmamaktadır. Temel sorunu büyü/sihir ile çözmek oyunu günlük hayattan koparıp fantastik bir boyuta çekmektedir. “Camdan Kalp” oyununda ise sevdiği için büyük fedakârlıklar yapan ve her şeyi göze alan bir genç ve ona yardım etmekten kaçınmayan arkadaşının kötü büyücüye karşı macerası; gerçekte birbirini seven insanların



yapabilecekleri ile paralellik göstermektedir. Fakat çocuklar, oyundaki Kumpala gibi çevresinde her şeye hırsızlıkla sahip olan insanların, oyundaki Kumpala'nın yaşadığı mutsuzluğu ve üzüntüyü yaşamadığını görünce oyunu yapay olarak algılayabilirler. Birçok şeye parayla sahip olduğuna şahit olan çocuklar, oyunda Kumpala'nın yaşadığı eksikliği inandırıcı olarak görmeyebilirler.

Konunun Kendi İçerisinde Tutarlı Olması

Sahne yapıtı aksiyonla yansıtıldığından, olay dizisi, oyun için büyük önem taşır. Aritoteles, olay dizisini, dram sanatının en önemli ögesi olarak kabul eder. Olay dizisi neden- sonuç bağı ve mantıksal gelişim içinde belli bir yerde başlayan, gelişen sonra da sonuçlanan bir bütündür (Nutku, 2001, 170). Oyunun başından sonuna kadar yazar, gelişen olaylarla konuyu paralel olarak götürmelidir. Serim, çatışma, düğüm, doruk noktası ve çözüm bölümlerindeki olaylar, konuyu desteklemelidir. Karakterlerdeki değişimler oyunun temeline ters düşmeden mantıklı bir şekilde verilmelidir. Çakmak Güleç ve Geçgel'e (2006, 183) göre; konu, temel olarak birbirine bağlı hareketler dizisidir. Bu dizi birbirine bağlı ilerlemez ve kopuk bir görüntü sergilerse olaylar yığınına dönüşür. Bu da çocuğu oyundan uzaklaştırır. İlgisini, dikkatini dağıtır ve oyuna karşı güvenini, samimiyetini kaybeder.

"Siz Ne Dersiniz?" oyununda en güçlüyü arayan karakter, bu isteğinin doğal sonucu olarak yaşadığı her zorluktan sonra kendini değiştirmek ister. İnsanı beğenmeyip aslan, aslanı güçsüz bulup kartal, kartalı güçsüz bulup güneş, güneşi güçsüz bulup bulut, bulutu güçsüz bulup dağ olur. Oyun boyunca devam eden bu arayış oyunun konusuna uygundur. Fakat oyundaki bir diğer oyun kişisi olan Kral'ın gösterdiği tavırlar birbiriyle çelişmektedir. Çok vergi ödediğini düşünen köylülere yardımcı olmayan Kral ile oyunun sonuna doğru Soyтары'ya çiftçiliği, çalışmayı, toprağı öğrenmesi için ceza veren Kral arasında büyük fark vardır. Soyтары'ya verdiği cezayla çiftçinin, emeğın, işçının, hakkın yanında olduğunu gösteren Kral'ın, kendi çevresinden almayıp köylülerden aldığı yüksek vergi karşındaki adaletsiz tutumu iki farklı karakterin oyunda olduğu izlenimini vermektedir.

"Büyüme İstiyorum" oyunun temelini oluşturan çocuk eğitiminde çevrenin önemli olduğu düşüncesi oyunun konusuyla tamamen çelişmektedir. O zamana kadar dışarı hiç çıkmayan, çevreyi hiç görmeyen, tanımayan ve ilişki içinde olmayan Prens'in karşılaştığı bütün sorunların üstesinden gelmesi oyunun iletisini ve konusu desteklememektedir. Âdeta çevrenin; eğitimdeki rolünü yadsır niteliktedir.

"Camdan Kalp"te kötü büyücü Kumpala'ya ulaşmak ve ona karşı mücadele etmenin zorluğu vurgulanmasına rağmen Canti ve Kikki'nin oyunun sonuna doğru korkulan bu şeyleri çok kolay yapması ve sorunları kolay bir şekilde çözmesi bölümler arasındaki mantıksal bağı zedeler.

"Üç Şehzade" oyununda babalarının "birlik olun" öğüdüne uymayan şehzadelerin başına olumsuz şeyler gelir. Öğüde uyulduğu noktada sorunlar kalkar. Bu durum başlangıçtaki mesajı doğrular niteliktedir. Fakat baştan beri iktidar hırsında olan 1. Şehzade'nin Afrika Kralı olmasına rağmen yaşadığı memnuniyetsizliği, kendisine çizilen karakterle çelişir. Şehzadelerdeki değişimin çok hızlı ve ani olması oyunda tutarsızlığa neden olur.

"KRALİÇE : Neyin var?
1. ŞEHZADE : Mutsuzum!
KRALİÇE : Ne demek mutsuzum? Tahta oturmak isteyen sen değil miydin?
1. ŞEHZADE : Evet ama...
KRALİÇE : Aması maması yok! Ne yaptımsa seni mutlu edemedim. Sorun ne?"

(...)

