ASOS JOURNAL

The Journal of Academic Social Science

Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 8, Sayı: 105, Haziran 2020, s. 337-348

ISSN: 2148-2489 Doi Number: <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.42844>

Yayın Geliş Tarihi / Article Arrival Date

11.04.2020

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date

29.06.2020

Mehmet Şerif ÇUBUK

Gazi Üniversitesi, Spor Yönetim Bilimleri ABD
serifcubuk@gmail.com

Doç. Dr. Beyza Merve AKGÜL

Gazi Üniversitesi, Spor Bilimler Fakültesi, Rekreasyon Bölümü
bmakgul@gazi.edu.tr

Dr. Öğr. Üyesi Züleyha EŞİGÜL

Ordu Üniversitesi, Müzik ve Sahne Sanatları Fakültesi, Tiyatro Bölümü
z.cubuk@odu.edu.tr

SANATSAL REKREASYON-YAŞAM DOYUMU İLİŞKİSİ: “BEN” DUYUSUNUN UYARILMASINDA DRAMATİK OYUNLARIN ROLÜ¹

Öz

Diğer rekreatif etkinlik türlerine göre, sanatsal rekreasyon bağlamına giren etkinliklerin, kişinin yaşam doyumuna erişmesinde etkisi daha büyüktür. Çünkü sanatsal bir uğraş içinde olan birey, kendi iç dünyasına doğru bir yolculuğa çıkar. Birey, hayal gücünün yardımıyla yaratıcılık sürecine girer. Bu sürecin sonunda estetik haz yaşayan bireyin “ben” duygusu uyarılır. Bu aşama, insanın birey olma yolundaki ilk adımıdır. Nitel araştırma yöntemlerinden doküman inceleme esasına göre hazırlanan bu makalede, sanatsal rekreasyon etkinlikleri içinde dramatik oyunların, yaşam doyumuna erişme konusunda bireye sağladığı avantajlar üzerinde kuramsal bir fikir tartışması yürütülmüştür. Çalışmanın temel savunusunu, “ben” duygusunu uyardırma

¹ Bu çalışma 2020 yılında Gazi Üniversitesi Spor Yönetim Bilimleri Anabilim Dalı’nda hazırlanan “Sanatsal Rekreasyon Alanında Dramatik Oyunların Önemi ve Çağdaş Örnekler Işığında Model Ders İçerikleri Önerisi” adlı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

diğer sanatsal rekreasyon etkinliklerine göre dramatik oyunların daha etkin olduğu düşüncesi oluşturmaktadır.

Anahtar kelimeler: Sanatsal Rekreasyon, Yaşam Doyumu, Dramatik Oyunlar, "Ben" Duyusu

THE RELATIONSHIP BETWEEN ARTISTIC RECREATION-SELF SATISFACTION: THE ROLE OF DRAMATIC GAMES IN THE AROUSING OF "I" SENSE

Abstract

Compared to other types of recreational activities, activities that fall within the context of artistic recreation have a greater impact on one's life satisfaction. Because the individual who is in an artistic endeavor takes a journey towards his/her inner world. The individual enters the process of creativity with the help of imagination. At the end of this process, the "I" sense of the individual who experiences aesthetic pleasure is stimulated. This stage is the first step of man on the path to becoming an individual. In this article, which is prepared on the basis of document review, which is one of the qualitative research methods, a theoretical discussion was conducted on the advantages of dramatic games within the artistic recreation activities to the individual in achieving life satisfaction. The main defense of the study is the idea that dramatic games are more effective than other artistic recreation activities in stimulating the sense of "I".

Keywords: Artistic recreation, Self-satisfaction, Dramatic games, The sense of "I"

GİRİŞ

İlk defa 1961 tarihinde Neugarten'in dile getirdiği yaşam doyumu kavramını, bireyin iradi olarak belirlediği kendi şartlarına uygun biçimde tüm yaşamını olumlu bakış ile değerlendirmesi şeklinde tanımlayabiliriz. Boş zaman, bireyin yalnızca kendisi için ve zevk aldığı etkinlikleri yapmak için kendine ayırabildiği zamandır. Boş zaman etkinliği olan dramatik oyunların kuramsal mantığının, diğer sanatsal rekreasyon türlerine göre özdeşlik kurmadaki etkinliği daha fazladır. Çünkü kişi, dramatik oyunların içerikleri ile zihinsel-duygusal bir özdeşlik kurar. Böyle bir durumda kişi, kendini tanımaya başlar ve kalıcı mutluluğa giden yegâne ve belki de tek yola adım atar. Yaşam doyumu peşindeki bireylerin aktör veya seyirci olarak uğraş verdikleri dramatik oyunlar sanatsal rekreasyon açısından "ben" kavramı vurgusu yansıtmaktadır. Temelinde "ben" duyusunun uyarılmasında dramatik oyunların rolünün tartışılacağı bu makalede, söz konusu iki kavramdan yola çıkarak bir tür sanatsal rekreasyon-yaşam doyumu ilişkisi ortaya konulacaktır. Söz konusu kavramlar arasındaki bağlantıyı ortaya koyabilmek adına, oyun kavramı ve rekreasyon disiplini arasındaki bağlantıya değinmek yerinde olur.

Oyun kavramı, insanlık tarihinden daha eski bir olgudur. Evrim süreciyle birlikte Homo Sapiens türü de oyun oynama özelliğini kazanmıştır (Huizinga, 1995). Dramatik oyun kavramı ise, en geniş bağlamda, yaşamı kavrayabilmek için onu taklit etmek (*mimesis*), yani oynamaktır. Dramatik oyunda rol üstlenilir ve sanki başka biriymiş gibi oynanır. Böyle bir özgürlük alanında oyuncu, kendisine yeni bir çevre yaratır, olayları anlamlandırabilmek için etrafında algıladığı

şeyleri taklit eder, kendisini başka birinin yerine koyar ve böylelikle hem kendini hem de etrafındakileri anlamaya başlar (Sağlam, 2003).

Rekreasyon kavramı, hareket ve yenilenme süreci anlamlarını karşılayan Latince "recreatio" kökünden gelmektedir (Glare, 1982: 1746). Burada yenilenme, hareket sayesinde gerçekleşir; ne var ki üşüyen bir insanın ısınması için hareket etmesi gerekmektedir. Diğer bir yandan, Latince sözlükte kelimenin anlamı açıklanırken *process of restoring* tabiri kullanılır; buradaki *restoring* ifadesi, Türkçede "orijinalini bozmadan düzeltmek, ilk durumuna getirmek" anlamlarını taşır ve Türk dilinde restore etmek olarak kullanım kazanmıştır. (<https://sozluk.gov.tr/?kelime=ONARIM> Erişim Tarih: 21.11.2019).

