

T.C.  
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

4-6 YAŞ ARASI ÇOCUKLARIN OYUNCAK TERCİHLERİ VE  
OYUN BECERİLERİNİN ANNENİN DEPRESYON DÜZEYİ İLE  
İLİŞKİLENDİRİLEREK İNCELENMESİ

PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI  
KLİNİK PSİKOLOJİ BİLİM DALI  
YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan  
Merve KELEŞ

Tez Danışmanı  
Dr. Öğr. Üyesi Yasemin YULAF

İSTANBUL-2019



## TEZ TANITIM FORMU

**YAZAR ADI SOYADI** : Merve KELEŞ

**TEZİN DİLİ** : Türkçe

**TEZİN ADI** : 4-6 yaş arası çocukların oyuncak tercihleri ve oyun becerilerinin annenin depresyon düzeyi ile ilişkilendirilerek incelenmesi

**ENSTİTÜ** : İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

**ANABİLİM DALI** : Psikoloji

**TEZİN TÜRÜ** : Yüksek Lisans

**TEZİN TARİHİ** : 19.01.2019

**SAYFA SAYISI** : 91

**TEZ DANIŞMANLARI** : Dr. Öğr. Üyesi Yasemin YULAF

**DİZİN TERİMLERİ** : Oyuncak Tercihi, Oyun Becerileri, Anne Depresyon,

**TÜRKÇE ÖZET** : Bu çalışmanın amacı 4-6 yaş arası çocukların oyuncak tercihleri ve oyun becerilerinin annenin depresyon düzeyi ile ilişkilendirilerek incelenmesidir. Bununla beraber sosyo-demografik bazı özelliklerin annenin depresyon düzeyi, oyuncak tercihi ve oyun becerileri ile ilişkili olup olmadığının araştırılması da amaçlanmaktadır.

**DAĞITIM LİSTESİ** : 1. İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsüne  
2. YÖK Ulusal Tez Merkezine

Merve KELEŞ

T.C.  
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

4-6 YAŞ ARASI ÇOCUKLARIN OYUNCAK TERCİHLERİ VE  
OYUN BECERİLERİNİN ANNENİN DEPRESYON DÜZEYİ İLE  
İLİŞKİLENDİRİLEREK İNCELENMESİ

PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI  
KLİNİK PSİKOLOJİ BİLİM DALI  
YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan  
Merve KELEŞ

Tez Danışmanı  
Dr. Öğr. Üyesi Yasemin YULAF

İstanbul-2019

## BEYAN

Bu tezin hazırlanmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduđu, başkalarının ederlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduđu, kullanılan verilerde herhangi tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bu üniversite veya başka bir üniversitedeki başka bir tez olarak sunulmadığını beyan ederim.

Merve Keleş

./ ./2019



T.C  
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Merve KELEŞ'in "4-6 Yaş Arası Çocukların Oyuncak Tercihleri Ve Oyun Becerilerinin Annenin Depresyon Düzeyi İle İlişkilendirilerek İncelenmesi" adlı tez çalışması, jürimiz tarafından Psikoloji Bilim Dalı YÜKSEK LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan \_\_\_\_\_

*Dr. Öğr. Üyesi Yasemin YULAF*  
(Danışman)

Üye \_\_\_\_\_

*Dr. Öğr. Üyesi Fatih BAL*

Üye \_\_\_\_\_

*Dr. Öğr. Üyesi Hasan SEZEROĞLU*

ONAY

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

..../..../2019

*Prof. Dr. İzzet GÜMÜŞ*

Enstitü Müdürü

## ÖZET

**Giriş:** Oyun; bir amaca yönelik olan, kurallı ya da kuralsız, çocukların isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve toplumsal gelişimin temeli olan, gerçek yaşamın bir parçası ve en etkin öğrenme aracıdır. Oyun yeryüzünde yeni keşfedilmiş. bir olgu değildir. Söz konusu kavramın tarihsel süreci incelendiğinde kültürden daha eski olduğu görülmektedir. Eski din, dil, inanç ve ritüelleri incelemek için kaynak oluşturan oyunlar antropologlar tarafından kültür yayılmalarını ve göçlerini incelemede, kültür biçimlerini sınıflandırıp uygarlıkların niteliklerini saptamada bir araç olarak kullanılmıştır. Çocuğun büyümesi, öğrenmesi için gerekli bir eylem olan oyun, çocuğun kendisinin yarattığı bir dünyada geçmektedir. Çocuk her türlü nesneyi bir oyun aracı olarak kullanabilmektedir. Fakat bazı nesnelere oyunda kullanılmak üzere tasarlanmıştır. On dört yaşından küçük çocukların oyunlarında kullanılmak üzere tasarlanan ve üretilen her türlü ürün ve oyun araç gerecine "oyuncak" denilmektedir. Çocuğun yetişmesinde gelişiminde rol oynayan birçok etmen vardır. Bunların bir kısmı genetik faktörler bir kısmı ise çevresel faktörlerdir. Çevresel faktörler denildiğinde; aile, çocuğun içinde bulunduğu toplum ve kültür, ailenin sosyo-ekonomik durumu gibi birçok etmen akla gelmektedir. Çocuğun içinde büyüdüğü en temel çevre olan aile, onun gelişimini ve psikolojik sağlığını kritik bir şekilde etkilemektedir. Çocuğun yetişmesinde gelişiminde rol oynayan birçok etmen vardır. Bunların bir kısmı genetik faktörler bir kısmı ise çevresel faktörlerdir. Çevresel faktörler denildiğinde; aile, çocuğun içinde bulunduğu toplum ve kültür, ailenin sosyo-ekonomik durumu gibi birçok etmen akla gelmektedir. Çocuğun içinde büyüdüğü en temel çevre olan aile, onun gelişimini ve psikolojik sağlığını kritik bir şekilde etkilemektedir.

**Amaç:** Yapılan bu araştırmanın amacı 4-6 yaş arası çocukların oyuncak tercihleri ve oyun becerilerinin annenin depresyon düzeyi ile ilişkilendirilerek incelenmesidir.

**Yöntem:** Araştırma betimsel olarak yapılmış olup, ilişkisel tarama yöntemi kullanılmıştır. Genel tarama modelleri, çok miktarda elemandan meydana gelen bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya ulaşmak amacı ile evrenin tümü ya da evrenden alınan bir grup, örnek ya da örneklem ile yapılan tarama düzenlemeleridir. Çalışma sol ölçümlü ilişkisel tarama modeli ile tasarlanmıştır. Başka bir deyimle yapılacak olan çalışma son ölçümlü - tek grulu araştırma desenine uygun olan ilintisel bir çalışma olarak tasarlanmaktadır. Araştırmanın evrenini İstanbul İlinde 4-6 yaş çocuğa sahip anneler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise İstanbul ilinde ikamet eden 4-6 yaş çocuğa sahip 67 anneden meydana gelmektedir.

Arařtırmada kiřisel bilgi formu, beck depresyon leđi, oyun becerileri deđerlendirme leđi ve oyuncak tercihi formu kullanılmıřtır.

**Bulgular:** Arařtırmamızın sonularına gre Beck Depresyon Dzeyleri ve Oyun Becerileri arasında negatif ynde anlamlı iliřki olduđu grlmektedir. Depresyon artıka, oyun becerileri azalmaktadır. Yař deđiřkenine gre Oyun Becerileri arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. 20-30 yař arası annelerin oyun becerileri en yksektir. Annelerin depresyon dzeyleri ve annelerin eđitim dzeyine gre anlamlı farklılık tespit edilmiřtir. İlkokul mezunlarında orta depresyon, Ortaokul mezunlarında hafif depresyon, Lise mezunlarında Minimal depresyon, niversite mezunlarında Hafif depresyon yksektir. Annelerin mesleklerine gre Oyun Becerileri arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. đretmen olan kiřilerde oyun becerileri en yksektir. Ev hanımı ile serbest meslek arasında ev hanımı lehine istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuřtur.

**Anahtar Kelimeler:** Oyuncak Tercihi, Anne Depresyon, Oyun Becerisi



## SUMMARY

**Introduction:** Game is a part of real life, which is the basis of physical, cognitive, linguistic, emotional and social development, which is aimed at a purpose, with or without rules, where children are willingly and enjoyably, and is the most effective learning tool. The game is newly discovered on earth. is not a case. When the historical process of this concept is examined, it is seen that it is older than culture. Games that serve as sources to study the old religion, language, beliefs and rituals have been used by anthropologists as a means of examining the culture spread and migration, classifying culture forms and determining the qualities of civilizations. The game, which is a necessary action for the child to learn and grow, passes in a world created by the child himself. The child can use any object as a game tool. However, some objects are designed to be used in the game. All kinds of products and games that are designed and manufactured to be used in children's games under the age of fourteen are called lar toys On. There are many factors that play a role in the development of the child. Some of these are genetic factors and some are environmental factors. When environmental factors are mentioned; family, culture and socio-economic status of the family. The family, which is the most basic environment in which the child grows, has a critical effect on his development and psychological health. There are many factors that play a role in the development of the child. Some of these are genetic factors and some are environmental factors. When environmental factors are mentioned; family, culture and socio-economic status of the family. The family, which is the most basic environment in which the child grows, has a critical effect on his development and psychological health.

**Aim:** The aim of this study is to investigate the toy preferences and play skills of children aged between 4 and 6 years with mother's depression level.

**Method:** This research is descriptive and correlative study is a correlative study. General screening models are screening arrangements in a universe of a large number of elements, all or a group, sample or sample taken from the universe in order to make a general judgment about the universe. This study was designed as a relational survey model with left measurement. In other words, the study is designed as a relational study which is appropriate for the last measured - single group research design. The population of the study consisted of mothers with 4-6 year old children in Istanbul. The sample of the study consists of 67 mothers with 4-6 year old children residing in Istanbul. Personal information form, beck depression scale, game skills assessment scale and toy preference inventory were used in the study.

**Results:** According to the results of our study, there is a negative correlation between Beck Depression Levels and Game Skills. As depression increases, game skills decrease. There is a significant difference between Age and Game Skills. Mothers between the ages of 20-30 have the highest play skills. There was a significant difference between mothers' level of depression and the level of education of mothers. Primary school graduates have moderate depression, middle school graduates have mild depression, high school graduates have minimal depression, university graduates have mild depression. According to the profession of mothers there is a significant difference between the Game Skills. People with teachers have the highest play skills. A statistically significant difference was found in favor of housewife between housewife and self-employed.

**Key Words:** Choose of toys, Ability of playing game, Depression of Mother

## İÇİNDEKİLER

|  | Sayfa       |
|--|-------------|
| <b>ÖZET</b> .....                                    | <b>I</b>    |
| <b>SUMMARY</b> .....                                 | <b>III</b>  |
| <b>İÇİNDEKİLER</b> .....                             | <b>V</b>    |
| <b>TABLolar LİSTESİ</b> .....                        | <b>VIII</b> |
| <b>EKLER LİSTESİ</b> .....                           | <b>IX</b>   |
| <b>ÖNSÖZ</b> .....                                   | <b>X</b>    |
| <b>GİRİŞ</b> .....                                   | <b>1</b>    |
| <b>BİRİNCİ BÖLÜM</b> .....                           | <b>3</b>    |
| 1.1. ARAŞTIRMANIN PROBLEMİ .....                     | 3           |
| 1.2. HİPOTEZLER .....                                | 3           |
| 1.3. ARAŞTIRMANIN AMACI.....                         | 4           |
| 1.4. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ .....                        | 5           |
| 1.5. SAYILTILAR .....                                | 5           |
| 1.6. SINIRLILIKLAR.....                              | 5           |
| <b>İKİNCİ BÖLÜM</b> .....                            | <b>6</b>    |
| <b>KURAMSAL VE KAVRAMSAL ÇERÇEVE</b> .....           | <b>6</b>    |
| 2.1. OYUNUN TANIMI VE OYUNUN TARİHİ GELİŞİMİ .....   | 6           |
| 2.1.1.Oyunun Önemi.....                              | 8           |
| 2.1.2. Oyunun Nesnesi Oyuncak.....                   | 11          |
| 2.1.3. Oyuncağın Tarihsel Evrimi.....                | 11          |
| 2.1.3.1. Erken Dönem.....                            | 12          |
| 2.1.3.2. Endüstri Çağında Oyuncak .....              | 13          |
| 2.1.3.3. Teknoloji Çağında Oyuncak.....              | 13          |
| 2.1.4. Oyun Teorileri.....                           | 15          |
| 2.1.4.1. Fazla enerji teorisi :.....                 | 15          |
| 2.1.4.2. Dinlenme Teorisi .....                      | 15          |
| 2.1.4.3. Yetişkinlik Yaşamına Hazırlık Teorisi ..... | 16          |
| 2.1.4.4. Tekrarlama Teorisi .....                    | 16          |
| 2.1.4.5. Psikanalitik Oyun Kuramı .....              | 17          |
| 2.1.5. Oyun ve Duygusal Yaşantı .....                | 18          |
| 2.1.6. Oyun Çeşitleri.....                           | 18          |
| 2.1.6.1. Alıştırma Oyunları .....                    | 18          |
| 2.1.6.2. Simgesel Oyunlar.....                       | 19          |
| 2.1.6.3.Kurallı Oyunlar .....                        | 19          |
| 2.2. OYUN TERAPİSİ .....                             | 20          |

|  |           |
|--|-----------|
| 2.2.1. Oyun Terapisi Tarihçesi.....                          | 21        |
| 2.2.2. Oyun Terapisinin Kullanım Alanları.....               | 22        |
| 2.2.3. Oyunağın Terapotik Kullanımı .....                    | 22        |
| 2.2.4. Oyun Terapisi Teorileri .....                         | 23        |
| 2.3. DEPRESYON .....   | 25        |
| 2.3.1. Depresyon DSM V Tanı Kriterleri .....                 | 26        |
| 2.3.1.1. Biyolojik Sebepler.....                             | 27        |
| 2.3.1.2. Biyo-kimyasal Sebepler .....                        | 28        |
| 2.3.1.3. Psiko-sosyal Sebepler .....                         | 28        |
| 2.3.2. Depresyon İle İlgili Kuramlar.....                    | 28        |
| 2.3.2.1. Psikoanalitik Kuram.....                            | 28        |
| 2.3.2.2. Kişilerarası Kuram .....                            | 29        |
| 2.3.2.3. Davranışçılık kuramı.....                           | 29        |
| 2.3.2.4. Kognitif Kuram.....                                 | 30        |
| 2.3.2.5. Varoluşsal Yaklaşım .....                           | 30        |
| 2.3.2.6. Beck'in Depresyon Modeli Ve Bilişsel Terapisi ..... | 30        |
| 2.3.3. Depresyonun Belirtileri ve Bulguları.....             | 32        |
| 2.3.3.1. Genel Görünüm ve Dışa Vuran Davranışlar: .....      | 32        |
| 2.3.3.2. Konuşma ve İlişki Kurma: .....                      | 32        |
| 2.3.3.3. Duygulanım: .....                                   | 32        |
| 2.3.3.4. Bilişsel Yetiler: .....                             | 33        |
| 2.3.3.5. İdea Akımı ve İçeriği: .....                        | 33        |
| 2.3.3.6. Fizyolojik Belirtiler:.....                         | 34        |
| 2.4. DEPRESYON VE ANNELİK .....                              | 35        |
| 2.4.1. Anne ve Çocuk İlişkisinin Önemi .....                 | 37        |
| 2.4.2. Anne ve Çocuk Oyunun Önemi .....                      | 39        |
| <b>ÜÇÜNCÜ BÖLÜM .....</b>                                    | <b>41</b> |
| <b>YÖNTEM .....</b>  | <b>41</b> |
| 3.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ .....                               | 41        |
| 3.2. ARAŞTIRMANIN EVREN VE ÖRNEKLEMİ .....                   | 41        |
| 3.3. ARAŞTIRMANIN VERİ TOPLAMA ARAÇLARI .....                | 41        |
| 3.3.1. Kişisel Bilgi Formu.....                              | 41        |
| 3.3.2. Beck Depresyon Ölçeği.....                            | 41        |
| 3.3.3. Oyun Becerileri Değerlendirme Ölçeği.....             | 42        |
| 3.3.4. Oyuncak Tercih Formu.....                             | 42        |
| 3.4. VERİLERİN ANALİZİ .....                                 | 43        |
| <b>DÖRDÜNCÜ BÖLÜM .....</b>                                  | <b>44</b> |

|                                |           |
|--------------------------------|-----------|
| <b>BULGULAR .....</b>          | <b>44</b> |
| <b>BEŞİNCİ BÖLÜM .....</b>     | <b>53</b> |
| <b>TARTIŞMA VE YORUM .....</b> | <b>53</b> |
| <b>KAYNAKÇA .....</b>          | <b>60</b> |
| <b>EKLER .....</b>             | <b>_</b>  |



## TABLolar LİSTESİ

Sayfa

|  |    |
|--|----|
| <b>Tablo 4.1.</b> Örneklem Grubunun Demografik Değişkenlere Göre Dağılımı .....  | 44 |
| <b>Tablo 4.2.</b> Oyun Becerileri Ölçeğinden Aldıkları Puanların Betimsel İstatistikleri ....  | 45 |
| <b>Tablo 4.3.</b> Beck Depresyon Ölçeğinden Aldıkları Puanların Betimsel İstatistikleri...   | 45 |
| <b>Tablo 4.4.</b> Oyuncak Tercihleri Sonuçları.....  | 45 |
| <b>Tablo 4.5.</b> Beck Depresyon Düzeyleri ve Oyun Becerileri Arasındaki İlişkisi.....   | 46 |
| <b>Tablo 4.6.</b> Depresyon Düzeylerinin Oyuncak Seçimine Göre Ki-Kare Analizi .....   | 46 |
| <b>Tablo 4.7.</b> Oyun Becerilerinin Oyuncak Seçimine Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları ..... | 47 |
| <b>Tablo 4.8.</b> Depresyon Düzeylerinin Yaş Değişkenine Göre Ki-Kare Analizi .....  | 47 |
| <b>Tablo 4.9.</b> Oyun Becerilerinin Yaş Değişkenine Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları .....  | 48 |
| <b>Tablo 4.10.</b> Depresyon Düzeylerinin Eğitim Düzeyine Göre Ki-Kare Analizi .....   | 48 |
| <b>Tablo 4.11.</b> Oyun Becerilerinin Eğitim Düzeyine Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları ..... | 49 |
| <b>Tablo 4.12.</b> Depresyon Düzeylerinin Çalışma Durumuna Göre Ki-Kare Analizi .....  | 49 |
| <b>Tablo 4.13.</b> Oyun Becerilerinin Çalışma Durumuna Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Bağımsız Gruplar t Testi Sonuçları.....  | 49 |
| <b>Tablo 4.14.</b> Depresyon Düzeylerinin Mesleklerine Göre Ki-Kare Analizi.....   | 50 |
| <b>Tablo 4.15.</b> Oyun Becerilerinin Mesleklerine Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları .....    | 50 |
| <b>Tablo 4.16.</b> Depresyon Düzeylerinin Çocuk Yaşlarına Göre Ki-Kare Analizi.....  | 50 |
| <b>Tablo 4.17.</b> Oyun Becerilerinin Çocuk Yaşına Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları .....    | 51 |
| <b>Tablo 4.18.</b> Depresyon Düzeylerinin Kardeş Sayısına Göre Ki-Kare Analizi.....  | 51 |
| <b>Tablo 4.19.</b> Oyun Becerilerinin Kardeş Sayısına Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları ..... | 52 |

## EKLER LİSTESİ

**EK-A:** Kişisel Bilgi Formu

**EK-B:** Beck Depresyon Ölçeği

**EK-C:** Oyun Becerilerini Değerlendirme Ölçeği

**EK-D:** Oyuncak Tercihi Formu



## ÖNSÖZ

Bu çalışmanın amacı 4-6 yaş arası çocukların oyuncak tercihleri ve oyun becerilerinin annenin depresyon düzeyi ile ilişkilendirilerek incelenmesidir. Oyun, çocukların gelişiminde oldukça önemli bir role sahiptir. Çocukların sağlıklı bir gelişim dönemine sahip olabilmesi adına oyun, yemek ve uyku kadar gereklidir. Oyunun çocuk için öneminin anlaşılması ve bu çalışmanın literatüre bir katkı sağlaması benim bu çalışmayı yapmamdaki en büyük motivasyon olmuştur.

Bu çalışmanın gerçekleştirilmesinde, değerli bilgilerini benimle paylaşan, kendisine ne zaman danışsam bana kıymetli zamanını ayırıp sabırla ve büyük bir ilgiyle bana faydalı olabilmek için elinden gelenden fazlasını sunan her sorun yaşadığımda yanına çekinmeden gidebildiğim, güler yüzünü ve samimiyetini benden esirgemeyen ve gelecekteki mesleki hayatımda da bana verdiği değerli bilgilerden faydalanacağımı düşündüğüm kıymetli ve danışman hocam. Dr. Öğr. Üyesi Yasemin YULAF'a teşekkürü bir borç biliyor ve şükranlarımı sunuyorum.

Tüm eğitim hayatım boyunca emeklerini, sevgilerini ve desteklerini benden esirgemeyen canım annem Leyla Keleş'e, babam Malik Keleş'e ve kardeşim İlyas Keleş'e çok teşekkür ediyorum.

Bu çalışma sürecinde benden yardımını esirgemen ve tüm süreçlerde yanımda olan nişanlım Yalçın Ozgan'a da sevgilerimi ve teşekkürlerimi iletiyorum.

Merve KELEŞ



## GİRİŞ

Oyun, çocukların gelişiminde oldukça önemli bir role sahiptir. Çocukların sağlıklı bir gelişim dönemine sahip olabilmesi adına oyun, yemek ve uyku kadar gereklidir. Yapılan araştırmalara göre oyunla birlikte gelen yoğun duyuşsal ve fiziksel uyarılma, beyinde elektriksel devrelerin oluşumuna yardımcı olur ve nöron kaybını engellemektedir. Çocuk için vazgeçilmez bir etkinlik olan oyunun, çocuğun yaşamında olmaması durumunda çocuk, fiziksel, bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişimini tamamlayamaz ve çocuğun bedensel ve ruhsal gelişiminde eksiklik yaşanır. Oyunun doğal bir alan içerisinde yeterli araç-gereçler ile oynanması çocuğun gelişimine olumlu yönde katkı sağlamaktadır. Bu durumdan baktığımızda çocuğun hayatında oyun kadar oyuncaklarında öneminin büyük olduğu görülmektedir. Öyle ki oyun ve oyuncak birbirinden bağımsız düşünülemez. Nasıl ki bir çocuğun sağlıklı büyüüp gelişebilmesi için dengeli beslenmesi gerekiyorsa aynı şekilde çocuğun bulunduğu evreyi nitelikli bir şekilde tamamlayabilmesi için de oyun araçlarına ihtiyacı vardır.

Bebeğin doğar doğmaz ilk iletişime girdiği kişi annesidir. Bebek ve onun en temel ihtiyaçlarını karşılayan anne arasında ilk oyunlar, meme emerken, mama yerken, emeklerken, agularken başlamaktadır. Anne çocuk arasındaki oyun, fiziksel temas, karşılıklılık ve duyuşsal içeriği olmasından dolayı güçlüdür. Birlikte oynama anne çocuk arası "bağlanmayı" güçlendirir, karşılıklı olarak gereksinimlerini karşılamayı sağlamaktadır. Anne çocuk oyunu çocuğun sosyal ilişkisi ve aile ilişkilerini keşfetmeye yardım etmektedir. Oyunun türü ne olursa olsun, çocuğun kendini özgür ve güvenli hissettiği bir alanda ebeveynleriyle oynadığı oyunların çocuğun gelişimine katkısı oldukça yüksek seviyede olduğu birçok araştırmayla kanıtlanmıştır. Ebeveynler oyun sırasında çocuklarına sosyal anlamda model olabilmektedir. Ebeveynlerle oynanan oyunlarda çocuklar yardım isteme, sıra bekleme gibi sosyal alanlarda bilgi sahibi olurken bir yandan da duyuşsal olarak çocuklarıyla olan bağlarını kuvvetlendirmektedirler.

Çocuğun gelişimi için oldukça önem taşıyan bu dönemlerde annelerin kendilerini iyi hissetmesi çocukla arasında sağlıklı bir bağ kurmasını sağlamaktadır. Ancak bu dönemde annelerin çeşitli sebeplerden dolayı strese girmesi, yaşam doyumlarının azalması ve depresif belirtilerin artması ve çocukla yeteri kadar iletişim

kuramamaları gibi olası bir durum karşısında hem çocuk hem anne bu süreçten etkilenmektedir.

Field ve arkadaşları depresif annenin çocuklarının duygusal ve davranışsal bozukluklar sergilediklerini gözlemlemişlerdir. Fear ve arkadaşlarına göre yüksek oranda depresyon semptomları gösteren ebeveynlerin çocukluk ve ergenlik dönemlerinde aşırı içselleştirme yapmışlardır. Doğumun ilk aylarında depresif semptomlar gösteren annelerin çocuklarında davranışsal problemler ve bilişsel ve dilsel gelişimde aksama olduğu gözlemlenmiştir.<sup>1</sup> Annelerin depresif semptomları çoklu psikiyatrik problemle bir arada var olabilir. Diğer bakış açlarına göre, depresif annesi olan çocuklarda yüksek psikopatoloji riskine ek olarak, duygusal ve davranışsal problemlili çocuklar annelerde işlevsizliği ve depresyona sebep olabilir.<sup>2</sup> Beck' e göre depresyon kişinin kendine ve diğerlerine karşı olan düşünce ve hislerini etkiler.

Tüm bunların ışığında bu araştırmanın temel problemi 4-6 yaş aralığındaki çocukların oyun oynama becerilerinin ve oyuncak tercihlerinin annelerinin depresyon düzeylerine göre değişkenlik gösterip göstermediğini saptamaktır.

---

<sup>1</sup> Russel Cogill vd., ***Impact of maternal postnatal depression on cognitive development of young children***, Br Med J (Clin Res Ed), 292(6529), 1986, s.1165-1167.

<sup>2</sup> Russell Barkley vd., ***Adolescents with attention deficit hyperactivity disorder: mother-adolescent interactions, family beliefs and conflicts, and maternal psychopathology***, Journal of abnormal child psychology, 20(3), 1992, s.263-288.

## BİRİNCİ BÖLÜM

### 1.1. ARAŞTIRMANIN PROBLEMİ

4-6 yaş arası çocukların oyuncak tercihleri ve oyun becerilerinin annenin depresyon düzeyi arasında anlamlı düzeyde bir ilişki var mıdır?

#### Alt Problemler;

1. 4-6 yaş çocuklarının oyuncak tercihleri ile annelerinin depresyon düzeyi arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
2. 4-6 yaş çocuklarının oyuncak tercihleri ile kardeş sayıları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
3. 4-6 yaş çocuklarının oyuncak tercihleri ile annelerinin yaşı arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
4. 4-6 yaş çocuklarının oyuncak tercihleri ile annelerinin çalışma durumu arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
5. 4-6 yaş çocuklarının oyun becerileri ile annelerinin depresyon düzeyi arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
6. 4-6 yaş çocuklarının oyun becerileri ile annelerinin çalışma durumu arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
7. 4-6 yaş çocuklarının oyun becerileri ile annelerinin yaşı arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
8. 4-6 yaş çocuklarının oyun becerileri ile çocukların kardeş sayıları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

### 1.2. HİPOTEZLER

1. 4-6 yaş çocuklarının oyuncak tercihleri ile annelerinin depresyon düzeyi arasında anlamlı bir ilişki vardır.
2. 4-6 yaş çocuklarının oyuncak tercihleri ile kardeş sayıları arasında anlamlı bir ilişki vardır.
3. 4-6 yaş çocuklarının oyuncak tercihleri ile annelerinin yaşı arasında anlamlı bir ilişki vardır.
4. 4-6 yaş çocuklarının oyuncak tercihleri ile annelerinin çalışma durumu arasında anlamlı bir ilişki vardır.
5. 4-6 yaş çocuklarının oyun becerileri ile annelerinin depresyon düzeyi arasında anlamlı bir ilişki vardır.
6. 4-6 yaş çocuklarının oyun becerileri ile annelerinin çalışma durumu arasında anlamlı bir ilişki vardır.

7. 4-6 yaş çocuklarının oyun becerileri ile annelerinin yaşı arasında anlamlı bir ilişki vardır.
8. 4-6 yaş çocuklarının oyun becerileri ile çocukların kardeş sayıları arasında anlamlı bir ilişki vardır.

### 1.3. ARAŞTIRMANIN AMACI

Yapılan bu araştırmanın amacı 4-6 yaş arası çocukların oyuncak tercihleri ve oyun becerilerinin annenin depresyon düzeyi ile ilişkilendirilerek incelenmesidir. Oyun, çocukların gelişiminde oldukça önemli bir role sahiptir. Çocukların sağlıklı bir gelişim dönemine sahip olabilmesi adına oyun, yemek ve uyku kadar gereklidir. Yapılan araştırmalara göre oyunla birlikte gelen yoğun duygusal ve fiziksel uyarılma, beyinde elektriksel devrelerin oluşumuna yardımcı olur ve nöron kaybını engellemektedir. Oyunun bir çocuğun hayatında olmaması durumunda, fiziksel, duygusal, bilişsel ve sosyal gelişiminde önemli bir eksiklik yaratmaktadır. Oyunun doğal bir ortamda ve yeterli araç-gereçler ile oynanması çocuğun gelişimi üzerine olumlu yönde katkı sağlamaktadır. Bu durumdan baktığımızda çocuğun hayatında oyun kadar oyuncaklarında öneminin büyük olduğu görülmektedir. Öyle ki oyun ve oyuncak birbirinden bağımsız düşünülemez. Nasıl ki bir çocuğun sağlıklı büyüyüp gelişebilmesi için dengeli beslenmesi gerekiyorsa aynı şekilde çocuğun bulunduğu evreyi nitelikli bir şekilde tamamlayabilmesi için de oyun araçlarına ihtiyacı vardır. Bebeğin doğar doğmaz ilk iletişime girdiği kişi annesidir. Bebek ve onun en temel ihtiyaçlarını karşılayan anne arasında ilk oyunlar, meme emerken, mama yerken, emeklerken, agularken başlamaktadır.

Anne çocuk arasındaki oyun, fiziksel temas, karşılıklık ve duygusal içeriği olmasından dolayı güçlüdür. Birlikte oynama anne çocuk arası "bağlanmayı" güçlendirir, karşılıklı olarak gereksinimlerini karşılamayı sağlamaktadır. Anne çocuk oyunu çocuğun sosyal ilişkiyi ve aile ilişkilerini keşfetmeye yardım etmektedir. Dolayısıyla çocuğun gelişimi için oldukça önem taşıyan bu dönemlerde annelerin kendilerini iyi hissetmesi çocukla arasında sağlıklı bir bağ kurmasını sağlamaktadır. Ancak bu dönemde annelerin çeşitli sebeplerden dolayı strese girmesi, yaşam doyumlarının azalması ve depresif belirtilerin artması ve çocukla yeteri kadar iletişim kuramamaları gibi olası bir durum karşısında hem çocuk hem anne bu süreçten etkilenmektedir. Tüm bunların ışığında bu araştırmanın temel problemi 4-6 yaş aralığındaki çocukların oyun oynama becerilerinin ve oyuncak tercihlerinin annelerinin depresyon düzeylerine göre değişkenlik gösterip göstermediğini saptamaktır.

#### **1.4. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ**

Çocuğun çevresinde toplumsallaşabilmesi için sembolleri kullanarak gerekli becerileri öğrenmesi gerekir. Sıra beklemek, izin istemek, paylaşmak, rica etmek, haklarını savunmak, duygularını doğru yollarla dışa vurmak gibi bir çok beceriyi öğrenmek çocuğun hayatında çok önemlidir. Bu becerilerin kazanımının en etkili yollarından birisi de oyun oynamaktır. Oyun yoluyla bu becerileri kazanabilen çocuklar içinde yaşadıkları topluma uyum sağlamak için gerekli olan becerileri de kazanmış olurlar. Bunun yanı sıra oyun, fiziksel, sosyal ve duygusal gelişim alanlarını da doğrudan etkilemektedir. Bu sebeple oyun becerilerinde oluşabilecek eksiklik, diğer gelişim alanlarını negatif yönde etkilemektedir. Tüm bu durumlar, oyun becerilerinin önemini ortaya koymaktadır. Oyuncaklar ise çocukların oyun becerilerini kazanmalarında önemli bir araçtır. Diğer bir yandan ise anneyle kurulan ilişki de çocuğun gelişimi ve ruh sağlığı için en önemli faktördür. Depresyon skoru yüksek bir anne; çocuğuyla yeteri kadar iletişim kuramamaktadır. Bunun da çocuğun oyun becerilerini ve oyuncak tercihlerini etkilediği düşünülmektedir. Bu alanda yapılan araştırmalar oldukça azdır. Bu sebeple bu araştırmanın literatür için önem arz edeceğini düşünülmektedir.

#### **1.5. SAYILTILAR**

Araştırmanın sayıltılarını aşağıdaki kriterler oluşturur;

1. Katılımcılar kendilerine yöneltilen sorulara samimi bir şekilde yanıtladığı varsayılmaktadır.
2. Katılımcılar evren olarak kabul edilmektedir.
3. Araştırmada kullanılan Kişisel Bilgi Formu, Beck Depresyon Ölçeği, Oyun Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Oyuncak Tercihi Formu ilgili değişkenleri geçerli ve güvenilir olarak ölçmektedir.

#### **1.6. SINIRLILIKLAR**

Bu araştırma;

1. İstanbul il merkezindeki 4-6 yaş grubu çocuğa sahip olan anneler ile sınırlıdır.
2. Elde edilen veriler Kişisel Bilgi Formu, Beck Depresyon Ölçeği, Oyun Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Oyuncak Tercihi Formu ile sınırlıdır.

## İKİNCİ BÖLÜM

### KURAMSAL VE KAVRAMSAL ÇERÇEVE

#### 2.1. OYUNUN TANIMI VE OYUNUN TARİHİ GELİŞİMİ

Oyun; bir amacı olan, kurallı veya kuralsız, çocukların eğlenerek ve isteyerek yaptığı, bilişsel, duygusal, dilsel, fiziksel ve toplumsal gelişimine destek olan, yaşamın bir parçası ve etkin bir öğrenme biçimi olarak tanımlanmaktadır.<sup>3</sup>

Oyun yeni açığa çıkmış bir kavram değildir. Oyun olgusunun tarihsel sürecine bakıldığında çok eski zamana dayandığı görülmektedir. Eski dil, din, ritüel ve inançları araştırmak için antropologlar tarafından incelenen oyunlar, kültürleri sınıflandırıp nitelikleri ayırtmada araç olarak kullanılmıştır. Oyun çocuğun hayatında uyuma, yeme-içme ve çalışma gibi temel gereksinimler kadar yer almaktadır.<sup>4</sup> Herhangi bir amacı olması dışında etkinlikten eğlenmek ve haz almaya yönelik, doğal olarak gelişen her faaliyeti içeren oyunun, hayvanlarda da görülmesi, oyunun içgüdüsel olması veya uyuma, yeme-içme gibi temel gereksinimlerden olduğu düşünülmektedir.

Oyunun tarihi insanlık tarihi kadar eskidir.<sup>5</sup> İnsanın var olması ile birlikte hayat akışı başlamış olup ilk faaliyetler; avlanmak, savaş gibi etkinliklerin gerçekleştirilmesi amacıyla müzik ve oyun etkinlikleri olmuştur.<sup>6</sup>

Oyunun ilk temellerini müzik ve dinsel şenlikler ile birlikte görülmektedir. Tapınaklarda yaşayan insanlar müzik eşliğinde ritme ayak uydurarak kuralsız dans ederlerdi. Dansların şekil ve figürlerinde benzerlik şartı aranmamaktaydı. Müziğin ritmine ayak uyduran topluluklar, bazen tepinir, garip sesler çıkarır, coşar; bazen ise yavaş hareketler ile sallanır, kıpırdanır kendilerini kutsal gördükleri Tanrılarına yakın hissederlerdi. Oyun eski zaman topluluklarında tanrılarına yakın olmak için kuralsız, ritmik hareketler topluluğu olarak tanımlanabilmektedir. Sanat ve oyun eski tarihten bu yana ayrılmayan iki bütündür. Bu iki unsurun birbirleriyle olan ilişkisi ve yaratıcılıkta etkisi göz ardı edilemez bir faktör olarak görülmektedir. Hayvanlarda bile

<sup>3</sup> Türkçe Bilim Terimleri Sözlüğü: **Sosyal Bilimler**, Oyun, Tüba Yayınları, Ankara, 1. Baskı, 2011, s.45.

<sup>4</sup> Gizem Pilavcı, **Oyun Kavramı ve Mimari Tasarıma Kattığı Farklı Boyutlar: Oyun Alanları ve Oyun Mekanları Üzerine Bir İnceleme**, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık AnaBilim Dalı, İstanbul, 2014, s.131 (**Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi**).

<sup>5</sup> Hatice Poyraz, **Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyun Örnekleri**, Anı Yayıncılık, 3.Baskı, Ankara, 2011, s.6.

<sup>6</sup> Oğuzhan Kıldan, **Oyunun Çocukların Gelişim Özelliklerine Etkisi**, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Konya, 2011, s.12 (**Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi**)

gözlemlenen oyun insanın var olmasıyla farklı bir değer kazandığı söylenebilmektedir.<sup>7</sup>

İlk zaman topluluklarının oyunları, çağın temel sorunları olan savaş ile yakından ilgili olduğu görülmektedir. Eski zaman insanları mücadele ruhlarından dolayı güçlü görünen durumları rol model olarak avantaj yaratmaya çalışmışlardır. İnsanın yaşamla mücadelesinde kullanacağı ilk silah, kendisine yönelen yaşamın silahı olmaktadır. Bu nedenle saldırı veya savunma niyetiyle sergilediği davranışlar, çevresinden gözlemlediklerine benzer hareketler olmaktadır. Savaşa yönelik bu hareketlerinde yaşamın rolü yer almaktadır.<sup>8</sup> Orta çağda ise Avrupalı çocukların babalarının savaşta kullandıkları zırh gibi materyalleri giyip, tahtadan haçlar alıp askercilik oynadıkları belirtilmektedir.<sup>9</sup>

Eski çağ uygarlıklarında erkekler daha çok gıda için avlanma gereksiniminde bulunmuşlardır. Özellikle avcılıkta yer alacak aletlerin eksikliği, insanları kendi güçleri ile mücadeleye ve vücutlarını kullanmak zorunda bırakmıştır. Bu koşullar insanları gelen tehlikeli durumlara karşı hazır olmalarına ve ilk egzersiz hareketleri keşfetmelerini sağlamıştır.<sup>10</sup>

Huizinga hayvanların avlanma esnasında sergilediklerini oyun karakterleri ile bağdaştırmıştır. Hayvanların avlanma dışında eğlenmek amaçlıda oynadıkları gözlemlenmiştir. Köpeklerin oynarken birbirlerine sergiledikleri jest ve mimiklerle birbirlerini oyuna davet etmeleri de eğlence eylemleri arasında yer almaktadır. Bu örneklerin en ilkel oyun biçimleri olduğu ve insanların oyunlarında, karşılaşma niteliği içeren faaliyetler olduğu düşünülmektedir.<sup>11</sup> Oyun kültürel olarak bakıldığında; bir kere oynandıktan sonra, zihinlerde bir hazine gibi yer almakta, aktarılmakta ve belli bir zaman geçtikten sonra da tekrarlanabilmektedir. Araştırmacılar, oyunu insanın enerjisini atma biçimi, doğuştan gelen taklit yeteneğinden veya rahatlama gereksiniminden kaynaklı bir faaliyet ya da gelecekteki hayata hazırlanma biçimi, insanın iradesine sahip çıkması, zararlı faaliyetlerden kurtulma gibi farklı amaçları olan etkinlikler olarak görmektedirler.<sup>12</sup> Toplumsal yaşamın yapısını içeren diğer

---

<sup>7</sup> Semin Sinem Cacho Duran, *Güncel Sanatta Oyun Kuramı ve Oyun Kavramı*, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, Antalya, 2016, s.116 (**Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi**).

<sup>8</sup> Muhsin Hazar, *Beden Eğitimi ve sporda Oyunla Eğitim*, Tutibay Yayınları, Ankara, 2000, s.4.

<sup>9</sup> Şule Erden, *Anaokullarına Devam Eden Çocukların Ebeveyn ve Öğretmenlerinin Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi*, Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 2011, s.5 (**Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi**).

<sup>10</sup> Kıldan a.g.e., s.12-13

<sup>11</sup> Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2010, s.18.

<sup>12</sup> Duran, a.g.e., s.24.

bütün farklı düşünce yapılarının farklılığını koruyan oyun, gönüllü yapılan bir faaliyettir. Oyun, hayattan uzaklaşarak kendine öz eğilimleri bulunan geçici bir etkinlik alanına girmeyi sağlayan faaliyetler bütünüdür.<sup>13</sup>

Philippe Aries'in çocukluğun tarihi konusunda yarattığı etkiyi Huizinga oyun alanında yapmıştır. Hollandalı tarihçi Johan Huizinga 1938 yılında yetişkin bireylerin oyun için kaleme aldığı Homo Ludens (Oyuncu İnsan) isimli kitabında oyunun bir açıklaması yapılacak ise İngilizce kelime olan fun (eğlence) kavramının bu tanımda yer alması gerektiğini vurgulamıştır. Huizinga bunu "gönlümüzde ciddiye almadığımız bir şey" olarak tanımlasa da, dışarıdan bakan gözle oyun genelde ciddi olarak görülmektedir. Oyun kendi içinde heyecan ve gerilim taşımaktadır.<sup>14</sup> Huizinga'ya göre oyun, kişinin isteyerek yaptığı ama kuralları bağlı olarak yapılan belli zaman ve mekan içerisinde gerçekleşen, belirli bir amacı olan sevinç ve gerilim duygusu olarak tanımlamıştır.<sup>15</sup> Psikolog Brian Sutton Smith, bu tanımın bütün oyun faaliyetlerini etkilediğini söylemiştir. Oyunu özgür, düşsel, içsel, istemli bir faaliyet olarak nitelendiren modern görüş, bu görüşünü on dokuzuncu yüzyılın romantik hareketlerine dayandırmaktadırlar. Oysa doğru bir açıklama yapabilmek için oyunun rastlantısal, akıldışı, tekrarlı, zorunlu özelliklerini de göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Sutton Smith oyunun tanımını Huizinga'nın açıklamasındaki "formel" özellikler kadar "informel" özelliklere de dayandırmak zorundadır. Huizinga'nın belirttiği formel nitelikleri belirli durumlar ortaya koysa da, bu niteliklerin yanında başka birçok farklı nitelik olduğu görülmektedir.<sup>16</sup> Sutton Smith, oyunun yeterli bir tanımının yapılmadığını vurgulamaktadır. Sutton Smith'e göre oyun, bulanıktır ve fanteziyi, düşleri, rüyaları, imgelemi, sporları, kuralları oyunları, televizyonu, sanal gerçekliği, video oyunlarını, gündüz düşlerini vb. kapsayan farklı bir kavram bütünüdür; bu kavramlar kültürler değiştikçe değişmektedir.<sup>17</sup>

### 2.1.1.Oyunun Önemi

Montaigne'nin dediği gibi oyun çocukların en ciddi uğraşdır. Yetişkinlerinde çocukların bu ciddi işlerini önemsemeleri gerekmektedir. Çocukların bu ciddi iş ve uğraşlarını boş zaman olarak değerlendirmemek gerekmektedir.<sup>18</sup>

---

<sup>13</sup> Johan Huizinga ve Mehmet Ali Kılıçbay, *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*, Ayrıntı, 1995, s.23-24.

<sup>14</sup> Lenore Terr, *Sevgi Ve Çalışmanın Ötesinde Oyun Yetişkinler İçin Neden İhtiyaçtır*, Çeviren: Murat Köseoğlu, Literatür Yayınları, İstanbul, 2000, s.23.

<sup>15</sup> Huizinga ve Kılıçbay, a.g.e., s.23-24.

<sup>16</sup> Bekir Onur, *Oyuncaklı Dünya*, Dost Kitabevi Yayınları, 2. Baskı, Ankara, 2002, s.34.

<sup>17</sup> Onur, a.g.e., s.34

<sup>18</sup> Atalay Yörükoğlu, *Çocuk Ruh Sağlığı*, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1987, s.46



Oyunun çocuk üzerinde yenileyici, iyileştirici, hayata hazırlayıcı ve dinlendirici etkileri vardır. Çünkü öğrenmelerin en kalıcı olarak yerleşeni oyun ile olmaktadır. Çocuklar oyun sırasında keşfettikleri bilgileri dener ve geliştirir, oyun duygu ve becerileri katkı sağlamaktadır. Oyun çocuğun bütün gelişim alanlarına katkı sağlamaktadır. Gelişimin her alanında oyunun izleri görülmektedir. Çocuğun gelişimine baktığımızda önemli bir boyutunun oyun olduğunu görmekteyiz.<sup>19</sup>

Oyun çocuğun hayatının temel bir parçası olduğu gibi gelişimde de önemli rol oynamaktadır. Oyun çocuğun öğrenmesinde zemin oluştururken, bu faaliyetler sayesinde çocuk nesnelere kullanma, tutma, nesnelere işleyiş yollarını öğrenme, bedenini kontrol altına alma becerisi kazanmaktadır.<sup>20</sup> Oyun boş bir iş değil, yetişkinliğe hazırlanan önemli bir zemin olarak görülmektedir.<sup>21</sup>

Oyun, fiziksel, dil, zihinsel, sosyal ve psikomotor gelişime katkı sağlayarak çocuğun toplumdaki rolünü, öz benliğini ve kendini diğer insanlardan ayırt eden özelliklerinin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Aynı zamanda çocuğun girişimciliğini, karar alma ve problemler karşısında çözüm bulma becerisinin gelişmesine katkı sağlamaktadır.<sup>22</sup>

Oyun esnasında çocuk kendi dünyasını ortaya çıkarır. Çocuk oyun yolu ile gelecek dönemdeki davranış ve becerilerini ortaya koymaktadır. Durmadan oyun oynayan çocuk, deneyim kazanmakta, oyunlarını geliştirmekte ve kendi kültürü ile bütünleşmektedir. Yeni keşiflere merak ve azimle açılan çocuk aynı zamanda kendine ait becerileri de sınamaktadır.<sup>23</sup> Oyun esnasında birçok hareket sergileyen çocuk solunum organlarını aktif olarak kullanmakta ve hareket diyaframı aynı ölçüde gelişmektedir. Oyun ile çocuk yorulmadan kaba motor hareketleri sergilemekte ve organlarda yıpranmadan güçlenmektedir. Oyun; çevikliği, atikliği, dikkati, hızlı karar vermeyi arttırmakta ve olumlu yönde katkı sağlamaktadır. Çocuklar oyun ile kendi kendilerini yönetebilme becerisini kazanmaktadırlar. Kazandıkları bu beceri ile oyunlarında kendi kurallarını koyar, lider seçer ve farkında olmadan özerkliklerini kullanarak yaşantılarının çiraklık dönemine adım atarlar. Oyun oynayan çocuk kendi çıkarlarını, isteklerini bir kenara koyup diğer takım arkadaşları için düşünmeye grup

---

<sup>19</sup> Büşra Gültat, **Çocuk Gelişiminde Oyunun Önemi**, İstanbul Üniversitesi, Hasan Ali Yücel Fakültesi, Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Anabilim Dalı, İstanbul, 2005, s.86 (**Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi**).

<sup>20</sup> Maggie Jones, **Çocuk ve Oyun**, Çeviren: Ayda Çayır, Kaknüs Yayınları, İstanbul, 2000, s.4.

<sup>21</sup> Arnold, Arnold, **Çocuğunuz ve Oyun**, Denge Yayınları, İstanbul, 1995, s.10.

<sup>22</sup> Hülya Pehlivan, **Oyun ve Öğrenme**, Anı Yayıncılık, Ankara, 2005, s.1.

<sup>23</sup> Vesile Yıldız, **İzmir İl Merkezindeki Okulöncesi Eğitim Kurumlarında Oyunun Yeri**, Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, İzmir, 1992, s.22 (**Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi**).

dinamiğine uyum sağlamayı öğrenmektedir.<sup>24</sup> Çocuklar oyun ile insanlarla olan ilişkileri, toplumsallaşmayı, paylaşmayı, çatışma ve anlaşmazlıkları öğrenebilmektedirler.<sup>25</sup>

Çocuk oyun ile toplumsal çevreyi tanıyarak çevresindeki akranlarıyla tanışmaktadır. Oyunun birçok gelişime katkısı olduğu gibi ip, top, çember gibi oyunlar ile duyu eğitimine de katkısı olduğu görülmektedir. Çocuk oyun ile akranlarıyla ve toplum ilişkilerinde nasıl iletişim kuracağını ve kendi kendini yönetme becerisini deneyimlemekte ve öğrenmektedir. Oyun ile bireyler takım kurallarına uymayı verilen sorumlulukları yerine getirmeye başlamaktadırlar. Oyun zaman geçirmenin dışında çocuğun ruh ve beden gelişimine katkı sağlamaktadır. Oyun oynayan çocukları izlemek bu yargıya varmamızı sağlamaktadır.<sup>26</sup> Galibiyetin verdiği mutluluk, kaybetmenin hüznü, bir amaç doğrultusunda çaba harcamak, gayret etmek oyun sırasında çocuğun ruhunun etkisini göstermektedir.

Çocuk oyun ile enerjisini toplum tarafından normal görülen bir biçimde aktarma yolu bulmaktadır. Bu yüzden oyun bireyin içindeki saldırganlık duygusunu olumlu ve sağlıklı bir biçimde dışa yansıtma yardımı sağlamaktadır.<sup>27</sup> Bir çocuğun yanlış olarak düşünülen bir davranışı yapması sonucunda ebeveyni tarafından cezalandırılması durumunun rol oyunları ile sağlıklı ve yapıcı bir biçimde sorun ortadan kaldırılabilmektedir. Çocuk bu durumda ebeveyn rolüne girerek, suçlu rolünden çıkar ve cezalandırıcı rolüne bürünmektedir.<sup>28</sup>

Öğretim yöntemi tekniği olarak günümüzde aktif olarak kullanılan oyun, çocuklar için planlanan eğitim programlarında yarar sağlamaktadır. Planlanan yöntemlerin hiçbiri her durumda tek kullanıldığında yeterli olmadığı unutulmamalıdır.

Çocukların ihtiyaçlarını karşılamak için kullanılan yöntemlerin tek başına kullanılması her zaman yeterli olmamaktadır. Çocuğun bütüncül gelişimi için eğitim planlanırken farklı yöntemlere ihtiyaç duyulmaktadır. Her yöntemin diğer yöntemlere göre üstün ya da yetersiz olduğu bir yanı olduğu görülmektedir. Ancak oyunun her çağ ve kültürde çocukların gereksinimi olduğu görülmektedir. Eğitim programları planlanırken en önemli kriter hedef kitlenin ilgi ve ihtiyaçlarına uygun amaç oluşturmak ve bu amaçlara ulaşmanın en uygun yollarını uygulamaya koymak olduğuna göre,

---

<sup>24</sup> Ruhi Sel, *Okul Öncesi Çocuklarına Oyunlar-Rondlar*, Ya-Pa Yayınları, İstanbul, 1995, s.9.

<sup>25</sup> Işık Kamaraj, *Okul öncesi eğitimde oyuncak kütüphanesi*, M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi, 12(1), 2000, s.177-182.

<sup>26</sup> Ruhi Sel, *Beden Eğitimi Oyun ve Öğretimi*, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul, 1993, s.34.

<sup>27</sup> Kamaraj, a.g.e., s.177-182

<sup>28</sup> Berka Özdoğan, *Çocuk ve Oyun (Çocuğa Oyunla Yardım)*, Anı Yayıncılık, Ankara, 1997, s.35.

oyun da eğitim programlarında uygulama yöntemi olarak kullanılabilirdir.<sup>29</sup> Oyun eğitimde bir araç niteliğinde kullanıldığında, öğrenci-öğreten verimliliğini olumlu yönde etkilediği gözlemlenmektedir.

### 2.1.2. Oyunun Nesnesi Oyuncak

Çocuğun yaşamsal bazı faktörleri öğrenmesi, özerkliğini kazanması ve büyümesi için gerekli olan oyun, kendisinin oluşturduğu bir alanda ortaya çıkmaktadır. Çocuk her aracı bir oyun nesnesi olarak değerlendirmektedir. Bazı araçlar oyunda kullanılmak için üretilmiştir. On dört yaştan küçük bireylerin oyun aracı olarak kullanılmasında üretilen her tür nesneye oyuncak adı verilmektedir.<sup>30</sup> Eğlenerek oynanan her nesneye oyuncak denilmektedir ve oyun bir kültürün ürünü olarak betimlenebilir.<sup>31</sup> Oyun sadece eğlenerek oynanan nesnenin adı değildir. Aynı zamanda oyundan bağımsız var olan kişisel de bir ürün olabilmektedir.<sup>32</sup>

Çocuğun gelişimi göz önüne alınarak incelendiğinde oyuncak, oyunun ayrılmaz bir parçasıdır ve sadece eğlenme aracı olarak tanımlamak yetersiz görülmektedir. Bu bağlamda bakıldığında, oyun çocuğun dış etkenlere maruz kalmadan kendi iradesiyle yöneldiği etkinlikler bütünü olarak tanımlanabilmektedir. Oyuncak ise gerçek dünya ile dış dünyası arasında köprü görevi gören nesne olarak da görülmektedir.<sup>33</sup> Çocuk oyuncaklar aracılığı ile dış dünyayı keşfetmektedirler. Oyun ve oyuncak çocuk için temel ihtiyaçlar gibi önemli ve gerekli olan hayatlarının ayrılmaz bir bütünü özelliğini içeren ürünler olarak tanımlanmaktadır.<sup>34</sup> Handan Asûde Başal'ın dile getirdiği gibi “ oyun ve oyunda aktif rol oynayan, oyun ile bütünleşen oyuncaklar, çocuğun fiziksel ve zihinsel gelişimlerine katkı sağlamaktadır”.<sup>35</sup> Çocuğun oyun ve oyuncaklarla gelişimlerine katkı sağladıkları yapılan araştırma ve çalışmalarla gözlemlenmektedir.

### 2.1.3. Oyuncakın Tarihsel Evrimi

İnsanlar en eski zamanlardan günümüze kadar oyun araçları ortaya koymaktadırlar. Bu oyun araçları toplumun inançlarına, kültürlerine, yer aldıkları

---

<sup>29</sup> Kıldan, a.g.e., s.23

<sup>30</sup> Derya Çamur vd., **Oyuncak alıcı ve satıcılarının oyuncak güvenliği ve yönetmeliği konusundaki bilgi düzeyleri**, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Dergisi, 51, 2008, s.31-38.

<sup>31</sup> Onur, a.g.e., s.10.

<sup>32</sup> Türk Dili Sözlüğü, **Oyuncak**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1993, s.374.

<sup>33</sup> Ayten Egemen vd., **Oyun, oyuncak ve çocuk**, Adü Tıp Fakültesi Dergisi, 5(2), 2004, s.39-42.

<sup>34</sup> Özlem Ersoy vd., **Çocuklar İçin Erken Uyarıcı Çevre: Oyuncak, Televizyon, Bilgisayar ve Kitap**, Morpa Kültür Yayınları, 3. Baskı, İstanbul, 2008, s.30.

<sup>35</sup> Handan Asûde Başal, **Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları**, Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 20(2), 2007, s.245.

coğrafyaya, ırklarına, dillerine göre deęişkenlik göstermekte ve yer aldıkları dönem, çağ ve toplumun kültürel özelliklerini yansıtmaktadırlar.

### 2.1.3.1. Erken Dönem

Tarihi çağlardan bugüne oyuncakların gelişimine bakıldığında: Taş devrinden bu yana çeşitli araçların oyuncak görevi gördüğü gözlemlenmektedir. Orta Avrupa'daki mağaralarda yer alan heykellerin oyuncak bebek olarak kullanılması olasılığı yüksek olarak görülmektedir. Eski Mısır'da deriden veya papirüsten yapılan toplar; kuklalar, topraktan bebekler, küçük tahta timsahlar, ipe oynatılan kaplanlar ilk İ.Ö. 1400'lü yıllarda ortaya çıkmıştır. Çemberde eski oyuncaklar arasında yer alan nesnelere olduğu bilinmektedir.

İlk olarak oyuncağın İ.Ö. 2000'li yıllarda Mısır'da yer aldığı ve ilk tenekeden yapılan asker figürlerinin tam tarihinin bilinmemesi ile birlikte İ.Ö. 2160-1580'li tarihlerde Mısır'da bulunduğu söylenmektedir. En eski Yunan bebeği, Troya'daki kazılarda ortaya çıkmakta ve burada yer alan oyuncaklar arasında el arabası, çingirak, değnek at, minyatür evler, mobilyalar, arabalar ve gemiler yer almaktadır. En eski oyuncak nesnelere kilden, taştan veya kuru meyvelerden ortaya koyulmuş bilyeler olduğu ve bunu pişmiş topraktan, kilden bebeklerin, hayvanların devam ettirdiği görülmektedir. İlk dönem oyuncaklarından sonra Ortaçağ'ın demirden tahta bebekleri ve hayvanları izlemiştir. Ortaçağ'ın koşulları oyuncak tasarımı bakımından uygun olmamakla beraber, Avrupa'da oyuncak tasarımlarının kökenlerinin Ortaçağ'a kadar uzandığı düşünülmektedir. 18. Yüzyıl oyuncağın gelişiminde bir dönem noktası olarak bilinmektedir.<sup>36</sup>

C.H. Slechte'nin tanımlamalarında, Hollanda'da prehistorik çağ ile yaklaşık 1600'lü yıllara kadar ki zamandaki bütün oyuncakların arkeologlar tarafından ortaya çıkarıldığı bilinmektedir. Minyatür hayvan ve yemek kapları tarım alanlarından ortaya çıktığı bilinmektedir. Romalıların işgalindeki çocuk mezarları, Hollanda'nın kuzeyinde İ.Ö. 500'den beri yaşayan denize karşı korunan yapay tepeler, Ortaçağ 1550 yıllarına kadar ki oyuncakların birçoğu el işi ya da ev yapımı ile ortaya çıkmıştır. O dönemde babaların çocukları için oyuncak yaptığı bilinmektedir. Bunun yanı sıra her yerleşkede çocuklar için çanak çömlektan yapılan yemek kapları, topaç, kumbara, bebek yad a silah gibi minyatür oyuncaklar üreten marangoz ve demirciler yer almaktaydılar. Kazı çalışmalarıyla bulunan oyuncaklar hep eksik olarak bulunmuştur. Bulunan bu

---

<sup>36</sup> Poyraz, a.g.e., s.10-11

oyuncaklar sıklıkla antika koleksiyonlarında yerini almakta ya da müzelerde görülmektedir.<sup>37</sup>

### 2.1.3.2. Endüstri Çağında Oyuncak

Tarihe öncülük eden oyuncakların eskiden kemikten, taştan, mumdan, tahtadan, kurutulmuş meyveden, kilden, daha sonraki zamanlarda dövme demirden, kumaştan yapıldığı görüldüğünde oyuncakların, yalnızca ait oldukları dönem koşul ve kültüre değil, sanayi ve ekonomisinden de etkilendiği görülmektedir. Bu bağlamda oyuncaklarda sanayileşmenin tarihi ile bağlantısı olduğu görülmektedir.<sup>38</sup> İsveç'te sanayileşme hareketlerinin geçmiş biçim ve nesnelere yok saymasını önlemek için 1873'de kurulan müzesinin yetkili kişileri oyuncak kısmı için şunları söylemektedir: "oyuncaklar yetişkinler tarafından çocukları eğlendirmek amaçlı yapılmaktadır ve sıklıkla dönemin yetişkinlerinin yaşam biçimini yansıtmaktadırlar." Bu söylemi çeşitli dönemlerin farklı şekilde yapılmış bebek evlerinin desteklediği görülmektedir.<sup>39</sup> Batı'da eski oyuncak ve oyuncağın tarihine duyulan ilgi, toplumun tarihine duyulan bir ilgi olarak görülmektedir. Aynı şekilde çocukluğun tarihi geçmişinin de merak uyandırması oyuncak tarihi ile ilişkilidir. Bu sebeple Batı'da oyuncak tarihi ile kültür tarihi, sanayi tarihi, eğitim tarihi vb. arasında bağlantıların görüldüğü bilinmektedir.<sup>40</sup> Sanayinin ilerlemesi ile tahta veya demir oyuncağın yerini tenekeden yapılan oyuncaklar almıştır. Sürmeli ya da kurmalı metal oyuncaklar Quebec'te Birinci Dünya Savaşı sonrasında görülmüştür. Bu oyuncakları Alman Lehmann yapmıştır. Paten Açık hava oyuncakları arasında en başta yerini almaktadır. Fransız Kanada'sında ilk kez 1669'lu yıllarda patenin kullanıldığı bilinmektedir. 1961'li yıllarda da ilk kızakla kaymanın olduğu belirtilmektedir. Aynı zamanda bu yüzyılın başlarında "Ki Oyununun" oynandığı görülmüştür. İlbaharın başlarından itibaren çocuklar Kanada'da ip atlamakta veya çember oynamaktaydılar. Topaçta bu dönemin çok yaygın oynanan oyunları arasında yerini almaktadır Seguin'e (1976) ilkel oyuncakların halk sanatını yansıttığını dile getirmiştir. Bebek mobilyası, tahta at oyuncaklarının kırsal kesimlerin estetik tarz ve el becerisini ortaya koyduğu görülmektedir.<sup>41</sup>

### 2.1.3.3. Teknoloji Çağında Oyuncak

Yirminci yüzyılın en önemli olaylarından biri teknolojinin insan hayatının bir parçası haline gelmesidir. Bilgisayar, telefon, tablet gibi teknolojik aletlerin kullanım

---

<sup>37</sup> Poyraz, a.g.e., s.10-11

<sup>38</sup> Onur, a.g.e., s.35.

<sup>39</sup> Onur, a.g.e., s.13.

<sup>40</sup> Onur, a.g.e., s.15.

<sup>41</sup> Onur, a.g.e., s.50.

alanlarının artmasıyla beraber günlük hayat rutinin çok önemli birer parçası haline gelmişlerdir. Teknolojik aletler bir yandan kişinin hayatını kolaylaştıracak şekilde kullanılırken bir yandan eğlence aracı olarak da kullanılmaya başlamışlardır. Her geçen gün artmakta olan bilgisayar oyunları, çevrim içi oyunlar, sanal uzlamda konsol oyunları gibi dijital oyunlar, özellikle gençler ve çocuklar arasında oldukça ilgi görmektedirler.<sup>42</sup>

Dijital oyunların yaygınlaşmasıyla tablet, telefon, bilgisayar, oyun konsolu gibi teknolojik aletler çocukların yeni oyuncakları haline gelmiştir. Uzmanlar da bu durumun olumlu ve olumsuz yanlarını sorgulamaya ve araştırmaya başlamıştır. Gelişim döneminin en önemli dönemi olan 0-6 yaş arasında teknolojik aletlerin kullanım süresi ve oyunların içeriklerine oldukça dikkat edilmelidir. Bilgisayar oyunları bu yaş dönemi çocukları için günlük hayatta öğrendikleri birçok kavramı pekiştirmeye yarayabilmektedir.<sup>43</sup> Ancak şiddet içerikli görüntülere veya oyunlara maruz kalan çocuklar saldırgan davranışlar sergileyebilmektedir.<sup>44</sup>

Teknolojik aletlerde çocukların geçirdiği süre ile ilişkin olarak bir çok fizyolojik ve psiko- sosyal problemlerin de ortaya çıkabileceği görülmektedir. Uzun süre teknolojik aletle vakit geçiren çocuklarda Obezite, kas- iskelet sistemine ilişkin sorunlar, internet bağımlılığı ve sosyal-gelişimsel sorunlar en sık rastlanan problemlerin arasında gelmektedir.<sup>45</sup> Bu sebeple ebeveynlerin; çocukların oynadıkları dijital oyunların içeriklerine oldukça dikkat etmeleri ve çocukların bu aletlerde geçirecekleri zamanı sınırlandırmaları önerilmektedir.<sup>46</sup>

Akçay ve Özcebe'nin okul öncesi eğitim alan çocukların bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını araştırdıkları çalışmada; çocukların hafta içi günde ortalama 35-40 dk teknolojik aletlerle vakit geçirdiklerini, hafta sonu ise bu sürenin arttığını belirtmişlerdir. Bu araştırmadaki diğer önemli bir bulgu ise ebeveynlerin dijital aletleri kullanım alışkanlıklarıyla çocuklarındaki arasındaki pozitif yönde bir etkileşim olduğudur.

Teknolojinin hayatımızın içine girmesi birçok şeyi etkilediği gibi, çocukların oyun oynama alışkanlıklarını da etkilemiştir. Oyun 0-6 yaş çocuğu için hem sosyal

---

<sup>42</sup> Ayşen Gürcan, Serdar Özhan, Rahmet Uslu, *Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri*, Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, 2008, s.1-50.

<sup>43</sup> Gürcan vd., a.g.e., s.1-50.

<sup>44</sup> Craig Anderson, Douglas Gentile, Buckley Katherine, *Violent video game effects on children and adolescence: Theory, research, and public policy*, Oxford University Press, Inc. New York, 2007, s.65

<sup>45</sup> Gürcan vd., a.g.e., s.1-50.

<sup>46</sup> American Academy of Pediatrics. Committee on Public Education. Media Violence. *Pediatrics*; 108(5), 2001, s.1222

gelişim hem fiziksel gelişim anlamında büyük önem taşımaktadır. Bu sebeple dijital ortamda çocukların hangi içerikli oyunlarla oynadıkları, teknolojik aletlerle geçirdikleri süre ebeveynlerin gözlemlemesi ve sınırlandırması gereken bir durumdur.<sup>47</sup>

#### 2.1.4. Oyun Teorileri

##### 2.1.4.1. Fazla enerji teorisi :

Kuram Herbert Spencer ve Friedrich Schiller aracılığıyla öne sürülmüştür. Fazla enerji teorisine bakarak çocuk, toplanmış enerjisini oyun tarafından dışarı atmaktadır. Enerji oyunu ekonomik kuralların içerisinde gerçekleşen bir süreçtir. Enerji oyunu hesaplı kaideler içinde oluşan bir ilerleme olarak görülmektedir. Bundan ötürü matematiksel bir tin, maddi kazanç ve siyasal bir yarar kazanma amacıyla ahenk içinde olan özellikleri taşınmalıdır. Alttan tanımlanmakta olan enerji oyun kuramı, ekonomi ve politika denklemi içerisinde kalma hedefini üstlenmektedir.<sup>48</sup> Tüm canlıların gereksinimlerini giderebilmesi için enerjiye ihtiyaçları vardır. Her gün gereksinimlerimiz fazlalaştıkça enerji ihtiyacımız da çoğalacaktır. Kişide toplanan yüksek enerji zaman geçtikçe baskılanacak ve soruna yol açacaktır. Kişi yaşadığı baskıyı üzerinden atabilmek için birtakım etkinliklere girmek zorunda kalacaktır. Enerjiyi dışarı bırakma işi çocukta oyun ile mümkün olabilmektedir. Spencer enerji oyununu, çocukta dolan çoğalan enerjinin baskıya yol açmadan oyun ile artan enerjinin tüketilmesi şeklinde aktarmıştır. Spencer'e göre sağlığı yerinde olan çocuğun sağlığı yerinde olmayan çocuğa göre nispeten daha çok oyun oynadığı saptanmıştır. Özdoğan'a göre tüm canlıların sürekli ve etkin var olması lazım doğal olanın çevre ile devamlı etkileşim olduğunu ve organizmanın hareketsiz olmasını doğal bir durum olarak görmemektedir.<sup>49</sup>

##### 2.1.4.2. Dinlenme Teorisi

Bu kuram Lazarus tarafından ortaya atılmıştır. Kuram daha sonra Patrick tarafından desteklenmiştir.

Dinlenme kuramı kişinin gereksinimlerinden kaynaklanan enerji yoksunluğundan meydana gelmektedir. Oyun anında çocuğun uygulaması gereken bazı olgular vardır. Çocuk, oyunu içinde var olan bitkinliği yok etmeye yönelik aktiviteler olarak görür. Çocuğun içindeki bitkinliği sonlandırmak için dinlenme

---

<sup>47</sup> Gözde Bahar Kars, *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi*, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Disiplinler Arası Adli Tıp Anabilim Dalı, Ankara, 2010, s.34-53 (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi).

<sup>48</sup> Faruk Demir, *Enerji Oyunu*, Ayrım Yayınları, İstanbul, 2010, s.106

<sup>49</sup> Özdoğan, a.g.e., s.91.

kuramına uygun olarak oyun gibi aktivitelerinden faydalanılmaktadır. Oyuna benzer biçimde aktiviteler sayesinde çocukta eksilen enerjinin yinelenerek toplanmasıdır.<sup>50</sup>

Dinlenme kuramında hedef, eksilen enerjyi var olduğu yere yeniden koymaktır. Eksilen enerjinin geriye konması, canlının dinlenme ihtiyacından kaynaklanmaktadır. Kişi uyku veya rahat uğraşlar ile eksilen enerjisini yeniden yerine getirebilir. Bu kuramı ilerleyen Lazarus bu çabanın tersi olan oyun yöntemi ile kaybolan enerji tekrar yerine getirilir.

#### **2.1.4.3. Yetişkinlik Yaşamına Hazırlık Teorisi**

Yetişkinlik yaşamına hazırlık teorisinin kurucusu Karl Groos olarak bilinmektedir. Groos oyunu “çocukluğun sonunda ulaşılan ön denemeler” olarak tanımlamaktadır.<sup>51</sup> Oyun çocuğun gelecekteki yaşantısında önüne çıkabilecek engeller karşısında bu engeller ile başa çıkma yöntemleri geliştirmesine, duygusal ve zihinsel yetenekler kazandırmasına sebep olan bir araç olarak ifade etmektedir.<sup>52</sup>

Yetişkinlik yaşamına hazırlık teorisi, oyunu kişinin yaşamına ön hazırlık olarak görmektedir. Bu oyunlar çocuğa biyolojik faydalar sağlarken aynı zamanda psikik açıdan da bu ön hazırlık oldukça büyük önem taşımaktadır. İnsan dışındaki diğer memeli canlıların yavruları da tıpkı insanlar gibi gelecek yaşamlarına hazırlanmak adına çevresinde var olan nesnelere oyun kurmaktadır. Bu duruma örnek olarak kedilerin yün yumaklarıyla oynayıp daha sonrasında fareyi de bu şekilde yakalamaları verilebilir. Bir diğer örnek ise yavru köpeklerin ilerde karşılaşabileceği saldırgan davranışlarla baş etmeyi kardeşleriyle oyun amaçlı boğuşmalarıyla öğrenmektedir.<sup>53</sup> Bu durum insanlar içinde çocuğun oyunlarında anne, baba, öğretmen gibi rollerle oyun uydurup ilerdeki yaşantısına zemin hazırlamasıyla gerçekleşmektedir.

#### **2.1.4.4. Tekrarlama Teorisi**

Tekrarlanma teorisinin sahibi Stanly Hall olarak bilinmektedir. Hall bu teorisinde kişinin hayatı süresince insanların geçtiği kapsamların tümünden geçtiğinden bahsetmektedir. Hall bu durumun kişilerin oyun faaliyetlerinde de görüldüğünü öne sürmektedir. Hall oyun sürecinde kalıtsal faktörleri de göz önünde bulundurmaktadır.

---

<sup>50</sup> Nihal Ahioğlu-Lindberg, *Piaget ve ergenlikte bilişsel gelişim*, Kastamonu Eğitim Dergisi, 19(1), 2011, s.1-10.

<sup>51</sup> Özdoğan, a.g.e., s.95.

<sup>52</sup> Hakkı Kızılluk, *Okulöncesi Dönemde Grup Oyunlarının Çocuğun Sosyalleşmesi Üzerindeki Etkileri*, Cumhuriyet Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, 24(1), 2001, s.81-89.

<sup>53</sup> Tuncel Altınköprü, *Çocuğun Başarısı Nasıl Sağlanır*, Hayat Yayıncılık, İstanbul, 2003, s.52.



Çocukların kurdukları oyunlar, geçmişten bugüne insanlığın geçtiği aşamaları görmemizi sağlamaktadır. Çocuk oyun dönemlerinin başlarında bireysel oyunlar kurarken daha sonraki dönemlerde arkadaşlarıyla oyun kurmayı öğrenmektedir.<sup>54</sup> Hall, irksal özelliklerin oyun sırasında ilkel davranışlardan sosyal davranışlara doğru geçiş yapıldığını belirtmektedir.

#### 2.1.4.5. Psikanalitik Oyun Kuramı

Psikanalitik oyun kuramının sahibi Sigmund Freud'dur. Sigmund Freud, oyunun çocuğun duygusal gelişimi açısından önemini vurgulamaktadır. Freud, çocukların oyun aracılığıyla kendilerine doyum sağlamasına sebep olan mutluluklar oluşturduklarını söylemektedir. Freud, oyunu çocukların kendilerini ifade edebildikleri, duygularını açığa vurdukları ve gerçek yaşamda başa çıkamadıkları olayların üstesinden geldikleri katartik bir davranış olarak tanımlamaktadır.<sup>55</sup> Çocuklar genel olarak bakıldığında yetişkinlerin sahip olduğu hak ve özgürlüklere sahip olmayı istemektedirler. Bu duruma gerçek hayatta sahip olamadıkların için de kendilerine yetişkin roller üstlendikleri oyunlar kurmaktadır.

Freud yapılan her bir davranışın sebebi olduğunu savunmaktadır. Bu sebeple çocukların kurdukları oyunların şans eseri olmadığına, bunun bilinç dışında farkında olmadan var olan düşüncelerin oyunlara yansması olduğuna inanmaktadır. Kişilerin sahip oldukları duygu ve düşünceleri, denetimsiz olan oyunda açığa çıkmaktadır. Çocuk gerçek dünya ile kurgusal oyun arasındaki farkı algılayabilmekte fakat bu oyunlar sayesinde gerçeklik içinden kendine has bir dünya oluşturmaktadır. Çocuk, bu oyunlar aracılığıyla sahip olduğu duyguları dışa vurabilmektedir. Özellikle hoş karşılanmayan deneyimler ve düşüncelerin bu oyunlarda defalarca karşılaşılması Freud'un dikkatini çekmiştir. Çocuk kurguladığı bu oyunlar sayesinde kendisini rahatsız eden durumlara karşı üstün gelmektedir. Oyun bu anlamda duyguların dengelenmesinde önem taşımaktadır. Psikanalitik kurama göre çocuk için oyun, negatif etki yaratan tecrübelerin tekrarlandığı ve bu sayede yaşadığı olaylara hakim olabildiği bir etkinlik olarak açıklanmaktadır. Oyunun çocuk için hoşlanmadığı durumlara karşın tecrübe edinmesini sağlayan bir faaliyet olduğu düşünülmektedir. Bu oyunlar sayesinde çocuk, kendisine yetişkin rolleri yükleyerek ileriki yaşantısında bu rolleri kullanmaktadır.<sup>56</sup>

---

<sup>54</sup> Fisun Bozoklu, *Okulöncesi Çağındaki Dört, Beş ve Altı Yaş Grubu Çocukların Tercih Ettikleri Oyun Köşeleri ile Yaratıcılık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 1994, s.3-4 (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi).

<sup>55</sup> Yıldız, a.g.e., s.19.

<sup>56</sup> Kıldan, a.g.e., s.29-30.

Oyunda insanoğlunun varoluşundan bugüne kadar geçirdiği evreler görülebilmektedir. Çocuk ilk önce bireysel tek başına oyun oynarken, sonraları arkadaşlarıyla birlikte grup oyunlarına yönelmektedir.<sup>57</sup> Hall, irksal özelliklerin oyun sırasında ilkel davranışlardan sosyal davranışlara doğru geçiş yapıldığını belirtmiştir.

### 2.1.5. Oyun ve Duygusal Yaşantı

Freud çocukların bu oyunlar sayesinde bilinçdışında var olan duygu ve düşüncelerini ortaya koymakta olduklarını düşünmektedir. Bu bağlamda oyun ve davranışlar arasında güçlü bir ilişki olduğu görülmektedir. Freud çocuğun yarattığı kurgusal oyun platformunu, çocuğun karşılaştığı travmatik olayların kontrolünü sağladığı bir platform olarak tanımlamaktadır. Çocuk oyun esnasında var olan olumsuz duygu ve düşüncelerini boşaltarak 'katarteik etki' oluştururken, oyunlar sayesinde karşılaştığı travmatik olaylar sonucunda oluşan negatif düşüncelerden de sıyrılmaktadır. Oyunun zıttı olarak çocuk, gerçekliği benimsemektedir. Freud'un oyun hakkındaki görüşleri oyun gelişimi açısından incelendiğinde, arzu ve isteklerin oyun yoluyla ifadesinin kısa süreli olduğu, rasyonel düşüncenin ve egonun gelişmesiyle oyunun son bulduğu görülmektedir. Ego'nun gelişmesiyle, Id'in onaylanamaz arzuları net bir şekilde ifade edilememektedir. Ego bu durum karşısında söz edilen arzuları şaka yolu ile veya sanatsal faaliyetlerle ifade etmeye başlamaktadır. Fakat oyunun etkinliği kişinin ileriki yaşlarında sahip olduğu davranışların sürekliliğine sebep olmaktadır. Freud çocukların oyun esnasında rol model alacakları kişiler konusunda seçici davrandıklarını ve daha çok sevdiği erişkinlerin rollerini üstlendiklerini düşünmektedir.<sup>58</sup>

### 2.1.6. Oyun Çeşitleri

#### 2.1.6.1. Alıştırma Oyunları

Duyu-motor dönemine (0-2 yaş) denk gelen oyunlar alıştırma oyunları olarak adlandırılmaktadır. Bu dönemin en öne çıkan özelliklerinden biri motorik faaliyetler ve yinelemelerdir. Bu faaliyetlere örnek olarak emme, bakma, elleri açıp kapatma gibi basit davranışların bu dönemde çocuk tarafından sergilendiği görülmektedir. Çocuğun bu davranışları ilk etapta uyma davranışı olarak uyguladığı görülürken, daha sonrasında ise bu davranışlardan haz duymaya başladığı görülmektedir. Eğlence amaçlı yapılan bu alıştırmalar çocuğun bu davranışları tam anlamıyla öğrenmesini

---

<sup>57</sup> Bozoklu, a.g.e., s.3-4.

<sup>58</sup> Sigmund Freud, *Beyond the Pleasure Principle*. New York: Norton & Company, New York, 1961, s.12-15.

sağlamaktadır. Bebeğin kavramış olduğu hareketleri yinelemesi, kendisinin sahip olduğu becerileri sorgulaması zamanını hoş bir şekilde geçirmek istemesinden dolayı ortaya çıkmaktadır. Çocuğun bedenini, nesnelere algılaması, motor becerilerini öğrenmesi ve kavraması alıştırmalı oyunlar sayesinde gerçekleşmektedir. Öğrenmiş olduğu hareketleri alıştırmalık olarak tekrarlayan çocuk motorik becerileri alanında yeterlilik kazanmaktadır.<sup>59</sup>

### 2.1.6.2. Simgesel Oyunlar

Piaget'in bilişsel gelişimsel kuramında işlem öncesi döneme denk gelen simgesel oyunlar , çocuğun okul öncesi dönemine vurgu yapar ve 2-7 yaş aralığını içermektedir. Bununla birlikte çocukların 3-6 yaş oyun dönemi de Piaget'in simgesel oyunlar dönemine denk gelmektedir. Bu dönemin özelliklerine bakıldığında imgelerin kullanıldığı, duyguların aşırı etki ettiği, çocuğun gerçek yaşam süreçlerine hazırlanmasını sağlayan bilişsel etkinliklerle dolu olduğu görülmektedir.<sup>60</sup>

Bu dönemde çocuklarda görülen diğer bir nitelik ise nesne sembolleştirmedir. Çocuk tarafından bir nesneye aslında nesnenin sahip olmadığı bir özellik yüklenir. Çocuğun dünyasında bir tahta parçası gemi, uzun bir sopa kılıç, bir fayans parçası otomobildir. Sembolleşen nesne ile model alınan nesne arasında benzerlik olması çocuğun sembolleştirmesini kolaylaştırır. Benzerlik bulunmayan nesnelere ise çocuk kendi dünyasında var ederek, şeklini değiştirerek benzerlik sağlamaya çalışır.<sup>61</sup>

### 2.1.6.3. Kurallı Oyunlar

Kurallı oyunlar zihinsel açıdan daha ileri bir seviyeyi gerektirmektedir. 7-8 yaşlarından itibaren görülmektedir. Bu yaşlarda çocukta oyunun getirdiği düzene ve kurallara uyma bilinci oluşmaya başlamaktadır.<sup>62</sup> Piaget kurallı oyunları ve oyun kuralları karşısında çocukların davranışlarını "Çocuğun Ahlak Yargısı" adı verilen monografisinde incelemektedir. Çocuklar erken işlem öncesi dönemde oyunlarını bireysel olarak kurmakta ve kişisel fantezilere henüz yer vermemektedirler. Bu durum ön kural olarak adlandırılmaktadır. Yine de bu ön kural tam anlamıyla bir kural olarak kabul edilmemektedir. Bunun sebebi ise çocuğun henüz o yaşta kurallara bağlı kalamamasından geçmektedir. Geç işlem öncesi dönemdeki çocuklar ise taklit etme yolu ile oyunlarını yaratmakta, durumun kültürel açılarından keyif almaya

<sup>59</sup> Demet Öngen, *Okulöncesi Çağdaki Çocukların Oyun Konusundaki Toplumsal Bilişsel Davranış Örüntüleri ile Oyun Materyalleri Arasındaki İlişki*, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitimde Psikolojik Hizmetler Ana Bilim Dalı, Ankara, s.19 (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi).

<sup>60</sup> İsmail Topkaya, *Oyun eden Eğitimi ve Spor Öğretiminin Eğitsel Temelleri*, Hayat Yayınlar, İstanbul, 2004, s.130.

<sup>61</sup> Kızılluluk, a.g.e., s.22-23.

<sup>62</sup> Poyraz, a.g.e., s.36.

başlamaktadırlar. Dogmatik ve otoritenin yüklemesinden kaynaklanan kuralları birbirleri sayesinde öğrenmektedirler. Zihinsel gelişimleri ve akranlarıyla oluşan ilişkileri doğrultusunda sözü edilen bu kurallar çocuk tarafından özümsemektedir.<sup>63</sup>

## 2.2. OYUN TERAPİSİ

Uluslararası Oyun Terapileri Derneği'nin tanımına göre oyun terapisi şöyle açıklanmaktadır; "eğitim almış oyun terapistleri tarafından teorik bir modeli sistematik bir şekilde kullanarak kişiler arası bir süreç kurmalarını sağlamak, danışanların piko-sosyal güçlüklerle karşılaşmalarını önlemelerine ya da çözmelerine veya ideal bir büyüme ve gelişimlerine yardımcı olmak için oyunun terapötik gücünden yararlanmasıdır."<sup>64</sup>

Van Fleet ise oyun terapisini çocukların doğal oyun oynama yeteneklerini kullanarak, kendisini güvende hissettiği bir ortamda ilişki kurması ve problemlerinin çözümü için kendisine yeni yollar bulması olarak tanımlamaktadır.<sup>65</sup> Sözel ve bilişsel kapasitesi yetişkinler kadar gelişmiş olmayan çocuğun dili oyundur. Çocuklar kendilerini kaygılandıran, üzen veya korkutan travmatik durumları dışı vurabilmek ve anlatabilmek için oyun oynayabilirler.<sup>66</sup>

Schaefer Oyun terapisindeki iyileştirici etmenleri 4 başlık halinde aşağıdaki gibi sınıflandırmışlardır:

- 1) İletişimi Kolaylaştırmak ile İlgili Etmenler; oyun terapisi sayesinde çocuklar kendini ifade edebilirler. Oyuncaklara ve oyunlara yüksek bir dikkat verdiklerinden doğrudan ve dolaylı öğrenme yöntemleriyle öğrenmeleri kolaylaşır.
- 2) Duygusal İyilik Halini Teşvikle İle İlgili Etmenler; çocuklar oyun odasında var olan öfkelerini ve üzüntülerini dışı vurarak bir çeşit katarsis yaşamaktadırlar. Bu durum karşısında ortaya çıkarttığı olumsuz duygularla yüzleşir ve süreçte bu duygularla mücadele etmeyi öğrenir. Diğer bir yandan çocuğun korku ve kaygılarını ortaya çıkartması bu duyguların azalmasını sağlayabilir.

---

<sup>63</sup> Öngen, a.g.e., s.22-23.

<sup>64</sup> [www.a4pt.org](http://www.a4pt.org), (Erişim Tarihi: 10.12.2018)

<sup>65</sup> VanFleet, R., Sywular, A.E. ve Sniscak, C.C., *Child-centered play therapy*. Guilford Press, New York, 2010, s.11.

<sup>66</sup> Schaefer, a.g.e., s.17.

- 3) Sosyal Becerileri arttırmakla ilgili etmenler; Oyun terapisi sayesinde çocuklar iletişim kurma, empati yapabilme, benlik saygısını geliştirme ve güvenli bağlanma ile ilgili yeteneklerini geliştirdikçe sosyal becerilerinde artış görülebilir.
- 4) Kişisel Gücü Arttırmakla ilgili etmenler; oyun terapisi sürecinde Problem çözme becerisi ve iç görüşü gelişen çocuklar kişisel güçlerini ve psikolojik dayanıklılık düzeylerini artırabilirler.<sup>67</sup>

### 2.2.1. Oyun Terapisi Tarihçesi

Freud'un Küçük Hans ile yaptığı analiz öncülüğünde 1900'lü yıllarda çocuklara da psikolojik destek sağlanması gerekliliği anlaşılmaya başlanmıştır. Freud'a göre çocuklar oyun esnasında, deneyimlerini tekrar tekrar yaşayarak kontrol altında tutmaktadırlar. Bu sayede ise yaşadıkları olumsuz duyguları kontrol altına almayı öğrenmektedirler. Ayrıca bilinçdışıdaki arzularını ve öfkelerini oyun sayesinde dışa vurmaktadırlar.<sup>68</sup>

Psikanalitik ekol içerisinde çocuklarla çalışmayı ve oyunu terapi sürecine dahil ettirmeyi devam ettiren kişi ise Melanie Klein'dır. Klein, terapötik oyunun bilinçdışında kalmış olan güdülerini ve arzularını bilinç düzeyine getirebileceğini ve terapistin bunları yorumlayarak çocuğun yaşadığı karışıklığı fark etmesini sağlayabileceğini düşünmektedir.<sup>69</sup>

Anna Freud ise çocuğun oyunu kullanarak terapistte olumlu ve olumsuz aktarım yapabileceğini ve ebeveynleriyle olan ilişkilerinin ve bağlanmasının bu sayede yorumlanabileceğini öne sürmektedir.<sup>70</sup>

Virginia Axline ise; Carl Rogers 'ın temsilcisi olduğu "Danışan Merkezli Hümanistik Terapi" yaklaşımını kendine merkez alarak çocuklarla "Çocuk Merkezli Oyun Terapisi" yöntemini geliştirmiştir. Bu yaklaşımda oyun ve oyuncakların seçimi tamamen çocuğun yönetimindedir. Çocukların iyileşme gücünün kendi içinde doğuştan getirdikleri bir yetenek olduğu düşünülmektedir. Bu sebeple terapist çocuğun içindeki gücü ortaya çıkartmaya çalışır, çocuğu koşulsuz kabul eder, destekler ve çocuğun süreçlerine güvenir.<sup>71</sup>

---

<sup>67</sup> Schaefer, a.g.e., s.18-20.

<sup>68</sup> Schaefer, a.g.e., s.45

<sup>69</sup> Schaefer, a.g.e., s.74

<sup>70</sup> Schaefer, a.g.e., s.47

<sup>71</sup> Schaefer, a.g.e., s.86

### 2.2.2. Oyun Terapisinin Kullanım Alanları

Schaefer, oyun terapisinin 2-12 yaş aralığındaki çocuklarda kullanılabileceğini belirtmektedir.<sup>72</sup>

Norton ise oyun terapisinin;

- Evlat edinilmiş veya koruyucu aile ile kalan çocukların bağlanma ve uyum problemlerinde,
- Travmatik yaşantısı olan çocuklarda (istismar, şiddet, taciz, kaza vb),
- Davranış problemleri olan çocuklarda,
- Öfke kontrol problemleri olan çocuklarda,
- Kaygı bozuklukları olan çocuklarda kullanılabileceğini ve etkili olabileceğini belirtmektedir.<sup>73</sup>

### 2.2.3. Oyuncanın Terapotik Kullanımı

Oyunun en önemli nesnelereinden biri oyuncaktır. Bir oyun terapi odasında da uzmanının yönelimine ve ihtiyacına göre bir çok oyuncak bulunmaktadır. Yönlendirici

Olmayan oyun terapisinin temsilcisi Axline, oyun odasında bulunan oyuncakların çocukların kendine zarar vermeyeceği türden güvenli oyuncaklar olması gerektiğini belirtmektedir. Aynı zamanda oyuncakların çocukların hayal gücünü destekleyen, duygularını ve kaygılarını gösterebilecekleri şekilde seçilmesini vurgulamıştır.<sup>74</sup>

Axline'a göre genel olarak oyun odasında bulunması gereken oyuncaklar şu şekilde listelenmiştir;

- Oyuncak bebekler, biberonlar, pelüş oyuncaklar
- Bebek evi, ailesi ve ev içinde minyatür ev figürleri
- Oyuncak askerler ve savaş oyuncakları
- Oyuncak hayvanlar
- Kuklalar, güncel kahramanlar, maskeler
- Mum boyalar, kil, parmak boya, oyun hamuru
- Kum, su, leğen, kum havuzu
- Oyuncak silahlar

<sup>72</sup> Schaefer, a.g.e., s.89

<sup>73</sup> Carol Crowell Norton ve Byron E. Norton, *Reaching children through play therapy: An experiential approach*, CO: Publishing Cooperative, Denver, 1997, s.143.

<sup>74</sup> Virginia Mae Axline, *Play therapy*, Ballentine Books, New York, 1969, s.234.

- Sanat malzemeleri, boya kalem seti, keçeli kalem, pastel boya, kâğıt, bant, keskin olmayan makas, Çizim kâğıdı
- iki tane oyuncak telefon
- Bloklar ve diğer inşa malzemeleri
- Doktor, polis, asker, hemşire , öğretmen gibi mesleklerin nesnelere
- Tamir araçları
- Oyuncak Şişme adam veya kum torbası.<sup>75</sup>

Kottman ise terapötik olarak kullanılan çeşitli oyuncakları sınıflandırmıştır;

- Aile/ bakım oyuncakları; terapistin çocuğun aile ilişkilerini, bağlanmasını ve kendilik değerini gözlemleyebilmesine yarar sağlamaktadır.
- Agresif Oyuncaklar; çocukların öfke ve saldırganlık duygularını kontrolle bir ortamda dışa vurmasını sağlamaktadırlar.
- İfade oyuncakları; çocukların duygularını ve düşüncelerini güvenli ortamda ifade etmelerini ve problem çözme yeteneklerini keşfetmelerini sağlayan malzemelerdir.
- Taklit/fantezi oyuncakları; çocukların değişik davranış ve tutumları denemelerini sağlayan malzemelerdir.
- Korkunç Oyuncaklar ; bilinçdışı ve bilinçli korkularını fark edip bunları güvenli bir şekilde ortaya çıkarmalarını sağlayan malzemelerdir.<sup>76</sup>

Oyun terapi kuramların da oyuncakların sembolik ve metaforik anlamları bulunmaktadır. Her kurama göre bu anlamlar değişiklik gösterilebilir. Ancak Deneyimsel Oyun terapi Kuramı temsilcisi Norton; bu anlamların kesin bir şey ifade etmediğini, oyuncakların sembolik anlamlarıyla ilgili literatürün çok dikkatli incelenmesi gerektiğini vurgulamaktadır.<sup>77</sup>

#### 2.2.4. Oyun Terapisi Teorileri

Dighton oyun terapisi ile ilgili temelde üç yaklaşım açıklamaktadır;

<sup>75</sup> Axline, a.g.e., s.98.

<sup>76</sup> Terry Kottman, *Play therapy: Basics and beyond*, Alexandria: American Counselling Association, 2001, s.98.

<sup>77</sup> Norton, a.g.e., s.132.

- 1) Yönlendirici Olmayan Oyun Terapisi; bu oyun terapi metodunda terapist, terapi gündemini, zamanın nasıl kullanılacağını ve terapinin odak sorunlarını çocuğa bırakır. Çocuk kendi gündemini belirler ve terapiye yön verir. Bu yöntem çocuk- merkezli bakış açısı temelinde gelişen bir yaklaşımdır. Psikanalitik, Jungian, Rogerian, Çocuk- Merkezli ve Deneyimsel Oyun terapi metotları bu kuramın çerçevesinde şekillenmişlerdir. Bu kuramda çalışan terapistler çocuğun kendi içsel motivasyonuna ve iyileşme gücüne inanmaktadırlar.
- 2) Yönlendirici Oyun Terapisi; bu oyun terapi metodunda lider ve terapiyi yöneten terapisttir. Gündemi terapist belirler ve zamanın nasıl kullanılacağını, terapinin nasıl ilerleyeceğine terapist yön verir. Bu kuram bilişsel davranışçı oyun terapi, filial terapi gibi yapılandırılmış ve yönlendirici terapi yöntemlerinin çıkış noktasını oluşturmaktadır. Bu yöntemler terapistte zaman kazandırmaktadırlar. (Cattanach, 2003) Her hafta hangi oyuncağın ve materyalin kullanılacağı terapist tarafından belirlenirken, çocuğun var olan sorunlarının direkt olarak üzerine gidilir. Bu da çocuğun savunma mekanizmaları zorlar ve değişim için önemli bir terapi ortamı oluşturulmaktadır.
- 3) Eklektik Yaklaşım; bu oyun terapi metodunda terapist hem yönlendirici hem yönlendirici olmayan oyun terapi metotlarından belli başlı özellikler belirlemektedir. Hem çocuk hem terapist ortaklaşa terapi gündemini belirler ve terapiyi beraber yönetmeye çalışmaktadırlar. Bu yaklaşıma örnek olabilecek terapi yöntemleri; öyküsel terapi , aile terapisi ve sanat terapisi olarak gösterilebilmektedir.<sup>78 79</sup>

---

<sup>78</sup> Dighton, R. *Towards a definition of play therapy*, Play Therapy Newsletter of the British Association of Play Therapists, 28, 2001, s.7-11.

<sup>79</sup> Ann Cattanach, *Introduction to play therapy*, Routledge, 2004, s.201.



### 2.3. DEPRESYON

Asıl anlamı 'depressus' olan depresyon 'halsiz, durgun, bıkkın' olarak tanımlanmaktadır. Türkçe 'de depresyon kelimesi depresif ruhsal durum veya bıkkınlık olarak ifade edilmektedir. Depresyonun tanımını Köknel, belirli bir dönemi içeren ve bazen sebebi olmadan oluşan ruh hali, bazense yaşanan bir takım olaylar sonucunda ortaya çıkan bir ruhsal bozukluk olarak yapmaktadır. Depresyon ile ilgili var olan ana düşünce, kişinin yaşanan üzücü durumlar karşısında verdiği tepkiler ve bu tepkileri anlamlandırması sonucunda kişisel hayatında oluşan deformasyonları içermektedir.<sup>80</sup>

Depresyonun bireyi psikolojik açıdan etkilemekte ve kişinin günlük faaliyetlerini bozmakla beraber moral ve motivasyonu olumsuz yönde etkilemektedir. Depresyon kişinin duygu ve düşüncelerin negatif yönde değişmesine sebep olurken karşılaştığı sorunlar doğrultusunda gelecek hayatında da bu olumsuz düşüncelerin varlığını devam etmesini sağlamaktadır.<sup>81</sup>

Chaplin depresyonu kişinin gelecek yaşantısı hakkında olumsuz düşüncelere bürünmesine, işlevselliğinin bozulmasına ve kendilik algısında deformasyonlar yaşamasına sebep olan psikolojik bir buhran olarak tanımlamaktadır. Bu durum sanrılar ile birleştiği takdirde ise patolojik bir hal almaktadır.<sup>82</sup> Düşünce, iletişim kurma ve günlük faaliyetlerde yavaşlama görülürken, kişi öz bakımında azalma, kendini değersiz görme, derin kaygı ve üzüntü içerisinde olma ve işlevsellikte bozulma depresyonun belirtileri arasında yer almaktadır.

Bireyin depresyonda olup olmamasını ortaya çıkaran kriterler arasında bireyin günlük yaşantısında değişim, umutsuzluk, öz bakımda azalma gibi sorunlar yer almaktadır.<sup>83</sup> Depresyon ile ilgili Beck, bireyin duygu durumunda mutsuzluğun hâkim olduğu, olaylar ve durumlara karşı ilgisiz tutumlar sergilendiği, benlik algısında kötümserliğin ön planda olduğu bir duygu durum bozukluğu ifadelerine yer vermektedir.<sup>84</sup>

<sup>80</sup> Özcan Köknel, **Ruhsal Çöküntü: Depresyon**, İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi, 6.Baskı, 2005, s.43-57.

<sup>81</sup> Nevzat Tarhan, **Kendinizle Barışık Olmak**, Duyguların Eğitimi, Timaş Yayınları, 20. Baskı. İstanbul, , 2013 s.24-67.

<sup>82</sup> İpek Şenkal, **Üniversite Öğrencilerinde Çocukluk Çağı Travmaları ve Bağlanma Biçiminin Depresyon ve Kaygı Belirtileri İle İlişkisinde Aleksitiminin Aracı Rolünün İncelenmesi**, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, 2013, s.21-38 (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi).

<sup>83</sup> Şaban Karayağız, **Bipolar ve Unipolar Depresyonda Aleksitimi Düzeylerinin Karşılaştırılması ve Yaşam Kalitesi İle İlişkisi**, Kayseri: Erciyes Üniversitesi Psikiyatri Anabilim Dalı, 2013, s.8-43 (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi).

<sup>84</sup> Aaron Beck, **Depression: Clinical, Experimental and Theoretical Aspects**. Hoeber.1972, s. 256.

Depresyon, kişilerin yaşamları boyunca birçok kez maruz kaldığı bir rahatsızlık ve günlük yaşantılarında aksaklık olarak tanımlanmaktadır. Dünya Sağlık Örgütü depresyonun, bireylerin hayatlarını negatif yönde şekillendiren üç hastalıktan biri olduğunu ileri sürmektedir. Söz konusu depresyon sürecinde bireylerin sosyal yalıtım, fiziksel değişim ve psikolojik buhran yaşadıkları bilinmektedir.<sup>85</sup>

Belirli bir seviyeden daha aşağı bir seviyeye geçme anlamına gelen 'çöküş' kelimesini ifade eden depresyon, Latince olarak, aşağı doğru çekmek, durgunlaştırmak, kederli, anlamlarına gelene 'depressus' ile ifade edilmektedir. Bu terim Türkçe' de depresyon olarak yer almaktadır.<sup>86</sup>

Depresyon; sosyal, ruhsal ve hayata karşı memnuniyetsiz tutumların üzüntü ve keder ile birleştiği bir duygu durumu olarak tanımlanmaktadır. Söz konusu depresyon, olağan duygu durumundaki sapmalar ve duygusal durumu ifade etme olarak iki ayrı anlamda düşünülmektedir. Depresyon sorunsal açıdan fizyolojik etmenlere bağlıyken, sebepleri açısından biyo-psiko-sosyal bir duygu durum bozukluğu olarak nitelendirilmektedir.<sup>87</sup>

İdea, motor faaliyetlerde ve fizyolojik işlevlerde yavaşlama, konuşma, değersizlik ve durgunlaşma, isteksizlik, güçsüzlük, karamsar idea ve duyguların bunaltılı, üzüntülü bir duygu durumu ile birlikte görülmesi depresyon olarak ifade edilmektedir.<sup>88</sup>

### 2.3.1. Depresyon DSM V Tanı Kriterleri

DSM-V' e Göre Tanı Kriterleri: İki haftada aşağıda belirtilen belirtilerin beş tanesi görülmelidir ve işlevselliği büyük ölçüde değiştirmesi gerekmektedir. Bu belirtilerden en az birisi çökkünlük ya da ilgi yitirme olmalıdır.

- Ruhsal yönden kendini güçsüz hissetmek
- Etkinliklere olan ilgide azalmanın olması,
- Yeme tutumlarında bozulma ve kilo verme ya da alma durumunun olması,
- Uyku problemlerinin olması,

<sup>85</sup>Hilal Akçagöz, *Çalışan kadınların, benlik kavramı ile depresyon durumunun incelenmesi benlik kavramı ve ideal benlik kavramı arasındaki fark ile depresyon durumunun değişkenler açısından belirlenmesi*, Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul, s.35-53 (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi).

<sup>86</sup> Mustafa Şeker, *Güreş Eğitim Merkezlerindeki Güreşçilerin Depresyon, Kaygı ve Stres Düzeylerinin İncelenmesi*, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Muğla, 2014, s.6-23. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)

<sup>87</sup> Özcan Köknel, *Ruhsal Çöküntü, Depresyon*, Altın Kitaplar Yayınevi, 6. Baskı. İstanbul, 2005, s.57-62.

<sup>88</sup> Köknel, a.g.e., s.57-62.

- Ajitasyon ya da gerileme,
- Bitkinlik hali,
- Kendini değersiz görme,
- Odaklanma eksikliği ve kararsızlık,
- Tekrarlayan ölüm düşüncesinin olması.<sup>89</sup>

### 2.3.2. Depresyonun Sebepleri

Depresyonun sebepleri ile ilgili birçok hipotez öne sürülmektedir. Genetik, biyolojik ve psikososyal birçok etken birbiriyle iç içe geçmiş bir şekilde depresyon yaşayan kişilerde görülmektedir.<sup>90</sup> Depresyona öncül ve hastalığın sonucu olarak cinsiyet, aile öyküsü, stresli hayat olayları, hayal kırıklıkları, aile işlev bozuklukları, yetersiz ebeveyn bakımı, erken negatif yaşantılar, bağımlı ve obsesif özellikler gibi insanlık özellikleri, güvenli olmayan bağlanma stili, kronik psikiyatrik ve bedensel hastalık, sosyal destek azlığı gibi etkenler sayılabilir.<sup>91</sup>

Depresyon birçok farklı etkenlerden meydana gelmektedir. Bu etkenlerin başlıcaları "fizyolojik", "biyolojik", "kalıtsal" ve "sosyal". Depresyonun sebepleri iki ana grupta incelenmektedir. Birinci grup "predispozan faktörlerdir"; miras, kişilik, aile yapısı, genel kültür ve eğitim düzeyi ikinci grup ise "tetikleyici açığa vuran faktörlerdir"; tüm psikososyal stres faktörleridir.<sup>92</sup>

#### 2.3.1.1. Biyolojik Sebepler

Kişilerde depresyon çeşitlerine bakıldığında distimik, minör depresyon ve diğer hafif derece depresyon tiplerinde genetiğin bir etkisi olmadığı ancak majör ve psikotik depresyonda genetiğin etkili olduğu düşünülmektedir.<sup>93</sup>

<sup>89</sup>Ertuğrul Köroğlu, *Dsm-5 Tanı Ölçütleri Başvuru El Kitabı*, HYB Yayıncılık, Ankara, 2013, s.91-113

<sup>90</sup>Elif Işık, *Depresyon ve Bipolar Bozukluklar Bozukluklar*, Görsel Sanatlar Matbaacılık, Ankara, 2003, s.6-498,

<sup>91</sup>Nurten Kimter, *Gençlikte Din ve Depresyon, Üniversiteli Gençler Üzerinde Amprik Bir Araştırma*, Ekev Akedemi Dergisi, 2014, 18. Sayı, 60, s.233-260.

<sup>92</sup>Cengiz Güleç, *Psikiyatri'nin ABC'si*. 2. Baskı. Say Yayınları, İstanbul, 2009, s.63-65.

<sup>93</sup>Mete Bahar Otlu, *Üniversite öğrencilerinin Depresyon Düzeylerinin ve Ailevi İşlevleri*, Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi Örneği, Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi 23, 2008, s.30-35

### 2.3.1.2. Biyo-kimyasal Sebepler

Depresyonun bir diğ er nedeni olan biyo-kimyasal sebeplerde nöroadrenalin ve serotonin yetersizliđ i sonucu depresyon meydana gelmektedir.<sup>94</sup>

### 2.3.1.3. Psiko-sosyal Sebepler

Psiko-sosyal sebepler depresyona sebep olan bir diğ er etkidir. Kiş iler sosyal ve kültürel olay, olgu ve normlardan etkilenmektedir. Bunun yanı sıra kiş ilerin olumsuz sosyal yaş antıları ve kötü ekonomik durumları depresyonun meydana gelmesinde ve artmasında etkilidir. Erken yaş ta kiş ilerin yaş adıkları travmatik olaylar (ebeveyn kaybı gibi) yetişkinlik döneminde depresyonun oluş masını sağ layan bir durum olarak görülmektedir. Ayrıca kiş ilerin yetişkinlik yaş amındaki kayıpları da depresyonun oluş masında etkili bir neden olarak gösterilmektedir. Kayıplar ve travmatik olaylar yaşayan her insanda böyle bir bozukluk baş lamamaktadır ancak bu etkenler rahatsızlıđ ın baş lamasında biyolojik ve ruhsal yatkınlık olduğ unda önemli etkenler olmaktadır.<sup>95</sup>

## 2.3.2. Depresyon İle İlgili Kuramlar

### 2.3.2.1. Psikoanalitik Kuram

Freud'a göre, depresyon psikoseksüel geliş me dönemlerinde yaş anan bazı durumlardan dolayı ortaya çıkan bir hastalıktır. Oral döneme ilişkin sonuçlanmamış bir çatış ma depresyona sebep olan en önemli durumlardan biri olarak görülmektedir. Freud, depresyonu hayalde ya da gerçekte bir sevgi nesnesinin kaybı ve buna bađ lı olarak kiş inin bilinç dış ında oluş an boşluk ve terk edilmiş lik duygularının sonucu olarak görmektedir. Depresyonda geç oral ve erken anal psikoseksüel geliş im dönemlerinde saplanma olduğ unu belirtmektedir.

Freud "Yas ve Melankoli" adlı kitabında yası ve depresyonu birbirinden ayırmaktadır. Yas döneminde gerç ek bir nesne kaybı söz konusuysen, depresyonda gerçekte kayıp olur ya da olmaz ancak bireyin bir sevgi nesnesini kaybetmesi durumu bulunmaktadır. Depresif bireylerin yitirdikleri sevgi nesnesine karşı duydukları saldırgan dürtüler ve düşmanca duygular kendine dönmektedir. Bu durumda kiş inin

<sup>94</sup> Cengiz Güleç, *Psikiyatri'nin ABC'si*. 2. Baskı, Say Yayınları, İstanbul, 2009, s.121-148.

<sup>95</sup> Güleç, a.g.e., s.121-148.

benlik değerini azaltmakta ve ego gücünü düşürmektedir. Süper egonun cezalandırıcı yönü ağır basmakta ve kişinin narsistik yaralanmalar almasına sebep olmaktadır.<sup>96</sup>

### 2.3.2.2. Kişilerarası Kuram

Bu teoriye göre depresyon, kişiler arası iletişim, etkileşim ve sosyal bağlantılar sonucunda ortaya çıkmaktadır. Kişinin hayatında travmatik olaylar yaşanması, kayıplar, ilişki sorunları gibi durumlar sonucunda depresyon ortaya çıkabilmektedir. Diğer bir yandan bu kuram; depresyonun önlenmesinde de sosyal etkileşim ağlarının etkili olduğunu ve kişiyi çözüme kavuşturabileceğini vurgulamaktadır.<sup>97</sup>

### 2.3.2.3. Davranışçılık kuramı

Yaşamın ilk yıllarında insanların tecrübe ettiği olaylar, ileriki dönemlerde hayatlarını şekillendirirken önemli bir role sahip olmaktadır. Bu yaklaşım, depresyonun “öğrenilmiş çaresizlikle” ilgili olduğu görüşünü ortaya koymaktadır. Günlük yaşantılarında yeteri kadar başarılı olamayan kişiler, yaşamlarının belirli zamanlarında bu duruma çare aramakta ve çocukluk dönemlerinde yaşadıkları olumsuz duygular varsa bunlarla yüzleşmektedirler. Tekrar işlevsel olabilmek için gerekli yolları bulamamakta ve olumsuz yaşam olaylarını genel yüklemeler halinde örneğin; “arkadaş ilişkilerimde çok iyi değilimdir” ya da “hiçbir şeyi asla doğru yapamam” gibi kalıcı etkenlere bağladıkları zaman depresyona girmektedirler.<sup>98</sup>

Seligman, Abramson ve Teasdale öğrenilmiş çaresizlik kuramını yeniden düzenlemişler ve bireyin olumsuz yaşam olaylarına dair olan bilişsel kalıplarının üzerinde durmuşlardır. Kişi başarısızlığını birçok nedene bağlayabilmektedir. Bunların bir kısmı kişisel, çevresel, geçici ya da kalıcı nedenler olabilmektedir. Eğer kişi, olumsuz yaşam olaylarını bireysel, kalıcı ve genel sebeplere bağlıyorsa depresyona girme olasılıkları artmaktadır. Kişi, olumsuz olayları bireysel nedenlere bağlarsa, benlik saygısında azalma olması yüksek bir ihtimaldir. “Nedensel inançların durağanlığı, çaresizlik ve depresyonun kronikliğini etkilemektedir. Bu yüzden kişi olumsuz olayları genel veya kalıcı bir sebeple açıklarsa depresif tepkilerinin de kalıcı olma ihtimali, olay nedeniyle oluşan zararın yayılma ihtimali artacaktır.”<sup>99</sup>

---

<sup>96</sup>Yusuf Alper, *Depresyonun Psikodinamiği*. I Sayıl (ed): İntihar’da, Ege Psikiyatri Yayınları, İzmir, 2002, s.39-46.

<sup>97</sup>Alper a.g.e., s.39-46

<sup>98</sup>İhsan Dağ vd., *Anormal Psikolojisi*, (*Abnormal psychology*). Türk Psikologlar Derneği yayınları, 2004, s.256

<sup>99</sup>Christopher Peterson ve Martin E. Seligman, *Causal explanations as a risk factor for depression*, Theory and evidence, *Psychological review* 91.3, 1984, s.347.

#### 2.3.2.4. Kognitif Kuram

Bilişsel faaliyetleri ve bilişsel süreçleri baz alarak depresyonun nedenlerini araştıran diğer bir kuramcı Aaron Beck'tir. Beck'e göre depresyon, kişinin yaşam deneyimlerinden dolayı düşüncelerinde oluşan hatalı kalıplar sonucunda oluşmaktadır. Bireyin kendisine attığı olumsuz düşünceler (sorunlu, uyumsuz, yetersiz, değersiz vb.) özgül ya da özgül olmayan stresi aktive etmekte ve depresif bir tablo ortaya çıkmaktadır. Beck'e göre depresyondaki kişilerin, hayatın ilk yıllarında yaşadıkları olumsuz deneyimler sonucunda bir takım olumsuz şemaları oluşmakta ve her yeni olumsuz yaşantı da bu şemalar harekete geçmektedir. Bu sebeple depresyondaki bireyde kısır bir döngü oluşmaktadır.<sup>100</sup>

#### 2.3.2.5. Varoluşsal Yaklaşım

Varoluşçu yaklaşımın temsilcilerinden M. Boss'a göre, depresif kişi; hayat ile ilgili sorumlulukları üstlenme anlamında zorlanan, otantik, bağımsız ve özgür düşüncelere kendini açamayan kimse anlamına gelmektedir. Bu sebeple depresyon yaşayan bireyler kendi varlıklarına ve düşüncelerine güvenmek yerine, başkalarının arzu, istek ve beklentilerine göre hareket etmeye çalışmakta, başkalarının sevgisini yitirmemeye uğraşmaktadır. Depresyonda görülen suçluluk duygusu ve benlik saygısının azalması bu varoluşsal suçluluk duygusu kaynaklık etmektedir. Otantik bağlantılar kurmakta, kendini doğanın ve varoluşunun özgürlüğüne bırakamayan depresif kişinin bağlanabildiği tek zaman geçmiş olmaktadır.<sup>101</sup>

#### 2.3.2.6. Beck'in Depresyon Modeli Ve Bilişsel Terapisi

Beck'in depresyon modeli 1960'lı yılların ilk dönemlerinde oluşmaya başlayan sistematik klinik gözlemlerden ve deneysel çalışmalardan türemiştir. Deneysel ve klinik yaklaşımların birbirleri ile etkileşiminin modelin ve modelden türeyen psikoterapinin hızla gelişmesine imkân sağladığı bilinmektedir.<sup>102</sup> Beck, depresyonun psikolojik yapısını açıklamak için üç özgül kavram ileri sürmektedir: 1) bilişsel üçlü (cognitive triad), 2) şemalar ve 3) bilişsel hatalar (hatalı bilgi işleme).<sup>103</sup>

Bilişsel üçlü hastanın kendisi, geleceği ve idiosenkratik alanda tecrübelerini karşılayan üç ana bilişsel örüntüden oluşmaktadır. Üçlünün ilk ögesi hastanın kendisi hakkındaki negatif bakış açısından oluşmaktadır. Kişi bu evrede kendini yetersiz,

<sup>100</sup> Alper a.g.e., s.39-46

<sup>101</sup> Alper a.g.e., s.39-46

<sup>102</sup> Aaron Beck vd., *Cognitive therapy of depression*, The Guilford Press, New York, 1987, s.34-47.

<sup>103</sup> Beck vd., a.g.e., s.74-83.

hastalıklı, kusurlu ya da eksik bir birey olarak görmektedir. Hoşuna gitmeyen tüm tecrübelerini kendisinde var olan psikolojik, fiziksel veya ahlaki bozukluklara yükleme eğiliminde olduğu görülmektedir. Beck modeli, depresyonun fiziksel bulgularının da açıklayabilmektedir. Apati ve düşük enerji hastanın bütün çabalarında başarısızlığa mahkum olduğu inancından kaynaklanır. Gelecek hakkındaki olumsuz bakış açısı "psikomotor inhibisyona" yol açabilir.<sup>104</sup>

Beck'in modelinin diğer önemli bölümü ise şemalar kavramından oluşmaktadır. Şema kavramı, depresif kişinin yaşamında birçok nesnel olumlu etkenin varlığına karşın niçin acı ve kendine zarar verici tutumlar ı sürdürdüğünü açıklamakta kullanılmaktadır. Herhangi bir ortam birçok uyarımdan oluşmaktadır. Birey özgül uyarımlara seçici olarak dikkat eder, bunları bir örüntü halinde birleştirir ve o ortam kavramsallaştırır.<sup>105</sup>

**Bilişsel Hatalar (Hatalı Bilgi işleme):** Depresif kişinin düşünmesindeki sistematik hatalar, karşıt bulguların varlığına karşın, hastanın olumsuz kavramlarının geçerliliğine olan inancını sürdürmesine yol açmaktadır.

1. Mantığa dayanmayan çıkarsama (bir tepki seti): Aksini savunan bir bulgu olduğu ya da savunan bir buldu olmadığı durumlarda belli bir teoriye ulaşmaktır.

2. Seçici soyutlama (bir uyarım seti): Bütünün tek bir detayına odaklanıp, diğer faktörleri görmezden gelip, bütün deneyimi o ayrıntıya göre kavramsallaştırmaktır.

3. Aşırı genelleştirme (bir tepki seti): Bir ya da daha fazla rastlantısal olayı göz önüne alarak genel kural veya sonuç örüntüsünü her ortama uygulamaktır.

4. Büyütme ve küçültme (bir tepki seti): Bir olayın büyüklük ve anlamındaki bozukluk derecesine dayanan hatalardır.

5. Kişiselleştirme (bir tepki seti): Kişinin, herhangi bir bağlantı kurmak için hiç bir temel olmaksızın, olayları kendisine bağlaması eğilimidir.

6. Mutlakçı, iki uçlu düşünme (bir tepki seti): Yaşanılan tecrübeleri zıt uçlardan oluşan iki kategoriden birine yerleştirme eğilimidir; örneğin, güzel- çirkin, şeytan-melek. Kişi kendini tanımlarken en uçtaki negatif kategoriye seçmektedir.<sup>106</sup>

Bu yaş grubu çocukları özdeşim kurarak ve model olarak öğrendiği için; anne-babaların günlük alışkanlıkları çocukları da doğrudan etkilemektedir.<sup>107</sup>

<sup>104</sup> Beck vd., a.g.e., s.74-83.

<sup>105</sup> Beck vd., a.g.e., s.85-91.

<sup>106</sup> Haluk Arkar, **Beck'in depresyon modeli ve bilişsel terapisi**, Düşünen Adam: Psikiyatri ve Nörolojik Bilimler Dergisi, 5(1-3), 1992, s.37-40.

<sup>107</sup> Duygu Akçay ve Hilal Özcebe, **Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi**, Çocuk Dergisi, 12(2), 2012, s.66-71.

### **2.3.3. Depresyonun Belirtileri ve Bulguları**

#### **2.3.3.1. Genel Görünüm ve Dışa Vuran Davranışlar:**

Depresyon yaşayan bireylerin hareketlerinde ve tutumlarında yavaşlama ve durgunluk görülmektedir. Bu yavaşlayan ruhsal süreçlerin bir dışa vurumu olabilmektedir. Yüzlerinde üzüntülü bir görünüm, omuzlarda ve sırtta çökük bir duruş bulunabilmektedir. Konuşmak, iş yapmak, yürümek gibi eylemler zar zor olmaktadır. Çoğunlukla sıkıntılı ve endişeli gözükümleridir.. Yerinde duramama, sürekli dolaşma, el ovuşturma, saçları, deriyi, giysileri ya da diğer objeleri ovma ya da çekiştirme gibi psiko-motor ajitasyonlar da görülebilmektedir.<sup>108</sup>

#### **2.3.3.2. Konuşma ve İlişki Kurma:**

Depresyondaki bireylerde konuşma tarzı yavaş ve alçak seslidir. Hasta soruları cevaplamak istemez hatta ağır depresyonlular da hiç konuşmama (mutizm) görülmektedir. Psiko-motor yavaşlama tanıları arasında konuşmanın yavaşlaması, yanıtlaması gereken zamanın uzaması, yumuşak ve tek düzey de ses tonu ve cümlelerin azalması ya da hiç konuşmama davranışında bulunmaktadır. Sözlü iletişimde ise karamsarlık, mutsuzluk, sıkıntı, umut yoksunluğu ve yalnızlık kelimelerini anlatacak kelimeler seçilir. Acı kaygı ve farklı negatif duygular beden dili yardımıyla gösterilir. Jestlerde de azalma olduğu görülmektedir.<sup>109</sup>

#### **2.3.3.3. Duygulanım:**

Üzüntünün, acı hissetmenin rahatsızlığın daha net şekilde sorunları çökmüş duygu durum meydana gelmektedir. Bu hastalarda görülen belirtiler ağlama nöbetleri, tedirginlik, anksiyete sorunları, yerinde duramama derecesinde hareketlilik ve öfke nöbetleri tarzındadır. Depresyon sorunu yaşayan hastalar genellikle ikindi ve akşama doğru olan zaman diliminde kendilerini daha rahat hissederler. Genel isteksizlik sorunları, hiçbir şeyden mutlu olamama, hemen öfkelenebilme, çevresindeki insanlardan soğuma hatta nefret etme ya da ihtimali az olsa dahi bazı hastalarda sevdikleri insanlara karşı hislerini kaybetmesi hali görülmektedir.<sup>110</sup>

---

<sup>108</sup> Şenkal, a.g.e. s.13-31

<sup>109</sup> Müne Aktay, Üniversite öğrencilerinde aleksitimi ve depresyonun yordayıcısı Olarak bağlanma stilleri, İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul, 2014, s.11-31 **(Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi).**

<sup>110</sup> Cengiz Güleç, Psikiyatri'nin ABC'si. 2. Baskı, İstanbul, Say Yayınları, 2009, s.110-168



Karamsarlık, kötümserlik, mutsuzluk, sıkıntı, umutsuzluk, yalnızlık gibi duygulanımları içeren kederlilik hali, hissedilen acıya eş olarak yükselmiş olan duygulanımdır. Zihinsel işlevlerde zayıflamaya, kederli ya da tedirgin halin varlığı sebep olur. Bu durum, hayattan zevk almayı da engeller.<sup>111</sup>

#### **2.3.3.4. Bilişsel Yetiler:**

Depresyondaki bireylerin bilişsel yetilerine bakıldığında kişinin bilinci genelde açıktır. Fakat çok ağır depresif durumlarında bilinçte disoryante meydana gelebilir. Genelde algıda değişiklik yaşanmaz. Çok az olsa bile hastalarda suçlayıcı ve aşağılayıcı işitsel olasılıklar olduğu iddia edilebilir. Hatırlamada zorluk ve unutkanlık gibi sorunlar olabilir fakat bellek bozukluğu görülmez. Bir konuda dikkatlerini yoğunlaştırmada zorluk yaşarlar. Ağır üzüntü ve dikkat sıkıntısı yaşandığında belirli işlerini yapamayacak düzeyde unutkanlık yaşarlar. Zamanın algılanması gerçek de yer zaman ve insan yönelimi tamdır fakat zamanın çok yavaş ilerlediği ve hiç bitmeyecek gibi hissedildiği söylenir.

Gündelik hayatta kararlar alımında bile zorluk çektiklerini söyleyen hastalar, genellikle zorluk yaşarlar. Depresyon sorunu yaşayan hastalarda genellikle bellek fonksiyonlarında azalma, hatırlama da eksiklikler olması ve bellek yoksunluğu oluşur. Depresyon hastalarına bunama(demans) tanısı konulduğu bile görülmüştür bunun sebebi ise ciddi şekilde unutkanlık yaşamalarıdır. Hastalar genellikle gerçekçi ve mantıklı kararlar vermede zorlanma ve kararsızlıklarından şikâyet etmektedirler.<sup>112</sup>

#### **2.3.3.5. İdea Akımı ve İçeriği:**

Geçmişte ona kötü duygu veren anı, pişmanlık, korku, çaresizlik, umutsuzluğun olduğu düşünce (idea) iyice yavaşlamaktadır. Hastada kendini suçlama yönelimi, gelecek hakkında kötü düşünceler, yaşam sorunlarından kendini sorumlu hissetme gibi durumla eskideki haline oranla daha şiddetlenmiştir. Kendisini işe yaramaz ve değersiz gören, zamanla varlığının ve yaşamının gereksiz olduğunu söyleyen hastalarda özsaygı azalması görülmektedir.<sup>113</sup>

Değersizliğini kanıtlayacak sebepler bulmaya çalışan hasta bunun için en önemsiz hatalarını bile abartır ve böylece önceden oluşan veya şu anda olan

<sup>111</sup>Tayfun Doğan, and Barbaros Çetin. "Üniversite öğrencilerinin sosyal zeka düzeylerinin depresyon ve bazı değişkenlerle ilişkisinin incelenmesi." *Sakarya Üniversitesi, Sakarya* (2006), s.12-28

<sup>112</sup> Güleç, a.g.e., s.110-168

<sup>113</sup> Orhan Öztürk, Ruh sağlığı ve bozuklukları, İstanbul, Nobel Yayın Dağıtım, 2004, s.317-389

durumlarla alakalı abartılı bir suçlama hissi meydana gelir. Böylece tüm bunlar için kendini suçlamaya yönelimlidir. Cezalandırılma beklentisi ve intihar girişimine, kendini suçlama ve değersizlik içeren düşüncelere (idealara) neden olabilir.<sup>114</sup>

### 2.3.3.6. Fizyolojik Belirtiler:

Hasta da iştah ve kilo kaybı çökmüş duygu duruma bağlı olarak yoğunlukla görülmektedir. Ayrıca seyrekte olsa aşırı yeme ve kilo alma görülebilir. Enerji azlığı, halsizlik, hemen yorulma, cinsel istekte azalma, cinsel eylemlerden haz almama görülmektedir. Evrensel olarak depresyondaki tüm hastalarda cinsel işlev kaybı görüldüğü söylenebilir ve erkek hastalarda genel olarak libidonun, cinsel işlevin azaldığı hatta tamamen yok olduğu görülür, kadın hastalarda ise cinsel istek kaybı görülmez.<sup>115</sup>

Uyku problemlerine insomnia ve hipersomnia denilmektedir. İnsomnia, uyumada güçlük, uykudan sürekli uyanma, erken uyanma ve tekrar uykuya dalama şeklinde ortaya çıkmaktadır. Hipersomnia ise gerekli olan uyku süresinden fazla uyuyabilmek, gün boyu ya da gün içerisinde fazla uyumak şeklinde ortaya çıkmaktadır.<sup>116</sup>

---

<sup>114</sup> Ertan Tezcan, Depresyonun ayırıcı tanısı, Duygu durum Dizisi, 2, 2004, s.77-98,

<sup>115</sup> Şaban Karayağız, Bipolar ve Unipolar Depresyonda Aleksitimi Düzeylerinin Karşılaştırılması ve Hayat Kalitesi İle İlişkisi. Kayseri, Erciyes Üniversitesi Psikiyatri Anabilim Dalı, 2013, s.11-27(**Uzmanlık Tezi**)

<sup>116</sup> Erdal Hamarta, Üniversite Öğrencilerinin Yakın İlişkilerindeki Bazı Değişkenleri (Benlik Saygısı, Depresyon ve Saplantılı Düşünme) Bağlanma Stilleri Açısından İncelenmesi, Konya Selçuk Üniversitesi, 2004, s.13-29(**Yayınlanmamış Doktora Tezi**)

## 2.4. DEPRESYON VE ANNELİK

Bireyde majör depresyon tanısının konulması için söz konusu bireyde depresyon semptomlarından en az beşinin iki haftadan fazla sürede var olması gerekmektedir. Bu semptomlar içerisinde isteksizlik ve ya depresif ruh durumu yer almaktadır. Diğer semptomlar aşırı uyku ya da uykusuzluk hali, ciddi oranda kilo kaybetmek ya da kilo almak, psikomotor ajitasyon ya da retardasyon, enerji kaybı ve halsizlik, suçluluk ve değersizlik hissi, konsantrasyon problemleri ve intihar düşüncelerini içerir. Bahsedilen bu semptomların, kişide var olan bir rahatsızlık ve kullandığı herhangi bir ilaçtan kaynaklanmaması gerekmektedir. Yine bu semptomların bireyin günlük yaşantısındaki faaliyetlerini büyük ölçüde etkiliyor olması gerekmektedir. Beck, depresyona sebep olan faktörlerden bir olarak düşünce süreçlerinden bahsetmektedir. Beck bilişsel teorisinin ana düşüncesi olarak depresyon hali içerisindeki kişilerin bu hale sebep olan faktörlerin negatif duygu ve düşüncelerin kişilerin günlük hayattaki faaliyetlerinde benimsediklerini ifade etmektedir. Yine Beck bu duygu-durumu içerisinde olan bireylerin gelecek yaşantılarında da yaşamı olumsuz değerlendirdiklerinden bahsetmektedir.

Depresyon içerisinde olan kişilerin hatırlamak istemedikleri olaylar ile karşılaştıkları zaman, şekillenmiş şemaları doğrultusunda olumsuz şemaları uyarılmaktadır. Bu depresyon halindeki kişilerin gerçeklik algıları da önyargıları doğrultusunda değişmektedir. Bu algılar sebebiyle gün yüzüne çıkan şemalar bu kişilerde sürekli olarak başarısızlık hissine, kötü sonuçlanan olayların kaynağının kendileri olduklarına ve değersiz olduklarına inanmaktadırlar.<sup>117</sup> Negatif şemalar çarpıtılmış şemalar ile birleşince depresif üçlü oluşmakta ve bunun neticesinde kişinin karamsar ruh hali oluşmaktadır. Geleceğe dair oluşan negatif düşünceler kişinin var olan veya oluşabilecek sorunlar karşısında savunmasız kalmasına sebep olmaktadır. Bu düşünceyle kişiler kendi geleceklerini olumsuz yönde etkilediklerini düşünen teorisyenler, bu düşünceye engel olabilen kişilerin hayatlarında daha aydın kişiler olabileceklerini savunmaktadırlar. Oluşan durum ve olaylara karşı verdiğimiz duygusal tepkiler, dış dünyaya ait algılarımızı etkilemektedir. Depresyon halinde olan bireylerin ise dış dünyayı normal duygu-durumuna sahip bireylere göre daha farklı yorumladıkları bilinmektedir. Beck oluşturduğu teori ile gerçeklik algısı bozulan

---

<sup>117</sup> David Clark ve John D. Teasdale, *Diurnal variation in clinical depression and accessibility of memories of positive and negative experiences*, Journal of abnormal psychology, 91(2), 1982, s.87.

kişilerin çevreye karşı önyargılı hallerinin kendilerini daha kötü bir durumun içine sürüklediklerini söylemektedir.

Bu alanda yapılan çalışmalara bakıldığında depresyonun hayat boyunca yaygınlık oranı kadınlarda %20-30 civarında olup, bu durumun kişinin çocukluk dönemlerinde oluşmaya başladığı gözlemlenmiştir.<sup>118</sup> Buna ek olarak depresyonun çoğunlukla diğer bozukluklarla birlikte görüldüğü de söylenebilmektedir. Yapılan literatür taramasında elde edilen Kessler ve arkadaşlarının yaptığı 20 araştırmaya bakıldığında bu durumun bu araştırmalarla desteklendiği görülmektedir. Depresyon yaşayan bir annenin çocuklarında da davranışsal ve duygusal bozukluklar olduğu gözlemlenmiştir. Yine aynı araştırmada yüksek düzeyde depresyon belirtilerine sahip olan ebeveynlerin kendi çocukluk dönemlerinde fazla içselleştirme yaptıkları bulguları elde edilmiştir. Doğum sonrası depresyon yaşayan annelerin daha sonrasında çocuklarına bakıldığında, aynı şekilde bilişsel ve davranışsal sorunlara rastlanmaktadır.<sup>119</sup> Annelerde doğum sonrasında oluşan depresyon çoklu psikiyatrik problemler ile birlikte görülebilmektedir.<sup>120</sup> Farklı görüşlere bakıldığında depresif bir anneye sahip olan çocukların yüksek patolojik sorunlarının oluşabileceği riskinin yanı sıra, davranışsal problemlerli çocukların da annelerde günlük faaliyetlerin bozulmasına ve depresyona sebep olacağı düşünülmektedir. Beck depresyonun, bireyin kendisi ve diğerleri hakkındaki duygu ve düşüncelerini etkilediğini öne sürmektedir.<sup>121</sup>

Annenin ruhsal durumu aile içerisindeki işlevi, sorunlarla başa çıkma durumunu etkilemekte ve ailenin diğer üyelerini, aile içi iletişimi ve aile bireylerinin ruhsal durumları da doğrudan veya dolaylı olarak etkilenmektedir.

Doğum sonrasında aileye giren çocuk ailenin bir süreliğine karmaşık bir hal almasına sebep olmaktadır. Yapılan bir araştırmada Mattessich ve Hill evliliğin yeni doğanla birlikte memnuniyet oranını etkilediğini düşünmektedir. Aile içerisinde oluşan bu değişiklik sonrasında ergen bir çocuğa sahip olan ailelerin kendi ilişkilerine ve öz bakımlarına önem vermeleri gerekmektedir.<sup>122</sup> Genel olarak bakıldığında bazı ailelerin doğum sonrasında kendilerine vakit ayıramadıkları ve birbirlerine karşı düşmanca

---

<sup>118</sup> Dan Blazer vd., *The prevalence and distribution of major depression in a national community sample: the National Comorbidity Survey*, 1994, s.979-986.

<sup>119</sup> Dan vd., a.g.e., s.979-986.

<sup>120</sup> Geraldine Downey ve James C. Coyne, *Children of depressed parents: an integrative review*, Psychological bulletin, 108(1), 1990, s.50.

<sup>121</sup> Andrea Chronis vd., *Maternal depression and early positive parenting predict future conduct problems in young children with attention-deficit/hyperactivity disorder*, Developmental psychology, 43(1), 2007, s.70.

<sup>122</sup> Paul Mattessich ve Robert Hill, *Life Cycle and Family Development*, In M. B. Sussmann & S. K. Steinmetz (Eds.), Handbook of Marriage and the Family, Plenum, New York, 1987, s.447

tavırlar sergiledikleri görülmektedir. Bunun sonucunda ise aile ilişkileri doğum sonrasında iki yıl gerilemektedir.<sup>123</sup>

Lewis'e göre aile fonksiyonlarının temel gereklilikleri, aile üyeleri arasındaki ilişkiyi arttırma, bireysel gelişime yardım etme ve tüm üyelerin sağlıklarını kontrol etmeyi içermektedir.<sup>124</sup> Smilkstein, tüm aile bireyleri için etkili biçimde bir aile fonksiyonu oluşturmak için beş amaç karşılanmalıdır. Bu amaçlar; uyumluluk, ortaklık, gelişme, duygusal yakınlık ve kararlılık olarak sıralanabilir. Aile dinamikleri major depresyonun gelişiminde, izlenen yolda ve tedavisinde önemli rol oynar ve bu rol son on yıl içerisinde daha açık biçimde gözlemlenir hale geldi. Bu durumla ilgili çok az araştırma bulunmaktadır.<sup>125</sup> Yapılan bir araştırmada Sarmiento ve Cardemil, aile dinamiği ve depresyon arasındaki ilişkinin kadınlarda erkeklere oranla daha fazla olduğunu öne sürmektedirler. Sheber ve Sorensen aile içerisindeki iletişimin eksikliğini ve sosyal destekten yoksun olmanın depresyona yakınlığı arttırdıklarını düşünmektedirler.<sup>126</sup>

Avison ve McAlpine, Hops, Levinshon, Andrews ve Robertsve McFaarlane, Belissimo, ve Norman, Lange, Barrera, ve Garrison-Jones, Keitner, Miller, ve Epstein, Keitner, Miller, Epstein, Bishop, ve Fruzzetti tarafından yapılan klinik olan ve klinik olmayan araştırmalara bakıldığında, ailenin sosyal çevresinde ve dinamiklerinde oluşan deformasyon ve işlevselliklerinde görülen eksikliklerin depresyon oluşumunda etkili olduğu görülmektedir. Yapılan araştırmalar ve deneyler sonucunda majör depresyon içerisinde olan kişilerin hayatlarının bir çok alanında işlevsel ve iletişimsel açıdan sorun çözme yetilerinin azaldığı da görülmektedir.<sup>127</sup>

#### 2.4.1. Anne ve Çocuk İlişkisinin Önemi

Çocuğun gelişiminde birçok faktör rol oynamaktadır. Bu faktörlerin bir kısmını çevresel faktörler oluştururken bir kısmını da genetik faktörler oluşturmaktadır. Çocuğun yetiştiği toplum, ailenin sosyo-ekonomik durumu çevresel faktörleri

<sup>123</sup> Samuel Gladding, *Family therapy: History, theory, and practice*, Pearson, 2015, s. 103-111.

<sup>124</sup> Frances Marcus Lewis, *Family focused oncology nursing research*, Oncology Nursing Forum, 31(2), 2004, s.288-292.

<sup>125</sup> Gabriel Smilkstein, *The family APGAR: a proposal for a family function test and its use by physicians*, J fam pract, 6(6), 1978, s.1231-1239.

<sup>126</sup> Ingrid Sarmiento ve Esteban V. Cardemil, *Family functioning and depression in low-income Latino couples*, Journal of marital and family therapy, 35(4), 2009, s.432-445.

<sup>127</sup> Gabor Keitner ve Ivan W. Miller, *Family functioning and major depression: an overview*, The American Journal of Psychiatry, 147(9), 1990, s.1128.

oluşturmaktadır. Çocuğun ruhsal durumunu ve gelişimini bu çevresel faktörlerin önemli ölçüde etkilediği bilinmektedir.<sup>128</sup>

Çocuk aile içerisinde ilişkisel deneyimini ilk olarak anne ile sağlamaktadır. Bu ikili bağ çocuk daha anne karnındayken anne ile kurulmaktadır. Anne rahmindeki çocuk ilk andan itibaren annenin duygusal ve ruhsal durumunu hissetmeye başlamaktadır. Winnicott'a göre "yeterince iyi anne" çocuğun gereksinimlerine uyum sağlayabilen ve etkin bir şekilde bu ihtiyaçları karşılayan kişidir. Çocuğun ilişki kurma yeteneğinin gelişebilmesi ve anneye güvenli bir bağ oluşturabilmesi için başlarda bu ihtiyaçların eksiksiz şekilde karşılanması gerekmektedir. Depresyon düzeyi yüksek bir anne bu ihtiyaçlara cevap vermekte zorlanmaktadır.<sup>129</sup>

Diğer memeli hayvanlara bakıldığında insan yavrusunun anneye olan bağlılığı ve bu bağlılığın süresi dikkat çekmektedir. İnsan diğer memelilerin doğum sonrasındaki gelişimine oranla bu olgunluğa 20 ay sonra ulaşmaktadır. Bu durum anne ile bebeğin ilk yıllarının biyolojik açıdan da ne kadar önemli olduğunu kanıtlamaktadır. Anne ile çocuğun bahsedilen bu kritik dönemde hangi sebeple olursa olsun ayrı kalmasının çocuk üzerinde olumsuz yönde çok büyük etkileri olabilmektedir. Dolayısı ile annenin çocuğa karşı tavırları çocuğun ruhsal sağlığını etkilemektedir.

Annelik yaşamın en zorlu ve önemli süreçlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Annelerin psikolojik açıdan kendilerini iyi hissetmeleri çocukla kuracağı ilişki için de önemli görülmekte ve bu durumun çocukla anne arasında güvenli bir bağ kurmasını sağlayacağı düşünülmektedir. Buna karşın annenin depresif ruh hali içerisinde olması da yine aynı ölçüde çocuğun gelişimine yansımaktadır. Çünkü "annelik", hem fizyolojik hem de psikolojik değişimleri olan bir süreç olarak tanımlanmaktadır. Annelik duygusu içgüdüsel olarak var olması ile birlikte doğum sonrasında da bu duygunun yoğunlaştığı bilinmektedir. Annelik yaşam boyunca süren ve gelişen bir oluşum olarak kabul edilmektedir.<sup>130</sup> Bu süreç içerisinde annenin kendine olan inancı, çocuğu nasıl değerlendirdiği ve çocuğa zorluklar karşısında nasıl yardımcı olduğu çocuğun gelişimini büyük ölçüde etkilemektedir.

Anne ve çocuk arasında güçlü bir etkileşimin olduğu bilinmektedir. İkili ilişkide bulunan kişilerin karşı tarafa duyarlı davranışlarda bulunmaları sonucunda olumlu etkileşimler oluşmaktadır. Bu ilişkilerde kişinin partnerinin duygusal durumuna önem

---

<sup>128</sup> Özdoğan, a.g.e., s.5.

<sup>129</sup> Donald Woods Winnicott vd., *Oyun ve gerçeklik*, Metis yayınları, 2007, s.32-67.

<sup>130</sup> İlknur Meşe, *Engellenmiş Annelik: Zihinsel Engelli Çocukların Anneleri*, Electronic Turkish Studies, 8(12), 2013, s.841-858.

göstermemesi, ihtiyaçlarına karşılık verememesi sonucunda ilişkinin niteliği olumsuz yönde etkilenmektedir. Kişinin çocukluk dönemlerinde böyle bir durum ile karşılaşması, ileriki yaşamında olumsuz etkilere ve bozukluklara sebep olmaktadır.<sup>131</sup>

#### 2.4.2. Anne-Çocuk Oyunun Önemi

Anne ve çocuğun arasındaki bağın kuvvetlenmesine oyunun büyük bir etkisi olduğu bilinmektedir. Bu oyunlar, çocuğun anne ile olan fiziksel ve duygusal yakınlığını güçlendirici etkiye sahiptir. Anne ve çocuğun beraber oyun oynamaları birbirlerinin ihtiyaçlarını gidermelerine ve aradaki bağın daha güçlü bir hal almasını sağlamaktadır. Bu oyunlar, çocuğun ikili ilişkileri ve aile içi ilişkileri anlaması açısından önemli görülmektedir.

Çocuğun oyun oynarken özgür olması ve bir başkası tarafından yönlendirilmemesi çocuğun yaratıcı olmasını sağlamaktadır. Çocuk merkezli oyunlardaki amaç, çocuğun kendi iç dünyasını keşfetmek onu anlayabilmek ve kuvvetli bağların oluşumunu sağlamaktır. Çocuğun ebeveynleri ile kurduğu oyun odaklı ilişki çocuğun psiko-sosyal gelişimi açısından değerli görülmektedir.<sup>132</sup> Bu süreçte başkalarıyla kurulan oyun dışında anne ile kurulan oyunun önemi çocuğun normal gelişimi açısından önemli olmaktadır. Sosyo-ekonomik düzeyi yüksek olan anneler ve çocukları ile olan ilişkileri doğrultusunda literatürde birçok araştırma yer almaktadır. <sup>133</sup> Sosyo-ekonomik düzeyi düşük olan ailelerde eğitim yetersizliği ve sağlıklı olmayan anne baba tutumları nedeni ile birtakım sıkıntılar yaşanmaktadır. Bundan dolayı eğitimsel çalışmaların bu tip aileler üzerinde yoğunlaştırılması gerekmektedir. Buna karşın sosyo-ekonomik düzeyi yüksek olan annelerde ise çocuğa vakit ayıramama, iş ile yoğunlaşma gibi sorunlarda görülmektedir. Bu nedenle sosyo-ekonomik düzey gözetilmeksizin tüm annelerin çocukları ile sağlıklı ilişkilerinin taşıdığı önem dikkate alındığında eğitime ve desteklenmeye gereksinim duydukları düşünülmektedir. <sup>134</sup>

Akgün ve Yeşilyaprak'ın 4-5 yaş çocuklarının anneleriyle yaptığı araştırmada da annenin çocuğuyla oynadığı oyunun önemi vurgulanmıştır. Bu araştırmada "Anne Çocuk İlişisini Oyunla Geliştirme Eğitim Programı" ile annelere çocuklarıyla

---

<sup>131</sup> Kanık, a.g.e., s.75.

<sup>132</sup> Connie Van Fleet, *Public Libraries, Lifelong Learning, and Older Adults: Background and Recommendations*, 1995, s.84.

<sup>133</sup> Van-Fleet, a.g.e., s.96-102.

<sup>134</sup> Meşe, a.g.e., s.841-858.

oynadıkları oyunun kalitesini geliştirebilecekleri bir eğitim verilmiş ve ardından ön test son test yöntemiyle eğitim öncesi ve sonrası anne- çocuk ilişkisini çeşitli ölçeklerle değerlendirmişlerdir. Araştırmanın bulgularına göre eğitim sonrasında anne-çocuk arasındaki ilişkide olumlu yönde anlamlı farklılıklar oluşmuştur. Çocuk odaklı oyun oynama eğitiminde ilişkiyi geliştiren en önemli faktörlerden bir tanesi, annenin çocuğu olduğu gibi kabul ettiği, yargılamadığı ve anladığı bir oyun ortamının oluşmasını sağlamasıdır. Bu sayede ilişkinin kalitesi artmakta ve değişim kolaylaşmaktadır.<sup>135</sup>

Haight, Parke ve Black, yaptıkları araştırmaya göre ise ebeveynlerin eğitim seviyesinin yüksek oluşu hem oyuna yönelik görüşleri hem de oyuna katılımı olumlu yönde etkileyen yordayıcılardan biri olarak görülmektedir. Türkiye’de yapılan İvrendi ve Işıkoğlu’nun çalışması da bu etkeni doğrulamaktadır. Anne ve babalarla yapılan bu araştırmada eğitim seviyesi yüksek ebeveynlerin çocuklarıyla daha uzun sürelerde ve daha çeşitli oyunlar oynadıkları görülmektedir.<sup>136</sup>

Oyunun türü ne olursa olsun, çocuğun kendini özgür ve güvenli hissettiği bir alanda ebeveynleriyle oynadığı oyunların çocuğun gelişimine katkısı oldukça yüksek seviyede olduğu birçok araştırmayla kanıtlanmıştır. Ebeveynler oyun sırasında çocuklarına sosyal anlamda model olabilmektedir. Ebeveynlerle oynana oyunlarda çocuklar yardım isteme, sıra bekleme gibi sosyal alanlarda bilgi sahibi olurken bir yandan da duygusal olarak çocuklarıyla olan bağlarını kuvvetlendirmektedirler.<sup>137</sup>

---

<sup>135</sup> Ege Akgün ve Binnur Yeşilyaprak, *Anne çocuk ilişkisini oyunla geliştirme eğitim programının etkililiği*, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 43(2), 2010, s.123-148.

<sup>136</sup> Wendy Haight, Ross D. Parke, James E. Black, *Mothers' and fathers' beliefs about and spontaneous participation in their toddlers' pretend play*, Merrill-Palmer Quarterly, 1997, s.271-290.

<sup>137</sup> James Johnson, James Christie, Wardle, F., *Play, development, and early education*, Allyn and Bacon, New York, 2005, s.65.



## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### YÖNTEM

#### 3.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ

Bu araştırma betimsel nitelikte olup “ilişkisel tarama desenine” uygun olan korelatif (İlintisel) bir çalışmadır. Genel tarama modelleri, çok sayıda elemandan oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacı ile evrenin tümü ya da ondan alınacak bir grup, örnek ya da örneklem üzerinde yapılan tarama düzenlemeleridir. Bu çalışma sol ölçümlü ilişkisel tarama modeli olarak tasarlanmıştır. Başka bir ifadeyle yapılacak olan çalışma son ölçümlü - tek gruplu araştırma desenine uygun olan ilintisel bir çalışma olarak tasarlanmaktadır.<sup>138</sup>

#### 3.2. ARAŞTIRMANIN EVREN VE ÖRNEKLEMİ

Araştırmanın evrenini İstanbul ilinde 4-6 yaş çocuğa sahip anneler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemine ise İstanbul ilinde ikamet eden 4-6 yaş çocuğa sahip 67 anneden meydana gelmektedir. Araştırmada kişisel bilgi formu, Beck depresyon ölçeği, oyun becerileri değerlendirme ölçeği ve oyuncak tercihi envanteri kullanılmıştır.

#### 3.3. ARAŞTIRMANIN VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

##### 3.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Katılımcı annelere çalışma durumu, yaşları, meslekleri, sahip oldukları çocuk sayısı gibi sosyo-demografik bilgi soruları yöneltilmiştir.

##### 3.3.2. Beck Depresyon Ölçeği

Beck tarafından geliştirilen ve ülkemizde geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları Teğin ve Hisli tarafından yapılan Beck Depresyon Ölçeği karamsarlık, başarısızlık duygusu, doyum almama, suçluluk duyguları, huzursuzluk, yorgunluk, iştah azalması, kararsızlık, uyku bozukluğu, sosyal çekilme gibi depresif belirtilere ilişkin 21

<sup>138</sup> Niyazi Karasar. Bilimsel Araştırma Yöntemi. Nobel Yayınları, Ankara,2012,s.17

maddeden oluşmaktadır. Her madde depresyona özgü bir davranışı belirleyen dört dereceli kendini değerlendirme ifadesini içermektedir.<sup>139</sup>

### 3.3.3. Oyun Becerileri Değerlendirme Ölçeği

“Oyun Becerileri Değerlendirme Ölçeği” geliştirme çalışması yapılırken öncelikli olarak araştırmacılar tarafından oyun becerileri ile ilgili ölçek taraması ve alan yazın taraması yapılmış 72 maddelik ölçek havuzu oluşturulmuştur. Geçerlik çalışması sırasında ilk olarak kapsam ve görünüş geçerliği için ölçek, okul öncesi eğitimi, çocuk gelişimi, eğitim bilimleri ve ölçme ve değerlendirme alanı uzmanlarına sunulmuştur. Uzmanlardan alınan bu görüş ve eleştiriler sonunda ölçek maddelerinde gerekli düzeltme ve çıkarma işlemleri yapılarak, 56 maddelik ölçek, geçerlik ve güvenirlik çalışmaları için hazırlanmıştır.

Oyun Becerileri Değerlendirme Ölçeği’nde yer alan maddeler için 5’li Likert tipi dereceleme kullanılmıştır. Kullanılan bu dereceleme, Kesinlikle Katılmıyorum (1), Katılmıyorum (2), Tarafsızım (3), Katılıyorum (4), Kesinlikle Katılıyorum (5) olacak şekilde puanlandırılmıştır

### 3.3.4. Oyuncak Tercih Formu

Oyuncak tercih formu çocukların oynamayı en çok tercih ettiği oyuncakların ebeveynleri tarafından çoktan seçmeli bir şekilde seçtiği projektif bir formdur. Bu formu oluştururken daha önceki araştırmalarda kullanılan oyuncak tercih formlarından yararlanılmıştır. Kottman oyun terapi odasında bulunan oyuncakları 5 kategoride incelemektedir.<sup>140</sup> Bunlar;

- Aile / Bakım Oyuncakları
- Korkunç Oyuncaklar
- Agresif Oyuncaklar
- İfade Oyuncakları
- Taklit / Fantezi Oyuncakları

Kottman bu sınıflandırması ve Onay Budak’ın çalışmasında kullandığı Oyuncak tercih formu incelenerek, Günümüz çocuklarının teknolojik araçlarla olan yakın teması da göz önünde bulundurularak yedi kategorili bir oyuncak tercih formu oluşturulmuştur.<sup>141</sup>

<sup>139</sup> Nesrin Hisli Şahin *Beck Depresyon Ölçeği’nin bir Türk örnekleminde geçerlilik ve güvenilirliği*, Psikoloji Dergisi, 6(1), 1988, s.118-122.

<sup>140</sup> Terry Kottman, *Adlerian play therapy*, International Journal of Play Therapy, 10(2), 2001, s.86.

<sup>141</sup> Kottman, a.g.e., s.86-95.

### 3.4. VERİLERİN ANALİZİ

Veri toplama araçları ile elde edilen veriler bilgisayar ortamına sayısal ifade olarak girilmiş ve bu veriler sosyal bilimler için istatistik paket programı (spss 21) kullanılarak istatistiksel analizleri yapılmıştır.

Uygulanan veri analizinde %95 güvenilirlik düzeyi temel alınmıştır. Niceliksel verilerin karşılaştırılmasında iki grup arasındaki farkın analizi için Bağımsız Örneklemi t testi, ikiden fazla grup durumunda parametrelerin gruplar arası karşılaştırmalarında Tek Yönlü Varyans Analizi kullanılmıştır. Beck Depresyon Bozukluğu Ölçeğinde ki-kare yöntemi ile karşılaştırılmıştır. Ki-kare testi için anlamlılık düzeyleri en az  $p < 0.05$  olarak kabul edilmiştir. Araştırmanın bağımlı ve bağımsız değişkenleri arasındaki ilişki Pearson korelasyon analizi ile test edilmiştir.

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### BULGULAR

Bu bölümde araştırmacı tarafından hazırlanan demografik bilgi formundan elde edilen bulgular yer almaktadır.

**Tablo 4.1.** Örneklem Grubunun Demografik Değişkenlere Göre Dağılımı

|                                 | <b>Değişken</b> | <b>n</b> | <b>%</b> |
|---------------------------------|-----------------|----------|----------|
| <b>Yaş</b>                      | 20-30 yaş       | 22       | 32,8     |
|                                 | 31-40 yaş       | 35       | 52,2     |
|                                 | 40 yaş üstü     | 10       | 14,9     |
| <b>Medeni Durum</b>             | Evli            | 67       | 100      |
|                                 | İlkokul         | 10       | 14,9     |
| <b>Eğitim Düzeyi</b>            | Ortaokul        | 6        | 9,0      |
|                                 | Lise            | 18       | 26,9     |
|                                 | Üniversite      | 33       | 49,3     |
| <b>Çalışma Durumu</b>           | Çalışıyorum     | 26       | 38,8     |
|                                 | Çalışmıyorum    | 41       | 61,2     |
| <b>Meslek</b>                   | Ev hanımı       | 34       | 50,7     |
|                                 | Serbest meslek  | 15       | 22,4     |
|                                 | Sağlık Memuru   | 5        | 7,5      |
| <b>Psikiyatrik Rahatsızlık</b>  | Öğretmen        | 13       | 19,4     |
|                                 | Yok             | 67       | 100      |
| <b>Çocuk Okula Gitme Durumu</b> | Evet            | 50       | 74,6     |
|                                 | Hayır           | 17       | 25,4     |
| <b>Kardeş</b>                   | Var             | 49       | 73,1     |
|                                 | Yok             | 18       | 26,9     |
| <b>Kardeş Sayısı</b>            | 1 kardeş        | 16       | 23,9     |
|                                 | 2-4 kardeş      | 12       | 17,9     |
|                                 | 5 kardeş üstü   | 21       | 31,3     |

Tablo 4.1'de görüldüğü üzere örneklem grubunun %32'si 20-30 yaş, %52.2'si 31-40 yaş, %14.9'u 40 yaş ve üstü, %100 evli, %14.9'u ilkokul mezunu, %9'u ortaokul mezunu, %26.9'u lise mezunu, %49.3'ü üniversite mezunu, %38.8'i çalıştığını, %61.2'si çalışmadığını, %50.7'si ev hanımı, %22.4'ü serbest meslek, %7.5'i sağlık memuru, %19.4'ü öğretmendir. %100 psikiyatrik rahatsızlığı olmadığını, çocukların %44.8'i 0-5 yaş, %41.8'i 5-10 yaş %13.4'ü 10 yaş üstüdür. Çocukların %74.6'sı okula giderken, %25.4'ü okula gitmediklerini belirtmiştir. %73.1'i kardeşi olduğunu, %26.9'u

kardeşi olmadığını, 23.9'u 1 kardeşi olduğunu, %17.9'unun 2-4 kardeşi olduğunu, %31.3'ünün 5 kardeş ve üstüne sahiptir.

**Tablo 4.2.** Oyun Becerileri Ölçeğinden Aldıkları Puanların Betimsel İstatistikleri

|                 | <b>N</b> | <b><math>\bar{X}</math></b> | <b>Ss</b> |
|-----------------|----------|-----------------------------|-----------|
| Oyun Becerileri | 67       | 109,79                      | 10,44     |

Tablo 4.2'de görüldüğü üzere, Oyun Becerileri puan ortalaması 109.79 (ss=10.44)'dir.

**Tablo 4.3.** Beck Depresyon Ölçeğinden Aldıkları Puanların Betimsel İstatistikleri

|                 | <b>Minimal<br/>Depresyon</b> | <b>Hafif<br/>Depresyon</b> | <b>Orta<br/>Depresyon</b> |
|-----------------|------------------------------|----------------------------|---------------------------|
| Oyun Becerileri | 24                           | 23                         | 20                        |

Tablo 4.3' te görüldüğü üzere, 24 annede minimal depresyon, 23 annede hafif depresyon, 20 annede orta depresyon bulunmaktadır

**Tablo 4.4.** Oyuncak Tercihleri Sonuçları

|   | <b>N</b> | <b>%</b> |
|---|----------|----------|
| Bebekler, hayvanlar, yumuşak oyuncaklar | 50       | 13,7     |
| Minyatür, oyuncak                       | 41       | 11,2     |
| Güncel kahramanlar                      | 60       | 16,4     |
| Oyuncak ve savaş aletleri               | 27       | 7,4      |
| Minyatür meslekler                      | 32       | 8,7      |
| Müzikli oyuncaklar                      | 40       | 10,9     |

|  |    |      |
|--|----|------|
| Manipülatif oyuncaklar                 | 67 | 18,6 |
| Diğer (tablet, pc, telefon televizyon) | 48 | 13,1 |

Tablo 4.4'de görüldüğü üzere, 50 kez Bebekler, hayvanlar, yumuşak oyuncaklar, 41 kez minyatür oyuncak setleri, 60 kez güncel kahramanlar, prensesler, kuklalar, 27 kez oyuncak savaşlar, 32 kez minyatür meslekler, 40 kez müzikli oyuncaklar, 67 kez manipülatif oyuncaklar, 48 kez diğer (tablet, pc, telefon televizyon) seçeneği işaretlenmiştir.

**Tablo 4.5.** Beck Depresyon Düzeyleri ve Oyun Becerileri Arasındaki İlişkisi

| Oyun Becerileri | r | Beck Depresyon |
|-----------------|---|----------------|
|                 |   | -,325**        |
|                 | p | ,007           |

\*\*p<.01, \*p<.05

Tablo 4.5'de görüldüğü üzere annelerin Beck Depresyon düzeyleri ve çocukların Oyun Becerileri arasındaki ilişkiyi ölçmek amacıyla yapılan Pearson Korelasyon analizi sonucunda puanı arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur (r= -.325, p<.01). Annelerde Depresyon artıkça, çocukların oyun becerileri azalmaktadır.

**Tablo 4.6.** Depresyon Düzeylerinin Oyuncak Seçimine Göre Ki-Kare Analizi

|  | Minimal<br>Depresyon | Hafif<br>Depresyon | Orta<br>Depresyon | Toplam       |
|--|----------------------|--------------------|-------------------|--------------|
| Bebekler, hayvanlar,<br>yumuşak oyuncaklar | 23<br>34,3%          | 14<br>20,9%        | 13<br>19,4%       | 50<br>74,6%  |
| Minyatür oyuncak<br>setleri                | 13<br>19,4%          | 13<br>19,4%        | 15<br>22,4%       | 41<br>61,2%  |
| Güncel kahramanlar                         | 24<br>35,8%          | 22<br>32,8%        | 14<br>20,9%       | 60<br>89,6%  |
| Oyuncak ve savaş<br>aletleri               | 8<br>11,9%           | 8<br>11,9%         | 11<br>16,4%       | 27<br>40,3%  |
| Minyatür meslekler                         | 10<br>14,9%          | 13<br>19,4%        | 9<br>13,4%        | 32<br>47,8%  |
| Müzikli oyuncaklar                         | 16<br>23,9%          | 14<br>20,9%        | 10<br>14,9%       | 40<br>59,7%  |
| Manipülatif<br>oyuncaklar                  | 24<br>35,8%          | 22<br>34,3%        | 21<br>31,3%       | 67<br>101,5% |

|               |       |       |       |        |
|---------------|-------|-------|-------|--------|
|               | 18    | 19    | 11    | 48     |
| Diğer         | 26,9% | 28,4% | 16,4% | 71,6%  |
| <b>Toplam</b> | 136   | 125   | 104   | 365    |
|               | 37,3% | 34,2% | 28,5% | 100,0% |

$$\chi^2=16.582, df=14, p=.279$$

Tablo 4.6' da görüldüğü üzere; Depresyon Düzeyleri ve oyuncak seçimine göre ki kare istatistik yöntemi ile karşılaştırılmıştır ve anlamlı farklılık bulunamamıştır ( $p>.05$ ).

**Tablo 4.7.** Oyun Becerilerinin Oyuncak Seçimine Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

| Deği<br>şken       | Oyuncak Seçimi                             | N  | $\bar{X}$ | Ss    | V<br>Kaynağı    | Kareler<br>Toplamı | Sd  | Kare.<br>Ort. | F    | P   |
|--------------------|--|----|-----------|-------|-----------------|--------------------|-----|---------------|------|-----|
| Oyun<br>Becerileri | Bebekler, hayvanlar,<br>yumuşak oyuncaklar | 50 | 111,70    | 10,73 | G.Arası         | 837,186            | 7   | 119,598       | 1,11 | ,35 |
|                    | Minyatür, oyuncak                          | 41 | 107,77    | 10,83 | G.İçi<br>Toplam | 38288,031          | 357 | 107,249       | 5    | 3   |
|                    | Güncel kahramanlar                         | 60 | 110,04    | 10,16 |                 | 39125,216          | 364 |               |      |     |
|                    | Oyuncak ve savaş<br>aletleri               | 27 | 111,03    | 10,06 |                 |                    |     |               |      |     |
|                    | Minyatür meslekler                         | 32 | 108,75    | 9,28  |                 |                    |     |               |      |     |
|                    | Müzikli oyuncaklar                         | 40 | 108,60    | 10,05 |                 |                    |     |               |      |     |
|                    | Manipülatif<br>oyuncaklar                  | 67 | 105,00    | ,00   |                 |                    |     |               |      |     |
|                    | Diğer                                      | 48 | 108,50    | 10,44 |                 |                    |     |               |      |     |

\* $p<.05$

Tablo 4.7' de görüldüğü üzere örneklem grubunda oyuncak seçimine göre Oyun becerileri arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir ( $p>.05$ ).

**Tablo 4.8.** Depresyon Düzeylerinin Yaş Değişkenine Göre Ki-Kare Analizi

|               | Minimal<br>Depresyon | Hafif<br>Depresyon | Orta<br>Depresyon | Toplam       |
|---------------|----------------------|--------------------|-------------------|--------------|
| 20-30 yaş     | 7<br>10,4%           | 10<br>14,9%        | 5<br>7,5%         | 22<br>32,8%  |
| 31-40 yaş     | 10<br>14,9%          | 12<br>17,9%        | 13<br>19,4%       | 35<br>52,2%  |
| 40 yaş üstü   | 7<br>10,4%           | 1<br>1,5%          | 2<br>3,0%         | 10<br>14,9%  |
| <b>Toplam</b> | 24<br>35,8%          | 23<br>34,3%        | 20<br>29,9%       | 67<br>100,0% |

$$\chi^2=7.713, df=4, p=.103$$

Tablo 4.8' de görüldüğü üzere; annelerin Depresyon düzeyleri ve anne yaşına göre ki kare istatistik yöntemi ile karşılaştırılmıştır ve anlamlı farklılık bulunamamıştır ( $X^2=7.713$ ,  $p>.05$ ).

**Tablo 4.9.** Oyun Becerilerinin Yaş Değişkenine Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

| Değişken        | Yaş         | N  | $\bar{X}$ | Ss    | V Kaynağı | Kareler Toplamı | Sd | Kare. Ort. | F     | P     |
|-----------------|-------------|----|-----------|-------|-----------|-----------------|----|------------|-------|-------|
| Oyun Becerileri | 20-30 yaş   | 22 | 113,50    | 7,05  | G.Arası   | 648,389         | 2  | 324,194    | 3,164 | ,049* |
|                 | 31-40 yaş   | 35 | 106,85    | 11,88 | G.İçi     | 6558,686        | 64 | 102,479    |       |       |
|                 | 40 yaş üstü | 10 | 111,90    | 8,86  | Toplam    | 7207,075        | 66 |            |       |       |

\* $p<.05$

Tablo 4.9' da görüldüğü üzere anne yaşlarına göre çocuk Oyun Becerileri arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır [ $F(2-64)=3.164$ ,  $p<.05$ ]. 20-30 yaş olan annelerin çocuklarının oyun becerileri en yüksektir. Levene's testi ile grup dağılımlarının varyanslarının homojen olduğu saptanmıştır ( $p=.168$ ). Yapılan Scheffe testi sonucunda 20-30 yaş olan anneler ile 31-40 yaş olan anneler arasında 20-30 yaş anneler lehine istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur( $p<.05$ ).

**Tablo 4.10.** Depresyon Düzeylerinin Eğitim Düzeyine Göre Ki-Kare Analizi

|               | Minimal Depresyon | Hafif Depresyon | Orta Depresyon | Toplam       |
|---------------|-------------------|-----------------|----------------|--------------|
| İlkokul       | 2<br>3,0%         | 1<br>1,5%       | 7<br>10,4%     | 10<br>14,9%  |
| Ortaokul      | 2<br>3,0%         | 4<br>6,0%       | 0<br>,0%       | 6<br>9,0%    |
| Lise          | 11<br>16,4%       | 3<br>4,5%       | 4<br>6,0%      | 18<br>26,9%  |
| Üniversite    | 9<br>13,4%        | 15<br>22,4%     | 9<br>13,4%     | 33<br>49,3%  |
| <b>Toplam</b> | 24<br>35,8%       | 23<br>34,3%     | 20<br>29,9%    | 67<br>100,0% |

$X^2=18.589$ ,  $df=6$ ,  $p=.005^*$

Tablo 4.10' da görüldüğü üzere; annelerin Depresyon düzeyleri ve annelerin eğitim düzeyine göre ki kare istatistik yöntemi ile karşılaştırılmıştır ve anlamlı farklılık tespit edilmiştir ( $X^2=18.589$ ,  $p<.5$ ). İlkokul mezunu annelerde orta depresyon, Ortaokul mezunu annelerde hafif depresyon, Lise mezunu annelerde Minimal depresyon, Üniversite mezunu annelerde Hafif depresyon yüksektir.



**Tablo 4.11.** Oyun Becerilerinin Eğitim Düzeyine Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

| Değişken        | Eğitim Düzeyi | N  | $\bar{X}$ | Ss    | V Kaynağı | Kareler Toplamı | Sd | Kare. Ort. | F     | P    |
|-----------------|---------------|----|-----------|-------|-----------|-----------------|----|------------|-------|------|
| Oyun Becerileri | İlkokul       | 10 | 102,10    | 10,60 | G.Arası   | 786,321         | 3  | 262,107    | 2,572 | ,062 |
|                 | Ortaokul      | 6  | 114,00    | 8,19  | G.İçi     | 6420,754        | 63 | 101,917    |       |      |
|                 | Lise          | 18 | 111,94    | 10,07 | Toplam    | 7207,075        | 66 |            |       |      |
|                 | Üniversite    | 33 | 110,18    | 10,22 |           |                 |    |            |       |      |

\*p<.05

Tablo 4.11' da görüldüğü üzere annelerin eğitim düzeyine göre çocukların Oyun Becerileri arasında anlamlı farklılık bulunmamaktadır [F(3-63)=2.572, p>.05].

**Tablo 4.12.** Depresyon Düzeylerinin Çalışma Durumuna Göre Ki-Kare Analizi

|               | Minimal Depresyon | Hafif Depresyon | Orta Depresyon | Toplam       |
|---------------|-------------------|-----------------|----------------|--------------|
| Çalışıyorum   | 10<br>14,9%       | 9<br>13,4%      | 7<br>10,4%     | 26<br>38,8%  |
| Çalışmıyorum  | 14<br>20,9%       | 14<br>20,9%     | 13<br>19,4%    | 41<br>61,2%  |
| <b>Toplam</b> | 24<br>35,8%       | 23<br>34,3%     | 20<br>29,9%    | 67<br>100,0% |

$X^2=.206, df=2, p=.902$

Tablo 4.12' de görüldüğü üzere annelerin Depresyon düzeyleri ve çalışma durumuna göre ki kare istatistik yöntemi ile karşılaştırılmıştır ve anlamlı farklılık bulunmamıştır ( $X^2=.206, p>.05$ ).

**Tablo 4.13.** Oyun Becerilerinin Çalışma Durumuna Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Bağımsız Gruplar t Testi Sonuçları

| Değişken        | Çalışma      | N  | $\bar{X}$ | Ss    | Sd | T     | P    |
|-----------------|--------------|----|-----------|-------|----|-------|------|
| Oyun Becerileri | Çalışıyorum  | 26 | 107,69    | 12,60 |    | -     |      |
|                 | Çalışmıyorum | 41 | 111,12    | 8,73  | 65 | 1,316 | ,069 |

\*p<.05

Tablo 4.13' te görüldüğü üzere, yapılan ikili bağımsız t testi neticesinde çocukların Oyun Becerileri düzeylerinin çalışma durumuna göre anlamlı farklılık tespit edilmemiştir (p>.05).

**Tablo 4.14.** Depresyon Düzeylerinin Mesleklerine Göre Ki-Kare Analizi

|                  | Minimal<br>Depresyon | Hafif<br>Depresyon | Orta<br>Depresyon | Toplam       |
|------------------|----------------------|--------------------|-------------------|--------------|
| Ev hanımı        | 12<br>17,9%          | 11<br>16,4%        | 11<br>16,4%       | 34<br>50,7%  |
| Serbest meslek   | 5<br>7,5%            | 4<br>6,0%          | 6<br>9,0%         | 15<br>22,4%  |
| Sağlık teknikeri | 2<br>3,0%            | 2<br>3,0%          | 1<br>1,5%         | 5<br>7,5%    |
| Öğretmen         | 5<br>7,5%            | 6<br>9,0%          | 2<br>3,0%         | 13<br>19,4%  |
| <b>Toplam</b>    | 24<br>35,8%          | 23<br>34,3%        | 20<br>29,9%       | 67<br>100,0% |

$$X^2=2.613, df=6, p=.856$$

Tablo 4.14' de görüldüğü üzere; annelerin Depresyon düzeyleri ve annelerin mesleklerine göre ki kare istatistik yöntemi ile karşılaştırılmıştır ve anlamlı farklılık tespit edilmemiştir ( $X^2=2.613, p>.05$ ).

**Tablo 4.15.** Oyun Becerilerinin Mesleklerine Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

| Değişken                   | Meslek           | N  | $\bar{X}$ | Ss    | V Kaynağı | Kareler<br>Toplamı | Sd | Kare.<br>Ort. | F     | P     |
|----------------------------|------------------|----|-----------|-------|-----------|--------------------|----|---------------|-------|-------|
| <b>Oyun<br/>Becerileri</b> | Ev hanımı        | 34 | 111,61    | 9,94  | G.Arası   | 1001,138           | 3  | 333,713       | 3,388 | ,023* |
|                            | Serbest meslek   | 15 | 102,80    | 9,01  | G.İçi     | 6205,937           | 63 | 98,507        |       |       |
|                            | Sağlık teknikeri | 5  | 109,40    | 3,28  | Toplam    | 7207,075           | 66 |               |       |       |
|                            | Öğretmen         | 13 | 113,23    | 12,11 |           |                    |    |               |       |       |

\*p<.05

Tablo 4.15' te görüldüğü üzere annelerin mesleklerine göre çocukların Oyun Becerileri arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır [ $F(3-63)=3.388, p<.05$ ]. Öğretmen olan annelerin oyun becerileri en yüksektir. Levene's testi ile grup dağılımlarının varyanslarının homojen olduğu saptanmıştır ( $p=.136$ ). Yapılan Scheffe testi sonucunda ev hanımı ile serbest meslek arasında ev hanımı lehine istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur( $p<.05$ ). Öğretmen ile serbest meslek arasında öğretmen lehine istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur( $p<.05$ ).

**Tablo 4.16.** Depresyon Düzeylerinin Çocuk Yaşlarına Göre Ki-Kare Analizi

|         | Minimal<br>Depresyon | Hafif<br>Depresyon | Orta<br>Depresyon | Toplam |
|---------|----------------------|--------------------|-------------------|--------|
| 0-5 yaş | 10                   | 10                 | 10                | 30     |

|               |       |       |       |        |
|---------------|-------|-------|-------|--------|
|               | 14,9% | 14,9% | 14,9% | 44,8%  |
| 5-10 yaş      | 12    | 12    | 4     | 28     |
|               | 17,9% | 17,9% | 6,0%  | 41,8%  |
| 10 yaş üstü   | 2     | 1     | 6     | 9      |
|               | 3,0%  | 1,5%  | 9,0%  | 13,4%  |
| <b>Toplam</b> | 24    | 23    | 20    | 67     |
|               | 35,8% | 34,3% | 29,9% | 100,0% |

$\chi^2=9.400$ ,  $df=4$ ,  $p=.052$

Tablo 4.16' da görüldüğü üzere; anne Depresyon düzeyleri ve çocuk yaşına göre ki kare istatistik yöntemi ile karşılaştırılmıştır ve anlamlı farklılık tespit edilmemiştir ( $\chi^2=.9.400$ ,  $p>.05$ ).

**Tablo 4.17.** Oyun Becerilerinin Çocuk Yaşına Göre Farklılaşp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

| Değişken        | Çocuk Yaşı  | N  | $\bar{X}$ | Ss    | V Kaynağı | Kareler Toplamı | Sd | Kare. Ort. | F    | P    |
|-----------------|-------------|----|-----------|-------|-----------|-----------------|----|------------|------|------|
| Oyun Becerileri | 0-5 yaş     | 30 | 109,00    | 12,28 | G.Arası   | 76,967          | 2  | 38,484     | ,345 | ,709 |
|                 | 5-10 yaş    | 28 | 109,82    | 9,26  | G.İçi     | 7130,107        | 64 | 111,408    |      |      |
|                 | 10 yaş üstü | 9  | 112,33    | 7,41  | Toplam    | 7207,075        | 66 |            |      |      |

\* $p<.05$

Tablo 4.17' de görüldüğü üzere Örneklem grubunun çocuk yaşına göre çocukların Oyun Becerileri arasında anlamlı farklılık bulunmamaktadır [ $F(2-64)=.345$ ,  $p>.05$ ].

**Tablo 4.18.** Depresyon Düzeylerinin Kardeş Sayısına Göre Ki-Kare Analizi

|               | Minimal Depresyon | Hafif Depresyon | Orta Depresyon | Toplam |
|---------------|-------------------|-----------------|----------------|--------|
| 1 kardeş      | 5                 | 9               | 2              | 16     |
|               | 10,2%             | 18,4%           | 4,1%           | 32,7%  |
| 2-4 kardeş    | 4                 | 1               | 7              | 12     |
|               | 8,2%              | 2,0%            | 14,3%          | 24,5%  |
| 5 kardeş üstü | 8                 | 4               | 9              | 21     |
|               | 16,3%             | 8,2%            | 18,4%          | 42,9%  |
| <b>Toplam</b> | 17                | 14              | 18             | 49     |
|               | 34,7%             | 28,6%           | 36,7%          | 100,0% |

$\chi^2=11.105$ ,  $df=4$ ,  $p=.025^*$

Tablo 4.18' de görüldüğü üzere; annelerin Depresyon düzeyleri ve çocukların kardeş sayısına göre ki kare istatistik yöntemi ile karşılaştırılmıştır ve anlamlı farklılık tespit edilmiştir ( $\chi^2=11.105$ ,  $p<.5$ ). 1 kardeşi olan çocukların annelerde hafif

depresyon, 2-4 kardeşi olan çocukların annelerde orta depresyon, 5 kardeş üstüne sahip olan annelerde orta depresyon yüksektir.

**Tablo 4.19.** Oyun Becerilerinin Kardeş Sayısına Göre Farklılaşıp Farklılaşmadığını Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

| Değişken        | Kardeş Sayısı | N  | $\bar{X}$ | Ss    | V Kaynağı | Kareler Toplamı | Sd | Kare. Ort. | F     | P    |
|-----------------|---------------|----|-----------|-------|-----------|-----------------|----|------------|-------|------|
| Oyun Becerileri | 1 kardeş      | 16 | 111,18    | 10,90 | G.Arası   | 397,420         | 2  | 198,710    | 1,846 | ,169 |
|                 | 2-4 kardeş    | 12 | 111,50    | 10,25 | G.İçi     | 4950,580        | 46 | 107,621    |       |      |
|                 | 5 kardeş üstü | 21 | 105,57    | 10,02 | Toplam    | 5348,000        | 48 |            |       |      |

\*p<.05

Tablo 4.19' da görüldüğü üzere Örneklem grubunda çocukların kardeş sayısına göre çocukların Oyun Becerileri arasında anlamlı farklılık bulunmamaktadır [F(2-46)=1.846 p>.05].

## BEŞİNCİ BÖLÜM

### TARTIŞMA VE YORUM

Araştırmamızın sonuçlarına göre Beck Depresyon Düzeyleri ve Oyun Becerileri arasında negatif yönde anlamlı ilişki olduğu görülmektedir. Depresyon artıkça, oyun becerileri azalmaktadır. Çocuklar annelerin depresif ruh halini içselleştirip bu durumu oyuncak tercihlerine yansıtabilirler. Depresif anneler oyun ve beslenme gibi bebekleri için önem taşıyan etkinliklerde daha isteksiz davranırlar. McLearn ve arkadaşları maternal depresyon belirtileri oyun, rutin izlem ve bebeği kucaklama gibi pozitif etkileşimli anne-bebek davranışları ile daha nadir birliktelik gösterirken, buna karşılık bebekte huzursuzluk, sık ağlama ve sağlık hizmetine ulaşmada yetersizlik gibi olumsuz davranışlar olduğunu yaptıkları araştırmalarda elde etmişlerdir.<sup>142</sup> Annelerin depresyon düzeylerinde etkili olan bir diğer etken annelerin özyeterlilik düzeyi olduğunu söyleyebiliriz. Annelerin öz yeterliliklerinin düşük olması depresyonla ilişkilidir.<sup>143</sup> Balat yaptığı çalışmada okul öncesi dönemde çocuğu olan annelerin özyeterlilik ve depresyon düzeylerinin incelenmesini amaçlamıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre annelerin ebeveyn özyeterlilik ve depresyon düzeyleri çocuğun yararlandığı okul türü, cinsiyeti, anne baba eğitim düzeyi, annenin yaşıyla ilişkili olduğu görülmüştür.<sup>144</sup> 94 çocuk ve annesiyle anne depresyon düzeyi ve ebeveynlerle yaşanan zorlukların oyunların üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Araştırma sonucuna göre erkek çocuklarının oyunlarda sergilediği saldırganlıklar ile anneleri depresyon seviyeleri arasında ilişki olduğu görülmüştür. Çocuk-anne arasındaki sorunlar ile kız ve erkek çocuklarının saldırgan davranış göstermeleri arasında ilişki olduğu da bilinmektedir. Ayrıca erkek çocukların daha çok fiziksel saldırganlık davranışları sergiledikleri görülürken kız çocuklarının da sözel saldırganlık davranışları sergilediği görülmektedir.<sup>145</sup> Schrepferman, Eby, Snyder ve Stropes'in 5,5 yaş 133 kız ve 134 erkek çocuğun okul öncesi eğitim döneminden, ilköğretim 4. sınıfa kadar takibe aldığı araştırmada, depresyon ve çocukların akranları ile olan ilişkileri arasında anlamlı bir korelasyon olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen sonuçlara bakıldığında; okul öncesi eğitim döneminde olumlu ve yakın akran ilişkisi

---

<sup>142</sup>Kathryn Taaffe McLearn vd., *Maternal depressive symptoms at 2 to 4 months post partum and early parenting practices*, Archives of pediatrics & adolescent medicine, 160(3), 2006, s.279-284.

<sup>143</sup> Teti vd., *Maternal Depression and the quality of early attachment: An Examination of Infants, Preschools and Their Mothers*, Developmental Psychology, 31(1), 1995, s.364-376.

<sup>144</sup>Gülden Uyanık Balat, *Analyzing self efficacy and depression levels of mothers who have children in the preschool period Okul öncesi dönemde çocuğu olan annelerin özyeterlilik ve depresyon düzeylerinin incelenmesi*, Journal of Human Sciences, 11(2), 2014, s.661-677.

<sup>145</sup> Alison Hipwell vd., *The effects of maternal depression and parental conflict on children's peer play*, Child: Care, Health and Development, 31(1), 2005, s.11-23.

kuran çocuklarda yetişkinlik döneminde daha az depresyon belirtileri görüldüğü sonucuna ulaşılmaktadır. Yakın akran ilişkilerinin olumlu güven ilişkisinde ve sosyal beceri gelişimde önemli rol oynadığı görülmektedir. Aynı zamanda olumsuz akran ilişkilerinin kız çocuklarını daha çok etkilediği ve depresyon düzeylerini arttırdığı sonucuna ulaşılmaktadır.<sup>146</sup>

Yönlendirici Olmayan Oyun Terapilerinde oyuncakların metaforik ve simgesel bazı anlamları bulunmaktadır.<sup>147</sup> Oyun terapi odası, çocuk ve terapist ilişkisi çocuğun evde oynadığı oyunlardan farklı bir ortam olmakla beraber, evdeki oyuncak seçimleri de bize çocuğun hayatı, ailesini, kendisini ve çevresini algılayış biçimiyle ilgili fikirler vermektedir. Literatürde bununla ilgili yapılan çok az sayıda araştırma bulunmaktadır. Yapılan araştırmalar genellikle oyun terapi odasındaki oyuncak seçimleriyle ilgili bilgiler içermektedir. Çocukların kendi alanlarında, evlerinde veya odalarında sıklıkla oynamayı tercih ettikleri oyuncaklar ile ilgili araştırma çok az olmakla beraber bu araştırmanın bu noktada literatüre katkı sağlaması hedeflenmektedir.

Çocuklar kendi iradeleri ile seçtikleri oyuncaklarla, yönlendirmeden oyun oynadıkları anlarda gün içinde kelimelere dökemedikleri kaygı, endişe, üzüntü ve mutluluk gibi duyguları oyunla tekrar yaşayabilmektedirler. Depresyon seviyesi orta ve yüksek derecedeki bir anne, daha kendi içine dönük ve iletişime kapalı bir durumda olduğundan dolayı çocukların oyun sırasındaki ihtiyaçlarını cevap verememektir. Bu sebeple çocukların oyun becerileri, depresyon düzeyi yüksek annelerde daha düşük çıktığı gözlemlenmiştir.

Yaş değişkenine göre Oyun Becerileri arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. 20-30 yaş arası annelerin oyun becerileri en yüksektir. Bunun birçok sebebi olabileceği düşünülmektedir. Genç anneler çocuklarıyla olan oyunlara daha katılımcı ve çocukların ilgi alanlarına daha hakim olabilmektedirler. Genç annelerin çocuklarıyla daha fazla zaman geçirebileceğinden dolayı bu sonucun çıkmasında etkili olduğunu düşünebiliriz. Ayrıca günümüzde çocuklar oyun tercihlerini teknolojik aletler üzerinde kullanmaktadır. Yaş gruplarında ki farklılıklara bakıldığında 20-30 yaş grubu arasındaki annelerin teknolojiye bakış açısı diğer yaş gruplarıyla farklılıklar gösterebilir. Bu alanla ilgili literatürde bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bunlara ek olarak çocukların yaş gruplarıyla ilgili olarak bir-iki yaşlarında tek başına oynayan, diğer

---

<sup>146</sup> Lynn Schrepferman vd., *Early affiliation and social engagement with peers: Prospective risk and protective factors for childhood depressive behaviors*, Journal of Emotional and Behavioral Disorders, 14(1), 2006, s.50-61.

<sup>147</sup> Aziz Zorlu, *Yönlendirici Olmayan Oyun Terapisinin Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu Belirtili Çocukların Duygu Ve Davranışları Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi*, İstanbul Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Rehberlik ve Danışmanlık Anabilim Dalı, İstanbul, 2016, s.107-160 (Yayımlanmamış Doktora Tezi).

çocukları izleyen çocuklar iki-üç yaşına geldiklerinde daha sosyal bir şekilde oyun oynamaya başlamaktadırlar. Oyuncaklarını paylaşmak, yaşlılarıyla oyun kurmak gibi özellikleri daha etkin hale gelmektedir. Üç-dört yaşlarındaki çocuklar ise hayal güçlerini daha fazla kullanmaya başlamaktadırlar. Bu da oyunlarını daha öykünmeci ve dışa vurumcu bir hale getirmektedir. Doktorculuk, polisçilik, evcilik, kovboyculuk gibi oyunlar bu yaşta oynanmaya başlamaktadır. Dört-beş yaşlarında ise çocuklar yaşlılarıyla ve gruplarla oynanabile, işbirliği üzerine kurulu kurallı oyunlar oynamaya başlamaktadır.<sup>148</sup> Yine dört-sekiz yaşındaki çocuklar ise oyun ve oyun arkadaşı seçerken bir takım toplumsal faktörleri göz önünde bulundurarak seçim yapmaya başlamaktadır; bunlardan en çok gözlemlenen ise çocukların cinsiyet farklılıklarını gözeterik davranmalarıdır.<sup>149</sup>

Depresyon düzeyleri ve eğitim düzeyine göre anlamlı farklılık tespit edilmiştir. İlkokul mezunlarında orta depresyon, Ortaokul mezunlarında hafif depresyon, Lise mezunlarında Minimal depresyon, Üniversite mezunlarında Hafif depresyon yüksektir. Bu bulgulara göre ilkokul, ortaokul ve lise mezunları arasında eğitim seviyeleri arttıkça depresyonun azalmakta olduğu görülmekte ancak üniversite mezunlarında lise mezunlarına göre daha yüksek bir depresyon oranı görülmektedir. Kadınların sosyo-ekonomik düzeyi ve eğitim seviyesi arttıkça, sorumlu oldukları yükümlülükler ve roller de çoğalmaktadır. Çalışan ve çocuğu olan kadınların hem işle ilgili sorumlulukları hem ev ve çocuklarıyla ilgili sorumlulukları bulunmaktadır. Toplumsal cinsiyet rolleri göz önüne alındığında çocuk ve ev ile ilgili işlerin yükü erkekten çok kadının sorumluluğu olarak gözükmektedir. Bu sebeple de kadınların eğitim seviyesi arttıkça sorumlulukları ve dolayısıyla depresyon düzeyleri de artmaktadır. Akçagöz yaptığı çalışmada, çalışan kadınların, benlik kavramı ile depresyon durumunun incelenmesi benlik kavramı ve ideal benlik kavramı arasındaki fark ile depresyon durumunun değişkenler açısından belirlenmesini amaçlamıştır. Araştırma sonuçlarına göre kadınların eğitim düzeyleri ile depresif belirtiler arasında bir ilişki olduğu görülmektedir.<sup>150</sup> Ünal ve Özcan ise bu durumu şöyle açıklamaktadır; "Ailesel yükümlülük, depresif kişilik özellikleri, kadın olmak, eğitim düzeyi düşüklüğü, olumsuz yaşam olayları, yakın ilişki azlığı, 18-44 yaşlar arasında olmak, işsiz ve bekâr olmak, düşük sosyoekonomik durum, bedensel hastalıklar ve bunların tedavisi, yeti yitimine yol açan psikiyatrik bozukluklar depresyon için temel risk etkenleri gibi

<sup>148</sup> Mücella Uluğ, *Niçin Oyun?*, Göçebe Yayınları, İstanbul, 1997, s.1-48.

<sup>149</sup> Gerianne Alexander ve Melissa Hines, *Gender labels and play styles: Their relative contribution to children's selection of playmates*, Child Development, 65(3), 1994, s.869-879.

<sup>150</sup> Akçagöz, a.g.e., s.35-53

görünmektedir".<sup>151</sup> Kaya 125 kadın üzerinde yapılan bir araştırmada sosyal yetersizlikler ve eğitim düzeyi düşüklüğünün depresyon ile güçlü bir ilişkisinin bulunduğu belirtilmiştir.<sup>152</sup>

Mesleklerine göre Oyun Becerileri arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. Öğretmen olan kişilerde oyun becerileri en yüksektir. Ev hanımı ile serbest meslek arasında ev hanımı lehine istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur. Öğretmen ile serbest meslek arasında öğretmen lehine istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur. Örneklemin farklı olması, eski çalışmaların yapıldığı zaman ile yaptığımız çalışmanın dönemsel farklılıkları, katılımcıların sorulara cevap verme durumları, soruları cevaplama samimiyetleri bu sonuçta etkili olduğu düşünülebilir.

Depresyon düzeyleri ve kardeş sayısına göre anlamlı farklılık tespit edilmiştir. 1 kardeşi olanlarda hafif depresyon, 2-4 kardeşi olanlarda orta depresyon, 5- kardeş üstüne sahip olanlarda orta depresyon yüksektir. Çocuk sayısı arttıkça annelerin ev içindeki çocuk bakımı ile ilgili sorumlulukları da artmaktadır. Göçek'e göre kadınların erkeklere göre hem çalışmak hem ebeveyn olmaktan daha çok etkilendiği ortaya konulmuştur. Özellikle çocuklu kadınların kaygı düzeyinin, çocuklu erkeklerin kaygı düzeyine göre daha yüksek olduğunu ve daha çok psikosomatik semptom yaşadığını belirtilmiştir.<sup>153</sup>

Araştırma sonuçlarına göre 50 kez bebekler, hayvanlar, yumuşak oyuncaklar, 41 kez minyatür oyuncak setleri, 60 kez güncel kahramanlar, prensesler, kuklalar, 32 kez minyatür meslekler, 40 kez müzikli oyuncaklar, 27 kez oyuncak savaş aletleri, 67 kez manipülatif oyuncaklar, 48 kez diğer (tablet, pc, telefon televizyon) seçeneği işaretlenmiştir. Türkiye'de yapılan diğer araştırmalardan farklı olarak oyuncak tercih formuna teknolojik aletler de eklenmiştir. Araştırmaya katılan 67 kişiden 48 kişi çocuğunun tablet, telefon, bilgisayar gibi teknolojik aletler ile oynadığını belirtmiştir. Görüldüğü gibi teknolojik aletlerle oynayan çocuk sayısı oldukça yüksek çıkmıştır. Diğer bir yandan bebekler ve minyatür oyuncak setleri de en çok işaretlenen seçenekler arasındadır. Çocukların gerçek hayatta, evlerinde veya okullarında gözlemledikleri olayları yansıtmaları için kullanılan bu oyuncakların en çok işaretlenen seçeneklerin başında gelmesi literatürde incelediğimiz birçok teoriyi doğrulamaktadır. Razon dolgu oyuncakların, kuklaların ve evcilik oyuncaklarının çocukların hayal

---

<sup>151</sup> Sühayla Ünal ve Erkan Özcan, *Depresyonda hazırlayıcı, ortaya çıkarıcı ve koruyucu etkenler*, Anadolu Psikiyatri Dergisi, 1(1), 2000, s.41-48.

<sup>152</sup> Burhanettin Kaya, *Depresyon: Sosyo-ekonomik ve kültürel pencereden bakış*, Klinik Psikiyatri, 10(6), 2007, s.11-20.

<sup>153</sup> Elif Göçek, *Çalışan ve çalışmayan anneler arasında kaygı ve kendine güven ile ilgili bir karşılaştırma*, Boğaziçi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul, s.32-45 (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi).



gücünü desteklediğini, çocuğun yeni tecrübeler edinmesini sağladığını, duygu ve düşüncelerini ifade etmesine uygun ortam sağladığını ve gelecekteki rollerini öğrenmesine yardımcı olduğu belirtmiştir. Bunun nedeni bu oyuncakların çocukların hayal gücüne, kurgulama yapma becerisine ve herhangi bir yönlendirme olmaksızın bir oyunu başlatabilme ve sonlandırabilme becerilerini içermesi olabilir.<sup>154</sup> Bronson, boyalar, fırçalar, oyun hamurları, boncuklar, kumaşlar vb. artık malzemelerden oluşan eliş oyun materyallerinin çocuklar üzerinde olumlu bir etkisi olduğunu, özellikle yaratıcı taraflarının gelişimine ve farklı düşünceler geliştirebilmelerine, duygusal doyum seviyelerinin artmasına fayda sağladığını belirtmektedir.<sup>155</sup>

Budak araştırmasında 4-5 yaş çocukların oyuncak tercihleri ile oyun becerileri arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Kız çocuklarının bebek/pelüş/hayvanlar, minyatür nesnelere ve eliş oyuncaklarını erkek çocuklarına göre daha fazla tercih ettikleri; manipülatif oyuncakları, elektronik oyuncakları, masaüstü oyuncakları, müzikli oyuncakları, maket oyuncakları ve şiddet içerikli oyuncakları ise erkek çocuklarının kız çocuklarına göre daha fazla tercih ettikleri görülmüştür. Ebeveynin cinsiyetine göre ise erkek cevaplayıcıların çocuklarının müzikli oyuncakları kadın cevaplayıcıların çocuklarına göre daha fazla tercih ettikleri belirlenmiştir.<sup>156</sup> Şahin, Balcı, Kılıç ve Yazar'ın, yapmış oldukları çalışmada şehir merkezi ve kırsal bölgede yaşayan çocukların oyun ve oyuncak özelliklerinin ebeveyn görüşlerine göre incelenmesi amaçlanmıştır. "Araştırma sonuçlarına göre şehirde yaşayan çocukların daha çok oyuncaklarıyla, kırsal bölgede yaşayan çocukların ise daha çok televizyonla vakit geçirdikleri belirlenmiştir".<sup>157</sup>

---

<sup>154</sup> Norma Razon, *Okul öncesi dönemde oyuncakın yeri ve önemi*, Ya Pa Okul Öncesi Eğitim Semineri, İstanbul, 1984, s.57-62.

<sup>155</sup> Martha Bronson, *Choosing Play Materials for Primary School Children, NAEYC Resources in Focus: Selected Excerpts*, Young Children, 58(3), 2003, s.24-25.

<sup>156</sup> Onay Budak, *4-5 Yaş Çocuklarının Oyuncak Tercihleri ile Oyun Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Ankara, 2016, s.55-87 (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi).

<sup>157</sup> Fatma Şahin vd., *Erzurum örneklemleri şehir merkezi ve kırsal bölgede yaşayan annelerin çocuklarının oyun ve oyuncakları hakkında görüşlerin incelenmesi*, Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi,4(4), 2015, s.298-311.

## ÖNERİLER

4-6 yaş arası çocukların oyun becerileri ve oyuncak tercihlerinin annenin depresyon düzeyi ile ilişkilendirilerek incelendiği bu çalışmanın bulguları sonucunda annelere, okul öncesi eğitimcilerle, uzmanlara ve araştırmacılara çeşitli öneriler aşağıdaki şekilde geliştirilmiştir.

Yapılan çalışmaların bulgularına göre, bu konuyla ilgili araştırma yapacak uzmanlar, ebeveynlerin benlik algıları, toplumsal cinsiyet kalıpları, narsistik kişilik örüntüleri gibi çeşitli etkenlere göre çocukların oyun becerilerinin ilişkisini inceleyen araştırmalar yapabilirler. Ebeveynlerin hayata bakış açısı ve çocuklarıyla olan iletişim şekilleri çocukların oyuncak seçimlerini ve oyun becerilerini etkilemektedir. Bu sebeple literatürde bu konuyla ilgili araştırmaların yapılmasının önemli olduğu görülmüştür. Diğer bir yandan çocukların oyuncak tercihleri ve oyun beceri düzeylerinin okul öncesi eğitime devam edip etmeme ile ilişkisi olup olmadığına bakılabilir. Okul öncesi eğitiminin çocukların oyun becerilerine etkisi olduğu bilinmektedir. Bunun çeşitli kırsal ve kentsel şehirlere göre de değerlendirilmesi yapılabilir.

Araştırma bulguları sonucunda çocukların oyun becerilerinin annelerin depresyon düzeyleri ile ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Bu bulguya göre çocuklarla çalışan okul öncesi öğretmenleri, psikologlar ve sosyal hizmet uzmanlarının bu bulguyu göz önünde bulundurarak anne ve babalara çocukların gelişimi için oyunun önemini ve yaşı ne olursa olsun çocuğuyla beraber oyun oynamanın önemini anlatan toplantılar veya seminerler düzenlenebilir.

Ebeveynlerin ve okul öncesi öğretmenlerinin oyuncak seçimi konusunda da çok yönlü olması önerilmekte ve çocukların sosyal, duygusal ve bilişsel gelişimini göz önünde bulundurarak oyuncak seçimi yapmaları önerilmektedir. Toplumsal cinsiyet normlarını bir kenara bırakarak erkek veya kız olsun her çocuğa ev, aile ve okul ortamında yaşadığı günlük olayları dışı vurabileceği türden oyuncaklar alınmalıdır.

Araştırmanın bulguları göstermektedir ki teknolojik oyun araçları çocukların hayatlarında önemli bir yer kaplamaktadır. Ancak teknolojik araçlardaki oyunların çocuğun yaşına uygun olması çocuğun ruh sağlığı açısından çok büyük önem taşımaktadır. Çocuğun sağlıklı gelişimi açısından çok yönlü oyuncaklarla, kendi akranlarıyla ve ebeveynleriyle oynaması gerekmektedir. Uzun saatler oynanan teknolojik oyunlar ise genellikle bireysel oynandığı için çocuğu yalnızlaştırıp iletişim

ve problem çözüme becerilerinin gelişmesini engelleyebilmektedir. Bu sebeple ebeveyn ve öğretmenlerin çocuğun oynadığı teknolojik oyunları kontrol etmesi ve zaman sınırlaması getirmesi büyük önem taşımaktadır.

Bu araştırmanın odağı annenin depresyon düzeyinin çocukların oyun becerileri ve oyuncak tercihleri üzerindeki etkisini incelemektir. Araştırmanın bulguları sonucunda annenin depresyon düzeyinin çocukların oyun becerilerini negatif yönde etkilediği görülmüştür. Bu sebeple annelerin kendi ruh sağlıklarını korumaları ve iyileştirmeleri çocuklarının gelişimi açısından önem taşıyan bir etmendir. Annelerin ihtiyaç duyduklarında bir uzmana başvurmaları önerilmektedir. Ayrıca çocuk sayısı arttıkça annenin depresyon düzeyinin de arttığı diğer bir bulgudur. Bu sebeple babaların da çocukların ve ev işlerinin sorumluluğu paylaşmaları hem annenin hem çocuğun ruh sağlığı açısından önem taşımaktadır.

## KAYNAKÇA

### KİTAPLAR

- ALTINKÖPRÜ Tuncel, Çocuğun Başarısı Nasıl Sağlanır, Hayat Yayıncılık, İstanbul, 2003.
- ANDERSON Craig, Gentile Douglas, Katherine Buckley, Violent video game effects on children and adolescence: Theory, research, and public policy, Oxford University Press, Inc. New York, 2007.
- ARNOLD Arnold, Çocuğunuz ve Oyun, Denge Yayınları, İstanbul, 1995.
- AXLINE Virginia Mae, Play therapy, Ballentine Books, New York, 1969.
- CATTANACH Ann, Introduction to play therapy, Routledge, 2004.
- DEMİR Faruk, Enerji Oyunu, Ayrım Yayınları, İstanbul, 2010.
- FREUD Sigmund, Beyond the Pleasure Principle, New York: Norton & Company, New York, 1961.
- GLADDİNG Samuel, Family therapy: History, theory, and practice, Pearson, 2015.
- HAZAR Muhsin, Beden Eğitimi ve sporda Oyunla Eğitim, Tutibay Yayınları, Ankara, 2000.
- HUIZİNGA Johan, Homo Ludens, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2010.
- JOHNSON James, Christie James, Wardle, F., Play, development, and early education, Allyn and Bacon, New York, 2005.
- JONES Maggie, Çocuk ve Oyun, Çeviren: Ayda Çayır, Kaknüs Yayınları, İstanbul, 2000.
- KARASAR Niyazi, Bilimsel Araştırma Yöntemi. Nobel Yayınları, Ankara, 2012.
- KÖKNEL Özcan, Ruhsal Çöküntü, Depresyon, Altın Kitaplar Yayınevi, 6. Baskı. İstanbul, 2005.
- MATTESSİCH Paul ve Robert Hill, Life Cycle and Family Development, In M. B. Sussmann & S. K. Steinmetz (Eds.), Handbook of Marriage and the Family, Plenum, New York, 1987.
- NORTON Carol Crowell ve Norton Byron E., Reaching children through play therapy: An experiential approach, CO: Publishing Cooperative, Denver, 1997.
- ONUR Bekir, Oyuncaklı Dünya, Dost Kitabevi Yayınları, 2. Baskı, Ankara, 2002.
- ÖZDOĞAN Berka, Çocuk ve Oyun (Çocuğa Oyunla Yardım), Anı Yayıncılık, Ankara, 1997.
- PEHLİVAN Hülya, Oyun ve Öğrenme, Anı Yayıncılık, Ankara, 2005.
- POYRAZ Hatice, Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyun Örnekleri, Anı Yayıncılık, 3.Baskı, Ankara, 2011.
- SCHAEFER Charles, Oyun terapisinin temelleri, Çev: Banu Tortamış Özkaya, Nobel Yayınevi, Ankara, 2013.

- SEL Ruhi, Beden Eğitimi Oyun ve Öğretimi, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul, 1993.
- SEL Ruhi, Okul Öncesi Çocuklarına Oyunlar-Rondlar, Ya-Pa Yayınları, İstanbul, 1995.
- TARHAN Nevzat, Kendinizle Barışık Olmak, Duyguların Eğitimi, Timaş Yayınları, 20. Baskı. İstanbul, , 2013 s.24-67.
- TÜRK DİL KURUMU, Aralık 27, 2018 tarihinde Güncel Türkçe Sözlüğü, 2018.
- TÜRK DİLİ SÖZLÜĞÜ, Oyuncak, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1993.
- TÜRKÇE BİLİM TERİMLERİ SÖZLÜĞÜ: Sosyal Bilimler, Oyun, Tüba Yayınları, Ankara, 1. Baskı, 2011.
- VAN-FLEET Connie, Public Libraries, Lifelong Learning, and Older Adults: Background and Recommendations, 1995.
- VANFLEET, Risë; SYWULAK, Andrea E.; SNISCAK, Cynthia Caparosa. Child-centered play therapy. Guilford Press, 2011.
- WİNNİCOTT Donald Woods, Tuncay Birkan, Saffet Murat Tura, Oyun ve gerçeklik, Metis yayınları, 2007.
- YÖRÜKOĞLU Atalay, Çocuk Ruh Sağlığı, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1987.

#### **MAKALELER**

- AHIÖĞLU-LİNDBERG Nihal, Piaget ve ergenlikte bilişsel gelişim, Kastamonu Eğitim Dergisi, 19(1), 2011.
- AKÇAY Duygu ve Özcebe Hilal, Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi, Çocuk Dergisi, 12(2), 2012.
- AKGÜN Ege ve Yeşilyaprak Binnur, Anne çocuk ilişkisini oyunla geliştirme eğitim programının etkililiği, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 43(2), 2010.
- AMERICAN ACADEMY of PEDIATRICS. Committee on Public Education. Media Violence. *Pediatrics*; 108(5), 2001.
- ARKAR Haluk, Beck'in depresyon modeli ve bilişsel terapisi, Düşünen Adam: Psikiyatri ve Nörolojik Bilimler Dergisi, 5(1-3), 1992.
- AYTEN Egemen, Yılmaz Özge, Akil İpek, Oyun, oyuncak ve çocuk, Adü Tıp Fakültesi Dergisi, 5(2), 2004.
- BARKLEY Russell, Anastopoulos Arthur, Guevremont David, Fletcher Kenneth Adolescents with attention deficit hyperactivity disorder: mother-adolescent interactions, family beliefs and conflicts, and maternal psychopathology, *Journal of abnormal child psychology*, 20(3), 1992, s.263-288.
- BAŞAL Handan Asûde, Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları, Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 20(2), 2007.

BECK Aaron, Rush John, Shaw Bryan, Emery Gregory, Cognitive therapy of depression, The Guilford Press, New York, 1987.

BLAZER Dan, Kessler Ronald, Katherine McGonagle, The prevalence and distribution of major depression in a national community sample: the National Comorbidity Survey, 1994.

CHRONIS Andrea, Lahey, B. B., Pelham Jr, W. E., Williams, S. H., Baumann, B. L., Kipp, H., Maternal depression and early positive parenting predict future conduct problems in young children with attention-deficit/hyperactivity disorder, *Developmental psychology*, 43(1), 2007, s.70.

CLARK David ve John D. Teasdale, Diurnal variation in clinical depression and accessibility of memories of positive and negative experiences, *Journal of abnormal psychology*, 91(2), 1982.

COGILL Russel, Caplan H. L., Alexandra H., Robson K. M., Kumar R., Impact of maternal postnatal depression on cognitive development of young children, *Br Med J (Clin Res Ed)*, 292(6529), 1986, s.1165-1167.

ÇAMUR Derya, Vaizoğlu Songül, Akbaş Murat, Başaran Derman, Batmaz Ahmet GÜNAY, Bilgin Erkan, Bulam Mehmet Haka, Oyuncak alıcı ve satıcılarının oyuncak güvenliği ve yönetmeliği konusundaki bilgi düzeyleri, *Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Dergisi*, 51, 2008.

DİGHTON, R. Towards a definition of play therapy, *Play Therapy Newsletter of the British Association of Play Therapists*, 28, 2001.

DOWNEY Geraldine ve James C. Coyne, Children of depressed parents: an integrative review, *Psychological bulletin*, 108(1), 1990.

ERSOY Özlem, Avcı Neslihan, Turla Ayşe, Çocuklar İçin Erken Uyarıcı Çevre: Oyuncak, Televizyon, Bilgisayar ve Kitap, Morpa Kültür Yayınları, 3. Baskı, İstanbul, 2008.

FAZLIOĞLU Yeşim, Ilgaz Gökhan, Papatya Erdal, Oyun Becerileri Değerlendirme Ölçeğinin Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması, *Trakya University Journal of Social Science*, 15(1), 2013.

GÜRCAN Ayşen, Serdar Özhan, Rahmet Uslu, Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri, *Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü*, 2008.

HAIGHT Wendy, Ross D. Parke, James E. Black, Mothers' and fathers' beliefs about and spontaneous participation in their toddlers' pretend play, *Merrill-Palmer Quarterly*, 1997.

HUIZİNGA Johan ve Kılıçbay Mehmet Ali, Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme, *Ayrıntı*, 1995.

KAMARAJ Işık, Okul öncesi eğitimde oyuncak kütüphanesi, *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 12(1), 2000.

KEİTNER Gabor ve Ivan W. Miller, Family functioning and major depression: an overview, *The American Journal of Psychiatry*, 147(9), 1990.

KIZILOLUK Hakkı, Okulöncesi Dönemde Grup Oyunlarının Çocuğun Sosyalleşmesi Üzerindeki Etkileri, Cumhuriyet Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, 24(1), 2001.

KOTTMAN Terry, Play therapy: Basics and beyond, Alexandria: American Counselling Association, 2001.

LEWIS Frances Marcus, Family focused oncology nursing research, Oncology Nursing Forum, 31(2), 2004.

MEŞE İlknur, Engellenmiş Annelik: Zihinsel Engelli Çocukların Anneleri, Electronic Turkish Studies, 8(12), 2013.

SARMİENTO Ingrid ve Esteban V. Cardemil, Family functioning and depression in low-income Latino couples, Journal of marital and family therapy, 35(4), 2009.

SMILKSTEIN Gabriel, The family APGAR: a proposal for a family function test and its use by physicians, J fam pract, 6(6), 1978.

ŞAHİN Nesrin Hisli Beck Depresyon Ölçeği'nin bir Türk örnekleminde geçerlilik ve güvenilirliği, Psikoloji Dergisi, 6(1), 1988, s.118-122.

TERR Lenore, Sevgi Ve Çalışmanın Ötesinde Oyun Yetişkinler İçin Neden İhtiyaçtır, Çeviren: Murat Köseoğlu, Literatür Yayınları, İstanbul, 2000.

TOPKAYA İsmail, Oyun eden Eğitimi ve Spor Öğretiminin Eğitsel Temelleri, Hayat Yayınlar, İstanbul, 2004.

## **TEZLER**

BOZOKLU Fisun, Okulöncesi Çağındaki Dört, Beş ve Altı Yaş Grubu Çocukların Tercih Ettikleri Oyun Köşeleri ile Yaratıcılık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, Hacettepe üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 1994 **(Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**.

DURAN Cacho Semin Sinem, Güncel Sanatta Oyun Kuramı ve Oyun Kavramı, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, Antalya, 2016 **(Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**.

ERDEN Şule, Anaokullarına Devam Eden Çocukların Ebeveyn ve Öğretmenlerinin Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi, Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 2011 **(Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**.

GÜLTAT Büşra, Çocuk Gelişiminde Oyunun Önemi, İstanbul Üniversitesi, Hasan Ali Yücel Fakültesi, Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Anabilim Dalı, İstanbul, 2005 **(Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**.

KARS Gözde Bahar, Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Disiplinler Arası Adli Tıp Anabilim Dalı, Ankara, 2010 **(Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**.

KILDAN Oğuzhan, Oyunun Çocukların Gelişim Özelliklerine Etkisi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Konya **(Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**

ÖNGEN Demet, Okulöncesi Çağdaki Çocukların Oyun Konusundaki Toplumsal Bilişsel Davranış Örüntüleri ile Oyun Materyalleri Arasındaki İlişki, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitimde Psikolojik Hizmetler Ana Bilim Dalı, Ankara, 1991 **(Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**.

PİLA VCI Gizem, Oyun Kavramı ve Mimari Tasarıma Kattığı Farklı Boyutlar: Oyun Alanları ve Oyun Mekanları Üzerine Bir İnceleme, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Ana Bilim Dalı, İstanbul, 2014 **(Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**.

ŞEKER Mustafa, Güreş Eğitim Merkezlerindeki Güreşçilerin Depresyon, Kaygı ve Stres Düzeylerinin İncelenmesi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Muğla, 2014 **(Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**.

ŞENKAL İpek, Üniversite Öğrencilerinde Çocukluk Çağı Travmaları ve Bağlanma Biçiminin Depresyon ve Kaygı Belirtileri İle İlişkisinde Aleksitiminin Aracı Rolünün İncelenmesi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, 2013 **(Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**.

YILDIZ Vesile, İzmir İl Merkezindeki Okulöncesi Eğitim Kurumlarında Oyunun Yeri, Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, İzmir, 1992 **(Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)**.

#### **İNTERNET YAYINLARI**

[www.a4pt.org](http://www.a4pt.org), (Erişim Tarihi: 10.12.2018)



## EKLER

## EK-A: Kişisel Bilgi Formu

Çocuk Kodu:

Sayın katılımcılar;

Aşağıda sizi tanımamıza yönelik bazı sorular bulunmaktadır. Sorulara içtenlikle cevap vermeniz araştırmanın güvenilirliği açısından önem taşımaktadır. Her soru için mümkün olduğunuzca samimi bir şekilde size uyan cevabı işaretleyiniz. Lütfen her maddeyi cevaplandırduğunuzdan emin olun. Katılımınız için teşekkür ederim.

Çalışmaya katılmayı onaylıyorum.  evet  hayır

İsminiz- Soy isminiz:

Yaşınız:

Medeni Durumunuz:

1. Evli ( )
2. Bekar ( )
3. Dul ( )

Eğitim Durumunuz:

1. Okur yazar değil ( )
2. Okur yazar ( )
3. İlkokul mezunu ( )
4. Ortaokul mezunu ( )
5. Lise mezunu ( )
6. Üniversite mezunu ( )
7. Yüksek lisans ve üzerü mezunu ( )

Çalışma Durumunuz:

1. Çalışıyorum ( )
2. Çalışmıyorum ( )

Mesleğiniz:

Psikiyatik bir öykünüz var mı?

1. Evet ( )
2. Hayır ( )

Var ise nedir?

Çocuğunuzun yaşı?

Okula gidiyor mu?

Kardeşi var mı?

Var ise yaşları?

**EK-B: Beck Depresyon Ölçeği****AÇIKLAMA:**

Sayın cevaplayıcı aşağıda gruplar halinde cümleler verilmektedir. Öncelikle her gruptaki cümleleri dikkatle okuyarak, BUGÜN DÂHİL GEÇEN HAFTA içinde kendinizi nasıl hissettiğini en iyi anlatan cümleyi seçiniz. Eğer bir grupta durumunuzu, duygularınızı tarif eden birden fazla cümle varsa her birini daire içine alarak işaretleyiniz.

Soruları vereceğiniz samimi ve dürüst cevaplar araştırmanın bilimsel niteliği açısından son derece önemlidir.

Bilimsel katkı ve yardımlarınız için sonsuz teşekkürler.

- 1- 0.Kendimi üzüntülü ve sıkıntılı hissetmiyorum.
  - 1.Kendimi üzüntülü ve sıkıntılı hissediyorum.
  - 2.Hep üzüntülü ve sıkıntılıyım. Bundan kurtulamıyorum.
  - 3.O kadar üzüntülü ve sıkıntılıyım ki artık dayanamıyorum.
- 2- 0.Gelecek hakkında mutsuz ve karamsar değilim.
  - 1.Gelecek hakkında karamsarım.
  - 2.Gelecekte beklediğim hiçbir şey yok.
  - 3.Geleceğim hakkında umutsuzum ve sanki hiçbir şey düzelmeyecekmiş gibi geliyor.
- 3- 0.Kendimi başarısız bir insan olarak görmüyorum.
  - 1.Çevremdeki birçok kişiden daha çok başarısızlıklarım olmuş gibi hissediyorum.
  - 2.Geçmişte baktığımda başarısızlıklarla dolu olduğunu görüyorum.
  - 3.Kendimi tümüyle başarısız biri olarak görüyorum.
- 4- 0.Birçok şeyden eskisi kadar zevk alıyorum.
  - 1.Eskiden olduğu gibi her şeyden hoşlanmıyorum.
  - 2.Artık hiçbir şey bana tam anlamıyla zevk vermiyor.
  - 3.Her şeyden sıkılıyorum.

- 5- 0.Kendimi herhangi bir şekilde suçlu hissetmiyorum.  
1.Kendimi zaman zaman suçlu hissediyorum.  
2.Çoğu zaman kendimi suçlu hissediyorum.  
3.Kendimi her zaman suçlu hissediyorum.
- 6- 0.Bana cezalandırılmışım gibi geliyor.  
1.Cezalandırılabilceğimi hissediyorum.  
2.Cezalandırılmayı bekliyorum.  
3.Cezalandırıldığımı hissediyorum.
- 7- 0.Kendimden memnunum.  
1.Kendi kendimden pek memnun değilim.  
2.Kendime çok kızıyorum.  
3.Kendimden nefret ediyorum.
- 8- 0.Başkalarından daha kötü olduğumu sanmıyorum.  
1.Zayıf yanların veya hatalarım için kendi kendimi eleştiririm.  
2.Hatalarımdan dolayı ve her zaman kendimi kabahatli bulurum.  
3.Her aksilik karşısında kendimi hatalı bulurum.
- 9- 0.Kendimi öldürmek gibi düşüncelerim yok.  
1.Zaman zaman kendimi öldürmeyi düşündüğüm olur. Fakat yapmıyorum.  
2.Kendimi öldürmek isterdim.  
3.Fırsatını bulsam kendimi öldürürdüm.
- 10- 0.Her zamankinden fazla içimden ağlamak gelmiyor.  
1.Zaman zaman içinden ağlamak geliyor.  
2.Çoğu zaman ağlıyorum.  
3.Eskiden ağlayabilirdim şimdi istesem de ağlayamıyorum.

- 11- 0.Şimdi her zaman olduğumdan daha sinirli değilim.  
1.Eskisine kıyasla daha kolay kızıyor ya da sinirleniyorum.  
2.Şimdi hep sinirliyim.  
3.Bir zamanlar beni sinirlendiren şeyler şimdi hiç sinirlendirmiyor.
- 12- 0.Başkaları ile görüşmek, konuşmak isteğimi kaybetmedim.  
1.Başkaları ile eskiden daha az konuşmak, görüşmek istiyorum.  
2.Başkaları ile konuşma ve görüşme isteğimi kaybetmedim.  
3.Hiç kimseyle konuşmak görüşmek istemiyorum.
- 13- 0.Eskiden olduğu gibi kolay karar verebiliyorum.  
1.Eskiden olduğu kadar kolay karar veremiyorum.  
2.Karar verirken eskisine kıyasla çok güçlük çekiyorum.  
3.Artık hiç karar veremiyorum.
- 14- 0.Aynada kendime baktığımda değişiklik görmüyorum.  
1.Daha yaşlanmış ve çirkinleşmişim gibi geliyor.  
2.Görünüşümün çok değiştiğini ve çirkinleştiğimi hissediyorum.  
3.Kendimi çok çirkin buluyorum.
- 15- 0.Eskisi kadar iyi çalışabiliyorum.  
1.Bir şeyler yapabilmek için gayret göstermem gerekiyor.  
2.Herhangi bir şeyi yapabilmek için kendimi çok zorlamam gerekiyor.  
3.Hiçbir şey yapamıyorum.
- 16- 0.Her zamanki gibi iyi uyuyabiliyorum.  
1.Eskiden olduğu gibi iyi uyuyamıyorum.  
2.Her zamankinden 1-2 saat daha erken uyanıyorum ve tekrar uyuyamıyorum.  
3.Her zamankinden çok daha erken uyanıyor ve tekrar uyuyamıyorum.

- 17- 0. Her zamankinden daha çabuk yorulmuyorum.  
1. Her zamankinden daha çabuk yoruluyorum.  
2. Yaptığım her şey beni yoruyor.  
3. Kendimi hemen hiçbir şey yapamayacak kadar yorgun hissediyorum.
- 18- 0. İştahım her zamanki gibi.  
1. İştahım her zamanki kadar iyi değil  
2. İştahım çok azaldı.  
3. Artık hiç iştahım yok.
- 19- 0. Son zamanlarda kilo vermedim.  
1. İki kilodan fazla kilo verdim.  
2. Dört kilodan fazla kilo verdim.  
3. Altı kilodan fazla kilo vermeye çalışıyorum.
- 20- 0. Sağlığım beni fazla endişelendirmiyor.  
1. Ağrı, sancı, mide bozukluğu veya kabızlık gibi rahatsızlıklar beni endişelendirmiyor.  
2. Sağlığım beni endişelendirdiği için başka şeyleri düşünmek zorlaşıyor.  
3. Sağlığım hakkında o kadar endişeliyim ki başka hiçbir şey düşünmüyorum.
- 21- 0. Son zamanlarda cinsel konulara olan ilgimde bir değişme fark etmedim.  
1. Cinsel konularla eskisinden daha az ilgiliyim.  
2. Cinsel konularla şimdi çok daha az ilgiliyim.  
3. Cinsel konular olan ilgimi tamamen kaybettim

**EK:C OYUN BECERİLERİ DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ**

Sayın velimiz; bu ölçek 4-6 yaşındaki (48 ile 72 ay arasındaki) çocukların oyun becerilerini, aileler ve öğretmenler aracılığıyla belirleyerek ortaya çıkarma amacıyla hazırlanmıştır.

Her ifadeyi dikkatli bir şekilde okuyup, cevap kâğıdında bulunan **Kesinlikle Katılmıyorum, Katılmıyorum, Tarafsızım, Katılıyorum, Kesinlikle Katılıyorum** cevaplarından size uygun olan cevabın altında yer alan boş kutuya bir çarpı işareti (X) koyunuz

|     |  | Kesinlikle<br>katılmıyorum | Katılmıyorum             | Tarafsızım               | Katılıyorum              | Kesinlikle<br>katılıyorum |
|-----|--|----------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---------------------------|
| 1)  | Çocuğum oyun oynarken kendini rahatlıkla ifade eder.   | <input type="checkbox"/>   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  |
| 2)  | Çocuğum oyun oynarken ismi söylendiğinde dönüp bakar.  | <input type="checkbox"/>   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  |
| 3)  | Çocuğum oyun oynarken vücut kaslarını geliştirici hareketler yapar.  | <input type="checkbox"/>   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  |
| 4)  | Çocuğum oyun esnasında kişiliğini bütün yönleriyle yansıtır.(oyun esnasında kendisinde var olan bencillik duygusunu ya da cömertlik duygusunu göstermesi gibi... ) | <input type="checkbox"/>   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  |
| 5)  | Çocuğum oyun oynarken sorumluluk alır.   | <input type="checkbox"/>   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  |
| 6)  | Çocuğum oyun oynarken arkadaşlarıyla işbirliği kurar.  | <input type="checkbox"/>   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  |
| 7)  | Çocuğum oyun esnasında oyun kurallarına uyar.  | <input type="checkbox"/>   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  |
| 8)  | Çocuğum oyun hamuru, kum vb. oyunları oynarken parmaklarını rahatlıkla kullanır.   | <input type="checkbox"/>   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  |
| 9)  | Çocuğum hareket yeteneğini geliştirici oyunlar oynar.  | <input type="checkbox"/>   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  |
| 10) | Çocuğum oyun oynarken yeni arkadaşlar edinir.  | <input type="checkbox"/>   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  |
| 11) | Çocuğum oyun oynarken arkadaşlarına dostça davranır.   | <input type="checkbox"/>   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  |
| 12) | Çocuğum oyun esnasında kendi yeteneklerini keşfeder.   | <input type="checkbox"/>   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  |
| 13) | Çocuğum oyuncaklarını amacına uygun kullanır.  | <input type="checkbox"/>   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  |
| 14) | Çocuğum oyuncaklarına rahatlıkla ulaşabileceği yerlere bırakır.  | <input type="checkbox"/>   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  |
| 15) | Çocuğum oyun esnasında oyuncaklarını arkadaşları ile paylaşır.   | <input type="checkbox"/>   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  |
| 16) | Çocuğum el-göz koordinasyonu gerçekleştirecek oyunlar oynar. ( labirent içinden çizgi çizme, kesikli çizgilerin üzerinden çizgiler çizme gibi... )                 | <input type="checkbox"/>   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>  |

|     |  |                          |                          |                          |                          |                          |
|-----|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 17) | Çocuğum, oyun başlangıcında arkadaşları ile iletişimi kolaylıkla başlatır.             | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 18) | Çocuğum oyun oynarken eğlenceli vakit geçirmesini bilir.                               | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 19) | Çocuğum oyun esnasında oyun içindeki üstlendiği rolleri iyi sergiler.                  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 20) | Çocuğum oyun oynarken pasif duran arkadaşlarını da oyuna katarak onlara yardımcı olur. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 21) | Çocuğum bir oyundaki görevi yerine getirebilir.  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 22) | Çocuğum oyun oynarken hayal gücünü iyi bir şekilde kullanır.                           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 23) | Çocuğum hangi oyuncaklar ile oynayacağını kendisi seçer.                               | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 24) | Çocuğum oyun oynarken arkadaşlarını dinlemesini bilir.                                 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 25) | Çocuğum oyun oynamaya başlamadan önce kuralları belirlemede rol üstlenir.              | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26) | Çocuğum oyun sırasında kendisine söylenen yönergeleri yerine getirir.                  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 27) | Çocuğum oyununu kendisi başlatır.  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

**EK-D: Oyuncak Tercihi Formu**

ÇOCUK KODU:

Yönerge 1: Aşağıdaki oyuncakların hangileriyle oynamak istersin? (oyuncak fotoğrafları gösterilecektir.)

Yönerge 2: Bunların dışında başka eklemek istediğin oyuncaklar var mı?

|   |  |
|---|--|
| 1. Bebekler, hayvanlar, yumuşak oyuncaklar  |  |
| 2. Minyatür oyuncak setleri ( mutfak, banyo, temizlik, evcilik setleri)               |  |
| 3. Güncel kahramanlar, prensesler, kuklalar   |  |
| 4. Oyuncak savaş aletleri, askerler, tanklar, arabalar                                |  |
| 5. Minyatür meslek setleri ( polis, tamirci, doktor, öğretmen, itfaiye)               |  |
| 6. Müzikli oyuncaklar, müzik aletleri   |  |
| 7. Manipülatif oyuncaklar ( Legolar, yap-boz, hamur, kinetik kum, resim&boyama yapma) |  |
| 8. Diğer:   |  |