(Üç Şehzade, s.27)

"Miyhavlar Tiyatrosu"nda oyunun başkarakteri Miyhav oyun boyunca benzer özellikler gösterir. İyilikten, doğruluktan yana olan Miyhav, çevresindekileri de iyiye yönlendirir. Oyunun başında kötülüğü temsil eden Havhavlar ve Mınavlar Çetesi üyelerinin belirgin bir olay yaşamadan bir anda hatalarını anlayıp iyiye dönmeleri yapay bir değişimdir. Miyhav'a kötü davranan çete üyelerinin, onun sözleriyle aniden bu değişimi kabullenmeleri tutarsızlık oluşturur.

Olayların Örintüsü-Bağıntısı

Çocuklar ciddiye alınmak ve bunu hissetmek ister. Muhatap oldukları eseri ciddiye almaları için eserlerde akla uygun konuları görmeyi tercih ederler. Belli bir plana sahip olmayan, inandırıcılıktan uzak eserler çocukların ilgisini çekmez. Çocuklar için yazılan eserlerde olayların tutarlı olması, tema ve konu arasındaki bütünlük çok önemlidir. İyi desenlemiş bir olaylar sarmalı oyunun seyirci üzerindeki etkisini



arttırır ve oyunun daha iyi anlaşılmasını sağlar. Anlatılmak istenen ve anlaşılan paralellik gösterir. Seyirci, oyun, konu, tema arasında uyumlu bir ilişki geliştirir.

Glazer'e (1986) göre; iyi bir konu, çocuğun mantığını geliştirir. Olayları birbirine bağlayan nedensel ilişkiler vardır. Konular sonucuna göre birbirine paralel olarak ilerler. Konu basit ya da karmaşık bile olsa, olaylar mantıklı bir şekilde birbiriyle bağlantılı olmalıdır (Akt. Çakmak Güleç ve Geçgel, 2006, 182). İncelenen on oyunda bu alan olumlu olarak puanlanmıştır. Oyunlarda işlenen konuya uygun olaylar yaşanmıştır. Bu olaylar birbirini doğal ve belirli bir mantıksal sıralama içerisinde izlemiştir.

Mesajların Didaktik Olmaması

Çocuk eserlerinde dikkat edilmesi gereken noktaların başında iletilerin verilmiş şekli gelmektedir. Eserde işlenen bilgiler doğrudan, göze sokularak verilmemelidir. Bu tarz bir anlatımla yazılan eserler çocukların ilgisini çekmeyecektir. Verilen iletiler dikkate alınmayacaktır. Kaplan'a (2000, 558) göre; doğrudan doğruya öğüt, ders, bilgi verme, görgü aşılama kaygısı ders kitaplarının görevidir. Bizim burada amacımız eğlendirmeye, güldürmeye yönelik olmalıdır. Didaktik bir tonda yazılan eser çocuğa kendini okul ortamında hissettirir. Anne babasından sürekli duyduğu ve genel olarak dikkate almadığı öğütleri hatırlatır. "Mutlaka bunu yap", "tek doğru budur", "eğer bunu yapmazsan başına kötü şeyler gelir" gibi zorlamalar çocuğu her zaman aksine yönlendirir. Çocuk oyunları yazılırken bu noktalara dikkat edilmelidir. Çocuk yazınında tek bir anlamın olmayacağı düşüncesinden hareketle eserler kaleme alınmalıdır. Nitekim çocuk yazınında amaç, çocukları düşündürmektir. Oyunda gelişen olaylar ve olumlu/olumsuz sonuçları çocuklara gösterilir. Yorumlanması onlara bırakılır. Örtük olarak verilen mesajlarla çocuk kendi çıkarımını yapar.

Bu bağlamda oyunlar değerlendirildiğinde, "Küçük Bir Mucize" oyununun didaktik mesajlar barındırdığı saptanmıştır. Oyun, bir ders kitabı gibi çocuklara bilgiler sunmaktadır ve son bölümde Çekirge'nin yaptığı hırsızlık sonucunda yaşadığı utanca karşılık diğer hayvanların söylediği şarkı öğüt verme niteliği taşımaktadır.

*"Sonunda ortaya çıkacaksa
Utanacak bir şey yapma
Hele hele dostlarına
Sakin ha iftira atma
Çalış çabala kazan
Ama az ama çok kazan
Yeterki olma
Oyun bozan
Gözünü dikme başkasının malına
Değişme hırsını dostluğuna
Çalıp çırma sakın ha
Sonra mahçup olursun arkadaşına
Çalış çabala kazan
Ama az ama çok kazan
Yeterki olma
Oyun bozan"*

(Küçük Bir Mucize, s.36-37)

Karakterlerin Tanıtılması

Bir oyunu ortaya çıkarırken karakter yapımı en büyük teknik sorunlardan biridir. Kişileştirme oyunun özüdür. Oyunun kişileri olmadan olay dizisi gelişmez (Nutku, 2001, 181). Kişileştirme kavramı çocuk oyunları için daha büyük önem arz eder. Çocuklar, izledikleri oyundaki oyuncuları model alırlar. Kendilerine yakın gelen kahramanları taklit etmek isterler. Kendi yaş grubundaki, gerçekçi, hayatın içinden, samimi oyun kişileri; çocuğun oyunla bütünleşmesini kolaylaştırır.