Rekreatif bir etkinlik olan oyunun fiziksel ve psikolojik birçok yararı olmakla birlikte çocuklar için hayata hazırlama misyonu mevcuttur; kişilik ve zekâ gelişimi başta olmak üzere, insanı sosyal hayata hazırlayıcı görevini içinde barındırmaktadır. Bunu yaparken zekânın temel işlevi olan problem çözme ve hayatta kalma yetisini geliştirir. Bu en önemli iki niteliğin büyük oranda şekillendiği, insan mizacının son halini aldığı 0-8 yaş aralığındaki dönem bu bakımdan önem arz etmektedir. Bu sırada çocuğa hangi oyunların oynatıldığı önemlidir (Adler, 1985).

Bu oyunlar arasında dramatik nitelikli oyunlar varsa, kazanılan nitelikler daha etkili olmaktadır. Öyle ki, yaratıcı drama ile birlikte eğitimde dramanın kazandırdıkları da, birbiriyle benzerlik göstermektedir. Burada drama denilen hadise; başkasının kişiliğine bürünüp rol yaparak hayal gücünü ve duygudaşlık yeteneğini kullanmak ve yanılsamalar oluşturmaktır ve ayrıca doğaçlama çalışmaları da buna dâhildir. Çalışmalardaki amaç yalnızca zamanı özgürce kullanıp hayal gücü aracılığı ile estetik form oluşturup kendini ifade etmektir; böylelikle gösteri endişesi de bulunmamaktadır. Dramatik faaliyetler, deneyimli liderler yardımıyla gerçekleştirilir. Gösteri çıka da bilir fakat çıkıp çıkmaması önemli değildir; esas olan deneyimi yaşamak ve bunu gurup olarak yapmaktır. (Sağlam, 2003. 1-2, akt. Tekerek, 2006: 68). Dolayısıyla kişi sadece katılım sırasında duygusal boşalım sağlayıp, hayal gücünü kullanarak kendisi keşfetmeye başlar ve mutluluk duygusunu tadar.

Bu yüzdendir ki bu çalışmada, sanatsal rekreasyon alanı içinde başlı başına bir yeri olan dramatik oyunların; rekreasyon biliminin öncelikli amacı olan yaşam doyumunu artırma misyonuna nasıl hizmet ettiği tartışılacaktır ve bunu yaparken, benlik kavramının önemi vurgulanacaktır.

YÖNTEM

Bu makale, nitel araştırma yöntemlerinden doküman inceleme esasına göre hazırlanmıştır. Doküman inceleme, sosyal bilimlerin pek çok alanında kullanılan bir çalışma yöntemidir. Doküman inceleme, hedef bir araştırma olgusu ya da olgular dolayımında bilgi içerikli yazılı kaynakların analizini kapsar. Bu yöntem, genel tarama ve içerik çözümleme olarak iki ayrı biçimde gerçekleştirilebilir. Doküman inceleme yönteminde, içerik çözümlemesi belirli bir kitap veya diğer türde yazılı bilimsel belgelerin bazı özelliklerinin sayısallaştırılarak ortaya koyulması amacıyla yapılır (Karasar, 2005). Bu makalenin ortaya koyduğu iddia için yapılan doküman inceleme, genel tarama türüne girmektedir.

Buradan hareketle, makalenin evrenini sanatsal rekreasyon ve yaşam doyum kavramları, örneklemi de "ben" duyusu ve dramatik oyun kavramı arasındaki ilişki oluşturmaktadır.

BULGULAR

Bu bölümde, yapılmış olan doküman inceleme notlarından hareketle makalenin temel savı kuramsal olarak aşağıdaki alt başlıklarda sunulmuştur. İlk alt başlıkta, dramatik oyun kavramı hakkında kavramsal bir çerçeve oluşturulmuştur. İkinci alt başlıkta da, yaşam doyumuna ulaşmada sanatsal rekreasyonun avantajları üzerine düşünceler geliştirilmiş ve "ben" duyusunun uyarılmasında dramatik oyunların rolü üzerinde durulmuştur.

Dramatik Oyun Kavramı

Herakleitos (M.Ö.540?) elli ikinci fragmanında oyun kavramına ontolojik açıdan şöyle bir tanım getirir: Aion, dama oynayan bir çocuk, krallık ise o çocuğundur (A ion pais esti paizon, pesseuon. Paidos e basileie). (Krell, 1972: 64). Bu fragmanı Heidegger ise şöyle çevirmiştir: "Varlığın oluşu (Geschick), taşlarla oynayan çocuktur Bu, çocuğun krallığıdır ki gerekçe kurarak yönetir ve oluşların oluşu olduğu anlamına gelir. Varlığın oluşu, oynayan çocuktur." (Heidegger, 1992: 113). Herakleitos'un ontolojik yorumunda, doğa yasalarını yöneten varlık çocuğa benzetilir ve oyun kavramının ne denli bir öneme sahip olduğu düşüncesi ortaya çıkar: Oyun hakikattir.

Platon (M.Ö. 428-M.Ö. 399)'a göre tasvir ve oyun yazarlarının, oyunun, formlardan üçüncü bir adımda çıkardıklarını kanıtlayan sahte bir sanat ürünü (techne) olduğu görülmektedir; oyun, gerçek varlığın ayna görüntüsünü yansıtır. Dramatik ve yansıtmacı oyun üçüncü bir kopyayı üretir; bu gerçeği oynar, kusurlu bir taklittir. Felsefi diyalektiğin bir karikatürüdür (Krell, 1972: 78). Fakat öğrencisi Aristoteles (M.Ö. 384-M.Ö. 322) buna karşı çıkar ve oyunun, bireye düzen dışı olanı algılayıp, beklenmedik olanı keşfetme fırsatı sunduğunu söyler (Sezgin, 2015: 27). Burada Heidegger'in oyun teorisi, Aristoteles'in görüşünü desteklemektedir. Öyle ki, ona göre oyunun amacı; gizil halde bulunan hakikate ulaşmaktır: Oyun alanındaki en önemli iki etmen yeryüzü ve dünyadır. Yeryüzü, gizleyen ve dünya da açığa çıkmaya çalışan, yani aydınlık olandır. Bu iki nesne sürekli bir savaşım içindedir ve sürekli bir çatışma söz konusudur. Varlığın ışığı ile bütün var olanlar fark edilebildiği gibi gizleyen sayesinde de gizlenebilirler; dolayısıyla var olanların ortaya çıkıp, aydınlıkla birlikte belirmesi var olanların hakikatidir ve aydınlık ise hakikatin ta kendisidir (Dursun, 2014: 66-67). Dolayısıyla oyunda bulunan gizil varlık vardır ve bunun ortaya çıkması ise oyunun yegâne amacıdır.

