

# DİJİTALLEŞEN OYUNLAR VE DEHB İLİŞKİSİ

**Dr.Nejdet Özbek**



İmeva Kitapları

DR. NEJDET ÖZBEK

DİJİTALLEŞEN OYUNLAR VE DEHB İLİŞKİSİ

İMEVA KİTAPLARI-2024

# **DİJİTALLEŞEN OYUNLAR VE DEHB İLİŞKİSİ**

**YAZAR  
DR. NEJDET ÖZBEK**



**İMEVA KİTAPLARI**

**EDİTÖR  
ASSOC. PROF. DR. YILDIRIM BAYEZİT  
DELDAL**

**2024/İSTANBUL**

# DİJİTALLEŞEN OYUNLAR VE DEHB İLİŞKİSİ

**Bu Eser, Kùltür Ve Turizm Bakanlıđın E-Kitap Yönetmeliđine Göre Tescillenmiş Olup Akademik Amaçlı Bir Kitaptır. Eser Milli Kütüphaneye kayıtlıdır.**

**Kitabın Yazarı :** Dr. Nejdet ÖZBEK

**Kitabın Editörü:** Assoc. Prof. Dr. Yıldırım Bayezit DELDAL

**E-ISBN:**

**1.E-Baskı, 2024, İstanbul**

**Yayına Hazırlayan:** Yıldırım Bayezit DELDAL

**Kitap Kapak Tasarım:** Yıldırım Bayezit DELDAL

**© 2023 :** İstanbul Medisosyal Eğitim ve Araştırma -İstanbul

**Kitap Yayımcısı:** Yıldırım Bayezit DELDAL

[www.istanbulmedisosyal.com.tr](http://www.istanbulmedisosyal.com.tr)

[istanbulmedisosyal@gmail.com](mailto:istanbulmedisosyal@gmail.com)

**Basım:** E-Kitap



**İMEVA KİTAPLARI**

## YAZAR HAKKINDA



1983 yılında Ankara’da doğdu. İlk, orta ve lise eğitimini Ankara’da tamamladı. 2002 yılında Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sınıf Öğretmenliği bölümüne girdi. 2006 yılında Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sınıf Öğretmenliği bölümünden mezun olduktan sonra, 2010 yılında MEB Zihinsel Engelliler Öğretmenliği eğitimini aldıktan sonra, çeşitli rehabilitasyon merkezlerinde 7 yıl çalıştı.

2017 yılında bir özel okula girip, çalışma hayatına Sınıf Öğretmeni olarak devam etti. 2019 yılında Anadolu Üniversitesi Sosyoloji bölümünü bitirdi.

2020 yılında Yıldız Teknik Üniversitesinde Aile Danışmanlığı eğitimini tamamladı. 2021 yılında Ayvansaray Üniversitesi Psikoloji bölümünde Yüksek Lisansı bitirdi. 2024 yılında Northwest Üniversitesinde Aile Danışmanlığı alanında doktora çalışmasını tamamladı.

2022 yılında Üniversite sınavlarına girip Anadolu Üniversitesi Sosyal Hizmet bölümüne yerleşti. Halen Anadolu Üniversitesinde Sosyal Hizmet bölümünde okuyor olup, çeşitli rehabilitasyon merkezleri ve özel okulda toplam 14 yıllık öğretmendir. Şu anda da bir özel okulda Sınıf Öğretmenliği yapmaktadır.

## TEŐEKKÜR

Bu kitabı ıkarırken bana desteklerini esirgemeyen baŐta sevgili eŐim Gamze Tel ÖZBEK'e,

Beni bu yaŐa kadar büyüten ve yetiŐtiren sevgili aileme, her daim bana destek olan arkadaşlarım; Tuğrul BAYIRLI ve Muratcan GÜZELLER'e, okul arkadaşlarımdan Erdem KALE'ye, Gizem Őenkal TEFE'ye, Tuğe DİNLER'e, Ebru DOĞRU'ya, AyŐe Gözde UĞUR'a, Filiz BEDİZ'e, Ceyda YAKACIK'a ve İdil AYYÜREK'e sonsuz teşekkür ederim.

Ayrıca bu kitabın hayat bulması için beni cesaretlendiren ve kitabımın editörlüğünü yapan kıymetli hocam Öğretim Üyesi Assoc. Prof. Dr. Yıldırım Beyazıt DELDAL hocama teşekkürlerimi sunarım.

**Dr. Nejdet ÖZBEK**

## ÖZET

### DİJİTALLEŞEN OYUNLAR VE DEHB İLİŞKİSİ

Teknolojinin gelişmesi, oyun türlerinin geleneksel oyunlardan, dijital oyunlara geçilmesine sebep olmuştur. Tarihsel süreç incelendiğinde, taş, kemik, bisiklet tekerleği gibi oyunlardan, tarım devriminden sonra oyuncak türleri genelde su ve toprağın kullanıldığı killerden yapılan oyuncaklara doğru bir gelişim göstermiştir.

Oyun alanları bu dönemde dış mekânlardadır. Sanayi devriminin olmasıyla birlikte, dış mekânlar, kentleşme ve trafiğin etkisiyle, iç mekânlara doğru oyun alanları değişime uğramıştır. Oyun ve oyuncaklar sanayinin ve endüstrini de gelişimiyle birlikte daha çok buharlı arabalar, uçaklar, hazır bebekler gibi hazır oyuncaklara yönelmiştir.

Çağları incelediğimizde Antik Çağ'da genelde taş kemik gibi oyun araçları kullanılırken, Orta Çağ'da köylerde yaşayanlar kilden yapılmış bebeklerle oynarken, kentlerde yaşayanlarda şövalye oyuncakları mevcuttur.

Yeni Çağ'a geldiğimizde, sanayileşmenin getirdiği hazır oyuncaklara geçiş yapılmış, genelde bebek evleri ve hazır oyuncaklar bu dönemde dikkati çekmektedir. Yeni Çağ'da kentleşmenin başlaması ve trafiğin artmasıyla, oyun alanları dış mekânlardan iç mekânlara doğru kaymaya başlamıştır.

Yakın Çağ'da ise, ataride oyun konsolunda, bilgisayarda oynanan oyunlar gelmektedir. Yakın Çağ döneminde bilgi toplumuna geçiş süreciyle, oyun alanları ve oyunlar dijital ortamlarda gerçekleşerek oyun alanları iyice daralmış ve hareket kısıtlamaları yaşanmaya başlamıştır.

Bu Kitabın amacı oyunların dijitalleşmesinin oyun bağımlılığı ve DEHB tanısı almış bireylerdeki ilişkiyi incelemek olmuştur.

**Anahtar Kelime:** DEHB, teknoloji, oyun alanları, oyun bağımlılığı



## İÇİNDEKİLER

YAZAR HAKKINDA.....	I
TEŞEKKÜR.....	III
ÖZET.....	IV
İÇİNDEKİLER.....	VI

### BİRİNCİ BÖLÜM

1. Giriş.....	1
1.1. Oyun Kavramı.....	3
1.2. Oyunun Öğeleri.....	11
1.3. Oyunun Araçları.....	12
1.4. Oyunda Kurallar.....	13
1.5. Oyunsal Tavır.....	14
1.6. Oyunların Sınıflandırılması ve Oyun Türler.....	16
1.7. Oyun ve Oyuncağın Tarihsel Gelişim Süreci.....	19
1.8. Antik Çağda Çocuk Oyunları.....	21
1.9. Orta Çağda Çocuk Oyunları.....	26
1.10. Yeni Çağda Çocuk Oyunları.....	29
1.11. Yakın Çağda Çocuk Oyunları.....	29
1.12. Dijitalleşen Oyunlar.....	37

1.13. Kùltür Endüstrisinde Dijitalleşen Oyunlar.....	41
1.14. Oyun Alanlarının Deęişimi.....	44
1.15. Bilgisayar Oyunları ve Oyun Baęımlılıęı.....	48

## **İKİNCİ BÖLÜM**

2. Dehb Nedir?.....	56
2.1. Temel Belirtiler.....	58
2.2. Dikkat Eksiklięi.....	59
2.3. Dürtüsellik.....	64
2.4. Dehb'in Nörobiyolojisi.....	66

## **ÜÇÜNCÜ BÖLÜM**

3. Kitabın Tartışma.....	72
3.1. Kitaptan Çıkarılan Sonuçlar Ve Öneriler.....	78
KAYNAKÇA.....	86

## BİRİNCİ BÖLÜM

### 1.Giriş

Oyunun insan yaşamında kültürden de eski bir kavram olup, insan hayatı için son derece önemli bir yere sahiptir. Teknolojinin gelişmesi insan hayatında son derece önemli değişikliklere neden olmuştur.

Bunlardan biri de oyunların dış mekânlardan iç mekânlara doğru değişimiyle, oyuncakların değişimi ve oyun alanlarının daralmasıdır. İhtiyaçların değişmesiyle birlikte oyunlarda da gelişmeler ve değişimler meydana gelmiştir.<sup>1</sup>

Toplumsal süreç değişimleri incelendiğinde dışarıda oyunlar daha fazla oynanırken, bilgisayar oyunlarının artması, oyunların dijitalleşmesine, oyun alanlarının iç mekânlara taşınmasıyla hareket alanları sınırlanmıştır.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Huizinga, 2006

<sup>2</sup> Sezgin, 2016

Oyunların, geniş alan ve az araçlardan, dar alan ve geniş araçlara doğru ilerlemesi beraberinde bazı sorunları da beraberinde getirmiştir. Örneğin, oyun alanlarının azalması çocuklarda hareket alanlarını kısıtlayarak enerjilerini atamama durumlarına, neden olmaktadır. Bu da DEHB tanısı almış çocuklarda artış olarak karşımıza çıkmaktadır.

İhtiyaçların değişimiyle birlikte teknolojinin gelişmesi, oyun alanlarının değişimini de beraberinde getirmiştir. Oyun alanlarının değişimi dış mekânlardan, iç mekânlara doğru gelişmiş, oyun alanlarının en önemli öğelerinden biri olan araçları da fazlaştırmıştır.<sup>3</sup>

Dış mekânlarda oynanan oyunlarda araç az olmasına karşın hareket alanları fazla olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunların iç mekânlara taşınmasıyla araçlar artmış, hareket alanları kısıtlanmıştır. Bu durum DEHB tanısı

---

<sup>3</sup> Demirarslan, 2020

bireylerde artış olarak karşımıza çıkmaktadır.<sup>4</sup> Teknolojinin gelişmesiyle oyunun dijitalleşmesinin getirdiği sonuçlardan biri olan DEHB tanısı almış bireylerde gözlenen artışın, son dönemlerde karşımıza çıkan ve yaygın olarak ele alınan konu olması nedeniyle, konu üzerindeki çalışmayı önemli hale getirmektedir.

Bu çalışmayla mevcut verileri arttırmayı amaçlamakla birlikte, oyunun dijitalleşmesinin DEHB tanısı almış bireylerin üzerindeki sonuçlarını görmek için alan yazınına katkı sunmak istedim.

## 1.1. Oyun Kavramı

Oyunun kültürden daha eski bir olduğunu belirten Huizinga (2006), oyunun çeşitli kültür biçimlerinin doğuşuna kaynaklık ettiğini ifade etmiştir. İncelendiğinde görülecektir ki, oyunun ilkel insanın doğayı ve hayatı öğrenmekte kullandığı ilk etkinlik olduğunu

---

<sup>4</sup> Sezgin, 2016

anlaşılmaktadır.<sup>5</sup> Oyunun kesin kuralları yoktur. Hayvanlar da, tıpkı insanlar gibi yaşama oyunla başlamaktadırlar. Örneğin, yavru kedilerin birbirleriyle dalaşması oyunun basit bir biçimi olarak adlandırılmaktadır

Schiller (1985)'e göre, oyun her insanda var olan bir motivasyon kaynağıdır ve doğuştan gelir. Ancak Huizinga (1955) oyuna yalnızca, içgüdüsel ve zihinsel olarak bakılmaması gerektiğini söylerken; oyunların, insanoğlunun doğumundan itibaren öğrenmelerine sürekli olarak yön verdiğine dikkat çeker (Sezgin, 2016).

Akandere (2003)'nin aktarmasına göre Koçyiğit, Tuğluk ve Kök (2007), Aristo (M.Ö. 384-322) için oyun, çocuklar için hayatın bir provasıdır, düşünceden yoksun olmamalıdır. Ayrıca oyunu bireyi hayata hazırlığın yanında, bilinçli bir etkinlik olarak tanımlar. Platon (M.Ö. 427-347), oyunun özellikle çocuğun eğitim sürecindeki

---

<sup>5</sup> Nutku, 2006

önemine dikkat çeker.<sup>6</sup> Ayrıca çocukların oyun oynamasının yetişkinler tarafından kısıtlanmaması gerektiğini ifade eder. Gazali' ye göre (1058-1111), oyun, çocuğun beynin gelişimi için önemli bir yer yutar, öğrenme gücünü olumlu etkiler ve çocuğu dinlendiren bir yapıya sahiptir.

Comenius (1592-1671), oyunu çocuğun kişilikve ahlak gelişimi kazanmasında önemli rol oynadığından bahseder.

Oyun öğrenme aracının yanı sıra düzen ve disiplin konusunda da önemli bir rol oynar. Rousseau (1712-1778), oyunlarınçocukların yaparak yaşayarak öğrenmesinde rol oynadığından bahseder. Froebel (1782-1852), ise, çocuk iç dünyasını oyunla yansıtır. Çocuğun oynayarak kendini anlattığını ifade eder.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Tuğrul, Ertürk, Özen, Altınkaynak, Güneş, 2014

<sup>7</sup> Sezgin, 2016

Abt (1987), oyun birden fazla kişi arasında hedeflere varmak için gerçekleştirilen bir eylem olduğundan bahseder.

Caillois (1961) oyunu, belirli ilkeleri olan, kendine has yeri ve zamanı olan, sonucu da önceden bilinmeyen, isteyerek yapılan hareket olarak adlandırır.<sup>8</sup>

Suist (1980) oyunda gönüllülüğün esas olduğunu ifade eder. Oyun oynama süreci isteğe bağlı olarak gerçekleşir. Crawford (1982)'a göre ise, oyun belirli kuralları olan, duygusal gerçekliğin yansıtan birer sistemler bütünüdür<sup>9</sup>

İnsanoğlu oyun kavramına hiçbir özellik katmamış, hayvanların oynadıkları oyunlar, oyunun temel özelliklerini olarak belirlenmiştir. Bütün bu özellikleri gözlemek için yavru kediler, köpekler, aslanlar gibi hayvanların bir birleriyle olan oynamalarını izlemek yeterli olacaktır.

---

<sup>8</sup> Huizinga, 2006

<sup>9</sup> Sezgin, 2016



Oyun en basit şekliyle, hayvan hayatının içinde de tıpkı insan hayatının içinde olduğu gibi, fizyolojik bir olgudan çok daha fazlasıdır. Oyun anlam bakımından çok daha zengin bir içeriğe sahiptir.<sup>10</sup>

Oyunda, yaşamın ihtiyaçlarının üstünde olan ve eyleme mana yükleyen öge oynamaktır. Bütün oyunlar içinde bir mana vardır. Eğer oyuna anlam kazandıran duruma algılama yeteneği denilirse çok ileri gitmiş; oyun bir içgüdü olarak görülürse de aksine bir şey kastetmemiş oluruz.

İster oyuna algılama yeteneği denilsin, ister içgüdü olarak görülsün, oyunun karakteri, oyunun içinde yer alan manevi öğenin var olduğunu bize göstermektedir.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Huizinga, 2006

<sup>11</sup> Huizinga, 2006

Bilim alanları oyunun kendi doğasını anlamlandırmaya ve hayattaki yerini belirlemeye çalışmaktadır. Oyunun biyolojik işlevini tanımlayan pek çok girişim birbirinden farklıdır.

Kimisi oyunun kökenini hayat enerjilerinin fazla olmasından kurtulmanın bir yolu olarak tanımlarken, kimi teorilere göre ise, hayvanlar ve insanlar oyun oynarken, taklit yapma ihtiyacı hissederler veya gevşeme sağlamaktadır.<sup>12</sup>

Ayrıca, antrenman yapmanın yanı sıra, insanın nefisini kontrol etmesini sağlamaktadır. Başka teoriler ise oyunu, hayatın getirdiği zararlı durumlara yakalanmama yolu olarak görürler. Bilgilere göre, oyunun biyolojik beklentilere cevap verdiği varsayımı sonucu çıkmaktadır

Oyunlara Sosyolog, Kültür Tarihçileri ve Sosyal Antropologlar araştırmalarında oyunların ve oyuncakların toplumsal yapıyı ve değişimi yansıttığını dile

---

<sup>12</sup> Akbayır, 2015

getirdiklerini söylemektedirler. Onur ve ark.(1997)'a göre, Dasen (1984) ‘‘Oyun toplumun aynasıdır.<sup>13</sup>

Oyun toplumun temel değerlerini yansıtır ve bunları çocuğa aktarır’’(Tuğrul, Ertürk, Altunkaynak ve Güneş, 2014). ÇOKAUM (2004)'a göre, Türk toplumunda oyun tercihlerinde, kuşaklar arası oyun materyallerinde, oyun arkadaşları ve oyun alanlarındaki farklılıklar görülmektedir.

Bu durum toplumun teknolojik ve sosyal değişimini göstermektedir. Böylece, zaman ilerledikçe oyunun dış mekânlardan iç mekânlara yöneldiği grup oyunlarının oynandığı geleneksel oyunlardan, bireysel ve bilgisayar oyunlarına doğru bir değişim olduğu gözlenmektedir

İnsanoğlu doğuştan homo ludens anlamına gelen oynayan insan olarak tarif edilmektedir. İnsanların hatta hayvanların, çevresini tanınması ve bilgi edinmesi oyun yoluyla başlar.

---

<sup>13</sup> Huizinga, 2006

İnsandavar olan bu oyun, yaşamını var eden kültür oyundur. Uygarlık gittikçe gelişmiş ve homo ludens kavramı yanına homo sapiense yani düşünen insan eklenmiştir.<sup>14</sup>

Antik dönemde oyun metafizik alana yönelmiş, felsefe ve tartışmalara girmiş, soru sorma ve yanıt alma içinde bir düşünce alışverişine dönüşmüştür. Böylece oyun, entelektüel bir seviyeye gelmiştir. Sanayi devrimiyle birlikte düşünen insana, homo faber, yani çalışan insan eşlik etmiş, düşünen ve oynayan insanın senteziyle bir oyun düşüncesi ortaya çıkmıştır.<sup>15</sup>

Ancak sanayi ve teknolojinin hızlı gelişimi, insanoğlunu farklı açmazlara götürmüştür (Nutku, 2006).

Sanayi ve teknolojinin hızla gelişmesi, insan yaşamını bir taraftan pratikleştirmiş, kolaylaştırmış diğer taraftan oynayan, düşünen, çalışan insanın yanında oyun alanları ve oyuncaklarda da değişime neden olmuştur.

---

<sup>14</sup> Tuğrul, Ertürk, Altunkaynak ve Güneş, 2014

<sup>15</sup> Akbayır, 2015

Bu deęişim beraberinde yerini geleneksel grup oyunlarından, bireysel ve bilgisayar oyunlarına bırakmıştır. Oyun alanlarının daralması, oyuncaklardaki deęişim, oyunların dijitalleşmesi, oyun baęımlılığı ve DEHB’i beraberinde hayatımızla tanıştırmıştır.<sup>16</sup>

## 1.2. Oyunun Öğeleri

“Her oyunun hedefe yönelik bir amacı vardır. Amaç yoksa oyun da yoktur. Amaç, katılımı, kazanmayı ve öne geçmeyi içerir”( Nutku, 2006). Amaçların içerdiği bu süreçler birbirinin tersideğil, birbirini tamamlayan ve içi içe geçmiş öğeler olarak adlandırılır.

Oyunun amacını yeterli bir beceriyle elde edilen herhangi bir durum oluşturmaktadır. Amacın yeri ve zamanı her oyuna göre farklılaşabilmektedir.

---

<sup>16</sup> Nutku, 2006

Bazen sınırları kesin olur, bazen de bu sınırlar olabildiğince esnek özellik taşır. Sürenin bitmesi veya uzaması oyunun amaca bağlıdır. Süre yarışmalı oyunlarda belligen, yarışma özelliğı taşımayan emek ve uğraşı gerektiren oyunlarda süre uzayıp, kısalabilmektedir. Ayrıca, amaca ulaşmaktaki süre yerle de ilgili bir durumdur. Sınırları ve süreleri belirli oyunların yerleri de genellikle belli olur.<sup>17</sup>

### 1.3. Oyunun Araçları

Oyun oynandığındaki amaçlar, oyuna katılım, öne geçme, kazanma gibi birden fazla unsur varken, araçların da birden fazla olduğu unsuru olduğu görülür. Örneğın, sıyrıkla atlama oyununda sıyrık yerine trampeleni kullanmanın daha kolay olduğu söylenebilir.

Bu durum oyundaki aracı değıştirmenin kişiyeye kolaylık sağlayabileceğini göstermektedir. Everest'in tepesine helikopterle de inilebilmesine rağmen, Sir Edmund

---

<sup>17</sup> Nutku, 2006

Hilary, on metrelik ip ve yirmi dağ çivisi ile tepeye çıkmıştır. Araçlar azaldıkça ve işin tehlikesi arttıkça oyunun gerilimi ve zevkide artar.

#### 1.4. Oyunda Kurallar

Oyunda hedef kazanmaktır. Kazanmak için de bazı kaidelere ihtiyaç duyulur. Kural dışı davranmak ya da hile yapmak elde edilen bir şey olsa bile, bu kazanmak anlamı taşımaz. Her oyun kendi içinde hedefi ve işlevliği doğrultusunda kendi kurallarını ortaya koyar. Bu kurallar kurucu kural olarak adlandırılır.<sup>18</sup>

Oyun için gereken bu kaideler oyunun gerilimi, yeri, düzeni ve gelişimi için önemlidir. Kurucu kurallar olarak kabul edilmeyen kaidelere beceri kuralları denir. Örneğin, futbol oyununda topu takibini sağlamak, karşı takıma baskı kurmak, satranç oyununda rakibinin bir sonraki

---

<sup>18</sup> Nutku, 2006

hamlesini tahmin etmek gibi zorunluluklardır.<sup>19</sup>

Beceri kurallarına uymamak oyunun kötü oynanması anlamına gelirken, kurucu kaidelere uyulmaması ise, oyunun oynanmadığı manası anlamına gelir ve kesin olan kurallar, ihlal edilemez niteliktedir.

### 1.5. Oyunsal Tavır

Oyunsal tavır, oyuncunun oyunun amacına uygun araçlar kullanıp, kurallara uymasıyla birlikte sız oynamanın imkânsız olduğu tutuma verilen addır. Bu tutum, özgürlük, ciddiyet, düzen, haz duyma, paylaşma ve gerilim kavramlarından oluşur.

Özgürlük: Oyunun niteliği herhangi bir kurama bağlı değildir. Oyun her şeyden önce talebebağı hareket olup ve oyunda baskı yoktur.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Sezgin, 2016

<sup>20</sup> Nutku, 2006



Ciddiyet: Ciddiyet, bilincimizde oyun kavramının karşıtı olsa da, tüm oyunlar için vaz geçilmez unsurdur. Çocuk atıcılık oyunu oynadıđı zaman, at olarak kullandıđı

nesneyi alırken ciddidir. Düzen: Her oyunun bir düzene ihtiyacı vardır. Oyunda düzen, gündelik yaşamdan ayrıdır. Belirli bir yerde ve zamanda oynanır. Böylece oyun, kendi gerçekliğini var eder.

Haz Duyma: Oyundan neden zevk duyduğumuzun cevabı tam olarak verilememektedir. Ancak oyun, gündelik yaşamın monotonluđuna karşı kişiye yaşama sevinci verir.

Paylaşma: Yalnız başına oynayan çocuk bir süre sonra oynadıđı oyundan sıkılır ya oyun arkadaşı arar birlikte oynamak ister ya da oynadıđı oyundan vazgeçer.

Gerilim: Oyunda gerilim, belirli bir sonuca veya o oyundaki hedefe ulaşmak için, başarıma güdüsünde bulunan çabadır.

Gerilimi ateşleyen unsur oynayan kişinin becerisi yeteneği ve zekâsıdır. Satranç oynayan çocuk, ip yumağını kovalayan kedi yavrusu veya çingırağa uzanmaya çalışan bebek hepsi bu gerilimin içindedir ve gerilimi sonlandırmak için başarıya ulaşmak isterler.<sup>21</sup>

## 1.6. Oyunların Sınıflandırılması ve Oyun Türleri

Oyunlarla ilgili sınıflandırma tanımlarından birini Parlett (1992) yapmıştır. Parlett oyunları, informal olarak ifade edilen kazananı olmayan ve formal denilen kazananı olan oyunlar olarak ikiye ayırır. İnformal oyunlar iki çocuğun yerde yuvarlanması olarak adlandırılır. Formal oyunlarda kazanmak göze çarpar.

Ayrıca formal oyunların kazanmak amacıyla kullanılan araçları ve kuralları mevcuttur.<sup>22</sup> Oyunlarla ilgili bir diğer sınıflamayı da oyun türlerine göre Sutton-Smith (1997) yapmıştır. Türlerine göre oyunlar. “Akılsal-Düşünsel

---

<sup>21</sup> Sezgin, 2016

<sup>22</sup> Tuğrul, Ertürk, Özen, Altınkaynak, Güneş, 2014

Oyunlar”, “Yalnız Oyun”, “Oyunsu Davranış ve Eylem”, “İnformal Sosyal Oyun”, “Temsili Oyun”, “Performansa Dayalı Oyun”,

“Kutlama ve Festivaller”, “Spor Müsabakaları” ve “Riskli Oyunlar” olarak sınıflandırılır. Bu sınıflandırmanın dışında olan oyun türleri, teknolojinin gelişimi ve kullanım sıklığına göre “Geleneksel Oyunlar”, “Dijital Oyunlar ve “ Sanal Gerçeklik Oyunları” olarak sınıflandırılır.<sup>23</sup>

Geleneksel oyunlar, bilgisayarda hazırlanmamış, bilgisayar haricinde oynanan oyun türleridir. Körebe, saklambaç, sek sek gibi oyunlar bu tür oyunlara örnek verilebilir.

Dijital oyunlar ise, oyun konsolu ile oynanan oyunlar, atari, bilgisayar veya telefonla oynanabilen oyunlar olarak adlandırılır.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Akbayır, 2015

<sup>24</sup> Tuğrul, Ertürk, Özen, Altınkaynak, Güneş, 2014

Arttırılmış ve sanal gerçeklik olarak oynanan oyunlar, teknolojinin gelişmesiyle oyunların yaşanılan hayata veya yaşanılan hayatın dijital ortama uyum sağlanmasıyla oynanan oyunlar olarak adlandırılır. Sınıflandırmanın bir türü de amaçlarına göre oyunları sınıflandırmaktır.

Bu oyunlar, “Eğitsel Oyunlar”, “Dijital Eğitsel Oyunlar” ve “Ciddi Oyunlar” olarak ele alınabilir. Dijital ve eğitsel oyunlarda oyunun amacı, öğretim değildir. Ciddi oyunlar ise, belirli bir öğretim amacına uygun olarak tasarlanır.<sup>25</sup>

Nowzoo (2016)’a göre, teknolojinin gelişmesi ve ilerlemesiyle birlikte dijital oyunlara ilgi artmıştır. Salen ve Zimmerman (2004), Whitton (2009)’a göre, dijital oyun türleri “Aksiyon”, “Platform”, “Macera”, “Rol Yapma Oyunu”, “Simülasyon”, “Strateji”, “Yarış”, “Puzzle- Bulmaca”, “Spor”, “Sosyal Oyun” ve “Kart, Zar ve Blok Oyunları” olarak sıralanır.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Başal, 2007

<sup>26</sup> Sezgin, 2016

## 1.7. Oyun ve Oyuncağın Tarihsel Gelişim Süreci

Oyuncak, oyununun öğelerinden olan araçlar arasında yer alır. Toplumsal değişim süreci içerisinde oyun oynamak için kullanılan araçlardan olan oyuncaklar da, oyun ile birlikte değişim sürecinden etkilenmişlerdir.

Başal (2007)'a göre, oyun ve oyuncanın gelişim süreci, tarihsel süreç incelendiğinde, insanlık tarihi kadar eskilere dayandığı görülür.

Çocuklar tarihsel süreçte, oyunlarını genel olarak kendileri yapmışlardır, büyüklerin oynadıkları oyunlarını ise, zaman içerisinde değiştirmişlerdir.

Bugün oynanan oyunların en eski oyun araçlarından biri olan taşlar olduğu ve eski çağlardan beri oynandığı ifade edilmiştir.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Tuğrul, Ertürk, Özen, Altınkaynak, Güneş, 2014

Taş oyunu olarak ‘‘Beş Taş’’ oyunu eski çağlardan beri oynanan oyun olarak bilinmektedir. Bu tür oyunlar kültürlerle göre farklılıklar göstererek, taş yerine farklı malzemeler kullanıldığı bilinmektedir.<sup>28</sup>

Örneğin, taş yerine aşık kemikleri denilen ayak bileği kemikleriyle oynandığı görülmüştür. Çocukların oynadığı en eski oyuncaklar arasında ip ve top da vardır. Geçmişte Türkiye’de oynanan oyunlar incelendiğinde, taşın uzak bir yere atılması veya bir taşla farklı başla bir taşı vurma gibi oyunlar, deri veya bezden yapılmış toplar ile oynanan oyunlar ile kovalamaca türü oyunlar yer almaktadır.

Ayrıca değneklerle oynanan oyunlardan biri olan ‘‘Cirit’’ ve yine değneklerle oynanan çeşitli top oyunları mevcuttur. Bu oyunlar Batı toplumundan bize geçen ‘‘Hokey’’ ve ‘‘Golf’’ oyunlarının ilkel halleri olarak değerlendirilir (Tuğrul, Ertürk, Özen, Altınkaynak, Güneş, 2014).

---

<sup>28</sup> Sezgin, 2016

Geçmişten günümüze oyuncak, oyun ve oyun alanları ile oynayacak kişi sayısı değişim göstermeye başlamıştır.

Yapbozlar, robotlar, legolar, uzaktan kumandalı arabalar, barbie bebekler, atari, çeşitli konsol ve bilgisayar oyunları, eski oyuncakların yerini almıştır.<sup>29</sup>

### 1.8. Antik Çağda Çocuk Oyunları

Dünya’da farklı yerlerde yapılan kazılarda, taş, ahşap, kemik, hamurdan yapılmış çeşitli oyuncaklar, şehirde meydanlarda oyun alanına iç mekânlarda duvara çizilmiş, oyun oynayan çocuk ile heykellere rastlanmıştır. Erkut vd. (2017), arkeolojik veriler araştırıldığında ilk oyun araç gereçlerinin zenginliğinden ve bu zenginliğin Mısır uygarlığına ait olduğundan söz etmiştir.<sup>30</sup>

Ayrıca, Mısırlıların oynadığı misket oyunları, topaç, tahta at gibi oyunlar Firavun mezarlarında bulunan bebeklerin

---

<sup>29</sup> (Tuğrul, Ertürk, Özen, Altınkaynak, Güneş, 2014

<sup>30</sup> Canlı, Demirarslan, 2020

günümüz oyuncaklarına benzetildiğini ifade etmiştir. Orta krallık döneminde eski Mısır’da bulunan resimlerde, oyun tahtası ile oynanmış oyunlar, sıçrama oyunları ve

M.Ö. 2600 yılında Ak-hor mezarında bulunmuş bir duvar resmi ile bu resimde bulunan bir kız el vuruşma oyunu oynarken gösterilmektedir.<sup>31</sup>



Resim 1.6.1.1: Sol tarafta bir senet oyunu, ortada aşık kemikleriyle oynayan iki kız heykeli, sağ tarafta kral Araras’ın çocukları topaç çevirirken çizilmiş kabartma resimleri görülmektedir.<sup>32</sup>

Yapılan arkeolojik kazılarda Antik Çağda Yunan dönemine ait eserlerde oyun tahtasında oynanan tavlâ

<sup>31</sup> Tuğrul, Ertürk, Özen, Altınkaynak, Güneş, 2014

<sup>32</sup> Tuğrul, Güneş, 2014



oyununa benzeyen bir oyun, aşık, topaç, kâğıt oyunları, sopayla çember sürme ve top oyunlarına dair kabartma ve resimler bulunmuştur.<sup>33</sup>

Tüfekçi (2013)'ye göre, yapılan kazılarda Anadolu'da keşfedilen Antik Çağın Geç Hitit dönemine ait Maraş'ta düz taşlardaki kabartmalarda bulunan, topaçla oynayan çocuk kabartmalarına ve aşık kemiğine rastlanmıştır.

M.Ö. 1400'lü yıllarda topaç, bir oyuncak olarak Mısır kazılarında karşımıza çıkmaktadır. Oynama şekilleri kültürlerle göre değişiklik göstermektedir. Örneğin, Mısırlı



çocuklar topacı parmaklarıyla çevirirken, Çinli çocuklar kamçılarıyla çevirmektedirler. Çember oyunu farklı dönemlerde zaman ve kültürel değişimlere göre farklı eserlerde karşımıza çıkmaktadır.<sup>34</sup>

<sup>33</sup> Tüfekçi, 2013

<sup>34</sup> Tüfekçi, 2013

Üzerindeki çizimler Antik Yunan vazosu incelendiğinde, Bizans dönemine ait mozaikler görülmektedir.<sup>35</sup>

Resim 1.6.1.2: Sol tarafta, M.Ö. 500-490 yıllarına ait Ganimedes çember çevirirken tasvir edilmiş bir vazo resmi sağ tarafta, M.Ö. 2040- 1750 yılları arasında ahşaptan gövdeleri ve saçları olan bebek figürü bulunmaktadır.<sup>36</sup>

Dünya'nın çeşitli yerlerinde yapılan arkeolojik kazılarda bulunan oyuncakların çoğu, tahtadan yapılmış hayvan figürleri, hayvan kemiklerinden yapılmış oyuncaklar, kilden yapılmış bebekler bulunmuştur. Oyun o döneme ait olan kültürel özellikleri yansıtırsa da, oyuncaklar ve oyun dünyanın neresinde olursa olsun anlattığı dil evrenseldir.



---

<sup>35</sup> Demirarslan, 2020

Örnek verilecek olursa, eski oyun araçlarından ip ile oynanan oyundur ve dünyanın bütün çocukları ip ile oynamıştır. Resim 1.6.1.3: Sol tarafta M.Ö. 420-400 yılları arasında topun ardından emekleyerek hareket eden bir bebek tasviredilirken, sağ tarafta Kültepe höyüğünde arkeolojik kazılarda bulunan 6000 yıllık bebek çingırağı görülmektedir.<sup>37</sup>

Arkeolojik kazılarda elde edilen bazı bulgularda ve nesnelere, oyun araçlarını hareket ettirmeyi sağlayan mekanizmalar bulunmuştur. Bu örneklerden en ilginç olanı, elinde merdane bulunan kollarını ve dizlerini oynatabilen, hamur açan kadını canlandıran oyuncaktır



(Canlı, Demirarslan, 2020). Resim 1.6.1.4: Sol tarafta

<sup>37</sup> Toros, Aksu; 2019

M.Ö. 450 yıllarına ait ahşap ve merdaneli kadın oyuncağı figürü, sağda Safevi devri minyatürü çevgen oynayanları tablosu bulunmaktadır.<sup>38</sup>

Şahin (2017)'e göre, Türk kültürünün yazılı ve sözlü kaynakları incelendiğinde birçoğunda çocuk oyunlarına rastlamanın mümkün olduğunu ifade eder.

Uygur edebiyatında çingirak kelimesine, Kaşgarlı Mahmut'un Dîvânu Lugâti't- Türk eserinde müngüz "Boynuz" oyunu, aşık oyunu, ötüş, karagünü, töpük gibi bir çok çocuk oyununa rastlanmaktadır. Bulgar Yazıtlarında, Dede Korkut kitabında oyun isimleri bulunmaktadır.<sup>39</sup>

## 1.9. Orta Çağda Çocuk Oyunları

Öztürk (2017) , Ortaçağ'da çocuklar yetişkinleri ile aynı oyunları oynadıklarını söylemektedir. Ayrıca, aynı şarkıları, oyuncakları, öyküleri ve giyim tarzlarını

---

<sup>38</sup> Demirarslan, 2020

<sup>39</sup> Demirarslan, 2020

paylaştıklarını ifade eder.<sup>40</sup> Sormaz vd. (2012) ifadeleriyle, 16. Yüzyılda yaşamış sanatçılarından biri olan Pieter Bruegel'in "Çocukların Oyunları" isimli resimde 80 farklı oyun/oyuncaktan bahsedildiğini, resimlerde çocuklar ve yetişkinlerin aynı kıyafeti giydiğini ve aynı oyunda oynadığını belirtmiştir



Resim 1.6.2.5: Pieter Bruegel'in "Çocukların Oyunları" isimli tablosu resmedilmiştir.

Niemann (1991)'a göre, Ortaçağ döneminde bebek türleri ortaya çıkmıştır. Kentlerde ve köylerde yaşayanlar, kilden yapılmış bebekler panayırarda, pazar yerlerinde uygun fiyata satılmıştır. Buna karşın gösterişli giysilerle şövalyeyi andıran soylu kabul edilen oyuncaklar da

---

<sup>40</sup> Sormaz, 2012

bulunmaktaydı.<sup>41</sup> Dövme demir oyuncakların Ortaçağ döneminde hayatlarımıza girdiğini ifade eden Niemann, oyuncakların sosyal çevrenin aynası olduğunu, Ortaçağ'da çocukların atlarla ve şövalyeyle oynadıklarını, günümüzde de uzay aracıyla ve astronotlarla oynamasının rastlantı olmadığını belirtmektedir.

Turan ve Kırpık (2016)'a göre, Ortaçağ'da Selçuklu döneminde her çocuğun ata binebilmekte, at ile oynanan "Cirit" oyununu iyi bir şekilde oynayabilmektedir. Bu dönemde oynanan oyunların birçoğu bireylerin askeri yeterliliklerini arttırmak, bireylerdeki çevikliği, atikliği arttırmak amacıyla oynanan oyunlar olarak ifade edilmektedir.

Bunlardan atıcılık ve avcılık, ata binme, yağlı güreş, cirit, deve güreşi, çevgen oyunu, top yakalama, koşu, yürüme yarışı, satranç dağdan inme, kayma gibi oyunlar eğlenceli sayılmaktadır<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Niemann, 1991

<sup>42</sup> Tüfekçi, 2013

### 1.10. Yeni Çağda Çocuk Oyunları

16. Yüzyıla kadar uzanan oyuncak evlerin tarihi, ilk olarak Mısır medeniyetinde ortaya çıkmıştır. Daha sonra, Roma ve Yunanistan'da görülen küçük bebek evi, Albrecht'in kızı için yaptırdığı evdir.<sup>43</sup>

17 ve 18. Yüzyıl kadar uzanan bebek evlerinin özelliği oyuncak olarak kullanılmasından ziyade, daha çok ev işleri ve yönetimini öğrenmek amacıyla kullanılmaktadır

### 1.11. Yakın Çağda Çocuk Oyunları

Yüzyılda sünnet olmadan önce çocuklar, Eyüp'te bulunan Eyüp Sultan Camisi'ne getirilmekteydiler. Bundan dolayı, Eyüp'te cami yakınında çok fazla oyuncakçı vardır. 1957 yılına kadar varlığını Eyüp semtinde oyuncakçılık



<sup>43</sup> Akbayır, 2015

Varlığını sürdürmüş, el ile yapılan oyuncakların yerini fabrika oyuncakları ve fabrikadan çıkan plastik oyuncaklar almış, şehir planlamalarıyla da el yapımı oyuncaklar yok olmuştur.<sup>44</sup>

Resim 1.6.4.6: Sol tarafta bebek evi, sağ tarafta Eyüp Sultan oyuncakçısı bulunmaktadır.<sup>45</sup>

Yüzyılda, Nürnberg bölgesi ile birlikte oyuncakçı Almanya sanayi ürününe dönüştürmüştür. Kâğıt, tahta, teneke, pilli, buharlı, kurmalı ve elektrikli oyuncakların üretimine başlamıştır.<sup>46</sup>



Resim 1.6.4.7: Gaziantep Oyuncak Müzesinde teneke oyuncaklar sergilenmektedir.

<sup>44</sup> Buluş, 2020

<sup>45</sup> Tüfekçi, 2013

<sup>46</sup> Sezgin, 2016



Ensari (2016)'ye göre, Sanayi Devrimi çoğul, özgün olmayan, kalitesiz fakat hızlı, bireyi yok sayan bir üretimi beraberinde getirmiştir. 1800'lü yılların ikinci yarısından itibaren sanayi devriminin getirdiği olumsuz sonuçlarını Alman Porselen endüstrisi kabul etmemiştir.

Numaralı kalıplardan üretim yapılan porselenden yapılmış bebekler, üretildiği fabrikanın logolarını taşıyarak markalaşmışlardır (Canlı, Demirarslan, 2020).



Resim 1.6.4.8: Soldan itibaren sırayla bisküvi bebekler, nanking nakeen bebekler, parian porselen bebekler, Çin bebekler görülmektedir. Kaynak: (Canlı, Demirarslan, 2020).

Erkut vd. (2017)'ye göre, çocuk dünyasının ve çocukluk fikrinin keşfedildiği

19. Yüzyılın sonu, 20. Yüzyılın başında akademik çevrenin düşüncelerini bu konunun üzerine düştüğü, çocuğun bilişsel, ahlaki, psikososyal ve biyolojik gelişiminin araştırıldığı, çocuk eğitimlerinin önem kazandığı yıllar olmuştur. Eğitimci Montessorri, Frobel, Comenius ve Pestalozzinin çalışmaları temel alınarak,



oyuncağın yapılması kullanılmasında eğitimde önemli bir yer tutması gerektiği vurgulanmıştır (Canlı, Demirarslan, 2020).

Resim 1.6.4.9 Friedrich Froebel oyun nesneleri görülmektedir. Kaynak: (Canlı, Demirarslan, 2020).

19. Yüzyılda özellikle çocuklarla ilgili önemli gelişmeler yaşanmıştır. Çocukların, yetişkinlerden farklı ihtiyaçları olduğu anlaşılmıştır. Kendisine ait bir alanı olmayan ya da bulamayan tüm çocuklar, sokakta, dışarıda, evinin

bahçesinde, yollarda oyun oynamışlardır.<sup>47</sup>

Araç trafiğinin kazalara neden olmasından dolayı çocuklar zarar görmüştür. Çocukların özellikle kent yaşamında dışarıda oynaması nedeniyle, Kuzey Amerika’da bir takım aktivist 1880-1890 yılları arasında



ilk çocuk oyun alanlarını kurmuşlardır (Canlı, Demirarslan, 2020).

Resim 1.6.4.10 Kuzey Amerika’da yer alan ilk çocuk oyun alanları görülmektedir.<sup>48</sup>

Çocukların eğitiminde aydınlanma süreci 19. Yüzyılda bilim ve teknolojideki gelişmelerle yaşamıştır. Gelişen teknoloji 20. Yüzyılda, oyuncaklarda kullanılan

---

<sup>47</sup> Akbayır, 2015

<sup>48</sup> Buluş, 2020

malzemeye ve oyuncakların tasarımına kendini gösterirken, I. Dünya Savaşı'ndan önce de popüler olan bisikletler, pedallı arabalar geliştirilmiştir.<sup>49</sup>

Yetişkinlerin günlük hayatında önemli bir kullanıma taşıyan araçlar, savaş gemileri, silah, top, tanklar ve uçaklar ile uçak gemileri, oyuncak üreticileri tarafından sergilenmiştir (Canlı, Demirarslan, 2020).



---

<sup>49</sup> Sezgin, 2016

Resim 1.6.4.11 Sol tarafta Almanya üretimi olan gemi ve uçak oyuncakları, sağ tarafta ise, savaş oyuncakları sergilenmektedir.

Kaynak: (Canlı, Demirarslan, 2020).

Soğuk Savaş ile birlikte 1940'lı yıllarda oyuncaklar, savaş sanayisi ve farklı meslek dallarında kullanılmasıyla beraber, eğlence sektörlerinde de olması için çeşitli denemeler yapılmıştır (Canlı, Demirarslan, 2020).



Resim 1.6.4.12 Sol tarafta tic tac toe (üç taş oyunu), sağ tarafta, spacewar oyunu görülmektedir.

Tablo 1.6.4.1 Katılımcıların ‘‘Çocukluğunuzdaki oyun araçlarınız ve çocuklarınız ile torunlarınızın oyun araçları nelerdir ?’’ sorusuna verdikleri cevabın dağılımı

Oyun Araçları	F
Oyun Araçlarım	
Taş	49
Toprak	48
Su	46
El Yapımı Oyuncaklar	43
Çocuklarımla Oyun Araçları	
Hazır Oyuncaklar	35
El Yapımı Oyuncaklar	26
Torunlarımla Oyun Araçları	
Bilgisayar	48
Hazır Oyuncaklar	47

Kaynak: (Tuğrul, Ertürk, Özen, Altınkaynak, Güneş, 2014).

Tablo 1' e göre büyük baba ve büyük annelerin oyun materyali olarak kullandıkları araçlar su, toprak, taş malzemeleri ile el yapımı oyuncaklar, çocuklarının hem el yapımı hem de hazır oyuncaklarla, torunlarının ise, hazır oyuncak ve bilgisayar oyunları ile oynadıkları görülmüştür (Tuğrul, Ertürk, Özen, Altınkaynak, Güneş, 2014).

Oyun araçları yapılan araştırmada tarihsel sürece göre sırasıyla ‘‘Taş’’, ‘‘Toprak’’, ‘‘Su’’, ‘‘El Yapımı Oyuncaklar’’, ‘‘Hazır Oyuncaklar’’, ‘‘El Yapımı Oyuncaklar’’, ‘‘Bilgisayar’’ ve ‘‘Hazır Oyuncaklar’’ şeklinde sıralanmıştır.<sup>50</sup>

## 1.12. Dijitalleşen Oyunlar

Gürpınar'a göre (2012), son altmış yıllık yakın tarihsel süreç içerisinde teknolojik ilerlemeler ve sosyal yapıdaki değişimler ile birlikte oyun araçları sektöründe de değişiklikler görülmüştür. Bu değişiklikler

---

<sup>50</sup> Sezgin, 2016

oyuncaklardaki imalat şekli, malzeme ve tip anlamındaki değişimlerdir.<sup>51</sup>

Oyuncağını kendi tasarlayan 1960 yılından itibaren çocuğa sunulan oyuncaklar, geleneksel oyuncaklardan farklılaşmış, ticarileştirilmiş, oyunun amacı ve niteliğinden çok rekabet ve tüketim olarak dönüşmüştür.<sup>52</sup>

1962 yılında Steve Russell'ın Stanford Üniversitesi'nde geliştirdiği Spacewar adlı oyun, mühendislik öğrencileri tarafından ilgiyle karşılanmıştır.

Eğlence sektöründe bilgisayar oyunlarının olmasının gerekli olduğunu söyleyen Bushnell, Russell'ın oyununu 1971 yılında düzenlemiş, 'Computer Space' adında ilk jetonla çalışan oyun makinesini tasarlamıştır.<sup>53</sup>

---

<sup>51</sup> Tüfekçi, 2013

<sup>52</sup> Tüfekçi, 2013

<sup>53</sup> Tuğrul, Ertürk, Özen, Altınkaynak, Güneş, 2014



1972 yılında Al Alcom ve Bushnell bir masa tenisi simülasyonu tasarlamıştır. Bu masa tenisi oyunu ismi olan Pong'u Kaliforniya'da bir eğlence mekânında kullanıma açmış ve bu denemeticari başarıyı da beraberinde getirmiştir. Steve Jobs atari ismi verdiği şirketi kurduktan sonra vSteve Wozniak gibi isimlerle oyunlar üretmeyi bırakmamışlardır, bu oyun sayesinde atari salonları ünlerine kavuşmuştur.<sup>54</sup>

1972 yılında Magnavox Odyssey askerlerin reflekslerini arttırmak için Amerika'da piyasaya oyun konsolu olarak çıkarılmıştır. Piyasaya çıkarılan bu oyun konsolunda yapay zekâya yoktur. İki kişiyle oynanır ve kaset değiştirilmez. Oyun kasetinin içinde 27 tane oyun, bir tüfekte ve 2 beyaz kutuyla evlere giren ilk oyun konsolu özelliğini taşımaktadır.

Magnavox Odyssey'den sonra Atari şirketi Comondore ve Nintendo markaları kendi konsollarını üretip, açık pazara sürmüşlerdir.

---

<sup>54</sup> Buluş, 2020

Yeni nesil oyun kasetleri ve oyun konsolları da vardı. Böylece farklı oyunlar oynanmıştır.<sup>55</sup>



Geliştirilebilir, maliyet açısından uygun olması CD'leri piyasada tanınır hale getirmiştir. Kasetin yerini artık oyun CD'leri almıştır. İnternet üzerinden oynanan oyunların oynanmasına 1974 yılında olanak sağlayan gerekli ağ alt yapı hazırlanmış olup, ilk internet oyunu olan Maze War piyasaya sürülmüştür.

Resim 1.7.13 Sol tarafta pong oyunu, ortada Magnavox Odyssey oyun konsolu, sağ tarafta, günümüz oyun konsolları bulunmaktadır.<sup>56</sup>

<sup>55</sup> Tuğrul, Ertürk, Özen, Altınkaynak, Güneş, 2014

<sup>56</sup> Tuğrul, Ertürk, Özen, Altınkaynak, Güneş, 2014

Araştırmalar incelendiğinde oyunun dijitalleşmesi, teknolojik gelişmeler ve ihtiyaçlar doğrultusunda gelişme sağlamıştır. Daha önceleri taşla, çeşitli oyun araçlarıyla oynanan geleneksel oyunlar yerini teknolojinin gelişimiyle birlikte dijital oyunlara bırakmıştır.<sup>57</sup>

### 1.13. Kültür Endüstrisinde Dijitalleşen Oyunlar

Adorno (1991)'ya göre, Amerika Birleşik Devletleri'nde 1940'lı yıllarda kültürün sanayileşmesini vurgulamak için ‘‘Kültür Endüstrisi’’ sözü politik, eleştirel bir söz olarak ortaya çıkmıştır. Kültür endüstrisi kavramı zamanla farklı anlam kazanarak, kitlelerin önemininazılması anlamı taşımaktadır.<sup>58</sup>

Binark ve Bayraktutan, Sütçü (2008)'ye göre, oyun türlerinden, 1980'lerin ortasında elektronik, dijital, video oyunları ile bilgisayar oyunları gibi çeşitli kavramlar

---

<sup>57</sup> Toros, Aksu; 2019

<sup>58</sup> Buluş, Buluş, 2020

ortaya çıkmış, ilerleyişini sürdürmüştür.<sup>59</sup> Alan yazınında dijital oyun tanımı 2000’li yılların ortalarından beri sürekli kullanılmaya başlanmıştır. Dijital oyun kavramında, mobil oyunlar, konsol oyunları ve bilgisayar oyunlarının bütün türleri bulunmaktadır

Günümüzde kullanılan kültür endüstrisi araçları, dergi, televizyon, kitap, radyo, gazete, müzik, film gibi geleneksel bilinen medya endüstrisinin yanında internet ve dijital oyunlar gibi yeni medya endüstrilerini de içermektedir. Kültürel tüketim aracı olan dijital oyunlar, sanayi toplumundan bilgi toplumuna geçiş aşamasında ekonomik faaliyete dâhil edilmiştir.<sup>60</sup>

Son yıllarda dijital oyunları her cinsiyetten ve yaştan insanlar giderek artan bir olgu olduğunu ifade etmektedir (Buluş, Buluş, 2020). Bak vd. (2012), tarafından yapılan araştırmaya göre İsveç Danimarka ve Norveç’te altmış yaş üstü nüfusun %5 ile %12’sinin en az bir kere online

---

<sup>59</sup> Tüfekçi, 2013

<sup>60</sup> Pratchett, 2005

oyun oynadığı görülmüştür. Scor (2004), Gros (2007)'un aktarımına göre Pratchett'in (2005) yılında yaptığı çalışmada İngiltere'de elli yaşın üstündeki bireylerin aşağı yukarı %30'u bir haftada en az bir ya da iki kez online oyun oynadıkları sonucuna varılmıştır.<sup>61</sup>

Yaş ortalaması büyük olan kişilerin oyun oynama taleplerinin temelinde beyin egzersizi yapmak, zaman geçirmek yatarken; geçlerin oyun oynama isteklerinde ise, stres atmak, kendini güçlü hissetmek ve sosyalleşme isteği yatmaktadır.<sup>62</sup>

Son yıllarda internet iletişimi ve bilgi teknolojisindeki ilerlemeler ekonomik işleyişle tüketim toplumlarının dinamiklerini değiştirmektedir. Ekonomik sistem içerisinde yer alan tüketiciler satıcılar tanımak, hizmetleriyle ürünleri değerlendirip, fiyatları

---

<sup>61</sup> Akbayır, 2015

<sup>62</sup> Buluş, 2020

karşılaştırmak için bilgisayar ağlarını sıklıkla kullanmaya başlamıştır.<sup>63</sup>

Tran ve Srutton (2013)'a göre, çevirim içi oyunlar, diğer oyuncularla rekabetçi ve işbirlikçi iletişim kurulması, eğlence ihtiyacının giderilmesi, zaman doldurmak için fırsatlar oluşturmaktadır.

Bu açıdan incelendiğinde internet oyunlarının sosyalleşme, içeriksel ve yapısal gibi güçlü isteklendirme etkenleri vardır.<sup>64</sup>

#### **1.14. Oyun Alanlarının Değişimi**

Tablo 1.8.2: ‘‘Katılımcıların kendi çocukluk dönemi ile şimdiki çocukluk dönemini karşılaştırır mısınız ?’’ sorusuna verdikleri cevabın dağılımı görülmektedir.

---

<sup>63</sup> Buluş, 2020

<sup>64</sup> Akbayır, 2015

---

Görüşler	F
Biz Daha Güzel Bir Çocukluk Dönemi Geçirdik	31
Serbestçe Oynama Fırsatı	22
Doğal Oyun Alanları	14
Okul ve Ders gibi Faktörlerin Sıkmaması	13
Şimdiki Çocukluk Dönemi Daha Güzel	16
Teknolojik İmkânlar	10
Yeterli ve Çeşitli Oyuncaklar	5
Ailelerin İlgisi	4
Fark Yok	3

---

Kaynak: (Tuğrul, Ertürk, Özen, Altınkaynak, Güneş, 2014).

Araştırmaya katılan büyük baba ve büyük annelerin bir bölümü günümüz çocuklarına göre, serbest şekilde oyun oynamaları, oyun alanları olarak doğal oyun sahalarına sahip olmaları ve ders,

okul gibi unsurların çok fazla sıkılmaması nedenlerinden ötürü daha şanslı olduklarını elirtmişlerdir.<sup>65</sup>

Araştırma kapsamındaki katılımcılara ‘‘Şimdiki Çocukların Neye/Nelere İhtiyacı Olduğunu Düşünüyorsunuz ?’ Suali sorulmuş, alınan yanıtlar tablo 3 gösterilmiştir.

---

<sup>65</sup>Akbayır, 2015



Tablo 1.8.3: Katılımcıların ‘‘Şimdiki çocukların neye/nelere ihtiyacı olduğunu düşünüyorsunuz ?’’ sorusuna verdikleri cevapların dağılımı görülmektedir.

---

Görüşler F

---

Açık Oyun Alanlarına

47

Arkadaşa

44

Doğal Malzemelerle Oynamaya

40

Daha Fazla Boş Zamana

37

---

Kaynak: (Tuğrul, Ertürk, Özen, Altınkaynak, Güneş, 2014).

Tablo 3’e göre katılımcıların çoğunluğu, günümüz çocuklarının açık alana ihtiyaç duyduklarını belirtmiştir (Tuğrul, Ertürk, Özen, Altınkaynak, Güneş, 2014).

### 1.15. Bilgisayar Oyunları ve Oyun Bağımlılığı

Türk Dil Kurumu (2014)'na göre, bağımlı ‘’ Bir şeyin istemine, gücüne ve yardımına bağlı olan, özgürlüğü, özerkliği olmayan, tabii’’ olarak ifade edilmiştir.

Egger ve Rauterbeng (1996), olumsuz bir durum olarak görülen bağımlılık, bir maddeyi kullanmaktan vazgeçememe, davranışı bırakamama veya o davranışı kontrol edememe olarak ifade etmiştir <sup>66</sup>

Anderson, Gentile ve Buckley (2007), teknolojideki ilerlemelerin hızla artışıyla birlikte bu teknolojileri bireylerin kullanmaları hızla artmış, video ve bilgisayar ile oynanan oyunlar gençlerin ve çocukların sürekli kullandıkları oyun araçları haline geldiğini ifade ederler. <sup>67</sup>

Video ve bilgisayar oyunu olarak oyun inatçı ve uyumsuz davranış sergilemeyle tanımlanan oyun bağımlılığı,

---

<sup>66</sup> Anderson, Gentile ve Buckley , 2007

<sup>67</sup> Gökçearsan ve Durakoğlu, 2014

teknoloji bağımlılığı olarak kabul edilmektedir. Aynı zamanda alt kategoride internet bağımlılığı olarak değerlendirilmektedir (Gökçearsan, Durakoğlu, 2014).

Tablo 1.9.4: Oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyete göre Mann-Whitney testi sonuçları görülmektedir

Cinsiyet	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
KIZ	84	57,42	4823,00	1253	00,00
ERKEK	62	95,29	5908,00	U	

Kaynak: (Tuğrul, Ertürk, Özen, Altınkaynak, Güneş, 2014).

Mann-Whitney U testi oyun bağımlılığı puanları incelendiğinde cinsiyetler açısından farklılık gösterdiği görülmüştür.  $U=1253,00$ ,  $P>,05$ . Sıra ortalamaları göz önüne alındığında erkeklerin oyun bağımlılıkları kızların oyun bağımlılıklarına göre daha yüksektir sonucuna ulaşılmıştır.<sup>68</sup>

<sup>68</sup> Durakoğlu, 2014

Okuma-Yazma		
Bilmiyor		
İlkokul Mezunu	39	65,37
Ortaokul Mezunu	20	60,38
Lise Mezunu	59	73,82
Üniversite/Yüksekoku	18	79,36
1		
Yüksek	10	119,10
Lisans/Doktora		

---

Tablo 1.9.5:n Sıra Ort. sd  $x^2$  P

Oyun bağımlılığı  
puanlarının anne  
mezuniyet  
urumuna göre  
Kruskall- Wallis  
testi sonucu  
görülmektedir.  
Nenin Öğrenim

Kaynak: (Tuğrul, Ertürk, Özen, Altınkaynak, Güneş, 2014).

Yapılan araştırmaya göre çocukların oyun bağımlılığı puanları annenin öğrenim düzeyine göre farklılık göstermektedir. Annesinin öğrenim durumu yüksek lisans/doktora yapanlar üniversite, lise, ortaokul ve ilkokul mezunu olanlarına göre oyun bağımlılık puanları daha yüksek bulunmuştur.<sup>69</sup>

Tablo 1.9.6: Oyun bağımlılığı puanlarının baba mezuniyet durumuna göre Kruskal- Wallis testi sonuçları görülmektedir.

Babanın Öğrenim Durumu	n	Sıra Ort.	sd
Okuma- Yazma Bilmiyor	1	99	5
İlkokul Mezunu	5	67	
Ortaokul Mezunu	5	86,70	
Lise Mezunu	23	70,76	
Üniversite/Yüksekokul Mezunu	96	86,73	
Yüksek Lisans/Doktora	16	107,75	

<sup>69</sup> Gökçearslan, Durakoğlu, 2014

Yapılan araştırmaya göre çocukların oyun bağımlılığı puanları babanın öğrenim düzeyine göre farklılık göstermiştir.

Yapılan testlere göre, babası doktora yapmış olan çocukların bağımlılık puanları, üniversite, lise, ortaokul ve ilkokulu bitirmiş olanların çocuklarının oyun bağımlılık puanlarına göre daha yüksektir.

Tablo 1.9.7: Çocukların oyun bağımlılığı sonuçlarının oyun oynama süresine göre ANOVA sonuçları görülmektedir.<sup>70</sup>

---

<sup>70</sup> Sürücü, 2019

Varyansın Kaynağı	Kareler Ort.	Kareler Toplamı	sd	F	P
Gruplar arası	1670,224	13361,79	8	3,724	,001
Grup içi	448,524	61447,74	137		
Toplam	Kareler Ort.	704809,5	145		

Kaynak: (Tuğrul, Ertürk, Özen, Altın kaynak, Güneş, 2014).

Yapılan araştırmaya göre, çocukların oyun oynama puanlarıyla oyun oynama süreleri açısından farklılıklar görülmüştür. Yapılan Scheffe testine göre, günde 1 kere 3 saatten fazla oynayanların, günde 1 kere 1 saate kadar oynayanlardan haftada bir kez oynayanlardan ve haftada birkaç kez oynayanlardan daha yüksek oyun bağımlılığı puanlarına sahip olduğunu göstermiştir.<sup>71</sup>

<sup>71</sup> Gökçearslan, Durakoğlu, 2014

Tablo 1.9.8: Oyun bağımlılığı puanlarının bilgisayar sahip olmaya göre Mann-Whitney testi sonuçları görülmektedir.

Bilgisayar Sahipliği	N	Sıra Ort.	Sıra Toplamı	U	P
Evet	109	75,85	4823,00	1760,50	,249
Hayır	37	66,58	2463,00	0	

Kaynak: (Tuğrul, Ertürk, Özen, Altınkaynak, Güneş, 2014).

Yapılan araştırmaya göre, oyun bağımlılığı puanlarının bilgisayara sahip olma durumu açısından farklılaşmadığı saptanmıştır.<sup>72</sup>

Weinstein ve Weizman (2012)'a göre, bilgisayar ve oyun bağımlılığında biyolojik sebepler araştırıldığı zaman görülmüştür ki, DEHB'li bireylerle benzer özellikler

<sup>72</sup> Bekar, 2018



taşımıştır.<sup>73</sup> Bilgisayar oyun bağımlılığının da DEHB gibi, beynin ödül mekanizmasıyla ilgili olduğu ve dopaminin eşlik ettiği görülmüştür. Han ve ark. (2009)'nın ifadelerine göre,

DEHB tedavisinde kullanılan norepinefrin ve dopaminden etki gösteren metilfenidatin, oyun bağımlılığı belirtilerinin azalmasını sağladığı görülmüştür. Yoo ve ark.

(2004), Kore'de 535 öğrenciyle yapılan araştırmada DEHB'li çocukların, tanı almayan çocuklara göre bilgisayar oyun bağımlılığının daha yüksek olduğu görüldüğünü ifade etmişlerdir <sup>74</sup>

---

<sup>73</sup> Bekar, 2018

<sup>74</sup> Sürücü, 2019

## İKİNCİ BÖLÜM

### 2. Dehb Nedir?

Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (DEHB), ilk olarak 1900'lü yıllarda tanımlanmıştır. O zamanlarda DEHB ismini almamış, öfke patlaması yaşayan ve aşırı hareketli çocuklar olarak tanımlanmıştır 1971 yılında ise, Wender "Minimal Beyin Hasarı" tanımlanmasını yapmıştır.

En son olarak da DSM tanı ölçütleri ile birlikte DEHB adını almıştır (Abalı, 2009). Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (DEHB), dikkat dağınıklığı, dürtüsellik (aklına geleni düşünmeden yapma) ve aşırı hareketlilik belirtilerinin bireyin hayatında en az olacak şekilde bir alanı olumsuz etkileyecek boyutta olmasıyla bilinen psikiyatrik bir bozukluktur.<sup>75</sup>

---

<sup>75</sup> Sürücü, 2019

Dikkatsizlik, dürtüsellik veya hareketlilik hepimizde zaman zaman görülebilir. Ancak DEHB tanısı alanların yaşamlarını etkileyecek boyuttadır.

Anne babaların DEHB olan çocukları hakkında en çok dile getirdikleri söylemler şu şekildedir: ‘‘Bizi duymuyor, söylediklerimizi yapmıyor ya da defalarca söyledikten sonra yapıyor, günlük basit işlerini yapmıyor, çok ısrarcı dediğini yaptırana kadar uğraşüyor.’’<sup>76</sup>

Öğretmenlerin bu tanıyı alan çocuklar hakkındaki düşünceler ise şu şekildedir. ‘‘ Çok hareketli, uzun süre bir yerde oturamaz. Sınıfta çevresiyle fazla ilgili, dersi dinlemiyor, sık sık yerinden kalkıyor, izin aladan konuşuyor.

Kurallara uymuyor, düşünmeden hareket ediyor, yaptıktan sonra üzülüyor, özür diliyor’’. Bu tanımlar buzdağının görünen yüzüdür. DEHB tanısı alan bir çocuk,

---

<sup>76</sup> Toros, Aksu; 2019

çevresinden sürekli uyarı alan, eleştirilen, çevresi tarafından hayal kırıklığı, dışlanma ve istenmeme sebebiyle özgüven sorunu yaşamaya adaydır

## 2.1 Temel Belirtiler

Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (DEHB), Amerikan Psikiyatri Birliği'ne göre, kişinin gelişim düzeyi ve yaşına göre uygun olmayan istekleri erteleyememe (dürtüsellik) ve hareketlilik, dikkat sorunları ile belirti veren bir psikiyatrik sorundur.

Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğunun (DHEB), aşırı hareketlilik olarak tanımlanan hiperaktivite, dikkat eksikliği ve dürtü sellik olarak 3 temel belirtileri bulunmaktadır.

## 2.2. Dikkat Eksikliği

Dikkat eksikliği, dikkat yoğunluğu ve süresinin bireyin yaşına göre daha az olmasıdır. Dikkatinibelli bir yere

toplayamama durumu, unutkanlık, dikkat etmeden hata yapma, dağınıklık, eşyaları kaybetme gibi kendini gösteren belirtileri vardır

**Dikkat eksikliği üzerinde anne babaların tanımlamalarını şöyle sıralayabiliriz:**

- Söylediklerim, bir kulağından giriyor, diğer kulağından çıkıyor.
- Sanki akli hep başka yerde, çok dalgın.
- Çok sık eşya kaybediyor.
- Bilgisayar başında saatlerce oturabiliyor ama ödev başında en çok 10 dk.

**Dikkateksikliği üzerinden öğretmenlerin tanımlamalarını da şöyle sıralayabiliriz:**

- Başladığı işi bitirmiyor.
- Sınavlarda dikkatsizce hatalar yapıyor.

- Dersi dinlemiyor, sürekli etrafı ile ilgili hayal kuruyor.
- Soruları sonuna kadar okumadan yanıtlıyor.
- Ödevin başında çok yavaş, 10 dakikalık işi 3-saatte bitiremiyor.<sup>77</sup>

### **Dikkat eksikliğinin 9 belirtisi vardır:**

Herhangi bir işe dikkatini vermekte zorluk yaşar, ödevlerini yapmakta dikkatsizce davranarak hatalar yapar. Oyunlar görevler ve etkinlikler sırasında dikkatini toplamakta ve sürdürmekte zorlanır.

Dikkat eksikliği olan kişilerle konuşulurken kişileri dinlemiyormuş gibi görülür. Başladığı bir işi bitiremez. Evde ya da okulda verilen sorumluluk ve görevlerle ilgiliyönergeleri takip edemez.<sup>78</sup>

Etkinlik ve görevleri düzenlemekte zorlanır. Etkinliklerde unuttandır. Etkinlikler için işine yarayan eşyaları kaybeder.

---

<sup>77</sup> Anderson, Gentile ve Buckley , 2007

<sup>78</sup> Bekar, 2018

Zihinsel çaba gerektiren işleri yapmak istemez, zihinsel çaba gerektiren işlerden sıkılır.

Çevresinde bulunan uyaranlarla dikkati dağılır. Dikkat eksikliği yaşayan çocukların, ilgilerini çeken konulara, dikkatini uzun süre verebilirken, nasıl olur da 10 dakika dersin başında oturamaz?

Bilgisayar başında ya da sevdiği bir etkinliği yaparken saatlerce sıkılmadan durabilen bir çocuk, nasıl oluyor da ders ile ilgili etkinlikte hemen sıkılıyor? Bu sorular hem anne babaları hem de öğretmenleri düşündürmektedir.<sup>79</sup>

Bilim insanları beynin dikkat merkeziyle sorumlu olan bölgesi olan frontal lob ile ilgili yapılan araştırmalarla bu sorulara yanıt aramışlardır. Araştırmalara göre beynimizin belirli bir konuya dikkatini verebilmesi ve dikkati sürdürebilmesini sağlayan 2 farklı sistemden bahsedilir.

---

<sup>79</sup> Anderson, Gentile ve Buckley , 2007

Bu sistemler, ‘‘Odaklanma’’ ve ‘‘Göz Ardı Etme’’ sistemidir. ‘‘Göz Ardı Etme’’ sistemine diğerk bir anlamda ‘‘Fren’’ sistemi de denilmektedir.

Herhangi bir işle uğraşırken, o işe odaklanmak için: İğimizden gelen, herhangi bir şey yapma talebine dur diyebilmek, Sırada akılda geçen herhangi bir düşünceye dur diyebilmek, Çevreden gelen uyarıcıları fark etmemek veya uyarıcılardan fazla etkilenmemek gerekir

Bunları başarabilmemizi sağlayan sistem ‘‘Fren’’ sistemidir. Dikkat eksikliğinde temel sorun, odaklanamama sorunu değil, içinden gelen herhangi bir şeyi yapma isteğine engel olamama durumu olan fren sisteminin olmamasıdır.<sup>80</sup>

Hiperaktivite: Aşırı hareketlilik olarak da bilinen hiperaktivite, bireyin gelişim düzeyi ve yaşına göre daha hareketli olması durumudur.

---

<sup>80</sup> Sürücü, 2019



Otururken elin ayağın kıpırdaması, uzun süre yerinde oturamama hali, çoğu zaman hareketli olma durumu, çok konuşma gibi belirtilerle karşımıza çıkar (Sürücü, 2019).

Anne babalar hiperaktivite belirtilerini şu şekilde tanımlarlar:

- Daha karnımdayken bile kıpır kıpırdı,
- Ya konuşur ya sesler çıkarır.
- Televizyon izlerken bile hareket eder.

Öğretmenlerin ise hiperaktivite tanımları ise şu şekildedir: Sınıfta nereye bakarsam onugörüyorum”, “Sırada otururken bile eli ayağı hareket ediyor

### **Hiperaktivite'nin Altı temel belirtisi vardır**

- Eli ayağı çok hareketlidir.
- Oturduğu yerde hareketsiz kalamaz
- Sakince oynamakta zorlanır.
- Lüzumsuz koşuşturur, eşyaların üzerine çıkar.

- Devamlı hareket halindedir.
- Çok konuşur.<sup>81</sup>

### 2.3. Dürtüsellik

Dürtüsellik, bireyin davranışlarını kontrol edememe durumu olarak adlandırılır. Bu kişiler, bir durum karşısında harekete geçmeden önce, sonucunu düşünmeden harekete geçerler. İstekleri ertelemede zorlanma ya da erteleyememe, aceleci davranma, aklına ilk geleni şeyi yapma, sırasını beklemede zorlanma, aklına ilk geleni söyleme gibi belirtileri vardır (Sürücü, 2019).

**Anne babaların dürtüsellikle ilgili tanımlarını şöyle ifade edilmektedir:**

- Bu çocuğun freni yok.
- 10 yaşına geldi hala söz kesmemeyi öğrenemedi.
- Düşünmeden hareket ediyor.
- İstekleri konusunda sabırsızdır, hemen olsun ister.

---

<sup>81</sup> Plotnik, 2009

Öğretmenler ise dürtüsellığı şu şekilde tanımlamıştır:

- Asla sıra beklemez.
- Daha soruyu tamamlamadan cevabı vermeye kalkıyor.
- Aklına geleni hemen yapıyor.<sup>82</sup>

**Dürtüsellığın 3 belirtisi vardır;**

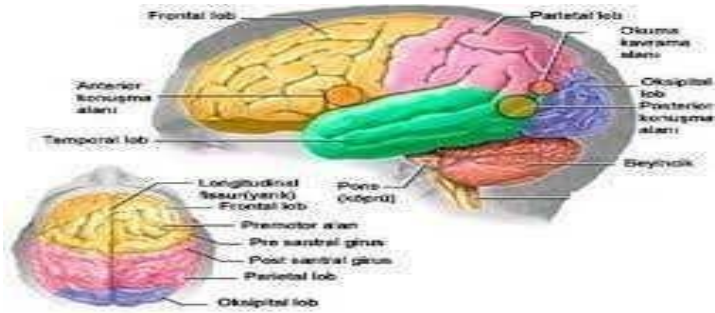
- Sorulan sorular bitmeden cevap verir.
- Sırasını beklemekte zorluk yaşar.
- Başka kişilerin sözlerini keser ya da oynadığı oyunlarda araya girer.

---

<sup>82</sup> Sürücü,2019

## 2.4. Dehb'in Nörobiyolojisi

DEHB'li beyin yapısını incelemeyen önce, beyin yapısı ve loblarını görmemiz yerinde olacaktır.



Resim 2.2.14: Beynin yapısı ve bölümleri

Kaynak: [https://www.facebook.com/Neurofeedback-](https://www.facebook.com/Neurofeedback-T%C3%BCrkiye-711212812345536/posts)

[T%C3%BCrkiye-711212812345536/posts](https://www.facebook.com/Neurofeedback-T%C3%BCrkiye-711212812345536/posts) internet adresinden alındı.<sup>83</sup>

Beynin korteksi incelendiğinde en az dört tane girintili çıkıntılı kıvrımlı yüzeyler görürüz. Her bir lob farklı işlev ve göreve ayrılmıştır. Frontal lob, kişilik duygu ve motor

<sup>83</sup> Tufan, 2015

hareketlerle, pariental lob, duygusal deneyim ve algı, oksipital lob, görsel bilgilerle, temporal lob ise, konuşmak ve duymak ile ilgilidir (Plotnik, 2009).

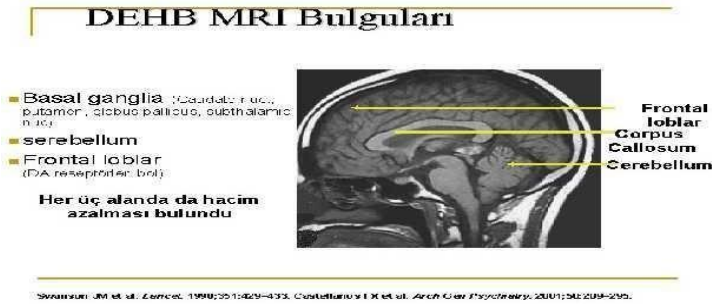
Frontal lob, beyinde bulunan bu dört lobun en büyüğüdür. Motor hareketlerden, dikkat, karar vermek, planları gerçekleştirmek, duygusal davranışları yorumlamak, sağlıklı bir kişiliği harekete geçirmeye kadar birçok işlevi vardır.

Tufan (2015)'a göre, DEHB tanılı olan bireylerde beyinde bulunan omurilik sıvısında homo vanilik asidin azaldığına rastlanmıştır. DEHB tedavisinde kullanılan merkezi sinir sistemi uyarıcılarının dopamin düzeyinde değişiklik oluşturmuştur.

İnsan beyinde bulunan dopaminin özellikle beynin ön bölgesi olan frontal lobta bulunması ve bu bölgenin dikkat, yoğunlaşma, hareketlilik ve isteklendirme alanının kontrolünde olması EHB'in oluşumunda nöro biyolojik

olarak durulmasının önemini ortaya çıkarmıştır. Dopaminin işlevlerinde rol oynayan genlerde gözlenen değişikliklerin incelenmesiyle DEHB belirtilerinin ilişkilendirilmiştir.<sup>84</sup>

Beynimizde arka ve ön dikkat sistemi olarak iki farklı dikkat sisteminin var olduğunu ve çevremizde bulunan uyarıcılara dikkatimizin bu iki sistem arayıcılığıyla gerçekleştiği desteklenmektedir.<sup>85</sup>



Resim 2.2.15: DEHB tanısı almış bireylerde değişen beyin yapısı MR bulguları görülmektedir.

Kaynak: <https://slidetodoc.com/erikinde-dikkat->

<sup>84</sup> Plotnik, 2009

<sup>85</sup> Toros, Aksu; 2019

eksiklii-hiperaktivite-bozukluu-dehb-prof-dr/ internet sitesinden alındı.

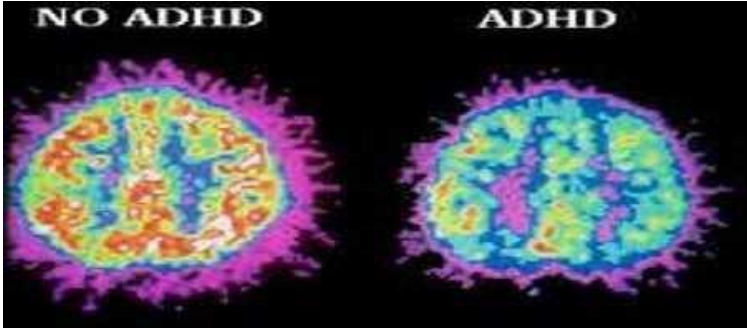
Öztürk ve Başgöl (2015), MR beyin görüntüleme ile ilgili yapılan çalışmalarda, DEHB tanısı alan çocukların beyin yapısının, işlevi ve gelişiminin DEHB tanısı almamış çocuklara göre değişiklik gösterdiğini ifade etmişlerdir.

Ayrıca, beynin kan akışı ve metabolizması hakkında edinmek için ‘‘PET’’ (Pozitron Emisyon Tomografisi) ve ‘‘SPECT’’ (Tek Foton Emisyon Tomografisi) yöntemleri kullanılmakta olduğunu söylemişlerdir.

Yapılan görüntüleme çalışmalarından çıkan sonuca göre, beynin dikkati düzenlemeyi sağlayan bölgesi olan ve beynin yürütücü işlevlerini sürdüren frontal loptaki kan akışının (glikoz kullanımının), DEHB tanısı almış çocuklarda, almamış çocuklara bakılarak daha düşük olduğunugörülmektedir.<sup>86</sup>

---

<sup>86</sup> Bekar, 2018



Resim 2.2.16: Normal beyin yapısı ve DEHB beyin yapısı görüntüleri Kaynak: <https://medium.com/@iggys/dehb-dikkat-eksikli%C4%9Fi-ve-hiperaktivite-bozukluk-1-nedir-yada-ne-de%C4%9Fildir-5cae42396074> internet adresinden alındı.

Faraone ve Biederman, (1998), belirtilerin oluşmasında etkili olan noradrenerjik ve dopaminerjik sistemlerin etkinliklerindeki değişim gösterilmektedir. Motivasyon, yoğunlaşmak, dikkat, uyanıklık ve benzer zihinsel işlevlerin yerine getirilmesini dopamin, nörotransmitterlerin ve noradrenalin sağlar.<sup>87</sup>

<sup>87</sup> Faraone and Biederman, 1998



DEHB tanısı olan kişilerin noradrenalin ve dopamin düzeyinin DEHB tanısı almayan kişilere göre düşük olduğu, bundan dolayı dikkatle ilgili işlevsel bir bozulma gerçekleştiğini ifade etmişlerdir.

DEHB’li bireylerin değişen beyin yapısına göre, normal beyin yapısıyla, DEHB’li beyin yapısını gösteren beyin fotoğraflarını incelediğimizde görülüyor ki frontal lobta meydana gelen değişiklikler önem taşımaktadır.

Bu lob, özellikle isteklendirme, dikkat, hareketlilik gibi özelliklere sahip bir bölüm olarak karşımıza çıkmaktadır.<sup>88</sup>

---

<sup>88</sup> Bekar, 2018

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### 3. Kitabın Tartışma

Toplumsal değişimde insanlık tarım toplumuna geçmeden önce, avcı ve toplayıcı toplumda oyun olarak araçlardan taş, değnek gibi oyun araçlarını kullanmıştır. Oyunları, genelde taş ve değneklerle oynanan oyunlar oluşturulmuştur. Ayrıca kovalamaca oyunları da oynanmıştır.

Tarım toplumuna geçildikten sonra oyun araçlarında da değişim yaşandı. Taş ve değnek gibi oyun araçlarıyla oynanan oyunlar yerine, toprak ve su ile oynanan oyunlar oynanmaya başlanmıştır. Kovalamaca oyunları bu dönemde de oynanmaya devam etmiştir.

Sanayi toplumuna geçince oyun araçları hazır hale gelmiştir. Oyuncak arabalar, bebekler gibi hazır oyuncaklarla oynanmaya devam edilmiştir.

Dışarda oynanan oyunlar devam etmiş ama azalmaya başlamıştır. Bilgi toplumuna geçilince dışarda oynanan oyunlar iç mekânlara taşınmış olup, bilgisayar, sanal gerçeklik oyunları hızla artış göstermiştir.

Teknolojinin hızlanmasıyla birlikte oyunların dijitalleşmesi hız kazanmış ve oyun bağımlılığında arttığı düşünülmektedir. Oyun bağımlılığının erkeklerde kızlara göre daha fazla görüldüğü tespit edilmiştir.

Anne, babaların eğitim düzeyi yüksek lisans/doktora olanların üniversite, lise, ortaokul ve ilkokul mezunlarına göre çocuklarının oyun bağımlılığı daha yüksek çıkmıştır. Bu durum da bize anne, babaların çocuklarıyla daha kaliteli zaman geçirmesi oyun bağımlılığının azalmasında önemli bir yer tuttuğu düşünülmektedir.

Yapılan araştırmalara göre oyunların dijitalleşmesiyle, oyun bağımlılığı olan çocukların DEHB tanısı alan çocuklarının nörobiyolojisi benzer özellikler taşımaktadır.

Bu duruma göre oyun alanlarının daralmasıyla oyunların dijitalleşmesi, DEHB tanısı alan bireyler arasında bir benzerlik görülmüştür. Kent yaşamına geçiş süreciyle birlikte, oyun alanlarının daralması ve çocukların trafik yoğunluğu nedeniyle dışarı çıkarılmaması, oyunları dışarıdan içeri mekânlara doğru kaydırmış olmasıyla, oyunlar dijitalleşmiş, kentlerde oyun alanları oluşturulmak için parklar yapılmıştır.

Kültür endüstrisiyle birlikte oyun ve oyuncak sektöründe gelişmeler yaşanmıştır. Oyuncakların endüstrileşmesiyle hazır oyuncaklara geçilmiş, teknolojinin de gelişmesiyle oyunlar sanal ortamlara ve ekranlara sığdırılmıştır. Böylece oyun alanları ekranlara taşınmıştır.

Oyun alanlarının ekranlara taşınmasıyla hareketsizlik beraberinde gelmiş, oyun bağımlılığında artışlar yaşanmıştır. Oyun bağımlılığı incelendiğinde ise DEHB tanısı alan bireylerle benzerlik gösterildiği sonucuna varılmıştır.

Tüm bu çalışmalara göre, tarihsel süreç incelendiğinde oyun ve oyuncaklardaki gelişim, oyun alanlarının daralmalarına neden olmuş ve dış mekânlardan iç mekânlara taşınan oyunlar hareket alanını kısıtlayarak son dönemlerde DEHB’li bireylerde artış görülmüştür.

Ayrıca, oyun alanlarının daralması, dijital oyunlara geçme süreci, oyun bağımlılığında büyük pay sahibi olup, oyun bağımlılığı ve DEHB arasında nörofizyolojik açıdan benzerlikler bulunmuştur.

DEHB’in nörobiyolojisi incelendiğinde frontal lobun sağlıklı çocuklara göre daha çok etkilendiği görülmektedir. Frontal lob, beynin, motor hareketler, dikkat, motivasyon, hareketlilik ile ilgili bölümü olduğundan biyolojik olarak beynin bu bölgesinin etkilendiği görülmüştür.

Ayrıca oyunların dijitalleşmesiyle, bilgisayar oyunlarının getirdiği motivasyon, beynin ödüllendirme merkeziyle ilişkilendirilmiş olup, bilgisayar oyunlarının bu kadar

tercih edilmesini açıklamanın yanında DEHB tanısı almış bireylerin beynin ödül sistemiyle ilişkilendirilerek, tedaviyi de DEHB tanısı almış bireylerde uygulanan dopamin tedavisiyle çözülmektedir.

Sonuç olarak, sanayi ve teknolojinin ilerlemesi insan yaşamını kolaylaştırmış, fakat bunun yanında bazı sorunları da beraberinde getirmiştir. Bu sorunların başında insan hayatında önemli bir yer tutan ve insana zevk veren oyunların değişim sürecini beraberinde getirmiştir.

Ayrıca oyun alanlarının daralmasıyla birlikte, kentleşmenin de getirdiği, trafik sorunu ve çeşitli nedenlerle ailelerin çocukları dışarı çıkarmamasının getirdiği sonuçlar, oyun alanlarını iç mekânlara taşınması, oyun araçlarının taş, ip, kemik gibi araçlardan, bilgisayar, telefon, oyun konsolu gibi araçlara bırakmıştır.

Bu durum bireylerde grup halinde oynanan geleneksel oyunlardan, bireysel ve bilgisayar oyunlarına yerini bırakmıştır.

Hareketsizliğe yol açan bu durum, oyun bağımlılığı ve DEHB vakalarını da beraberinde getirmiştir.

Ayrıca oyun bağımlılığı ve DEHB tanısı almış bireylerin nörobiyolojisi incelendiğinde, hem oyun bağımlılığının, hem de DEHB tanısı almış bireyler arasında beynin frontal lobunun etkilendiği görülmüş, aralarında bir ilişki bulunmuştur.

Aynı zamanda oyunun dijitalleşmesinin getirdiği oyun bağımlılığı beynin ödül merkezini etkilediği tıpkı DEHB tanısı almış bireylerin beyninin ödül merkezini etkilemesi oyunların dijitalleşmesinin oyun bağımlılığı ve DEHB'e neden olması hem oyun bağımlılığının hem de DEHB tedavisinin uygulanmasında kullanılan dopamin tedavisi, oyunların dijitalleşmesinin oyun bağımlılığı ve DEHB üzerindeki ilişkiyi açıklamaktadır.

### 3.1. Kitaptan Çıkarılan Sonuçlar Ve Öneriler

Yapılan arařtırmalarda, dedelerimizin ve ninelerimizin oynadıđı oyunlar ve oyun araları, tař ve benzeri aralarla oynanan oyunlarla beraber oyun alanlarının geniřliđi dikkat ekerken, ocuklarımızın oynadıđı alanlar, trafik sorununun ve modern kentleřmenin yapılamadıđı řehirlerde, trafik korkusu ve eřitli nedenlerle dıřarı ıkamayan ocuklar iin parklar yapıldıđını grmekteyiz.

Oyun alanları parklarla sınırlanmıř, oyuncaklar hazır oyuncaklar olarak karřımıza ıkmaktadır. Torunlarımızın oyun alanları incelendiđinde ise, teknolojinin daha da geliřmesiyle oyunlar bilgisayar, oyun konsolları, telefonlar ve atari gibi teknolojik ve oyun aralarına yerini bırakmıřtır.

Oyun alanları dıř mekânlardan i mekânlara dođru azalmaya bařlarken, oyuncaklar, teknolojinin geliřmesiyle farklılařmıř ve daha da geliřmiřtir.



Yapılan arkeolojik kazılarda oyun oynama şekillerinin kültüre göre değişiklik gösterdiği sonucuna varılmıştır. Fakat oyun oynama şekilleri ne kadar kültüre bağlı değişse de, oyunun anlamı ve etkisi evrenseldir, her yerde herkes için aynıdır. Tüm insanlarda ve hayvanlarda haz ve mutluluk duygusu oluşturur.

Oyunun insanlar ve hayvanlar için vazgeçilmez oluşu, hem insanlar hem de hayvanlar üzerinde oluşturduğu bu mutluluk ve haz duygusudur sonucuna varılabilir.

Oyun çocuğun ve tüm insanların yaşamında vazgeçilmez bir etkiye sahiptir. Oyun ile insan kendini tanır, sosyalleşme imkânı bulur, öz güveni gelişir. Karar alma süreçlerinde bulunur. Yalnız teknolojinin gelişimi oyun alanları ve oyuncaklarda da bazı değişimleri beraberinde getirmiştir. Antik Çağdan, Bilgi Çağına kadar geçer süreçte teknoloji gelişmiş, oyun alanları daralmış, oyuncaklar değişime uğramıştır.

Bu deęişim ve gelişim beraberinde bir takım zorlukları beraberinde getirmiştir. Oyun baęımlılıęından, DEHB tanısı almıř bireylerin artmasına kadar birçok sorunu da beraberinde getirmiştir.

Hareket alanları olan insanların teknolojinin geliřimiyle birlikte hareket alanlarının kısıtlanması oyunların i mekânlarla tařınmasıyla bireyin yařamında ok nemli bir yere sahip olan oyunlara eriřimde bir taraftan kolaylıklar saęlarken dięer taraftan da oyunların teknolojiyle buluşmasını saęlamıř, oyun baęımlılıęına ve DEHB tanısı alan bireylere yol amıřtır.

Oyunların dijitalleşmesi, oyun baęımlılıęı ve DEHB ile iliřkilendirilmiřtir. DEHB tedavisinde kullanılan dopamin, oyun baęımlılıęında da kullanılarak iyi sonular alınmıřtır. Zira oyun baęımlılıęı ve DEHB tanısı alan bireylerde beynin düllendirme iřlevinin etkili olduęu grlmüşür.

Yapılan çalışmalarda, tarihsel süreçlerden günümüze kadar geçen süreçte oyun alanları gittikçe dış

mekânlardan iç mekânlara doğru değişim sağlamış ve daralarak çocukların hareket alanları kısıtlanmıştır. Buna karşılık teknolojinin gelişmesi oyuncaklarda da kendini göstermiş, başlarda, taş, kemik, sopa gibi oyun araçlarından, hazır oyuncaklara geçilmiş, şehirleşmeyle birlikte trafik sorununun ortaya çıkmasıyla güvenlik sorunu doğmuş, çocukların dışarı çıkmaları kısıtlanmış, bunların yerine parklar yapılmıştır.

Bilgi toplumuna geçilmesiyle birlikte oyunlar ekranlara sığdırılmış, böylece çocukların hareket alanları daralmıştır.

Yapılan çalışmalar göstermiştir ki, dijital oyunların getirdiği mutluluk hissi oyun bağımlılığına kadar giden bir sürece yol açabilmektedir. Bu mutluluk hissi, beyinde ödül sistemiyle ve tıpkı DEHB tedavisinde kullanılan dopamin tedavisiyle ilişkilendirilmiştir.

Teknolojinin gelişimi hayatımızı kolaylaştırmanın yanında, oyun alanlarını daraltmış, ekranlara bağımlı hale getirmiştir. Oyun bağımlılığındaki beynin süreçleri, DEHB’te de karşımıza çıkmaktadır.

Yapılan araştırmalar incelendiğinde DEHB tanısı almış bireylerde DEHB, üç şekilde karşımıza çıkmaktadır. Bunlar, dikkat eksikliği, hiperaktivite ve dürtü selliktir.

Dikkat eksikliğinde birey odaklanma problemi yaşar, yapılan bir işe kendini veremez, bir işi tamamlayamaz, fakat sevdiği işi bitirebilir. Hiperaktivite görülen çocuklarda yerinde duramama, masa, sıraya çıkma, duramama gibi problemler vardır.

Dürtüsellikte ise karşımıza çıkan problemler aklına ilk geleni söyleme, düşünmeden hareket etme, davranışlarını kontrol etmekte zorlanma, sonucunu düşünmeden hareket etme gibi problemlerle karşımıza çıkar. Öğretmenleri ve velileri zorlayan DEHB tanısı almış çocuklar, dopamin

tedavisi ile tedavi edilir. DEHB tanısı almış bireylerin beyin yapısı incelenmiş ve frontal lob ile ilgili önemli bulgulara rastlanmıştır. Frontal lob, motor hareketlerin gerçekleştiği lob ve bu lobta

hareketlilik, dikkat, motivasyon gibi süreçlerin gerçekleştiği bölüm olduğundan DEHB ve oyun bağımlılığında görülen oyunun getirdiği motivasyon süreçleri frontal lobun etkilendiğini göstermektedir.

Yapılması önerilen oyun alanlarını genişletmek, sağlıklı şehirleşme ortamıyla, yüksek binalara öncelik vermeden çocukların oyun alanlarını ve oyuncakları yaratıcılık ölçüsünde geliştirmek, teknolojinin getirdiği hareketsizlikten uzaklaşp, çocukların hareket içeren hobiler edinmesini sağlamak, spor ve sanata yönlendirmek, çocukların ihtiyacı olan oyunların günümüzde dijitalleşmesiyle gerçekleşmesi olası oyun bağımlılığı ve DEHB üzerinde etkili olacaktır.

Çocukların hareket alanlarını arttırmak, bunun için eğitim ortamlarında çocukların hareket alanını arttıracak oyun alanları oluşturmak, sınav sisteminin yoğun bir kaygı oluşturduğu ülkemizde ailelerin bu sınav sistemine göre çocukları yetiştirme çabaları ve büyük şehirlerdeki çeşitli korkular nedeniyle çocukları çıkarmayan aileler için bilinçlendirme seminerleri yapmak yerinde bir karar olacaktır.

Ayrıca evlerin değişimi bahçeli evlerin artması, çocukların toprakla daha içli dışlı olmaları bu hareketliliği arttıracaktır.

Aileleri bilinçlendirmek de bu süreçte çok önemlidir. Çünkü aileler çocuklarının gelecek kaygısı ve başına bir şey gelme korkusundan çocukları ders kitaplarıyla çalışmaya ve istemeden de olsa evde kalmasını sağlamaktadırlar.

Planlı şehirleşmenin de önemli olduğu bu süreçte yüksek binaların yerine bahçeli evlerin yapımı, bunun yanında aile eğitimleri, çocukların hareket alanını sağlayacak okulların yapımı, yine çocukların sanat ve spora yönlendirilmesi, geleneksel oyunların öğretilmesi, çocukların dijital oyunlardan, geleneksel oyunlara geçişi yönünde büyük bir adım sağlayacaktır.

Aile eğitimlerinden, şehirlerin düzenlenmesine, çocuklara oyun alanları geniş bir eğitim ortamı hazırlamaktan, çocukları sanata ve spora yönlendirmeye kadar geniş perspektifle bakılacak bir konu olması gerekir. Çözümüne böyle geniş bir bakış açısıyla bakıldığında daha sağlıklı çözümler üretilmesi sağlanacaktır.

Böylece dijital oyunların gelişmesiyle çocuklar ve tüm insanlar için önemli bir yer tutan oyunlar daha sağlıklı bir süreçte işleyecek, oyun bağımlılığı ve DEHB riskinden uzaklaşarak, daha mutlu ve sağlıklı bir yaşam süreceklerdir.

## KAYNAKÇA

Abalı, O. (2019). Hiperaktivite ve dikkat eksikliği. İstanbul: Adeda Yayıncılık. Abt, C. C. (1970). Serious games. Newyork: The Viking Press.

Adorno, T. W. (1991). The culture industry. Londra: Routledge Publishing.

Aktar M., O. B. (2002). Çocuk oyunlarında üç kuşakta görülen değişimler. Çocuk Forumu,5(1), 35-39.

Anderson, C. G. (2007). Violent video game effects on children and adolescents: theory, research, and public policy. New York: Oxford University Press.

Bak, L. M. (2012). Danskernes kulturvaner. Copenhagen, Denmark: Danish Ministry of Culture.

Başal, H. (2007). Geçmiş yıllarda türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 20(2), 243-266.



Bekar, B. (2018). Dikkat eksikliği ve hiperaktivite olan ve olmayan çocuklarda bilgisayaroyun bağımlılığı. Yüksek Lisans Tezi, 18-28.

Berkay Buluş, G. C. (2020). Kültür endüstrisi olarak dijital oyunlar ve dijital ekonomi. Aksaray Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 12(2), 1-6.

Binark, M. B. (2008). Kültür endüstrisi olarak dijital oyun. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.Caillois, R. (1961). Man, lay and games. Champaign: Illinois Press.

Canlı Kaya Sinem, D. D. (2020). Çocuk oyun alanlarının tarihi gelişimi. Journal of Child and Development, 3(6), 60-75.

Crawford,C.(2016,Nisan10).1984.https://stewart.sdsu.edu  
/:https://[www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Fwww.rohan.sdsu.edu%2F~stewart%2Fcs583%2FACGD\\_ArtComputerGameDesign\\_ChrisCrawford\\_1982.pdf](https://www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Fwww.rohan.sdsu.edu%2F~stewart%2Fcs583%2FACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982.pdf) adresinden alındı

Çokaum. (2004). Türkiye'de çocuk oyunları: araştırmalar. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları. Ankara: Kök Yayıncılık.

Egger, O. &. (1996). İnternet behaviour and addiction. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Zürih.

Erkut Zeynep, B. S. (2017). Tarihsel süreç içerisinde çocuk. Biruni Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi, 2(3), 17-28.

Faraone, S. B. (1998). Neurobiology of attention-deficit hyperactivity disorder.

Society of Biological Psychiatry, 44(10), 951-958.

Gros, B. (2007). Digital games in education. Journal of Research on Technology in Education, 40(1), 23-38.

Gürpınar, A. (2012). Küreselleşen kentte oyuncak: istanbul'da bölgesel bir oyuncakçı kümelenmesi üzerine. Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi, 0(2), 133-146.

Huizinga, J. (2006). Homo ludens. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Huizinga, J. (1955). Homo ludens: a study of the play element in culture. Boston: The Beacon Press.

Koçyiğit, S. T. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun.

Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, 0(16), 324-342. Kuşay Yeliz, A. Z. (2015). Dijital oyunlar ile tüketime yolculuk: "öğrenme yaklaşımı açısından çocuk kullanıcılara yönelik bir araştırma". Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 0(23), 135-154.

Nevzoo,R.(2016,Nisan10).2016.<https://webrazzi.com/>:  
<https://www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Fwebrazzi.com%2F2016%2F04%2F22%2Fnewzoo-oyun-endustrisi-2016-yilinda-996->

milyar-dolarlik-bir-pazar- olacak%2F adresinden alındı

Niemann, H. (1991). Oyuncağın gelişim tarihi. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 24(1), 55-61.

Nutku, Ö. (2006). Oyun, çocuk, tiyatro. İstanbul: Özgür Yayınları.

Onur, B. Ç.-D. (1997). Türkiye'de iki kentte annelerin bakış açısıyla çocukların oyuncak gereksinmesi. Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 30(1), 45-74.

Öztürk, M. v. (2015). Çocuklarda dürtüsellik. İstanbul: Haykitap.

Plotnik, R. (2020). Psikolojiye giriş. İstanbul: Kaknüs Yayınları.

Pratchett,R.(2019,08.09).2005.[https://crystaltips.typepad.com/wonderland/files/bbc\\_u\\_k\\_games\\_research\\_2005.pdf](https://crystaltips.typepad.com/wonderland/files/bbc_u_k_games_research_2005.pdf) adresinden alındı

Rousseau, J. J. (2003). Emile ya da çocuk eğitimi üzerine. Erzurum: Babil Yayınları, Eser Ofset.

Salen, K. Z. (2004). Rules of play: games design fundamentals. MIT Press, Massachusetts. Schiller, F. (1985). On the aesthetic education of man: in a series of letters. Oxford:Clarendon Press.

Schor, J. (2004). Born to buy: the commercialized child and the new consumer culture. Newyork: Scribner.

Sezgin, S. (2016). İnsan ve oyun: oyunların dünü bugünü yarını. Uluslararası Eğitim Araştırmaları Kongresi (s. 1-16). Çanakkale: 18 Mart Üniversitesi Yayınları.

Sormaz, F. Y. (2012). Değişen çocukluk, oyun ve oyuncağın endüstrileşmesi ve tüketim kültürü. Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 11(3), 985-1008.

Sutton-Smith, B. (1997). The ambiguity of play. Cambridge, Mass: Harvard University Press.

Sürücü, Ö. (2019). DEHB anne baba öğretmen el Kitabı.

Ankara: Bilgi Yayınları. Şahin Gökçearslan, A. D. (2014). ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi, 0(23), 413-435.

Şahin, S. (2016). Afganistan türkmenlerinin kültüründe çocuk oyunları. SUTAD,0(40), 261-271.

TDK. (2014, Haziran 02). <http://www.tdk.gov.tr/> adresinden alındı

Toros Fevziye, A. G. (2010). Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu ile ilgili her şey. Ankara: Akademisyen Kitapevi.

Tran, G. A. (2013). "What factors affect consumer acceptance of in-game advertisements?".Journal Of Advertising Research. 53(4), 455-469.

Tufan, A. E. (2010). Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğunun (DEHB) nörobiyolojisi. G. G. Fevziye Toros içinde, Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu ile ilgili her şey (s. 37-40). Ankara: Akademisyen Kitapevi.

Tuğrul Belma, H. E. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. International Journal of Social Science, 0(27), 1-16.

Turan R., K. G. (2019, 12 06). Selçuklu dönemi türklerde sosyalveekonomikhayat(2016).

[http://www.manevisosyalhizmet.com/wp-content/uploads/2016/01/selcuklu- donemi- turklerde-sosyal-ve-ekonomik-hayat.pdf](http://www.manevisosyalhizmet.com/wp-content/uploads/2016/01/selcuklu-donemi-turklerde-sosyal-ve-ekonomik-hayat.pdf) adresinden alındı

Tüfekçi, I. (2013). Sanatta oyun nesnelere, hacettepe üniversitesi güzel sanatlar enstitüsü seramik anasanat dalı yüksek lisans sanat eseri çalışma raporu. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınları.

Weinstein, A. a. (2012). Emerging association between addictive gaming and attention-deficitdisorder. *Current Psychiatry Reports*, 14(5), 590-597.

Whitton, N. (2009). Learning with digital games. *Aractical Guide to Engaging Students in Higher Education*. Routledge.

Yoo, H. C. (2004). Attention deficit hyperactivity symptoms and internet addiction. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 58(5), 487-494.



# DİJİTALLEŞEN OYUNLAR VE DEHB İLİŞKİSİ

Bu Kitap, Gelişen teknoloji çağında dünyada birçok şey değişmiştir. Bu değişenlerin birisi de oyunlardır. Teknoloji çağından önce oynadığımız geleneksel oyunlar, dışarıda oynananlar arasındaki oyunlardandır. Teknoloji geliştikçe oyun alanları da değişmiş olup, teknolojik aletlerin içine sığdırılmış oldular.

Teknolojinin gelişmesiyle dışarıda oynanan geleneksel oyunların yerini dijital oyunlar alınca, çocukların dijital oyunların başında hareket etmemesi sadece ekrana bakması, başarıya ve rthnmsavaşa dair oyunların ise çocukları, başarının tek mutluluk kaynağı olması üzerinde çıkarım yapmasına, duygularını temas ederek, hatta fiziksel ve sözel şiddet kullanmasına neden olmuştur.

Ayrıca hareket etmeye ihtiyaç duyulmaması sebebiyle de, çocuklar enerjilerini atamadıklarından dolayı ve sadece ekranla ilgilendikleri için işitme ve dikkat sorunları ile hiperaktivite sorunlarının arttığı düşünülmektedir. Bu Kitap, teknolojik açıdan gelişen dünyada değişen oyunları, oyun alanlarının, dijital oyunların DEHB açısından çocuklar üzerindeki etkisi incelenmiştir.

Dr. Nejdet ÖZBEK



**istanbul Medi Sosyal  
Eğitim ve Araştırma**



**İmeva E-Barkod**