Çocuklar, oyundaki kahramanlara güvenmek isterler. Karatay'a (2011, 99) göre; karakterlerin güvenilirliği, yazarın onların gerçek doğalarını, güçlü ve zayıf yanlarını hikâyede gösterebilme yeteneğine bağlıdır. Edebi eserlerde yazarlar, karakteri farklı anlatım teknikleri ile okuyucuya tanıtarak, anlatıyı tekdüzelikten kurtarmaya çalışırlar. Hikâyede karakteri tanıtmaya yolları şunlardır:

1. Karakteri anlatıdaki diğer kişilerle iletişim kurularak diyaloglarla tanıtmaya,
2. Karakteri, hikâyede doğrudan betimleme,
3. Karakterin düşüncelerini monologlarla betimleme,
4. Karakteri bir olayın içinde göstererek ortaya koyma.



Oyunlara bakıldığında; “Küçük Bir Mucize”, “Bir Yaz Masalı”, “Camdan Kalp” ve “Miyhavlar Tiyatrosu”nda karakterler doğrudan betimlenmemiştir. Fakat oyun boyunca kahramanların diğer kişilerle kurduğu diyaloglarla ve olaylara gösterdiği tepkilerle kişilikleri hakkında fikir sahibi olunduğu görülmüştür. Bu sayede seyirci, oyuncular hakkında bilgiye sahip olabilmektedir.

“Küçük Bir Mucize” oyununda, doğada hayvanlara atfedilen özelliklere uygun eylemlerin yapılması ve hayvanların kendi aralarındaki diyalogları oyunun daha iyi anlaşılmasını sağlar. Shakespeare, “Bir Yaz Masalı” oyununda şiirsellik, etkili ve detaylı tasvirler ile kahramanların duygusal yönelimleri ve karakteristik özellikleri hakkında bilgi sahibi olunmasını sağlar. Ayrıca aksiyon devam ederken büyü ile dondurularak; donan kahramanlar hakkında verilen bilgilerle karakter tanıtımı genişlemektedir. “Camdan Kalp”te diğer oyunlara benzer şekilde kahramanlar tanıtılmaktadır. Oyuncular arasındaki diyaloglar kahramanların karakterleri hakkında bilgi verir. “Miyhavlar Tiyatrosu”nda ise oyunculara çizilen karakter profiline uygun konuşmaların, diyalogların ve olayların yanında geriye dönüşlerle anlatılan yaşantılar, oyuncular hakkında doğru fikirler yürütmeyi sağlar.

“Büyüme İstiyorum” ve “Horoz Adam ve Korsan”da oyun kişilerinin bütünü hakkında bilgi edinilememektedir. Başkarakterlerin oyunda gösterdiği yönelimler seyirciye ipucu olsa da diğer kişiler hakkında detaylı bir tanıtım yapılmamaktadır. Seyircilerin yapılandırmasına bırakılmaktadır.

“Siz Ne Dersiniz?”, diyalogsuz ve harekete dayalı bir oyun olan “Mor Gece Mavi Gün”, “Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?” ve “Üç Şehzade” oyunlarında, oyuncu tanıtımları yapılmamaktadır. Seyirciler, karakterler hakkında detaylı bir bilgiyi oyunun içerisinden alamamaktadır. Oyunlar, metindeki karakterlerin tanıtılması ve açıklanması bakımından eksiklik göstermektedir.

Dil Kurallarına Uygunluk

Öğretim ve öğrenimin anahtarı, bilgi aktarmanın ve biriktirmenin biricik sağlayıcısı olan dil konusunda ünlü düşünür Konfüçyüs şöyle demektedir: “ Dil düzensiz olursa, sözler düşünceyi iyi anlatamaz. Düşünce iyi anlatılmazsa yapılması gereken şeyler doğru yapılamaz. Görevler gereği gibi yapılmazsa âdetler ve kültür bozulur. Âdetler ve kültür bozulursa, adalet yanlış yola sapar. Adalet yoldan çıkarsa şaşkınlık içine düşen halk ne yapacağını işin nereye varacağını bilmez. İşte bunun için hiçbir şey dil kadar önemli değildir” (Eren,1990, 47; akt. Özkan ve Yılmaz, 2006, 767). Bu denli büyük öneme sahip olan dilin çocuklar için ayrı bir değeri vardır. Küçük yaşlarda kazandırılan dil bilinci bireyi ve toplumu olumlu olarak etkilemektedir. Yapılan araştırmalar 0-6 yaşın dil ediniminde çok önemli olduğunu göstermektedir. Bu yaşlarda temeli atılan ana dilin sonraki dönemlerde bilinçli olarak gelişimi sağlanmalıdır. Duygu ve düşüncelerini doğru biçimde anlatabilen, ana dil bilinci gelişmiş bireyler yetiştirmek için; çocuğun bilişsel ve duygusal gelişimini göz önüne alan, kelime hazinesini geliştirici, dil bilgisi kurallarını pekiştiren, hayal gücünü artırıcı nitelikli eserler çocuklarla buluşturulmalıdır.

Çocuk yayınlarında yazarlar cümle ve paragraf kurarlarken, sözcüklerini ve deyimlerini seçerken seslendikleri küçük okurların okuma yeteneklerini, kavrayış güçlerini ve sözcük hazinelerini daima göz önünde tutmalıdır. Az kullanılan sözcükler bulunmamalıdır. Sık sık terim kullanma yerine kavramları kolay anlaşılır biçimde açıklamak yolu seçilmelidir (Oğuzkan, 2013, 373-374).