Kısaca oyun, bağımsız bir şekilde katılım sağlanan fakat kurallar içeren, mekân ve süre kısıtlaması olan, bir amaç için gerçekleştirilen, aşkınlık duygusu ile birlikte durağan hayattan ayrılıp "başka türlü olmak" (mimesis) bilincinin eşlik ettiği bir tür faaliyettir (Huizinga, 1995: 53). Oyunun, oyun olmayan bir gayeye ulaşmak için oynanması, Huizinga (1872-1945)'ya göre tüm oyun yaklaşımlarındaki ortak noktadır; çünkü dil, mit ve geleneksel törenlerin kökeninde oyun vardır. Gerek sanat gerekse hukuk düzeni içinde oyun mevcuttur (And, 2003: 28).

Oyun, birçok sınıflamaya tabi olsa da, çalışmanın kapsamı içinde yalnızca Fransız Filozof Caillois (1913-1978)'in sınıflamasına yer verilmesi uygundur. Ona göre oyunlar aşağıda verildiği gibi dört gruba ayrılır:

- Agon (rekabete dayalı oyunlar): Oyunun sonucu paradoksal ve belirsizdir, şans faktörüne yakındır. Yarışmacıların şansı hemen hemen eşit seviyededir. Rekabetçi özellikler ve ideal kurallar, bahisin nesnesi haline gelebilir.
- Alea (şans oyunları): Para faktörü, genellikle şans faktöründen daha etkileyicidir. Bu yüzden zayıf olanların başvurduğu oyunlardır.

- Mimicry (taklit oyunları): Oyun yalnızca rol dağılımını ya da oynanan role bağlı kalmayı değil aynı zamanda hayali bir karakteri canlandırmayı da içerir. Oyuncu, bir anlığına kendi kişiliğini unutup başkasını taklit etmek için role girer.
- Ilinx (heyecan verici oyunlar): Bu oyunlarda kişi baş döndürücü bir deneyim arar, kendinden geçmek ister (Bkz. Caillois, 2015: 37-50 ve Caillois, 1972: 36)

Dramatik oyun, *mimicry* alanına girer ve Türk dilinde “içerisinde çatışma ve gerilim unsurları içeren, insan ilişkileri ile gelişen yapıt, vaka” olarak tanımlanır (<https://sozluk.gov.tr/?kelime=>, E.T.05.03.2020). Dramatik oyun kavramına ayrıntılı bir şekilde değinmeden önce, sanatsal rekreasyon kavramını betimlemek yerinde olacaktır.

Rekreasyon, insanların nasıl mutluluğa erişeceğine; bu elde edilen ruhsal hazzı nasıl kalıcı hale getireceğine, başka bir deyişle, sürdürülebilir yaşam doyumunu nasıl elde edecekleri üzerine çalışmalar yapılan bir bilim dalıdır ve sanatsal rekreasyon ise bu çatı kavramın içinde, insanların, boş zamanlarını sanat aktiviteleriyle geçirme faaliyetlerini kapsar. Sanatsal rekreasyonun kapsamına tüm üretken sanat faaliyetleri girmektedir; başta taklit (mimesis) oyunları olmak üzere resim, müzik, seslendirme, şiir söyleşileri, kısa film çalışmaları, nefes² ve beden egzersizleri³, karakter analiz çalışmaları, oyun inceleme, dans, koreografi oluşturma, doğaçlama çalışmaları, dublaj ve diğer tüm zanaat faaliyetleri, sanatsal rekreasyonun kapsamına girer. Bu tür ruhu besleyen faaliyetler sayesinde insan, bünyesinde bulunan gereksiz enerjiyi tatlandırarak dışarı atar; böylelikle etrafında bulunan katılımcılar da bundan etkilenir. Bu tür sanat faaliyetlerini yapan birey, kar amacı gütmeyen, yalnızca yaratıcılığını kullanarak, ortaya kendi dünyasını yansıtan özgün ürünler ortaya çıkarmayı amaçlar. Özgün tasarım yapabilen birey, neler yapabildiğini görür ve özgüven kazanmaya başlar; başka bir deyişle kendini yaptığı eserde görür ve tanır. Bütün bu faaliyetler boş zaman dilimi (leisure time) içinde gerçekleştirilir.

Boş zaman ve serbest zaman kavramları arasında ise fark vardır; boş zaman dilimine yapılması zorunlu ödevler dâhil değildir; kişinin yurttaşlığı ve dini ibadetleri bireye sorumluluk yükler, yolculuk ve alışverişle geçen zaman ile birlikte yeme-içme gibi temel ihtiyaçlar da boş zaman dilimine girmez (And, 1972: 63). Alfred de Grazia (1919-2014)’ya göre herkes serbest zamana sahip olabilir, fakat boş zamana sahip olamaz; serbest zaman, özel bir zaman dilimini hesaplamanın özel bir yöntemidir. Boş zaman ise bir var olma durumu (state of being), başka bir deyişle insanın var olması için gerekli bir koşuldur (a condition of man) (de Grazia: 1962: 5, akt. Rojek, Shaw, Veal, 2006: 185). Dolayısıyla boş zaman, insanın birey olma yolunda en önemli destekçisidir.

İşte bu boş zaman bilimi içinde gerçekleştirilen dramatik oyun faaliyetinin karakteristik özelliğini, Gavin Bolton, eylem-nesne birliğinin anlamdan ayrı olması olarak ifade etmektedir. Ona göre bir çocuk elindeki sopayı defalarca fırlatırsa sadece oyun oynamış olmaktadır fakat bu eylemi gerçekleştirirken elindeki sopanın mızrak, kendisinin de Robin Hood olduğunu imgelerse eğer, bu dramatik eyleme dönüşür. Çünkü eylemi yapan özne bir çocuktur, nesne sopa ve eylem de sopayı fırlatmasıdır; dolayısıyla ki yapılan eylem ve nesne, anlam ile sıkı bir ilişki içindedir. Burada eylemi yapan özne, eylemi yapan öznenin zihninde başka biri olmuştur ve

² Doğru (diyafram) nefes alındığı takdirde konuşurken çıkan ses her zaman doğru ses olacaktır ve beden duruşu da gittikçe dikleşecektir. Bu durum bireyin ruh halini direkt olarak yukarıya doğru çıkarır. Daha ayrıntılı bilgi için bkz. Temizyürek, F., Erdem, İ., Temizkan, M. (2007). Konuşma Eğitimi, Ankara: Pegem Akademi, 7. Baskı

³ Beden egzersizinden kastımız profesyonel bir tiyatro oyuncusunun yaptığı gibi, oyundan önce ısınmak için yaptığı çalışmalar ve bununla birlikte beden dili eğitimidir.

yapılan eylem ile birlikte nesne de farklı anlamlar kazanmıştır; yani eylem farklı bir biçimde anlamlandırılmıştır. Gavin Bolton bu etkinliği kısaca; "Bulunulan ortamdaki eylem ve nesneleri kullanarak ortamdaki bağımsızlaştırılmış bir anlam yaratmak" biçiminde tanımlamaktadır (Bolton, 1986: 139, akt. Sağlam, 2006: 90-91).

Bu zihinde soyut imge oluşturma çabası, katılımcının hayal gücünü geliştirdiği gibi, rol arkadaşına verdiği veya anlık vermek zorunda olduğu tepkiler, o katılımcıya geniş bakış açısı kazandırır. Böylelikle dramatik faaliyeti, boş zaman dilimi içinde önemli yapan husus işte bu temel kazanımdır. Sportif faaliyetlerde genel olarak rekabet unsuru mevcuttur fakat dramatik oyunlarda etik bir çatışma (agon) ön plandadır; amaç yalnızca hayal gücü kullanarak etik bir değer üzerine düşünürken estetik haz da almak ve bu yolla güzel vakit geçirmektir. Fakat bu bir sonuç değil, bir süreçtir; bu süreç içerisinde katılımcı güzel vakit geçirir ve ruhunu doyurur çünkü kendini ifade edip öz benliğini keşfetmeye başlamıştır.

Öyle ki, insan kendini, yani öz benliğini tanıdığı anda aslında herkesi tanır. Sheldon atlasında olduğu gibi kimse tümüyle endomorf ya da diğer vücut yapılarına sahip değildir. Herkeste biraz olsun ektomorf ya da mezomorf bulunmaktadır; sadece bunlardan biri daha baskındır fakat çekinik kalan yapı antrenmanlarla geliştirilebilmektedir. Bu durum Yin-Yang felsefesinde⁴ de karşımıza çıkar, hatta İslam tasavvufunda⁵ da yansımaları bulunmaktadır.

Heidegger (2002)'in oyun anlayışına bakıldığında ilginçtir ki dramatik karşıtlık içeren iki unsurun bulunduğu görülür; bunlar yeryüzü ve dünyadır. Dünya aydınlıktır ve kendini göstermek; aydınlığını paylaşarak bütün var olanları (ein Seiendes) aydınlatmak ister. Buna karşın yeryüzü ise gizleyendir; dünyanın açığa çıkmasını engeller. Bu iki zıt kutup sürekli bir savaşım içindedir. Bu mücadele alanı bulunduğumuz dünyadır ve oyun alanı burasıdır: Yeryüzü ve dünyanın çarpışması sonucu hakikat, kendini sanat eserinin içinde gizleyerek açığa çıkar. Bu durum tomurcuğun topraktan çıkıp patlayarak açılmasına benzemektedir: "Ve bu patlayıp açılmakla da var olanların, açığının açıklığında ortaya çıkıp, belirmesi gerçekleşir. Ama bu, bir mücadele ile ve bir mücadele alanında (Streitraum) olur" (Dursun, 2014: 61). Daha önce de belirtildiği gibi, Heidegger'in oyun teorisinde oyun, hakikati ortaya çıkarmak için oynanır ve o hakikat, iki etmenin savaşımından doğmaktadır.

Janusyan yaratıcılık kuramı (janusian thinking), bu duruma bir örnektir ve Heidegger'in sözünü ettiği diyalektik karşıtlık durumunu açıklamaktadır. Öyle ki kuram, iki ya da daha fazla fikrin ya da imgenin, eş zamanlı olarak zihinde belirmesi ve yeni bir düşünce yaratma olanağı olarak tanımlanır. Kurama Janusian isminin verilmesinin sebebi, iki yüzü de ters tarafa bakan eski Roma tanrısı Janus'tur. Janus, Roma tanrıları listesinde Jüpiter'den de önce gelir ve başlangıçların tanrısı (the god of beginnings) olarak bilinir. İngiltere'de, yılın ilk ayı olan ocak ayına karşılık gelen "january" kelimesi buradan gelmektedir (Rothenberg, 1971: 197). Yaratım sürecini açıklamaya çalışan Janusyan kuramı, her fikrin tersinin de doğru kabul edilebileceğini ve kavramların paradoks yoluyla aydınlatılacağını vurgulamaktadır. Bu yöntem, başta felsefe olmak üzere sanat dalları, dijital teknoloji üretimi ve iktisat alanlarında önemli yenilikler ortaya çıkarmak için kullanılır. Resim ve söz sanatlarında yararlanılan paradokslar, bu düşünme yönteminin örneklerini oluşturur (Sak, 2014: 33-34).

⁴ Yin Yang felsefesine göre insan küçük kâinat, evren ise büyük kâinattır ve evrendeki her şeyi insanda bulmak mümkündür (Abudukelimu, 2012: 39).

⁵ İslam tasavvufuna göre bütün canlılar, aynı kökten gelmiştir ve Tanrı'nın görünümünü almıştır. Bu anlayışa vahdet-i vücud denir (Cevizci, 2011: 416).

Tüm bu bilgiler ışığında, dramatik oyun kavramına bakmak yerinde olur. Tekrar hatırlamak gerekirse, kısaca oyun kavramı, kültürden daha eskidir ve etrafımızı çevreleyen tüm kültürel olguların da kaynağıdır. Ünlü oyun kuramcısı Johan Huizinga’nın tanımına göre;

Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyettir (Huizinga, 2010:50).

Çevremizi oyun kavramı bağlamında bir incelemeye koyulduğumuzda, oyunsal hareketler sergileyen bebeklerde, kendi kendine veya ebeveynleriyle grup halinde oyunsal kurgular içinde bulunan çocukta, hayvanların doğasında, insanların gündelik hayat eylemlerinde, örneğin maç seyreden ya da atletik yarışları takip eden kişilerde gözlenen hazzın içeriğinde oyunun hakikati saklıdır. Seyirci veya oyuncu olarak oyunsal faaliyette bulunan kişide kendinden geçme, haz duyma halleri gözlenir. Bu hallerin tamamı oyunun kökeninde yatmaktadır. Oyun, karşı konulamaz cazibesiyle kişileri oyunsal süreçlere dâhil olması gereken bir güce sahiptir. Huizinga’nın bakış açısında göre, araştırmacılar oyunu “yaşam enerjisi fazlalığından kurtulmanın bir biçimi” olarak görmektedir. Onlar oyunu, doğuştan gelen bir taklit eğiliminden ya da gevşeme ihtiyacından kaynaklandığını düşünmektedir. Oyun aynı zamanda araştırmacılara göre, gençleri gelecek yaşama hazırlık sürecidir. Oyunun, insanın zararlı eğilimlerden kurtulabilmesi için yaşamda ulaşılması olanaksız olanları bir “kurmaca” aracılığıyla telafi edilmesi ve böylece “benlik duygusunun” korunmasının sağlanması gibi birçok farklı amacı mevcuttur. Sonuç olarak Huizinga’ya göre, “oyunun varlığı inkâr edilemez” ve oyun mekanik değil, irrasyonel bir olgusudur (Bkz. Huizinga, 2010: 17-20).

Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük’te “dram”, Fransızca “drame” sözcüğünden dilimize girmiştir. Sözlükte “dram” sözcüğünün dört anlamı verilmiştir: (a) “Sahne oynanmak için yazılmış oyun, drama”; (b) “Acıklı, üzüntülü olayları, bazen güldürücü yönlerini de katarak konu alan sahne oyunu veya televizyon filmi, drama”; (c) “tiyatro edebiyatı”; (d) “acıklı olay” anlamlarına gelmektedir (<https://sozluk.gov.tr/>, E.T. 21.03.2020). Sözlük anlamlarıyla kavramın esas anlamı ele geçirilemez. Bu nedenle, drama kavramını doğduğu düşünsel kaynağa bakmak yerinde olur.

Oyuna bağlı bir kavram olan “drama”, oyunsal bir etkinlik olarak görülmektedir (Aristoteles, 2016). “Dram” sözcüğü Eski Yunancadaki anlamı ile hareketi imler. Bu hareket, öznesi, amacı, etkisi olan bir eylemdir. Başlar, gelişir, bir sonuca ulaşır”. “Dram”, bir şey yapmaya azmetmek, “bir şey yapmak ya da yapılan bir şey” anlamına gelir. Bu sözcük, Yunancadaki anlamıyla tragedyanın asal öğelerini ifade etmektedir. (Bkz, Şener, 1997: 15; Nutku, 1983: 5-6).

“Drama” kavramının etimolojik kökeni, antik yunan medeniyetinde bağ bozumu tanrısı olarak bilinen Dionysos adına düzenlenen dithyrambos şenliklerine dayanmaktadır. Tiyatro ve drama kuramcılarının belirttiği üzere “dram” ve “drama” sözcükleri, adı geçen şenliklerde yapılan ritüellerde, hareket bildiren bir kavram olan “dran”dan türemiştir. Hem “dram”, hem de “drama” sözcükleri Yunanca “dran”dan türemiştir. “Dran” yapmak, etmek, eylemek anlamına gelmektedir. “Drama” sözcüğü de eylem anlamını taşıyan, yine Yunanca “dromenon”un, seyirlik olarak benzetmecisi olarak görülmektedir (Bkz. San, 1990: 573-582). Dolayısıyla drama, kökensel olarak antik yunan uygarlığında ortaya çıkmış, bir seyirci karşısında canlandırılarak oynanan, içinde komik ve trajik unsurları barındıran taklitli oyunların yer aldığı, bugün adına tiyatro dediğimiz sahne sanatı türünü imleyen bir kavram olarak ifade edilebilir. Dramanın için-

de eylem, gerilim, merak, düğüm, olay veya durum, taklit, kimi zaman yazılmış bir dramatik metin vardır. Ancak dramatik metin olmayan, doğaçlamaya dayalı drama örnekleri de mevcuttur.

Özünde taklit (mimesis) unsuru bulunan drama, doğal oyunsal niteliklerden doğup gelişmiştir. Drama kavramına tarihsel ve kuramsal olarak olumlu anlamda ilk dikkati çeken düşünür Aristoteles’tir. *Poetika* adlı eserinde tragedyanın tanımı ve özelliklerine yer verdiği bölümlerde dramın anlamlarına işaret ederek; “ortalamadan üstün olan hareketin taklidi” olarak ifade etmiştir. Adı geçen eserinde şiir sanatları içinde tragedyayı yücelten düşünür, tragedyanın özelinde dramının görevinin, korku ve acıma duyguları uyandırarak insanın ruhunu arındırması (katharsis) olduğunu ifade etmektedir (Bkz. Aristoteles, 2016). Günümüzde dram sözcüğü, tiyatro sanatının yazılı metinlere dayalı birikimini içeren bir kavram olarak ön plana çıkmaktadır.

“Dramatik” kavramı ise Fransızca “dramatique” sözcüğünden türetilmiş ve Türkçeye girmiştir. Türk Dil Kurumu Güncel Sözlük’te “dramatik” şu anlamlarıyla açıklanmaktadır: (a) Sahne oyununa özgü olan; (b) İçinde gerilim, çatışma vb. olaylar bulunan, insan ilişkileri ile gelişen (eser, olay); (c) Coşku veren, duyguları kamçıl原因; (d) Acıklı (<https://sozluk.gov.tr/>, E.T. 1.01.2020). Sözcüğün anlamları bize “dramatik oyun” kavramından ne anlayacağımızın da ipuçlarını verir. İçinde hareket olan, gerilim, çatışma, olay bulunan, insana dair durumları yansıtan ve seyircisi olan, tiyatro ve drama disiplinlerine özgü oyunların tamamı “dramatik oyun” olarak adlandırılabilir. “Dramatik oyun” kavramının içine, mimetik nitelikli oyunlar girmektedir.

Bu çalışmanın bağlamını oluşturan “dramatik oyunlar”, oyun kuramcısı Roger Caillois’nın, Huizinga’nın Homo Ludens tezinden hareketle geliştirdiği kendi oyun kuramına göre yaptığı sınıflandırmaya göre “mimicr” başlığına giren, içeriğinde *mimesis* unsurlarının yer aldığı öykünme türü oyunlardan oluşmaktadır. Bu çalışma, dramatik oyun sınıflaması içerisinde, kişilerin boş zamanlarından yapabileceği, özünde “ben” duyusunu uyararak kişide yaşam doyumuna ulaştıracak niteliklere sahip olan tiyatro ve drama disiplinlerinde kendine yer bulan dramatik oyunlarla ilgilenmektedir. Tiyatro ve drama disiplinlerindeki dramatik oyun uygulamalarında, oyuncu olarak dramatizasyon yapan kişiler, kendilerinden başka birini canlandırarak başka karakter özellikleri ile kendi benleri arasında bir özdeşlik duygusu kurar. Burada “ben” duygusu aktiftir. Oyuncu olarak oynayan kişiler, kendi “benlikleri ile yazar tarafından çizilen karakterlerin benlikleri arasında bir özdeşlik yakalar. Aynı şekilde, bu tür bir oyunu seyreden kişiler de izledikleri oyun süresince kendilerini canlandırılan karakterin yerine koyarak, sahnedeki karakterin benliği ile kendi benlikleri arasında özdeşlik kurar. Tiyatro ve drama disiplinlerinde, sahne ile seyir yeri arasında yaşanan bu duruma “yanılsama” (illüzyon) adı verilmektedir. Bu çalışmanın ilgilendiği konu da özdeşlik duygusunun oluşmasıyla oyuncu veya seyirci olarak kişilerin dramatik oyun esnasında “ben” duyularının aktif biçimde işlerlik kazanması durumudur. Tiyatro ve drama disiplinlerinde ben duyusunu aktif olarak uyararak dramatik oyunlar, rekreasyon disiplini açısından boş zaman etkinliği olarak organize edildiği takdirde kişide “ben duygusu”nun uyarılması yoluyla kişide yaşam doyumunu sağlanmış olacaktır. Bu çalışmanın ana savunusu budur.

Yaşam Doyumuna Ulaşmada Sanatsal Rekreasyonun Avantajı

Rekreasyon disiplini, sosyal bilimler ile sanat ve fiziksel eğitim bilimlerinin kesişme noktasında bulunur. Spor ve kültürel faaliyetler genellikle boş zaman faaliyetleri olarak değerlendirilir.

rilir. Spor ile tamamlayıcı faaliyetler gibi görünen kültürel faaliyetlere katılım arasında önemli bir ilişki mevcuttur. Bu nedenle, rekreasyon disiplini, dirsek temasında bulunduğu diğer disiplinlerle ilişki içerisinde düşünmek gerekir.

Bu makale kapsamında ele alınan sanatsal rekreasyon kavramı kısaca “Sanatın birçok dadından biri ve ya birkaçı ile uğraşarak boş zamanların değerlendirilmesi” (Karaküçük, Akgül, 2016) şeklinde tanımlanabilir. Rekreasyonun sanatla olan bağlantısını, muallim-i evvel, yani ilk öğretmen olan Aristoteles (M.Ö. 384-M.Ö. 322) şöyle ifade etmiştir: “Ruh, boş zamanlardan beslenir.” (McKeon, 2001, akt. Karaküçük ve Göral, (ed. Karaküçük) 2016: 21). Bir önceki bölümde dile getirilen dramatik oyunlar vasıtasıyla kurgulanacak boş zamanlar ile ben duyusunun uyarılması ve bu yolla bireyleri yaşam doyumuna ulaştırma düşüncesi, Rekreasyon disiplini içinde yer alan bir alt tür olarak bizleri “sanatsal rekreasyon” kavramına götürmektedir.

Tekrar ifade etmek gerekirse, içeriğinde güzel sanatlar ile sahne sanatları disiplinleri bağlamına giren ve birer boş zaman faaliyeti olarak organize edilen tüm etkinlikler sanatsal rekreasyon bağlamına girmektedir. Bu çalışma kapsamında incelenen dramatik oyun kavramı, diğer sanatsal etkinlikler içinde, bu yazıdaki temel düşünceye göre daha ön safta yer almaktadır. Çünkü dramatik oyun kavramı, ister oyuncu ister seyirci olarak olsun, boş zamanlarında dramatik oyunları deneyimleyen kişilerin “ben” duyusunun uyarılması ve yaşam doyumuna erişmede diğer sanat dallarına göre daha etkilidir. Çünkü özünde hareket, hareketten doğan eylem, taklit, çatışma, merak, düğüm ve çözümün kurgulandığı hikâyeler yer almaktadır. İnsanlığın en eski kültürel bellek yapıcısı, hikâyedir. İnsanoğlu, hikâye anlatmadan var olamaz. Hikâye dinlemek, izlemek, yaşamak veya oynamak, insanın en eski eylemlerinden biridir. Her türlü bilgi sözlü kültürün bir unsuru olan hikâye anlatma geleneği ile kuşaktan kuşağa aktarılacak ve biriktirilecek bugünlere gelmiştir.

Dramatik oyunun özünde de oyunun tanımsal değeri bulunur. Bir sanatsal rekreasyon faaliyeti olarak dramatik oyun, rekreasyon disiplininin tanımında ve içeriğinde yer alan boş zamanlarda hoşça vakit geçirme ve iş zamanından farklı olarak gönüllülük esasına göre yapacağı faaliyetlerle rahatlama düşüncesine bağlanır. Dramatik oyun, nitelik ve nicelik açısından bir sanatsal faaliyetlerdir. Rekreasyon disiplini bağlamında organize edildiğinde ise “sanatsal rekreasyon” olarak adlandırılmalıdır.

Sanatsal rekreasyon üzerine düşünürken, sanat kavramını yeniden hatırlamak gerekmektedir. Aristoteles’in etkilerinin sıklıkla görüldüğü batı düşüncesindeki sanat anlayışına göre sanat (ars), doğayı taklit eden bir olgudur, ama doğa tarafından sunulan özgün olmayan bir biçimde taklit etmez; taklitte yaratıcılık unsuru söz konusudur. Madde, işlenerek geliştirilir. Sanat, ayırır ve birleştirir, doğanın üretim tarzını sürdürüp onun gibi yaratır: “Sanat, doğayı taklit eder (ars imitatur naturam), ama onun işleme tarzını izleyerek (in sua operatione) taklit eder; sanatın doğayı taklit etmesi zorunlu olarak onun biçimlerini kopya etmesi anlamını taşımaz, sanat doğanın işleyiş tarzını kopya eder.” (S. Th. I, 117, 1, akt. Eco, 1998: 177). Ortaçağın bu sanat anlayışı dramatiktir, yani mimesis; içinde taklit ve çatışma barındırır.

Dramatik olan, ilk olarak tragedyanın tanımı ve işlevi içinde açıklanmıştır. Tragedya, sözselsel olarak değil, hareket olarak taklit etmektir; burada bir eylem söz konusudur ve seyirciyi tutkularından arındırmak (katharsis) amaçlanır ve böylelikle gereksiz hırslarından arınan insan mutlu olur. Burada ritmik ve ezgi içeren bir dil kullanılır. Taklit unsuru eylem içerdiği için görsel düzen olmazsa olmazdır (Aristoteles, 2016, 15). Dramatik olanın bu nitelikleri, boş zaman diliminde gerçekleşir. Nitekim oyun, boş zamanda oynanır ve bu yüce duyguların elde edilmesi

için de boş zamana ihtiyaç duyulur; böylelikle sanatsal rekreasyonun işlevi burada önem kazanmaktadır.

Nitekim gönüllülük kavramı, rekreatif etkinlikler için öncelikli şarttır; kişi, kendi hür iradesiyle yapmak istediği etkinliği seçer ve özgür bir şekilde gerçekleştirir. Özgürlük kavramının kaynağı ise Latince “Personalite” kelimesidir; tiyatro oyuncularının oyun sırasında yüzlerine taktıkları “persona” kelimesinden türemiştir ve kişilik anlamını taşımaktadır. Kişilik ise benlik oluşumu sırasında gerçekleşen karmaşık fakat özgün bir aşama olarak kabul edilmektedir (Bakırcıoğlu, 2012:959). Diğer bir tabirle kişilik, seçim yapabilme yetisidir. Bu bakımdan boş zaman faaliyetleri, şahsiyet kazandırır; sportif rekreasyon alanında olduğu gibi, rekreasyon disiplini içinde başlı başına bir alan olan sanatsal rekreasyon faaliyetlerinde de bu terapötik etkiler bulunmaktadır.

Burada bahsedilen özgürlük, uzun vadede çalışmayla edinilen bir kazanımdır. Örneğin bir tiyatro oyunu sırasında oyuncu, nasıl oynadığına ya da seyircide nasıl etki bıraktığına artık odaklanamaz hale gelir. Burada oyuncu tamamen özgürdür, yani hiçliği keşfetmiştir. Bu, bebeklerin durumuna benzer; bilinçli bir planlama ve hareket yoktur fakat oyuncunun duygu, düşünce ve tecrübeleri, yaşama sevinci ile birlikte saf olarak seyirciye ulaşır (Oida, 2013: 144). Bu bakımdan kişilik, özgürlük ve hiçlik iç içe olan kavramlardır; özgürlüğü elde edebilmek için önce hiçliği kavramak gerekir. Dolayısıyla sanatsal rekreasyon kapsamı içerisindeki taklit (mimesis) çalışmaları, insanı kendi özgürlüğünü keşfetmesi için önemli paradigmalardan biri olarak karşımızda durmaktadır.

Son olarak, sanatsal rekreasyon açısından “ben” duyusunun uyarılmasında dramatik oyunların rolüne değinmek yerinde olur. Dramatik oyun, kendi olmayan birini taklit etmek, oynamaktır. İster yazılı bir dram metninde çiziline sınırlar içinde olsun, isterse yazılı olmayıp drama teknikleri ile oluşturulmuş dramatizasyonlar olsun, tüm dramatik oyunlar mutlaka bir hikâyeye anlatır. Anlatılan hikâyeyi canlandırmaya başlayan kişiler, kendi “ben” duyuları ile oynadıkları tip veya karakterlerin benlik özellikleri arasında bir özdeşlik kurarak taklit (mimesis) yaparlar. Benlikler arasında kurulan özdeşlik, bireylerin uyarılan “ben” duyuları ile bir estetik haz duyumsanır. Tekerek’in de belirttiği gibi,

İnsanda doğal olarak var olan ve onda zevk duygusu uyandıran oyun ve oynama eylemi hayatın her alanına yansımıştır. Hayat da başı ve sonu olan, doğumdan ölüme döngüsel olarak uzanan bir oyundur aslında. Dolayısıyla oyun; kültürün bir alt kodu değil, kültürde önce var olan, kültüre eşlik eden ve kültüre damgasını vuran verili, kendiliğinden bir yaşantıdır (Tekerek, 2006: 47).

Dramatik oyunlar, başka biri gibi davranma, kurgusal bir hikâyeye içinde eylemde bulunma olarak kabul edildiğinde, bu koşulları gönül rızasıyla boş zamanlarında yerine getiren bireylerde estetik hazzı doğuracaktır. Dramatik oyunların bireyler üzerinde “ben” duyusunun uyarılması ile gün yüzüne çıkardığı etki “yaşam doyumu” etkisi olacaktır. Bu nedenle, bu çalışma açısından, diğer sanatsal rekreasyon faaliyetlerine göre dramatik oyunlar ile kurgulanacak boş zamanların yaşam doyumunda daha çarpıcı bir etki yaratacağı düşünülmektedir.

SONUÇ

Dramatik içerikli taklit oyunları, insanın önce kendi kendini, sonrasında da çevresini tanıması için yegâne yollardan biridir; çünkü taklit yapabilmek için gelişmiş bir gözlem yeteneği gerekir. Gözlem yeteneği gelişmiş kişi, taklidini yapacağı karakterin düşüncelerinin ve davran-

nışlarının, nedenlerini ve nasıllarını analiz edip çözümler ve sonrasında da o kişinin bir profilini çıkarıp taklidini yapar. Bu durum, eşya ve hayvan taklidi yaparken de geçerlidir. Örneğin başı eğik bir masa lambasını taklit ederken, her oynayanın yorumu farklılık gösterecektir. Bu farklılıklarda da seyirciler, aynı nesnenin farklı taklitlerini izlerken, oynayanların o nesneye olan yaklaşımlarını -karşılaştırmalı olarak- gözlemleyebilecektir. Böyle bir gözlem ortamı, günlük hayatın bir taklididir aslında. Oyun ortamında gözlemlenebilen olgularla günlük yaşamda da karşılaşıldığında katılımcılar, karşısındaki insanın neden böyle davrandığını bilecektir.

Bu yüzden, rekreasyon disiplininin yaşam doyumu misyonunu daha iyi hayata geçirmek ve ruhu doyurmak için, üniversitelerimizdeki rekreasyon programlarında sanatsal içerikli bu tür aktiviteleri konu edinen dersler, rekreasyon lisans müfredatlarında kendisine daha çok yer bulmalıdır. Bunun yanı sıra rekreasyon programı öğrencileri; psikoloji, sosyoloji ve felsefe gibi temel sosyal bilimler alanlarında, alanına yönelik nitelikli bilgi birikimine sahip olmalıdır. Nihayetinde rekreasyon uzmanı (rekreasyon lideri) olacak olan bu bireyler, katılımcıların yaşam doyumunu sağlayacak olan kişilerdir; dolayısıyla kendi yaşadıkları toplum başta olmak üzere, geniş bakış açısına sahip olan rekreasyon liderleri yetiştirme misyonunu benimsemek gerekir. Rekreasyon uzmanı (rekreasyon lideri) olacak kişiler, bilgi entelektüel bilgi birikimleri ile boş zamanlarını planladıkları katılımcıları doğru yönlendirmeye yaşam doyumuna ulaştıran niteliklere sahip olacaktır. Sanatsal rekreasyon aktiviteleri organize edebilmek için, bedenini ve sesini iyi ve doğru kullanmayı bilen rekreasyon liderleri günümüz toplumunda, gerek yerel yönetimler gerekse turizm sektöründe veya bakanlıklar bünyesinde ihtiyaç duyulan insan kaynaklarıdır. Bu nedenle, bir enstrümanı estetik ve teknik derecede çalabilen ve jest-mimiklerini teatral olarak kullanabilen, sözlü ve sözsüz dramalarda taklit yeteneğini kullanabilecek kadar sanatsal beceri geliştirme heveslisi rekreasyon liderleri günümüz toplumu için bir ihtiyaçtır. Verili yetenekleri üzerine gerekli teknik, estetik ve entelektüel bilgi aktaracak dersler ile rekreasyon programı mezunları sanatsal rekreasyon liderliği yapabilecek düzeye de erişebileceklerdir.

KAYNAKLAR

- Abudukelimu, B. (2012). Çin Kaynaklarına Göre Taoizm, (Doktora tezi), Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Adler, A. (1985). İnsanı Tanıma Sanatı, (çev: Kamuran Şipal), İstanbul: Say Yayınları, İstanbul.
- And, M. (2003). Oyun ve Bügü, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- And, M. (1972). "Özgür insan ve Boş Zamanları Değerlendirme Kavramı", Özgür İnsan, Sayı 7.
- Aristoteles (2016). Poetika, Şiir Sanatı Üzerine, (çev. Ari Çokona, Ömer Aygün), Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Bakırcıoğlu, R. (2012). Ansiklopedik Eğitim ve Psikoloji Sözlüğü, Anı Yayıncılık, Ankara.
- Caillois, R. (2015). Les Jeux et Les Hommes: Le Masque et Le Vertigie, Folio Essais, Gallimard.
- Caillois, R. (1972). Man, Play and Games, The Free Press of Glencoe Inc, New York.
- Cevizci, A. (2011). Felsefe Sözlüğü, Say Yayınları, İstanbul.
- Dursun, Y. (2014). Oyunun Ontolojisi, Doğu Batı Yayınları, İstanbul.
- Eco, U. (1998). Ortaçağ Estetiğinde Sanat ve Güzellik, Can Yayınları, İstanbul.

- Glare, P. G. W. (1982). Oxford Latin Dictionary, Oxford University Press, United Kingdom.
- Heidegger, M. (1992). The Principle Of Reaso, İndiana University Press.
- Heidegger, M. (2002). De L'Origine de L'oeuvre D'Art, Retrieved from <https://libgen.lc/ads.php?md5=520BBBAB3AD8CA1790E191E13CDED53E>, Erişim tarihi: 11.01.2020
- Huizinga, J. (1995). Homo Ludens, (çev. Mehmet Ali Kılıçbay), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Karaküçük, S., Akgül B. M. (2016). Ekorekasyon, Rekasyon ve Çevre, Gazi Kitabevi, Ankara.
- Karasar, N. (2005). Bilimsel Araştırma ve Yöntemi (15. baskı). Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- Krell, D. F. (1972). "Towards an Ontology of Play: Eugen Fink's Notion of Spiel", Research in Phenomemology, 2(1), 63-69.
- Nutku, Ö. (1983). Dram Sanatı, Dokuz Eylül Üniv., GSF. Yayınları, İzmir.
- Rotherberg, A. (1971). "The Process of Janusian Thinking in Creativity", Archives of General Psychiatry, 24(3), 195-205, Retrieved from <https://dash.harvard.edu/handle/1/30203400>, Erişim Tarihi: 22.20.2020
- Sağlam, T. (2003). "Dramatik Eğitim: Amaç mı? Araç mı? Dramatic Education: Aim or Medium?" Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 17(17), Ankara.
- Sağlam, T. (2006). "Gavin Bolton Drama-Sanat-Öğrenme", Yaratıcı Drama Dergisi, 1(2), Ankara.
- Sak, U. (2014). Yaratıcılık Gelişimi ve Eğitimi, Vizetek Yayınları, Ankara.
- San, İ. "Eğitimde Yaratıcı Drama", AÜ, EBF Dergisi, Cilt 23, Sayı 2, 1990, Ankara.
- Sezgin, B. (2015), Oyun-Tiyatro-Drama İlişkisi, BGST Yayınları, İstanbul.
- Şener, S. (1997). Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Tekerek, N. (2006). "Oyun Kavramı'ndan Drama'ya Drama'dan Dramatik Eğitim'e", Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 22(22), Ankara.
- Temizyürek, F., Erdem, İ., Temizkan, M. (2007). Konuşma Eğitimi, Pegem Akademi, Ankara.
- Rojek, C., Shaw, M. S., Veal, A. J. (2006). A Handbook of Leisure Studies, Palgrave Macmillan, New York.
- Oida, Y. (2013). Görünmez Oyuncu, (çev. Özlem Turhal de Chiara), Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul.