

ULUSLARARASI SOSYAL ARAŞTIRMALAR DERGİSİ THE JOURNAL OF INTERNATIONAL SOCIAL RESEARCH

Cilt: 13 Sayı: 70 Nisan 2020 & Volume: 13 Issue: 70 April 2020
www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581
Doi Number: <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2020.4102>

ÇOCUK OYUNU KİŞİLEŞTİRME TASARIMINDA PROTAGONİST-ANTAGONİST YAPILAR

PROTAGONIST-ANTAGONIST STRUCTURES IN CHILDREN'S PLAY PERSONALIZING DESIGN

Filiz KESKİN*

Öz

Tiyatral anlatımın ilerleyip gelişim gösterebilmesi için gerekli olan “çatışma” unsuru, oyun kişilerinin içsel olarak taşıdıkları ve dışsal olarak karşılaştıkları karşıtlıklarla işleyen bir mekanizmadır. Bu nedenle bir oyun kurgusunda kişileştirme ve karakter tasarımı önemlidir. Bir hedefe ulaşmak ya da mevcut durumunu korumak/değiştirmek üzere inşa edilen protagonist, oyun kurgusu içinde bir takım engellerle karşılaşmak durumundadır. Protagonistin hiçbir engelle takılmadan hedefine varması, -çatışma unsurunu ortadan kaldıracığından- oyun büyüyüp gelişemeyecektir. Protagonist, hedefinden şaşmayan, isteklerinde ısrar eden ve ancak oyunun önermesi neyi gerektiriyorsa o doğrultuda hareket etmekle görevlendirilmiş bir kişi tasarımıdır. Antagonist ise protagonistin karşısında yer almakta ve bir set görevi üstlenmektedir. Bu iki taraftan birinin olumlu, diğerrinin olumsuz özellikte olmasına ve oyunun finalinde kimin kazanacağına ilişkin bir kural yoktur. Ancak çocuk tiyatrosu söz konusu ise protagonist ve antagonist yapıların çocuk dünyasına uygun şekilde biçimlendirilmesi gerekmektedir. Bilişsel ve duyuşsal özellikleri daima göz önünde bulundurulması gereken çocuk izleyici için kişileştirme tasarımı nasıl yapılmalıdır? Protagonist ve antagonist karakter tasarımı yapılırken nelere dikkat edilmelidir? Bu çalışma ile bu ve benzeri soruların yanıtları araştırılacak, seçilen model oyunlar analiz edilerek örnekler ortaya konacaktır.

Anahtar Kelimeler: Çocuk Tiyatrosu, Karakter Tasarımı, Protagonist, Antagonist.

Abstract

The “conflict” factor necessary for theatrical narrative to progress and develop is a mechanism that operates with the opposites that the play persons carry internally and externally. For this reason, personification and character design are important in a play setup. Built to achieve a goal or to maintain / change its current status, the protagonist must face some obstacles in the play setup. The play will not grow and develop as the protagonist reaches its target without any obstacles will eliminate the conflict factor. The protagonist is a person design that is not surprised at its goal, insists on its wishes, and is tasked to act in line with what the play suggests. The antagonist is against the protagonist and acts as a set. There is no rule as to whether these two sides are positive and the other negative and who will win in the final of the play. However, in the case of a children's theater, protagonist and antagonist structures need to be tailored to the children's world. How to design a personification for the child audience, whose cognitive and sensory characteristics should always be considered? What should be considered while designing a protagonist and antagonist character? In this study, the answers of these and similar questions will be investigated, and selected model plays will be analyzed and examples will be presented.

Keywords: Children's Theater, Character Design, Protagonist, Antagonist.

* Dr. Öğr. Üyesi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü, filizkeskin@yyu.edu.tr



1. Giriş

Dramatik anlatımda kişileştirme ve karakter konusu yazma eylemiyle başlayıp biten bir konu değildir. Yazara ilk olarak ham bir şekilde bulunan ve oyunun özünü oluşturan malzemesi, yani "aktarmak-altını çizmek istediği" "tartışmaya açmak istediği" "yerleştirilip, yaygınlaştırmak istediği" v.b. gibi düşüncesi rehberlik etmektedir. Yazarın, düşüncesini belirlediği hedef doğrultusunda iletmek üzere kullanacağı araçların başında ise kişiler gelmektedir. Kişiler de yine oyunun temel düşüncesi gibi ilk başlarda ham birer malzemedirler. Yazarın gündelik yaşamdan gözlemleyip, tanıdığı kişiler olabilirler. Ancak bu kişilerin oyunun gereği doğrultusunda biçimlendirilmesi gerekmektedir. Kişileştirme konusu, "söz konusu tiyatral anlatım olduğundan" yine de bitmiş değildir. Tiyatral bir metin sahnelenmek üzere yazıldığından, yani kılıfsal olduğundan, yazarın tasarlayıp, tüm boyutlarıyla inşa ettiği ve çeşitli ipuçlarıyla tarif ettiği oyun kişileri, sahne üzerindeki oyuncunun dil, tavır, tonlama, vurgu, ses, hareket gibi araçları kullanarak yeniden var etmesiyle son biçimlerini alırlar. Bu da oyunun yapısını doğru çözümleyen bir dramaturgi çalışması ve rejî doğrultusunda oyuncunun can vereceği kişiye yaklaşımı ve oyunculuk hünerine dayanan önemli bir sürece işaret etmektedir. Tekrar yazarlık boyutuna döndüğümüzde, oyun yazarının "karakter/karakterler yaratmak" üzere eyleminin, eylemin birkaç adım ötesine geçerek çabaya dönüşme serüveninin ele alınması gerekmektedir. Kişileştirme tasarımı önemlidir; karakterler ise bu tasarım sürecinin daha dikkatle, derinlemesine, kısaca psikolojik özellikleri daha ayrıntılı olarak saptanan üyeleri olarak ayrıcalıklı birer yere sahiptirler.

Oyun başladığında izleyici, sahneye henüz bir oyun kişisi gelmemişse önce dekoru inceler, anlamlandırmaya çalışır. Oyun kişileri sahnedeki yerlerini almaya başladığında ise bu kişilerin kimler olduğunu, neden o sahnede bulduklarını, amaçlarını ve yönelişlerini merak eder. Oyununa doğal ve anlaşılır bir serim hazırlayan yazar, izleyicinin bu yüksek olasılıklı merakını en pratik ve kestirme yoldan gidermiş olmalıdır. İzleyiciyi oyuna hazırlayan bu tanıtım süreci devam ederken ya da şimdilik bitmişken* oyunu harekete geçirecek bir neden ortaya çıkar ve oyun başlar. Oyunun kararlılık halini bozan ve harekete geçiren nedene, oyun yazarlığı terminolojisinde "ateşleyici neden" denmektedir. Ateşleyici nedenin gelişimi başlatabilmesi için ise karakter ve karakterler arası ilişkiler düzeninin, gelişime uygun ve elverişli olması gerekmektedir (Özakman, 2017, 157). Ateşleyici neden bağlamında, karakter, karakterler arası ilişkiler ve olaylar arasında karşılıklı etkileşim söz konusudur. Hangisinin bir diğerini harekete geçirdiğini oyunun kurgusu belirler. Yani her ne olmuşa, o olan şey karakterin özellikleri nedeniyle bir harekete neden olur. Olan şey karşısında karakter bir karar alır veya bir tavır ortaya koyar ki karakterin bu yönelişi oyunu hareketlendirir. Ya da karakterin yönelişi bir takım olayların başlangıcı olur.

2. Protagonist-Antagonist Yapılar/Karşıtlıklar ve Çatışma

Dramatik anlatımlarda öncü karakter ya da bir başka deyişle başkahraman olarak biçimlendirilmiş olan karakter "protagonist" olarak anılmaktadır. Protagonistin en hafifinden rakibi, daha ileri düzeyde ise hasmı pozisyonunda biçimlendirilmiş olan karakter ise "antagonist" olarak ifade edilmektedir (Burman, 2012, 6). Eksen karakter olarak da ifade edilen protagonist, çatışmayı yaratan, ne istediğini bilen ve oyunu ileri doğru hareket ettiren karakterdir (Egri, 1993, 110). Yazar, tasarımının rotasını belirleyen önermesi ışığında kimin protagonist, kimin antagonist olacağını bilir ve izleyicinin bu iki cepheden hangisinin yanında, hangi duygu ve düşüncelerle saf tutacağını belirleyecek bir biçimlendirme yapar. Karşıtlığın hangi tarafında olursa olsun hataları, zaafı, kusurları ile birlikte tasarlanmış bir protagonist, ya da iyi yanları da olan, hasımca tutum ve davranışları nefsanî bir takım isteklerden kaynaklanan bir antagonist, özellikle günümüz gerçeklik anlayışına uygun, izleyiciye düşünme ve eleştirme olanağı sunan karakter tasarımlarıdır. Dramatik anlatımlarda birincil pozisyonda yer alan protagonist-antagonist yapıların yanında, aynı amaca eşit ya da ağırlıklı oranda yönelen ikincil karakterler de yer almaktadırlar. Anlatımın gereği doğrultusunda sebepli olarak bazı durumlarda her iki cepheye de hizmet eden kişiler tasarlanabilmektedir. Hatta karşıtlığın her iki tarafına da dokunan bu kişiler, protagonist ve antagonist birincil karakterlerin, dolayısıyla aksiyonun yönüne etki edecek roller üstlenebilmektedirler. Ancak kuşkusuz izleyici için birincil öneme sahip olan birincil karakterlerdir. Uzun metrajlı bir filmde çoklu karakterlerin rol değerlerinin önemini ve izleyici üzerindeki etkisini araştıran bir çalışma, izleyicilerin ikincil karakterlerin hedef, endişe gibi duygu ve yönelişlerinin hangi çizgide ilerlediğini takip etseler de, birincil karakterlerin hedef ve planlarını daha büyük ölçüde önemsediklerini ortaya koymuştur (Magliano-Taylor-Kim, 2005, 1358). Bu tezin tüm dramatik anlatımlar için geçerli olduğu söylenebilir.

* Oyuna yeni kişiler veya yan konular katıldığı sürece, tanıtım mekanizması oyun boyunca işleyecektir.



Tiyatroda “çatışma” unsuru, oyunun yürüyüp gelişim gösterebilmesi ve nihayetinde yazarın önermesini ortaya koyabilmesi adına gerekli, hatta şarttır. Çatışmayı var eden şey ise karakterlerin içsel olarak taşıdıkları ve dışsal olarak karşılaştıkları karşıtlıklarda gizlidir. Dolayısıyla bir oyun kurgusunda, oyunun temel yürütücüleri olan karakterlerin, çatışma potansiyeli taşıyan güçlü karşıtlıklar ekseninde inşa edilmeleri gerekmektedir. Bir hedefe ulaşmak ya da mevcut durumunu korumak/değiştirmek üzere tasarlanan baş oyun kişisi (protagonist) oyun kurgusu içinde bir takım engellerle karşılaşmak durumundadır. Protagonistin hiçbir engele takılmadan hedefine varması, -çatışma unsurunu ortadan kaldıracığından- dramatik yapının bozulmasına yol açacak, dolayısıyla oyun büyüyüp gelişemeyecektir. Oyun kurgusu içinde protagonist, hedefinden şaşmayan, isteklerinde ısrar eden ve ancak oyunun önermesi neyi gerektiriyorsa o doğrultuda hareket etmekle görevlendirilmiş bir kişi tasarımıdır. Protagonist ancak karşıt karakter durumunda konumlandırılmış ve kendisini engellemekle görevli olarak inşa edilmiş olan başka oyun kişisi/kişileri (antagonist) ile birlikte var olabilmektedir. Antagonist yapıdaki oyun kişisi, oyun kurgusu içinde bir veya daha fazla kişiden oluşabileceği gibi, soyut bir varlık, bir düşünce, siyasal, toplumsal, ekonomik yapı, kurallar, yasalar veya gerçeküstü varlıklardan da oluşabilmektedir. Kendisini temsilen bir oyun kişisi üzerinde somutlaşsın ya da somutlaşmasın antagonist, protagonistin karşısında yer almakta ve bir set görevi üstlenmektedir. Oyun kişisinin protagonist olmasının, onun genel kabul görmüş olumlu özelliklerle donatılmış olmasını gerektirmez. Aynı şekilde antagonist yapıdaki karakterin de olumlu ya da olumsuz yapıda inşa edilmesi gerektiği kurala bağlı değildir. Sözelimi fikir ayrılığından doğan bir karşı karşıya gelme hali olabilir. Oyunun finalinde kimin kazanacağına ilişkin bir kural yoktur. Taraflardan biri kazanabilir ya da yenilmezler. Ancak önermesinin rotasında ilerleyen oyun yazarı, kendi düşüncesi hangi yönde ise izleyiciyi de o yana çekmek üzere bir yol izler.

Ne şekilde olursa olsun tüm çatışmalar “saldırı-karşı saldırı” kuralına dayanmaktadır. Çatışmanın büyüyüp gelişmesi, karşıtlıkların eşit güçte olması ile mümkündür (Egri, 1993, 136). Karşıtlardan birinin zayıflığı, pes etmesi, yani istek ve yönelişinden vazgeçmesi, karşısına çıkan engele razı olması, inandığı değerlerden vazgeçmesi çatışmayı, dolayısıyla aksiyonun gelişip ilerlemesini engelleyecektir. Karşıtlıktan kasıt neler olabilir?

- Karşıt görüşteki kişilerden birinin diğerine, ya da birbirlerine bir hedefe ulaşma yolunda engel yaratması.
- Bir hedefe ulaşmak niyetinde olan veya mevcut kazanımlarını kaybetmeme çabasında olan bir oyun kişisine, bir diğer oyun kişisi ya da kişilerinin kendi çıkarlarına ters düştüğünden engel olması.
- Bir hedefe ulaşmak niyetinden olan oyun kişisine koşulların; çevresinde var olan veya gelişen durum ya da olayların; sözelimi ekonomik nedenlerin, sosyal ya da siyasal düzenin, toplumsal kuralların ya da yönetsel yasaların engel olması.
- Bir oyun kişisinin eşit ölçüde inandığı ya da sahip olduğu değerlerden en az ikisinin (bir çelişki ilişkisi içinde) oyun kişisine hedefine ulaşması noktasında engel teşkil etmesi, oyun kişisinin bu eşit güçteki inançlarından dolayı sıkışıp kalması, varlık mücadelesi.

Çatışma yaratan karşıtlıklar ucu açık sayıda çeşitlendirilebilirler. Dramatik tasarıma aksiyon kazandıran ve bir bakıma tekerlek görevi üstlenen karşıtlıklar, çocuk tiyatrosunda da aynı temel işleve sahiptirler. Çocuk tiyatrosu yazınında çocuğun bilişsel ve duyuşsal özelliklerini önceleyen yaklaşım, çatışma yaratan karşıtlıkları ve dolayısıyla bu karşıtlıkları somutlaştıran kişileştirme tasarımını da çocuk seyircinin özelliklerine göre belirlemeyi gerekli kılmaktadır.

3. Çocuk Oyunu Kişileştirme Tasarımında Dil-Tavır

Oyun kişilerinin dil ve tavır özellikleri belirlenirken çocuk izleyicinin bilişsel ve duygusal özellikleri daima göz önünde bulundurulmalıdır. Seçilen kavram ve sözler, bir anlam içeren tavır ve davranışlar, çocuk kavrayışına uygun düşmelidir. Çocuk kavrayışında algılama, düşünme, bellek, muhakeme, problem çözme ve planlama gibi bilişsel süreçleri kapsayan dil gelişimi (Yavuzer, 1994, 46) dikkate alınmalıdır. Örnek olarak çocuk izleyicinin söz dağarında bulunmayan kavramlar; bir anlamı olan ancak çocuk kavrayışını aşan ya da önceden hafızasında kodlanmamış davranışlar gösterilebilir. Sözelimi çocukların genellikle yetişkinlerin şakalarını anlayamayışları da kavrayışlarındaki kalıpların henüz oluşmamış olmasından ileri gelmektedir. Karmaşık sözcük oyunları, cinsel espriler, gelenekler, hiciv vs. çocukların basit bakış açılarını aşan ve yetişkinlerin karmaşık dünyaları ile fark oluşturan, dikkat edilmesi gereken ayrıntılardır. (Morreall, 1997, 90). Geniş bir aralıkta göstermek gerekirse 3-12 yaş aralığına yönelik oyunlar “çocuk oyunu” olarak değerlendirilebilir. Yukarıda sözü edilen protagonist-antagonist karşılaşmasında oyunun finalinin veya oyun kişilerinin dil-tavır özellikleri gibi detayların belirleniş biçimleri, çocuk oyununun hangi yaş grubu çocuklarına uygun olacağını da ortaya koymaktadır.



Çocuklar ve mecrası ne olursa olsun dramatik karakterler arasında dikkat, katılım ve işlemeyi içeren etkileşimli bir ilişki bulunmaktadır. Algılanan şeyin anlaşılması, seçilmesi, ölçülmesi, bilgilerin depolanması ve entegrasyonu ile başlayıp devam eden süreç anlamın üretilmesi ile sona ermektedir. Yazar izleyici çocukların dünya görüşlerini şekillendiren protagonist ve antagonist karakterlerin sunduğu rol modellerini ve bilgileri entegre etme ve asimile etme sürecini yönetmektedir. Çocuklar üzerinde doğrudan etkili olan karakterler, bazı durumlarda çocukların gerçek olan ve kurgu olan arasındaki ayrımı kavramalarını güçleştirecek yapıda olabilmektedirler (Sánchez- Viñes- Castillo, 2010, 553-560). Diğer yandan özellikle televizyon içeriklerinde karşılaşılan değerler ile anti-değerler arasındaki kafa karıştırıcı ve olumsuz sonuçlar doğurabilecek yaklaşımlar, neyse ki tiyatro mecrasında bir sorunsal olarak henüz belirmemiştir.

4. Çocuk Tiyatrosunun İşlevleri Ekseninde Kişileştirme Tasarımı

Çoğu kez iç içe geçmelerine karşın çocuk tiyatrosunun dört temel işlevi olduğu kabul edilmektedir. Bunlardan ilki istisnasız tüm çocuk izleyicileri mutlu eden ve duyarsız kalamayacakları “eğlendirme işlevidir”. Eğlendirici unsurlar barındıran bir çocuk oyununun, az sonra değinilecek olan diğer işlevlerin işlerlik kazanmasına katkı sunacağı açıktır. Karşılaştığımız örnekler incelendiğinde oyun yazarlarının çocuk tiyatrosunun “eğitsel/kişilik geliştirici” bir işlev taşıması gerektiği yönünde tutum izledikleri de görülmektedir. Buna göre yazarların çocuk tiyatrosunun, imgelemin, sanatsal duyarlılığın, anlatım yeteneğinin, yaratıcı gücün, eleştirici düşünmenin kapılarını araladığı inancından hareket ettikleri görülmektedir. Bu anlayışın bir adım ötesinde ise çocuk tiyatrosunun, çocukları “çağdaş evrenin gerçeklerine; insana ilişkin büyük sorunlara” hazırlamak gibi bir amacı olduğu yönünde genel bir kabul vardır. Üçüncüsü ise çocuk tiyatrosuna “öğretici bir işlev” yüklenmesidir. Bazı yazarlar çocuk tiyatrosuna bilgiler ve değerler aktarılması konusunda öğretici bir rol yüklese de çağdaş yazarların bu işleve artık önem vermediği izlenmektedir. Bunun yerine çocuk tiyatrosunun “eleştirici bir işlevinin” olması gerektiği yönündeki görüş ağırlık kazanmaktadır. Bu görüşe göre çocuk tiyatrosu “uyumsuzların bilincinde olan ve başka şeyler kurabilme yeteneği olan” çocuklar hedeflemelidir. Yine aynı görüş, çocukları geleneksel ahlaka ve törelere körü körüne bağlı bireyler olarak yetiştirmeyi değil, onların zihinlerini uyandırarak zihinsel sınırlarının dışına çıkabilmelerini sağlamayı savunmaktadır (Samurçay, 2008, 14-16). Bu noktadan bakıldığında yapılacak en büyük yanlış kuşkusuz oyun kişilerine didaktik bir rol giydirmek olacaktır. Elbette yazar, oyununu bir düşünce ya da bakış açısını sunmak üzere şekillendirmektedir. Ancak özellikle anlatıcı ve benzeri roldeki oyun kişilerinde sıkça karşılaşılan bu türden roller, çocuğa kabul edilmiş bir takım düşünce ve bakış açılarını hazır olarak sunma eğilimindedirler. Oysaki yazar, çocuk izleyicisinin hedeflediği yargıya ulaşabilmesi için ustalıklı bir takım ipuçlarını sunmakla yetinmelidir. Ne de olsa tiyatro bir sanatsal uğraştır ve “izleyicisinin sanatsal kavrayışını yükseltmek” çocuk tiyatrosunun amaçlarından biri olmalıdır (Goldberg, 2008, 192). Bu nedenle çocuklara iletilmek üzere hesaplanan fikir veya duyguların temsilcisi olacak olan oyun kişileri, olaylar örgüsü, konuşma örgüsü, biçim ve hareket gibi dramatik enstrümanlar yardımıyla, temsil edecekleri cephede konumlandırılmaktadırlar. Çocuk izleyicinin, sözü edilen bu enstrümanlar yardımıyla, doğal yollardan safını belirlemesi beklenmek doğru bir tutum olacaktır.

5. Fikrin Temsilcileri ve Çatışma

Türü ne olursa olsun her yaş grubu için yazılan/yazılacak oyunlar için temel kural “çatışma” unsurudur. Yazar, fikrini iletmek üzere çıktığı yolda mutlaka karşıtlıklar inşa etmelidir. Bu karşıtlıklar ise ancak oyun kişileri üzerinden gösterilebilirler. Fikrin veya duygunun karşısında yer alacak olan karşı fikir ya da karşı duygu ile girilecek mücadele oyunu bir yerden başka bir yere taşıyabilir. Çocuk oyunu tasarımlarında karşıt ilişkiler sıklıkla, insan ya da insan dışı varlıkların yine insan ya da insan dışı varlıklar ile fikir veya duygu düzleminde karşı karşıya gelişleri üzerinden ya da bir sorunla mücadele noktasında bir takım doğa unsurları üzerinden kurgulanmaktadır. Çocuk oyunu örneklerinde karşıt ilişkiler düzeninin sıklıkla bir oyun kişisinin karşısında bir oyun kişisinden ziyade, fikrin/duygunun temsilcileri ya da bir sorunla mücadelede; bir hedefe ulaşmada birlikte hareket edenlerden oluşan kişilerden kurulu olduğu görülmektedir. Oyunda öne çıkan yalnız bir başkahraman olabileceği gibi duygu, düşünce ve yöneliş bakımından birinin diğerinin önüne geçmediği grup olarak temsil görevi yürüten kişiler de düzenlenebilmektedir. Yani çocuk oyunu tasarımlarında sıklıkla karşılaşılan kişileştirme modelleri, fikrin temsilcisi olarak yalnızca bir oyun kişisinin değil, birkaç oyun kişisinin de olabileceğini göstermektedir. Protagonist cephede bir oyun kişisi olabileceği gibi birden fazla oyun kişisi de yer alabilmektedir. Genellikle protagonist cephede yer alan oyun kişileri, oyunun esas kişisiyle tam bir uzlaşma içindedirler ya da kusurlarıyla birlikte aynı cephede yer alırlar. Grup halinde ya da tek bir oyun kişisinin ön plana çıktığı protagonist kişileştirmeler görülebilmektedir. Bu çeşit kişileştirme antagonist cephe için de geçerlidir.



Turgut Özakman'ın, kullanılan dilin niteliği sebebiyle ortalama yedi yaştan itibaren ileri yaş çocuklarına kadar uygun düşen oyunu **Ak Masal Kara Masal**'da protagonist ve antagonist cepheler birer kişinin ön plana çıktığı, ancak duygu, düşünce ve yöneliş bakımından grup halinde hareket eden kişilerden oluşturulmuştur. Oyun en basit ifadeyle "ak-kara" karşıtlığı üzerine inşa edilmiştir. Yılda bir kez gelerek çocuklara "kara masallar" anlatan Kara Masalçı ve yardımcıları antagonist cenahta yer alırlar. Çünkü çocukların, akıllarını doğru ve yararlı işlerde kullanamamalarının nedeni Kara Masalçı ve ona hizmet eden yardımcılarıdır. Yazarın, bütün çocukları böyle kara masalcılardan, kara masallardan, martavallardan, insanı insana düşman eden aptallardan kurtulmasını" (Özakman, 1999, 118) dilediği oyun, açıkça tüm kötülükler, boş işlere, şiddete ve tüm bunlara neden olanlara savaş açmıştır. Bu savaşın "ak" tarafını temsil edenler ise Ak Masalçı ve yardımcılarıdır. Ak masalçı, protagonist cenahın lideri olarak çocuklara "ak masallar" anlatır. Her iki taraf bir çeşit yarış içinde masallarını yardımcıları ve yardımcıları ile birlikte canlandırır. Oyunun sonunda Ak Masalçı, Kara Masalçı'nun yardımcıları yanına çekmeyi başarır. Kara Masalçı, çocuklardan yalnızca Zorba'yı peşine takarak, yazarın deyişle "kendine yeni müşteriler bulmak üzere" giderler. Çocuk oyunları örneklerinde iyi ve doğru olanın mutlak galibiyeti, kötü ve zararlı olanın ise mutlak mağlubiyeti ya da iyi ve doğru olana dönüşmesi alışıldık son olarak karşımıza çıkmaktadır. Oysaki bu oyunda Kara Masalçı, her ne kadar son atışmada mağlup olsa da oyun alanından duygu, düşünce ve yönelişinde bir değişiklik olmadan, üstelik de yanına bir çocuğu da katarak ayrılmıştır. Oyunun kavrayış düzeyi yüksek çocuklara uygun yapısı, çocuklara eleştirel bir bakış açısı kazandırarak geleceğe hazırlanmaları yolunda katkı sunmaktadır. Böyle bir sonla, Kara Masalçı ile temsil ettiği düşünce ve yol açtığı zararların yaşam gerçeği içinde her zaman var olacağı gösterilmektedir.

6. Fabl Unsurlar Barındıran Oyunlarda Kişileştirme

Kişileştirme bakımından çocuk tiyatrosuna bakıldığında, ağırlıklı olarak fabl özellikli oyunlar yazıldığı görülmektedir. Kökleri masallara dayanan fabllarda, insan dışı canlı ya da cansız varlıklar kişileştirilirler. Karşılaşılan örnekler ise bize daha çok hayvanların kişileştirildiğini göstermektedir. Hayvanların doğadaki özellikle avlanma ekseninde ortaya koydukları davranış biçimlerinden yola çıkılarak her birine ayrı bir takım sıfatlar yüklenmiştir. Öyle ki bu sıfatları onlara evrensel düzeyde yerleşmiş, adeta birer kişilik vasfı kazandırmıştır. Sözelimi tilki kurnaz, kurt uyanık, yılan sinsi, kedi nankör, köpek sadık dost, fare sevimli, ağustosböceği sefa düşkün, karınca çalışkan, katır ve keçi inatçı, aslan kral, kaplumbağa yavaş, tavşan hızlı, eşek ezilen, arı çalışkan, koyun saf gibi çok sayıda hayvan için benimsenmiş sıfatlar vardır. Çocuk edebiyatı yazarları ve konumuz olan çocuk tiyatrosu yazarları için bu sıfatlar kişileştirmede önemli rol oynarlar. Kesin bir kurala bağlı olmamakla birlikte yazarların, kişileştirme tasarımı yaparken bu genel kabul görmüş sıfatlara aşağı yukarı uydukları görülmektedir. Hayvan kişileştirmelerinde yerleşmiş sıfatların aksine bir tasarım, uyumsuzluk yaratmak, söz gelimi güldürü elde etmek üzere bilinçli olarak da yapılabilir. Örneğin aslan korkak, tilki saf, kaplumbağa hızlı olarak tasarlanabilir. Ya da yerleşik sıfatından yoksun bir hayvan kişileştirmesi, oyunda bir sorunsal yaratmak üzere bilinçli bir seçim olabilmektedir.

Oyunun sonunda olumlu bir mesaj ve çıkarım sağlamaya yönelik, olumsuz ve zararlı davranışlara önyak olanlara ders vermeyi, doğru ve yararlı olanın yanına çekmeyi amaçlayan fabl özellikli çocuk oyunlarında protagonist-antagonist yapılandırma, genellikle sözü edilen sıfatlar yardımıyla sağlanmaktadır. Fikret Terzi'nin **Barış Ormanında Yarış** adlı çocuk oyununa bu açıdan bakıldığında protagonist cephede fikir düzleminde yalnızca bir oyun kişisi görülmemektedir. Yazar, oyununu "başarılı ve mutlu olmanın yolunun, barış içinde yaşamak olduğu" iletişimiyle ele almıştır. Oyuna göre ormanın kralı Arslancım, - yerleşmiş nedenlerden dolayı, örneğin bildik kedi-köpek kavgası gibi- küslük ve düşmanlık içinde olan orman sakinlerinin barış ve mutluluk içinde yaşamaları için bir yarışma düzenlenmesini istemiştir. Fikir düzleminde bakıldığında Arslancım oyunun ilk protagonist kişisidir. Arslancım'ın bu isteğini gerçekleştirmek üzere gerekli düzenlemeleri ve duyuruları yapan, yarışı gerektiği gibi yöneten sekreter Kelebek ise fikir ve eylem bakımından ikinci protagonist oyun kişisi olarak yer almaktadır. İnteraktif olarak tasarlanmış olan oyunda seyirci çocuklar ise -her ne kadar bazen Kelebek'in yönlendirmesiyle de olsa- oyunun iletişimine göre olumlu cenahta yer alarak protagonist yapı içinde hareket etmektedirler. Ancak, diğer hayvan arkadaşları gibi zaman zaman Kurnaz Tilki'nin tuzağına düşmeyerek, doğruluktan şaşmayan, yenilmek pahasına iyilikten vazgeçmeyerek yarışı birinci tamamlayan Kaplumbağa Kardeş, fikrin somutlaştığı temsili kişisi olarak oyunun esas kişisi, yani protagonisti olarak yer almaktadır. Yarışın birincilik ödülü, ormanı başbakan olarak Arslancım'la barış içinde yönetmektir. Ayrıca yarışı tamamlamak koşuluyla tüm hayvanlar faytonla dünya turuna gönderilecektir. Kurnaz Tilki ise yarış boyunca türlü hileler ve kötülükler yaparak yarışı sabote eden, "barış"ı engelleyen tutum ve davranışlarıyla antagonist cenahın tek temsilcisi olarak yer almaktadır. Oyunun sonunda Kurnaz Tilki, Arslancım tarafından tüm hayvanların



ve seyirci çocukların dünya turuna çıkacakları faytonu çekmekle cezalandırılır. Benzer şekilde Tarık Şerbetçioğlu'nun **Aslan ile Fare** adlı oyununda da Aslan'ın yerine geçerek ormana kral olmak isteyen Tilki'nin kurnazca kurduğu tuzakla Aslan'ı küçük düşürmesine tanık olunur. Aslan, o güne değin Tilki'nin orman sakinlerine yaptığı kötülüklerin farkına varamamış, kendini en güçlü, en akıllı sanarak gururla yaşamıştır. Tilki, Aslan'ı oyuna getirerek elini kolunu bağlamış, sonra da kendini kral ilan etmiştir. Fare'nin yardımıyla iplerden kurtulan Aslan, gururu ayaklar altına alınmış olarak ormanı terk etmeye karar vermiştir. Aslan, Ateşböceği ve Fare'nin çabasıyla bu kararından vazgeçer ve Tilki'ye bir oyun oynarlar. Tilki, Aslan ve arkadaşlarının dere kenarına bıraktığı eti bir kral edasıyla yerken, Fare ve Ateşböceği'nden, yediği etin avcılar tarafından bırakılan zehirli et olduğunu öğrenir. Panzehir ise Aslan'dadır. Tilki'ye tüm orman sakinlerinden özür diletikten sonra gerçeği açıklarlar. Hep birlikte adalet, dürüstlük, çalışkanlık v.s. konulu şarkılarını söylerler. Bu oyunda da protagonist Aslan, antagonist ise yine Tilki olarak kişileştirilmiştir.

Çocuk tiyatrosu kişileştirmelerinde insan dışı canlı ya da cansız varlıkların kullanılması, ağırlıklı olarak erken yaş çocukları için yazılmış eserlerde görülmektedir. Bu durum, çocuklarda canlı-cansız ya da insan-hayvan gibi soyut kavrayış gerektiren zıt kavram bilgisinin henüz gelişmediği veya kafa karıştırıcı olduğu evrelerinde olmalarıyla açıklanabilir. Nitekim çocuklarda canlı-cansız kavram gelişiminin 3-7 yaş aralığında yer alan süreçte farklı şekillerde görüldüğü (Yeşilyurt, 2003, 85) ifade edilmektedir. Bu nedenle fabl unsurlarla örülü çocuk oyunu yazarlığında kavramsal derinlik, çocukta yetişkin kavrayışına yaklaşan yaş grubu için özel olarak ayarlanmakta/ayarlanmalıdır. Bir başka deyişle hedef çocuk kitlesinin yaşı ilerledikçe, kişileştirmede kullanılan insan dışı varlıkların duygu ve davranış biçimleri, oyunun düşünsel çerçevesi ve oyunun ele alınış şekli bakımından kavramsal düzeyde bir üst aşamaya geçmelidir. Yaşla doğru orantılı olarak artan düşünsel ve kavramsal derinlik ne türden kişileştirilirse kişileştirilsin tüm çocuk oyunları için geçerlidir.

Fabl özellikle yazılmış olan çocuk oyunu örneklerine bakıldığında, kişileştirmenin çoğu kez tümüyle insan dışı canlı veya cansız varlıklardan kurulduğu ya da insan ve insan dışı varlıkların birlikte kişileştirildiği görülmektedir. Ülkü Ayvaz'ın takriben 5-8 yaş çocuklarına uygun **Teneke Şövalyeler** adlı oyununda tüm oyun kişileri insan olarak seçilmişken, kişileştirmede Ay ve Güneş'e de yer verilmiştir. "Sorunları çözebilmek için soru sormak, sorgulamak gerektiği" düşünsel çerçevesinden hareket eden oyunda fikrin ilk temsilcileri Ay ve Güneş'tir. Ay ve Güneş, başlarına ne gelirse gelsin sorgulamadan kabullenen köy halkına bir oyun oynamaya karar verirler. Oynanan oyuna göre vakti gelmesine rağmen Güneş doğmaz. Tenekeci dışında kimse durumun tuhaflığını sorgulamaz; uyumaya devam ederler. Tenekeci ise gün doğmasa bile işe koyulur. Çocuklara "sorunlarla başa çıkabilmek için soru sormak, sorgulamak" gerektiği temel düşüncesini iletmeye çalışan oyuna göre Ay ve Güneş'ten sonra fikrin yani protagonist cenahın temsilcisi Tenekeci'dir. Zaten oyun, Tenekeci'nin, üç köylü çocuğa anlattığı öykü üzerinden kurulmuştur. Anne, bütün gün türlü ev işleri yapmaktan yorgun düşmesine rağmen halinden şikâyet etmemektedir. Baba ise sorumluluklarını yerine getirmemesine, Anne'ye yardım etmemesine rağmen eleştirilmemektedir. Oyuna çalışmayı sevmeyen, dağda bayırda, orada burada bulduklarıyla geçinen Adam katılır. Birçok köyden kovulan bu tembel ve hırsız Adam'ın son durağı Sorusormaz Köyü'dür. Adam, Anne'nin pişirdiği yemekleri çalmaktadır, Anne ise sorgusuzca yeni yemekler yapmaktadır. Adam tarafından ipe bağlanan Baba ise uyumaya devam etmektedir. Tenekeci'nin öyküsünü dinleyen üç çocuk, insanların sırtından geçinen ve türlü kötülükler yapan Adam'a karşı harekete geçerler. Zira Adam ipe bağladığı Tenekeci'nin atölyesinde, kendisine içine girebileceği teneke bir dev yapmıştır. Adeta haraca bağladığı Sorusormaz Köyü halkı, teneke devin penceresinden ne isterse atmaktadırlar. Oyunun protagonist kişileri hem düşünsel bağlamda hem de antagonist düşüncenin temsilcisi Adam'a karşı savaş açarak eylem bağlamında bu üç çocuktur. Teneke devin içindeki Adam'ı sorular sorarak alt ederler. Oyunun finalinde Sorusormaz Köyü halkı soru sormaya, düşünmeye başlarlar.

7. Çocuk Tiyatrosunda Protagonistin Olumsuz Yapıda Kullanımı

Protagonist ve antagonist yapılar bağlamında çocuk tiyatrosuna bakıldığında kuşkusuz önemli farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Örneğin, bir çocuk oyununun finali, kötülerin ya da kötülüklerin galibiyeti ile asla belirlenmemelidir. Bu açık ve net bir ilkedir. Öyleyse bilişsel ve duygusal özellikleri daima göz önünde bulundurulması gereken çocuk izleyici için kişileştirme tasarımı nasıl yapılmalıdır? Öncelikle çocuk oyunu karakter tasarımında aranan protagonist kahramanın genel olarak iyi, güzel, doğru v.b. gibi olumlu sonuçlar üreten davranışlar silsilesi içinde bulunması beklenir. Dolayısıyla bu anlayışa göre çocuk oyunu karakter tasarımında protagonist kahraman, her türlü kötü, çirkin, yanlış v.b. gibi olumsuzluklarla savaşan



ve sonunda kazanan taraf olmak durumundadır. Ancak protagonist yapıdaki oyun kahramanının oyunun başından sonuna kadar sözünü ettiğimiz olumlu özelliklerle donatılmış olması bir kurala bağlanamaz. Zaman zaman yazarın ön plana çıkardığı, olayların başlayıp, gelişmesine neden olan eksen karakteri, aynı zamanda seyircinin fikir, duygu ve davranış bakımından yakınlık duyacağı yapıda tasarlanmayabilmektedir. Nitekim protagonist bir takım kötü olayların başlamasından ve devam etmesinden sorumlu olabilir; ancak hiç değilse oyunun sonunda değişim dönüşüm geçirerek çocuk izleyiciye yaraşır bir davranış ortaya koymak durumundadır. Bir başka şekilde ise protagonist hiç değişim dönüşüm göstermeden oyunun sonuna kadar olumsuz yönelişini sürdürebilir. Burada ise olumsuz tavır, davranış ve yönelişinden vazgeçmeyen protagonist kahramana, yine çocuk izleyiciye yaraşır şekilde etkisiz hale getirilmek, bir ders verilmek, cezalandırılmak gibi çeşitli sonlar hazırlanabilir. Çocuk oyunu tasarımında iyi, doğru, yararlı olanın karşısında düşmanca yer alanların cezalandırılması, hiç değilse küçük bir ders verilmesi beklenen bir durumdur. Çocuk tiyatrosunda cezanın türü ve ölçüsü ise yine çocuğun duygularını incitmeyecek biçimde ayarlanmalıdır.

Oyunun sonuna kadar olumsuz tutum ve davranışlarından ödün vermeyen protagonist ve varsa onun cenahında yer alanların cezalandırılmasına örnek olarak Aziz Nesin'in **Pırtlatan Bal** adlı oyunu gösterilebilir. Oyunun protagonisti Paracı, tefecilik yapmaktadır. Paracı, verdiği paraların faizini sürekli artırdığından, insanlar faiz ödemekten anaparayı ödemeye fırsat bulamazlar. Bu şekilde insanların tarlalarını, bahçelerini, evlerini, kısaca varlarını yoklarını ellerinden alarak zengin olan Paracı, acımasız ve cimri bir adamdır. Kendisinden pek de geri kalmayan Paracı'nın karısının canı bir gün bal ister. Paracı, karısının bu isteğini epey bir süre duymazdan gelse de, mecbur kalıp uşakları Şakşak'ı pazara en ucuzundan, en iyi balı almaya gönderir. Yanlarında kalmaktan, cimrilik ve düzenbazlık konusunda Paracı ve karısını aratmayan Şakşak, bir yandan pazarlık eder, diğer yandan balcılarının ballarını "tadına bakma bahanesiyle" midesine indirir. Balcılar, "O bal, bu bal" derken bal kapanlarında bal bırakmayan Şakşak'ı bir an önce def etmek için yok parasına bal satarlar ama Şakşak "Paracı'dan alırsınız parasını" diyerek beş kuruş vermeden pazardan uzaklaşır. Hem Paracı'yı hem de balcılarını kazıklamış olmanın gururuyla yürüdüğü yolda, hasta olan torununun iyileşebilmesi için bala ihtiyacı olan, ama parası olmadığı için alamayan Nine ile karşılaşır. Şakşak, ne kadar yalvarsa da Nine'ye biraz olsun bal vermediği gibi bir de kötü davranarak "Pırt, pıııırt!" diye alay eder. Kime gittiyse bir gıdım bal alamayan Nine, Şakşak'ın da böyle davranması üzerine "...Dilerim o elindeki tasta her kim bal yerse, o da senin gibi pıııırt pırt pırtlasın! Sen de, efendin de, hanımı da, hepiniz, topunuz, pırt pırt pırtlayın!" diye ilenir. Dayanamayıp elindeki tasın balından yiyen Şakşak, Paracı ve karısının yanına pırtlayarak girer. Pırtlamaktan konuşamayan Şakşak'a sinirlenen Paracı'nın Karısı da balın tadına baktıktan sonra pırtlamaya başlar. Durumu anlamaya çalışan Paracı da baldan yiyerek pırtlayanlar kervanına katılır. Bu duruma çözüm bulmak için sırasıyla gittikleri Muhtar, Hekim, Belediye Başkanı da pırtlarlar. Hep birlikte son çare olarak Vali'ye gitmeye karar verirler. Halka nutuk vermeye hazırlanan Vali de pırtlatan baldan yer. Pırtlayarak balkon konuşması yapan Vali, kendisinin de pırtladığını halkın kahkahaları ile anlar. Duruma el koyan Vali, yoksul Nine'nin bulunup getirilmesini ister. Nine, ilencini geri almak için Paracı'nın kentteki bütün hasta çocuklara her gün birer tas bal göndermesini, bütün yoksul hastalara doktor göndermesini ve ilaçlarını almasını, yine kentteki tüm yoksul çocukları her bayram giydirecek sevindirmesini koşul olarak koyar. Kendi torunu için ise artık çok geçtir, ölmüştür. Paracı Nine'nin tüm isteklerini kabul eder ve pırtlamaktan kurtulurlar. Başkalarının sırtından geçinerek servet yapanların, yoksul insanların ezildiği ve yardımlaşmanın olmadığı bir düzeni eleştiren yazar, bu oyununu okul çağı çocukları için yazdığı notunu düşmüştür. Oyun, muhtardan valiye kadar kötü düzenin sorumlularına işaret ederken, arılar üzerinden işçilerin gasp edilen emeklerine göndermede bulunur (Keskin, 2015, 179). Bu oyunda protagonist cephe direkt olarak Paracı ekseninde, karısı ve Şakşak üzerinde somutlaşır. Dolaylı olarak ise kötü düzenin sorumlusu sayılan, bürokrasinin en alt basamağından en üst basamağına kadar görevli olan kişiler gösterilmek istenmiştir. Önemli bir kırılma yaratarak olaylara yön verse de Nine'nin oyunun protagonisti olduğu söylenemez. Nine, düzene ve düzenin temsilcilerine engel koyarak ve bir çeşit ceza vererek oyunda antagonist olarak rol üstlenmiştir. Ninenin hasmane tavrı kötü olana karşıdır. Cezalandırma ise çocuk dünyasına yaraşır bir şekilde, hatta eğlenceli yoldan yapılmıştır. Nitekim "alay konusu olacak hale getirmek" de bir çeşit cezalandırmadır.

8. Sonuç

Türü ve mecrası ne olursa olsun dramatik sanatlar, aksiyon kazanabilmek için "çatışma" unsuruna ihtiyaç duymaktadırlar. Çatışmayı meydana getiren şey ise karşıtlıklar ve karşıtları temsil eden oyun kişileridir. Bir oyunun protagonisti, antagonist olarak tasarlanmış bir veya daha fazla oyun kişisi/kişileri, soyut bir varlık ya da bir düşünce, normlar, kanunlar ve bunlar gibi sayısız engelle karşılaşabilir.



Kişileştirme tasarımında protagonistin yanında yer alanlar olabileceği gibi, her iki cenaha da hizmet eden ya da tarafsız kalan yan karakterler ve tipler de bulunabilmektedir. Günümüz gerçeklik anlayışına en uygun kişileştirmeler, protagonist ve antagonistlerin kusurları, iyi ve kötü yanlarıyla birlikte tasarlanmasıyla yapılmaktadır. Önermesinin rotasında ilerleyen yazarın, oyunun genel kurgusu ve bir takım ipuçları ile izleyiciyi yanına çekmek istediği bir taraf olması kaçınılmazdır. Karşıtların savaşı taraflardan birinin zaferiyle sonuçlanabileceği gibi, kazananın ve kaybedenin olmadığı bir finale de sahip olabilir. Çocuk oyunu tasarımlarında ise karşıtların savaşı ve hazırlanan son daha dikkatlice ele alınmayı gerekli kılmaktadır. İncelenen çocuk oyunu modelleri göstermiştir ki;

1- Çocuk oyunu tasarımlarında kişileştirmeler, hedef yaş grubuna uygun kavramsal derinlik taşıyan dil ve davranış özellikleri gözetilerek yapılmaktadır.

2- Soyut-somut, canlı-cansız kavram bilgisinin henüz yerleşmediği yaş aralığına yönelik oyunlarda ağırlıklı olarak fabl özellikle kişileştirme yapılmakta, yaş aralığı yükseldikçe kavramsal derinlik de doğru orantılı olarak artmaktadır.

3- Çocuklara doğru ve iyi olanı göstermeyi amaç edinen çocuk oyunu yazını, fikrin temsilcileri olan cepheler yaratmaya yönelmekte, yazar, kullandığı dil, tavır özellikleri ve diyaloglar yardımıyla çocuk izleyiciyi arzu ettiği yana çekme yoluna gitmektedir.

4- Yazar, yalnızca bir protagonist ve antagonist tasarlayabildiği gibi, karşıtları temsil eden ve birinin diğerinin önüne geçmediği grup kişileştirmelere de yer vermektedir.

5- Protagonist ve antagonist yapıların, yetişkinlere yönelik oyunlarda olduğu gibi ne salt iyi, ne de salt kötü olmayan özellikte, çocukların dünyanın gerçeklerine hazırlanmalarına olanak tanıyan anlayışla tasarlanabildiği görülmüştür.

6- Çocuk oyunu örneklerinde protagonistin "olumsuz karakter" olarak tasarlanabildiği de görülmüştür.

7- Tüm örneklerde olumsuz özellikte olan karakterler ya etkisiz hale getirilmişlerdir, ya cezalandırılmışlardır ya da hiç değilse ders verilmiştir. Tüm bu sonlar çocuğun duygu dünyasına zarar vermeyecek dozda yapılmıştır.

Sonuç olarak çocuk oyunu yazını, yetişkinlere yönelik oyun yazınında olduğu gibi aynı temel mekanizmalara ihtiyaç duymakla birlikte, çocuklara yöneltilen içerikler kavrayış ve duygusal özellikleri göz önünde bulundurularak ayarlanmaktadır. Çocuklar, mecrası ne olursa olsun kendilerine sunulan karakterleri rol model olarak alma eğilimindedirler. İzleyici çocukların dünya görüşlerini şekillendiren protagonist ve antagonist karakterlerin sundukları rol modellerini ayrıştırıp, birleştirmekten, kazanımlarını ve kayıplarını, kendilerini bekleyen sonu göstermekten sorumlu olan yazardır.

KAYNAKÇA

- Ayvaz, Ülkü (1993). Teneke Şövalyeler. *Çocuk Oyunları Seçkisi*, Der: Tuncer Cüenoğlu, İstanbul: Artı Dersanesi Yayınları.
- Burman, Josefine (2012). *Protagonist-Antagonist Dichotomy in Palestinian Children's Literature*. Date: Spring Semester, Lund University Center for Language and Literature Department of Arabic and Middle Eastern Studies B. A. Essay, s.6.
- Egri, Lajos (1993). *Piyas Yazma Sanatı*. İstanbul: İleri Kitabevi.
- Goldberg, Moses (2008). *Tiyatro ve Çocuk*. Çev: Funda Özşener, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Keskin, Filiz (2015). *Çocuk Tiyatrosunda Güldürü Elde Etme Yöntemleri*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Maghano, Joseph P. Taylor, Holly A. Kim, Hyun J. (2005). When Goals Collide: Monitoring the Goals of Multiple Characters. *Memory&Cognition*, 33(8), s. 1357-1367.
- Morreall, John (1997). *Gülmeyi Ciddiye Almak*. Çev: Kubilay Aysevener-Şenay Soyer, İstanbul: İris Yayınları.
- Nesin, Aziz (2015). *Pırlatılan Bal*. İstanbul: Nesin Yayınevi.
- Özakman, Turgut (1999). *Toplu Oyunları 3-Ak Masal Kara Masal*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Özakman, Turgut (2017). *Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği*. 8. Baskı, Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Samurçay, Neriman (2008). Çocuk Psikolojisi Açısından Tiyatro. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 26, ISSN: 1300-1523.
- Sánchez, Carmen- Viñes, Victoria- Castillo, José A. (2010). Evaluation of the Protagonist-Antagonist Dichotomy in Spanish Television Content Targeting Children. *Revista Latina de Comunicación Social*, ISSN 1138-5820-RLCS
- Şerbetçioğlu, Tarık (2018). *Çocuk Oyunları-Aslan ile Fare*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Terzi, Fikret (2009). *Barış Ormanında Yarış*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Yavuzer, Haluk (1993). *Çocuk Psikolojisi*. 10. Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.
- Yeşilyurt, Selami (2003). Anasınıfı Öğrencileri ve İlköğretim Birinci Sınıf Öğrencilerinin Canlı ve Cansız Kavramlarını Anlama Düzeyleri Üzerine Bir Araştırma. *Erzincan Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt:5, Sayı:2, s. 83-96.