Çocuklar kendileri için yazılmış eserlerle içinde yaşadıkları toplumun kültürünü, kalıp sözlerini, sanatlı söyleyişlerini, yeme içme, giyinme, iletişim kurma biçimleri gibi kültürün diğer özelliklerini öğrenir (Karatay, 2011). Bunun için yazılan eserlerde kullanılan dilin doğru ve hatalardan ayıklanmış olması gerekmektedir. Kültüre ait özelliklerin yanlış verilmemesine dikkat edilmelidir. Güncel ve yaşayan bir dil benimsenmelidir.

Bu açıklamalar göz önünde bulundurularak yapılan incelemede; tüm oyunlar olumlu olarak kodlanmıştır. Oyunlar sahnelenmeden önce Başdramaturgluk tarafından değerlendirme ve raporlaştırma yapılmaktadır. Yapılan bu değerlendirme sayesinde dil kurallarındaki olası hataların önüne geçildiği düşünülmektedir.

Oyunların Masalsılığı

Anlatıma dayalı ve kendine has bir mantığı olan masal, hemen bütün milletlerde çocuk edebiyatının ilk ve en önemli kaynağı olarak kabul edilmektedir. Masalda orijinal bir anlatım tarzı, dili kullanma becerisi, canlandırma yeteneği çocuğu etkilemektedir. Dili, ele aldığı olaylar, olağanüstü mekânların etkili büyüleyiciliği ve kahramanlar ile gerek çocuk gerek yetişkinlerin ilginç buldukları bir sanat türüdür (Aytaş ve Yalçın, 2005, 60-61).

Masalarda yoğun bir düş gücü ve olağanüstülükler hâkimdir. Zaman zaman mantıklı olaylara tanık olduğumuz masalarda bile asıl belirleyici olan, nesnel olayların yanındaki fantastik olaylardır. Hemen hemen her masalda dünyamızda gerçekleşmesi mümkün olmayan öğeler vardır. Bunlar kimi zaman



gizemli, rastlantılara dayalı olaylardır. Örneğin insanların yüzyıl uyuması, efsunlu bir öpücüğün büyüyü bozması, hayvanların konuşurulması vb. kimi zaman gerçekte var olmayan cadılar, periler, ejderhalar gibi kişi ve tiplerdir. Masallar özlem duyulan ama elde edilmesi güç olan bir şeyi, mantık sınırlarını aşarak gerçekleştirir (Asutay, 2013, 271). Bu tarz oyunları izleyen çocuk, büyük bir keyif alır. Gerçek dünya ile oyunda gördüğü dünyayı birlikte yaşama şansı elde eder. Kendini bir an için kahramanların yerine koyar ve oyunla bütünleşir. Zorlu yollarda ilerler, düşer, kalkar, yeni arkadaşlıklar edinir, yaşadıklarının sorumluluğunu üstlenir. Böylece oyunda verilmek isteneni kendisi bire bir yaşar. Bu nedenle çocuk oyunlarında masalsılık, çocuklar üzerinde birçok olumlu etkiye sahiptir. Köksal (1979) bu önemi şöyle açıklamaktadır:

“Çocuk (7-11 yaş) çağrışımlarla, somut görüntülerle ilişki kurarak düşünür. Yazarın çocuğun soyutu algılaya yeteneğinin az olduğunu göz önünde bulundurması gerekir. Çocuğun düş gücü sınır tanımaz, masalsi gerçekleri yaşar, bu nedenle çocuk oyunları masalsi olmalıdır. Bu özellik çocuk oyunu yazarı için büyük kolaylıklar sağlar.”

İncelenen oyunlar arasında yalnızca “Büyüme İstiyorum” ve “Horoz Adam ve Korsan” fantastik bir kurguya sahip değildir. Gerçek hayatta karşılaşılabilecek durumlar ve olaylar yaşanmaktadır. Kahramanların olağanüstülüklerine rastlanmaz.

Oyunlarda ölçülü olarak kullanılan fantastik öğeler oyuna masalsi bir değer katmaktadır. Masalsi biçimde ele alınan oyunlar çocukları oyunun içine çekerek iletileri kavramalarını kolaylaştırmaktadır. “Siz Ne Dersiniz?” oyununda başkarakterin en güçlüyü arayışında sürekli farklı hayvanların, eşyaların vb. yerine geçişi ve yaşanan fantastik olaylar çocukların dikkatini çeker. “Mor Gece Mavi Gün” oyununda yaramaz çocuğun kırıp döktüğü oyuncakları ve sayfalarını yırttığı kitapların masal kahramanlarını rüyasında yara bere içinde canlı bir şekilde görmesi, oyunda masalsi bir atmosfer yaratmıştır. “Küçük Bir Mucize”de; örümcek, karınca, arı, çekirge, sivrisinek, ağustos böceği, kelebek gibi hayvanlara, insana özgü davranışların sergilenmesi oyunu masalsiştirmiştir. “Bir Yaz Masalı” oyununda perilerin oyuncu kadrosunda yer alması, oyunda yaşanan olayları sihirle yönlendirmesi, sorunların yine sihir sayesinde çözülmesi gibi fantastik durumlar, oyuna masalsi bir değer katmaktadır. “Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?” oyununda atların konuşma, akıl yürütme, özgürlüğü arama gibi insana özgü davranışlar sergilemesi ve başkarakter olan Minik Tay ve Küçük Çığırkan’ın düşlerine doğru yolculuklarındaki çizilen tablo, oyunun masalsi bir şekilde ele alındığını göstermektedir. “Camdan Kalp” oyununda büyücüler, periler, büyüler, şatolar, konuşan plazma gibi fantastik eşyalar, camdan bir kalp, sihir sonucu yaşanan olaylar, bilmece cevapları ile beslenen cin, görene uğur getirdiğine inanılan tek boynuzlu fantastik bir at, büyü sonucu köpeğe dönüşmüş büyücüler gibi masallarda rastlanabilecek birçok unsur yer almaktadır. Bu unsurların başarılı ve mantıklı bir kurguyla bir araya getirilmesi çocuklara masalsi bir kapı aralamaktadır. O kapıdan giren çocuklar için oyun, eğlenceli ve dikkat çekici bir hâl almaktadır.

- Kumpala : (...) Şu Rüyalar Ülkesindeki alışveriş merkezinden çaldığımız sihirli plazmamıza soralım bakalım... (...)*
- Kumpala : Plazma plazma söyle bana.. Benim her şeyim var bu dünyada. Niye mutsuzum acaba hala?*
- Plazma : Sardunya ülkesinde Canti ile aşk yaşayan Afilya isminde güzeller güzeli bir kız var... (...) Güzeller güzeli Afilya'nın camdan kalbi var. (...) Bu kalbin dünyada eşi benzeri yok. Öyle saf, temiz ve kırılğan bir kalp ki ,senin kokuşmuş ve kirlenmiş kalbinin asla öyle olma olasılığı yok.(...)*
- Kumpala : Demek öyle... Camdan bir kalp ha? O halde.. Hemen benim olmalı benimmm! Nihohooho!”*

(Camdan Kalp, s.14-15)

“Üç Şehzade”de, meyvesinden yiyeni tüm hastalıklardan kurtaran bir ağacın varlığı, perilerin bulunması, perilerin başkarakter istediğini gerçekleştirebileceği üç dilek hakkı vermesi, 3. Şehzadenin bu yolla iki kardeşini yanına getirip hayat ağacından meyveyi alarak son dilek hakkıyla babalarının yanına gitmeleri oyunun masalsi yönlerini göstermektedir. 3. Şehzade ve Peri kızının konuşması sırasında oyuncuların donup kalması ve 3. Şehzade’nin daha önce karşılaştığı Yaşlı Adam’ın sesini duyması, oyunda yaşanan fantastik olaylara örnektir.

“Miyhavlar Tiyatrosu” oyununda; önemli rollere sahip kedi ve köpeklerin konuşurulması, insana özgü davranış ve hareketleri yapmaları, başkarakter olan Miyhav’ın hem kedi hem köpek niteliklerini gösteren bir karakter özelliği sergilemesi oyunu masalsi bir yapıya büründürmektedir.



4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Ankara Devlet Tiyatrosunda 2005/2006 - 2014/2015 yılları arasında sahnelenen on (10) çocuk oyunu metni üzerine yapılan incelemeler sonucunda, oyunlarda çocukların gelişimlerine olumlu katkı sağlayabilecek temaların ele alındığı görülmüştür. Araştırma kapsamındaki oyunlar; bireysel, toplumsal ve evrensel temaları çocuklarla buluşturmaktadır. Doyumсуzлuk, şımarıklık, olgunlaşma, birlik olma gibi bireysel temalar; dostluk, aşk, özgürlük, sevgi gibi evrensel temalar oyunlarda karşılaşılan temalar içerisinde yer almaktadır. İncelenen son iki oyundan biri olan “Horoz Adam ve Korsan” engelli bir çocuğun hayatından yola çıkarak azim temasını ele alarak hem bireysel bir ileti hem de toplumsal bir mesaj vermektedir. Diğer oyun olan “Miyhavlar Tiyatrosu” ise sokakta yaşamak zorunda bırakılan hayvan figürleri üzerinden yine toplumsal bir sorun ve tema olan sokak çocukları ve hayatlarına ışık tutmaktadır. Böylece sokak çocuklarının yaşamları ve sokağa atılan hayvanların yaşam mücadelesi gibi önemli iki toplumsal konu ele alınmaktadır. Bu saptamalardan hareketle Ankara Devlet Tiyatrosunun sahnelediği oyunların bireysel ve evrensel temalardan toplumsal temalara doğru bir eğilim sergilediği söylenebilir.

Alt alanlara göre yapılan değerlendirme sonucunda; en fazla olumlu puanlanan oyun “Mor Gece Mavi Gün”, “Küçük Bir Mucize”, “Miyhavlar Tiyatrosu” olarak saptanmıştır. “Mor Gece Mavi Gün” oyunu, belirlenen alt alanlar içerisinde “Karakterlerin tanıtılması”; Küçük Bir Mucize oyunu “Mesajların didaktik olması” dışında diğer alt alanların tamamında olumlu olarak puanlanmıştır. “Miyhavlar Tiyatrosu” oyununda ise “Konunun kendi içerisinde tutarlı olması” alt alanı karışık olarak nitelendirilmiş, diğer tüm alanlar olumlu olarak kodlanmıştır. En fazla olumsuz puanlanan oyun “Büyüme İstiyorum” olarak belirlenmiştir. Oyunda “Oyunun önermesi (tema)”, “Konunun kendi içerisinde tutarlı olması”, “Oyunların masalsılığı” alt alanları oyunda olumsuz olarak nitelendirilmiştir. “Karakterlerin tanıtılması” alt alanı ise karışık olarak saptanmıştır.

Alt alanlar içerisinde “Olayların örüntüsü-bağıntısı” ve “Dil kurallarına uygunluğu” tüm oyunlarda olumlu olarak kodlanmıştır. İncelenen oyunların bu alanlarda çocuk tiyatrosunun gereklerini karşıladığı ve çocuğa göreliliği dikkate alarak oluşturulduğu belirlenmiştir. Benzer incelemeler yapan Aycan (2011), çalışmasında Devlet Tiyatrolarında sahnelenen on altı yerli çocuk oyununun en az yetişkinlere yönelik hazırlanmış tiyatrolar kadar özenle ve dikkatle hazırlandığını; öz ve biçim, dekor, zaman, kahramanlar ve işlevleri, olay dizisi, konuşma örgüsü ve iletiler bakımından genel manasıyla çocuk tiyatrolarının genel özelliklerini ve niteliklerini taşıdığını saptamıştır. Afacan (2015) da, Bursa Devlet Tiyatrosunda sahnelenen yirmi altı çocuk oyunu metninin; biçim ve öz, kişiler, olay örgüsü, zaman ve mekân, dil ve üslup ve eğitsel kavramlar açısından çocuk tiyatrosunun özelliklerini ve niteliklerini genel olarak taşıdığı sonuca ulaşmıştır.

İncelemelerde, “Karakterlerin tanıtılması” dört oyunda olumsuz kodlanarak en fazla olumsuz kodlanan alt alan olarak belirlenmiştir. Yıldız Küçük (2006), Ankara Devlet Tiyatrosunda, Geleneksel Türk Tiyatrosunun Çağdaş Tiyatroyla birleşmesi düşüncesinden hareketle geleneksel anlatıları yeniden harmanlayıp sunmak amacıyla kaleme alınan iki çocuk oyununu ileti, çatışma ve karakter boyunda incelemiştir. Oyunlarda; neden-sonuç ilişkisinden yoksun, oyun içinde yalnız kalan, karakter boyutunda özellik gösteremeyen oyun kişilerinin yer aldığını saptamıştır. Oyunların temelinde var olan sağlam geleneksel alt yapıya hizmet edecek güçlü karakterlerin, çatışmaların bulunmadığını ve oyunların kendilerine özgü bir öykülerinin ve buna bağlı bir iletilerinin olmadığını tespit etmiştir. Tarhan (2010), çalışmasında Ankara Devlet Tiyatrosundaki beş çocuk oyununu içerik analizi yöntemiyle incelediği araştırmasında; biçim ve içerik açısından temel nitelikleri barındıran, metin içeriğinde eğitim, eğlence, estetik repliklerinin dengeli sayıda dağıldığı ve bu repliklerin kaydedilebilir düzeyde olumlu olarak nitelendirildiği bir çocuk tiyatrosu eserini tespit edememiştir.

Çalışmada, “Konunun kendi içerisinde tutarlı olması” en fazla karışık kodlanan alt alan olmuştur. “Konunun günlük yaşamla uygunluğu-uzlaşması” ve “Karakterlerin tanıtılması” ikişer kez kodlanarak alt alanlar içerisinde en az karışık kodlanan alanlar olarak nitelendirilmiştir. “Oyunun önermesi (tema)”, “Olayların örüntüsü- bağıntısı”, “Mesajların didaktik olmaması”, “Dil kurallarına uygunluğu”, “Oyunların masalsılığı” alt alanlarında karışık kodlanmış bir oyuna ulaşılammıştır.

Oyunların içeriğinde olumlu kodlanan özelliklerin fazlalığı göze çarpsa da olumsuz ve karışık saptamalara da rastlanmıştır. Okvuran ve diğerleri (2006), içerik analizi yöntemi ile yaptığı araştırmalarında incelemeye alınan Ankara çocuk tiyatrosu oyunlarının özenle sahneye konulmadığını tespit etmiştir. Oyunların genelde salt bilgi vermeyi ön planda tuttuğu sonucuna ulaşılmıştır. Kategorilerde olumlu cümle sayısının fazla olmasına karşın olumsuz cümle sayısının azımsanmayacak sayıda olduğu belirlenmiştir.

Uyarlama oyunlar çocuğu önemli eserlerle ve yazarlarla tanıştırmaktadır. İnceleme dâhilinde yerli ve yabancı yazarlardan uyarlanan üç oyuna yer verilmiştir. İngiliz ve Dünya Edebiyatının öncü



yazarlarından olan William Shakespeare'in kaleminden "Bir Yaz Gecesi Masalı", Rada Moskova tarafından kaleme alınan "Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay?" ve Sevim Ak'ın aynı adı taşıyan çocuk romanından uyarlanan "Horoz Adam ve Korsan" çocuklara farklı bir edebi zevk sunmasına rağmen yapılan incelemelerde en fazla olumlu puanlanan oyunlar içerisinde bu oyunların yer almadığı tespit edilmiştir.

Sonuç olarak yapılan değerlendirmelere göre çalışmanın içerik boyutundaki sonuçlarına bakıldığında; tüm oyunlardaki olayların mantıklı ve tutarlı bir şekilde ilerlediği, oyun metinlerinde dil kurallarına dikkat edildiği tespit edilirken oyunlarda en fazla olumsuz özellik taşıyan alt alan "Karakter tanıtımı" olarak belirlenmiştir.

Yapılan incelemeler sonucu çocuk tiyatrosu alanında eserler verilirken ve bu alanla ilgili akademik çalışmalar yapılırken dikkat edilmesi gereken noktalar konusunda şu önerilerde bulunmak mümkündür:

Yazarlar tarafından kaleme alınan oyunlarda dramatik unsurlar tiyatronun taşınması gereken unsurları barındırmalıdır. Çocuk tiyatrosuna ait bir oyunun olması, metnin sınırlandırılıp basitleştirilme fikrini onaylamamalıdır. Dikkat edilmesi gereken nokta; bu eserin muhatabının çocuk olduğudur. Çocuğun bilişsel, duyuşsal, devinimsel gelişim özelliklerini göz önüne alarak çocuğa her anlamda dokunan eserlerin ortaya konmasına çalışılmalıdır. İçeriksel olarak olay örgüsü mantıklı ve bağlantılı örüntülerle ilerlerken oyundaki değişimler hızlı ve yapay olmamalıdır. Gerçekten uzak olayların ve çözümlerin çocuğun gözünde bir değeri yoktur. Davranış değişikliği yaratmaya, olumlu değerleri benimsetmeye çalışırken çocuğa parmak sallayan ve onun gözüne sokan bir tavır benimsenmemelidir. Oyunun ilerlemesini ve devamlılığını sağlayan en önemli unsur olan kişiler kendi dramatik karakterini net bir şekilde ortaya koymalıdır. Çocuğun özdeşleşebileceği ve samimiyetini onlara hissettiren karakterler yaratılmalıdır. Ayrıca, kaleme alınan eserlerde dil duyarlığına yazarlar tarafından özen gösterilmelidir. Atasözlerine, deyimlere daha çok yer verilmelidir. Kullanılan her ifade hedef yaş grubuna hitap etmelidir. Bu ifadeler ölçülü bir şekilde metnin bütününe yansımalıdır.

Ülkedeki tiyatro politikalarına ve anlayışına yön veren en önemli kurum olan Devlet Tiyatroları, gözetimi ve denetimi altındaki oyunların inceleme süreçlerinin daha özenle yapılmasını sağlamalıdır. Bu süreçlere daha çok alan uzmanı dâhil edilerek farklı bakış açılarıyla daha sağlıklı değerlendirmelerin yapılmasına özen gösterilmelidir. Oyunlar sahnelenmeden önce bu alanda çalışmalar yapan akademisyenlerin görüş ve önerileri dikkate alınmalıdır. Değerlendirme kurullarında mutlaka psikolog, pedagoğ, dil uzmanları, bu alanda çalışmalar yapan akademisyenler olmalıdır. Onlardan gelecek raporlar doğrultusunda oyunlar düzenlenerek sahnelenmeli ya da programdan kaldırılmalıdır. Bu sayede çocuklara ulaşmadan önce gözden kaçan noktalar bilimsel bir süzgeçten geçerek elenmiş olacaktır.

Değerlendirme süreçlerine uzmanların yanı sıra çocukların da alınması gerekmektedir. Kuramsal çalışmalarla saptanan çocukların ilgi, algı ve beklentisi uygulamada farklılık gösterebilmektedir. Gerekli birimlerce onaylanan eserlerin, çocuk seyircilerin önüne çıkmadan önce çocuklardan oluşan küçük gruplar karşısında ön provası yapılabilir. Bu süreçte yapılan gözlem ve alınan notlarla metin geliştirilip istenen düzeye çıkarılabilir. Bu aşamalarda çocuklara yönelik uygulanacak anketlerle genel çerçeve daha iyi çizilebilir. Sahneleme öncesinde yapılan bu yöntem geliştirilerek oyunun sahnelenmesinden sonra da uygulamaya konabilir. Çocuk oyunlarından çıkan seyirciler üzerinde oyunun etkisi hakkında araştırmalar yapılabilir ve ölçme araçları geliştirilebilir. Bu ölçme araçları çocuklara ve ailelere ayrı ayrı uygulanabilir.

Alana yönelik yapılan akademik çalışmalar arttırılarak bilimsel bir bakışla oyunlara yaklaşılmalıdır. Özellikle sayısal verilerin bilimsel bir şekilde yorumlanmasına imkân veren içerik analizi yöntemi ve duygusal yön analizi tekniğiyle yapılan çalışmaların sayısı arttırılmalıdır. Bu çalışmaların sonuçları devlet tiyatroları ve özel tiyatrolar tarafından dikkate alınmalıdır.

Devlet Tiyatroları, Özel Tiyatrolar, Milli Eğitim Bakanlığı ve üniversitelerin ilgili alanlarındaki öğretim elemanları ve öğrencilerin işbirliğiyle tiyatro faaliyetlerinin sürdürülmesi ve geliştirilmesi adına çalışmaların yapılması gerekmektedir. Yapılacak sempozyum, çalıştay ve kurultaylarda vb. paydaşların çocuk tiyatrosu üzerine eğilmesi ve daha nitelikli eserler için kafa yorması gerekmektedir. Ayrıca kurumların ortak çabası ile tiyatroya gitmeye imkânı olmayan çocukların il, ilçe, kasaba, köylerine tiyatrolar taşınmalı ve çocuklar bu sanatla tanıştırılmalıdır. Özdemir Nutku'nun 1991 yılında başlattığı Kamyon Tiyatro projesine alternatif projeler geliştirilmeli ve uygulamaya koyulmalıdır.

KAYNAKÇA

- Adıgüzel, H. Ömer (2006). "Yaratıcı Drama ve Çocukların Tiyatrosu". II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi, Yayın No: 203, ss. 705-709.
- Arslantürk, Zeki (1997). *Sosyal Bilimler İçin Araştırma Metod ve Teknikleri* (3. basım). İstanbul: Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları.
- Asutay, Hikmet (2013). Çocuk Yazımının Fantastik Dünyası: Masallar. *Turkish Studies*, 8 (13), ss. 265-278.



- Aycan, Ersin (2011). *Devlet Tiyatrolarında Sahnelenen Yerli Çocuk Oyunları Üzerine Bir İnceleme (2007-2008 / 2008-2009)*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Ciravoğlu, Öner (2000). *Çocuk Edebiyatı (4.Basım)*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Çakmak Güleç, Havise ve Geçgel, Hulusi (2006). *Çocuk Edebiyatı (2. baskı)*. Ankara: Kök yayıncılık.
- Erkek, Hasan (2006). "Çocuk Tiyatrosu, Yaratıcı Drama; Eğitim ve Öğretimde Drama: Benzerlikler, Sınırlar, Ayrımlar". II. *Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi, Yayın No: 203, ss. 715-726.
- Kaplan, Mevlüt (2000). *Çocuk Kitaplarında İçerik, Resimleme, Dil ve Anlatım Özellikleri. 1. Ulusal Çocuk Kitapları Sempozyumu(Sorunlar ve Çözüm Yolları)*. Ankara: Eğitim Bilimler Fakültesi ve Tömer Dil Öğretim Merkezi Yayınları, Yayın No: 1, ss. 551-572.
- Karasar, Niyazi (1994). *Bilimsel Araştırma Yöntemi (6.basım)*. Ankara: 3A Araştırma Eğitim Danışmanlık Ltd.
- Karatay, Halit (2011). *Çocuk Edebiyatı Metinlerinde Bulunması Gereken Özellikler. Şimşek, Tacettin.(Editör). Kuramdan Uygulamaya Çocuk Edebiyatı El Kitabı*. Ankara. Grafiker Yayınları, ss. 77-125.
- Karnal, H. Kemal (1989). *Türkiye'de Çocuk Tiyatrosu*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Köksal, A. Ülker (1979). *Çocuk Oyunu Yazarlığı. Şener, Sevda(Editor). Çocuk Tiyatrosu*. Ankara: Maya Matbaacılık Yayıncılık.
- Kuyumcu, Nihal (2006). "Çocuk Tiyatrosunda Didaktizmin Boyutları". II. *Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi, Yayın No: 203,ss. 727-730.
- Kuyumcu, Nihal (2007). *Çocuklarla Tiyatro: Eğitimde Tiyatro ve Yaratıcı Drama. İstanbul Üniversitesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü*, ss. 115-121.
- Nutku, Özdemir (2001). *Dram Sanatı: Tiyatroya Giriş (4. Basım)*. İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- Oğuzkan, A. Ferhan (2013). *Çocuk Edebiyatı (10. Basım)*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Okvuran, Ayşe, Tavşancıl, Ezel, İlhan Çakır, Ayşe (2006). *Çocuk Tiyatroları İçerik Analizi Ankara İli Örneği. II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi, Yayın No: 203, ss. 739-748.
- Özkan, Nazmiye ve Yılmaz, Bülent (2006). *Çocuk Kitaplarında Dil Sorunları. II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi, Yayın No: 203, ss. 767-778.
- Tavşancıl, Ezel ve Aslan, A. Esra (2001). *Sözel, Yazılı ve Diğer Materyaller İçin: İçerik Analizi ve Uygulama Örnekleri*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık
- Türk Dil Kurumu Sözlüğü. Web: <http://www.tdk.gov.tr/>.
- Yalçın, Alemdar ve Aytaş, Gıyasettin (2005). *Çocuk Edebiyatı*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Yıldırım, Ali ve Şimşek, Hasan (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (8.baskı)*. Ankara: Seçkin Yayınevi.

İncelenen Eserler

- Ak, Sevim (2012). *Horoz Adam ve Korsan (Oyunlaştıran: Servet Aybar)*. Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü.
- Akal, Aytül, Yener, Mavisel, Yılmaz, Nilay (2005). *Mor Gece Mavi Gün*. Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü.
- Akay, Mehmet (2008). *Büyümek İstiyorum*. Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü.
- Ertener, Faik (1985). *Siz Ne Dersiniz?.* Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü.
- Karaca, Ulviye (2007). *Küçük Bir Mucize*. Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü.
- Karaca, Ulviye (2010). *Üç Şehzade*. Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü.
- Moskova, Rada (2002). *Nereye Koşuyorsun Böyle Minik Tay? (Çev. Tuğrul Çetiner)*. Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü.
- Saraç, Özlem (2009). *Camdan Kalp*. Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü.
- Shakespeare, William (2008). *Bir Yaz Masalı*. (Uyarlayan: Emel Gürel Bala), Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü.
- Terzi, Fikret (2011). *Miyhavlar Tiyatrosu*. Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü.