



Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi/ Kırşehir Ahi Evran University

Sağlık Bilimleri Dergisi/ Journal of Health Sciences

Cilt/Volume: 8 Sayı/Issue: 3 Yıl/Year: 2024

E-ISSN: 2791-7754



Araştırma Makalesi/Research Article

TÜRKİYE'DE YAPILMIŞ LİSANSÜSTÜ TEZLERDE ÇOCUK SAĞLIĞI VE HASTALIKLARI HEMŞİRELİĞİNDE OYUNUN TERAPÖTİK KULLANIMININ İNCELENMESİ

INVESTIGATION OF POSTGRADUATE THESES ON THE USE OF PLAY IN THE FIELD OF CHILD HEALTH AND DISEASE NURSING IN TÜRKİYE

Merve ÇİL¹ Kadiye DEMİR²

¹ Arş. Gör., Lokman Hekim Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Hemşirelik Bölümü, Ankara, Türkiye.

² Dr. Öğr.Üyesi, Lokman Hekim Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Hemşirelik Bölümü, Ankara, Türkiye.

Geliş tarihi/ Date of receipt:	ÖZET	ABSTRACT
15 Ara 2023	<p>Bu araştırma, Türkiye’de çocuk sağlığı ve hastalıkları hemşireliği alanında oyunun terapötik kullanımına yönelik lisansüstü tez çalışmalarının incelenmesi amacıyla yapılmıştır. Araştırmada doküman analizi tekniği kullanılmıştır. Türkiye Ulusal Tez Veri Tabanında yer alan lisansüstü tezler 25-31 Mart 2024 tarihleri arasında “oyun, çocuk, hemşire” anahtar kelimeleri kullanılarak taranmış, 1996-2024 yılları arasında toplam 132 lisansüstü teze ulaşılmıştır. Araştırmaya dahil edilme ölçütlerini sağlayan 49 tez dahil edilmiştir. Tezlerin %77.6’sı yüksek lisans, %22.4’ü doktora tezidir. Tezlerin %72’si son beş yılda yapılmıştır, %79.6’sı deneysel, %20.4’ü ise yarı deneysel tasarımdadır. Çocuk sağlığı ve hastalıkları hemşireliğinde oyunun; prosedürel ağrılı işlemler, internet bağımlılığı, kanser hastalığında yaşam kalitesi ve semptom yönetimi ve sosyal yetkinlik ve davranış yönetimi konularında kullanıldığı belirlenmiştir. Oyunun ağırlıklı olarak onkoloji ve çocuk cerrahi servislerinde yatan hastaların bakımında kullanıldığı belirlenmiştir. Oyunun ağrı, anksiyete ve korkuyu azalttığı, internet bağımlılığının yönetiminde olumlu etkisinin olduğu, fizyolojik göstergeler ve emosyonel göstergeler üzerinde olumlu etkisinin olduğu, ebeveyn anksiyetesini azalttığı ve memnuniyeti artırdığı, yorgunluk düzeyini azalttığı, yaşam kalitesini yükselttiği, mobilizasyonu artırdığı, işlem süresini kısalttığı, sosyal yetkinlik ve davranış yönetiminde olumlu etkisinin olduğu ve psikososyal semptomlar üzerinde etkili olmadığı bulunmuştur. Hemşirelerin terapötik oyun kullanımı konusunda hizmet içi eğitimler alması önerilmektedir.</p>	<p>This research was conducted to examine postgraduate thesis studies on the therapeutic use of games in the field of child health and disease nursing in Turkey. Document analysis technique was used in the research. Postgraduate theses in the Turkey National Thesis Database were scanned between 25-31 March 2024 using the keywords "play, child, nurse". As a result of the scanning, a total of 132 postgraduate theses were reached between 1996-2024. 49 theses that met the inclusion criteria were included in the research. 77.6% of the theses are master's theses and 22.4% are doctoral theses. 72% of theses were written in the last five years. 79.6% of the theses were conducted in an experimental design, and 20.4% were conducted in a quasi-experimental design. The play in child health and disease nursing; It has been determined that it is used in procedural painful procedures, internet addiction, quality of life and symptom management in cancer, and social competence and behavior management. It was determined that the game was mainly used in the care of patients hospitalized in oncology and pediatric surgery wards. In the theses examined, it was found that the game reduced pain, anxiety and fear, had a positive effect on the management of internet addiction, had a positive effect on physiological indicators and emotional indicators, reduced parental anxiety and increased satisfaction, reduced fatigue, increased mobilization by positively affecting quality of life and immobilization, shortened the procedure time, had a positive effect on social competence and behavior management, and had no effect on psychosocial symptoms. It is recommended that nurses receive in-service trainings on the use of therapeutic play.</p>
Kabul tarihi/Date of acceptance: 25 Haz 2024		
Anahtar kelimeler: Çocuk, hemşire, lisansüstü tez, oyun		
Keywords: Child, nurse, Dissertation, Play		
Sorumlu yazar/Corresponding author: mrvcl.20@gmail.com		

Atıf için/To cite: Çil, M., & Demir, K., (2024). Türkiye’de yapılmış lisansüstü tezlerde çocuk sağlığı ve hastalıkları hemşireliğinde oyunun terapötik kullanımının incelenmesi. *Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi* 8(3), 296-345.



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International License.

GİRİŞ

Çocukların büyüme ve gelişmesi için oyun hayatlarının vazgeçilmez bir parçasıdır. Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi'nin 31. maddesinde de çocuğun yaşına uygun oyun ve eğlence etkinliklerine özgürce katılma haklarının olduğu bildirilmektedir (United Nations Human Rights, 1989). Birleşmiş Milletler İnsan Hakları Yüksek Komisyonu'na göre oyun, her çocuğun hakkı olarak tanımlanmaktadır (United Nations International Children's Emergency Fund, 2023). Amerikan Pediatri Akademisi ise bir çocuğun günde en az 60 dakika serbest oyun süresinin olması gerektiğini savunmaktadır (Yogman ve ark., 2018). Oyun eğlence, dinlenme ya da etkinlik olmanın ötesinde çocukların fiziksel, psikolojik, bilişsel ve sosyal gelişiminde rolü olan bir aktivitedir (Ullán ve ark., 2014). Bunun yanında oyunun yaratıcılık, sosyal yeterlilik ve problem çözme becerilerinin de gelişimini kolaylaştırdığı düşünülmektedir (Sridharan & Sivaramakrishnan, 2016). Oyun çocuğun beyin gelişimini olumlu etkilemekte, çevresini keşfetmesini ve etkileşim kurmasını sağlamakta, merak duygusunu geliştirmekte ve seçim yapmayı öğretmektedir (Ullán ve ark., 2014).

Hastalık ve hastaneye yatma çocuklar için sevdiği kişi, oyuncak ve alıştığı çevreden ayrılma, tanı-tedavi amaçlı ağırlı girişimler anlamına gelmektedir (Godino-Iáñez ve ark., 2020; Sridharan & Sivaramakrishnan, 2016). Bu durumda çocukların anksiyete ve korku duygularını yoğun olarak yaşadıkları bilinmektedir (Godino-Iáñez ve ark., 2020). Ayrıca hastane ortamında çocuğun gelişim düzeyine uygun terimlerle açıklama yapılmaması ve prosedürler hakkında yeterince bilgi verilmemesi çocuğun kontrol eksikliği yaşamasına neden olmaktadır (Koukourikos ve ark., 2015). Çocuğun hastane ortamında yaşadığı anksiyete ve korku iyileşme süresini olumsuz etkileyebileceğinden, azaltılması bütüncül hemşirelik bakımının ilk aşaması olmalıdır.

Oyun sağlıklı veya hastalık sürecindeki çocukların önemli ihtiyaçlarından biridir. Çocuklarda krize neden olan hastalık ve hastaneye yatma durumları ile baş etmede oyunun

önemli bir yeri vardır. İngiltere’de 1959 yılında yayınlanan Platt Raporu’nda hastane yatışıyla birlikte anne ve çocuğun ayrılmasının ve rutinin bozulmasının olumsuz etkilerini azaltmada oyunun önemi vurgulanmaktadır (Jun-Tai, 2008). Oyun, hastalık ve hastaneye yatmanın yol açtığı travmayı azaltmakta, çocuğun tedavi ve işlemlere ilişkin duygularının ve yanlış anlamalarının değerlendirilmesini sağlamakta ve çocuğun hastalık, tedavi ve hastaneye yatmaya uyum sağlamasını desteklemektedir (Aranha ve ark., 2020; Salawati Ghasemi ve ark., 2021). Godino-Iáñez ve ark. (2020) oyunun, hastane ortamında çocukların kendilerini özgüvenli, rahat ve güvende hissetmesini sağladığını bildirmektedir (Godino-Iáñez ve ark., 2020). Ayrıca çocuğun çatışmalarını dile getirmesinde ve endişesini gidermesinde yardımcı olduğu için iyileştirici rolü de bilinmektedir (Aranha ve ark., 2020). Li, (2007) ise hastanede yatan, terapötik oyun uygulanan bir grup çocuğun terapötik oyun uygulanmayan gruptaki çocuklara göre daha az olumsuz duygu sergilediğini ve daha düşük düzeyde kaygı yaşadıklarını bildirmektedir (Li, 2007). Ayrıca Silva ve ark. (2017) invaziv işlem uygulanan çocuklarda terapötik oyunun davranış ve kaygı üzerine etkinliğini değerlendirmek üzere 12 çalışmayı dahil ettikleri sistematik inceleme çalışmasında terapötik oyunla müdahalenin çocuklarda kaygı düzeyini azalttığı, işbirlikçi davranışı ve yapılan işlemin kabulünü artırdığını bildirmektedir (Silva ve ark., 2017). Bu anlamda çocuğun bakım veren hemşiresi ile güvenli ve destekleyici bir ilişki kurmasında oyun kullanımının katkısı büyüktür (Aranha ve ark., 2020).

Son yıllarda sağlıklı veya hasta çocuklarda oyun kullanımının etkisinin değerlendirildiği hemşirelik araştırmalarının sayısının arttığı görülmektedir. Bu çalışmaların sonuçlarının bütüncül olarak değerlendirilmesi oyunun klinikte hemşirelik uygulamalarına entegre edilmesi için bütüncül bir sonuç sunması ve hemşirelik bilimine ışık tutması yönünden önemlidir. Bu nedenle, bu çalışma Türkiye’de çocuk sağlığı ve hastalıkları hemşireliği alanında oyunun terapötik kullanımına yönelik lisansüstü tez çalışmalarının incelenmesi amacıyla yapılmıştır.

GEREÇ VE YÖNTEM

Araştırmanın Tipi

Bu araştırmada Türkiye’de hemşireler tarafından oyunun terapötik kullanımının çocuklar üzerine etkisini değerlendirmek üzere yapılmış lisansüstü tez çalışmalarının incelenmesi amacıyla nitel araştırma desenlerinden bibliyometrik analiz yöntemi kullanılmıştır.

Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini oyunun çocuklarda terapötik kullanımını inceleyen Yüksek Öğretim Kurumu (YÖK)’nun Ulusal Tez Veri tabanında yayınlanmış tüm tezler oluşturmaktadır. Bu kapsamda 25-31 Mart 2024 tarihleri arasında herhangi bir yıl sınırı olmaksızın tarama yapılmış olup toplam 132 teze ulaşılmıştır. Ulaşılan tezlerden araştırmanın dahil edilme kriterlerini karşılayan 49 tez araştırmanın örneklemini oluşturmuştur. Araştırmanın dahil edilme kriterleri; tezlerin YÖK Ulusal Tez Veri tabanında arşivlenmiş olması, hemşirelik ana bilim dallarında yürütülmüş olması, yüksek lisans veya doktora tez çalışması olması, tam metnine ulaşılabilir olması araştırmanın dahil edilme kriterleridir. Dışlama kriteri ise tezlerin hemşirelik dışındaki farklı bilim alanlarında yürütülmüş olmasıdır.

Veri Toplama Araçları

Veriler; araştırmacılar tarafından hazırlanan, tezin türü, yılı, yazarı, adı, amacı, araştırma yöntemi, örneklem sayısı, terapötik oyunun türü/uygulama şekli, kullanılan ölçüm araçları ve sonuçların sorgulandığı anket formu ile toplanmıştır.

Verilerin Toplanması

Çocuklarda terapötik oyunun işlem ağrısı, korku ve kaygı düzeyleri gibi bazı parametreler üzerine etkisini inceleyen tezlere ulaşmak için belirlenen dahil etme kriterleri dahilinde 25-31 Mart 2024 tarihleri arasında, “oyun, çocuk, hemşire” anahtar kelime kombinasyonları kullanılarak tarama yapılmıştır. Araştırma için belirlenen anahtar kelimelerin taranması sonucu 1996-2024 yılları arasında toplam 132 teze ulaşılmıştır. Bunlar arasından hemşirelik alanı

dışında yapılmış olan 20, konu dışında olan 60 ve çalışma türü nedeniyle 2 tez kapsam dışı bırakılmıştır. Araştırmaya doküman analizi yöntemi ile kapsamlı olarak incelenen, dahil edilme ölçütlerini sağlayan 49 tez dahil edilmiştir.

Verilerin Değerlendirilmesi

Taramada elde edilen veriler doküman analizinde yer alan kodlama yöntemine göre kodlanmıştır (Sak ve ark., 2021). Kodlamalar on başlık altında yapılmıştır. Bu başlıklar sırayla tezin türü, yılı, yazarı, adı, amacı, araştırma yöntemi, örneklem sayısı, terapötik oyunun türü/uygulama şekli, kullanılan ölçüm araçları ve sonuç olarak adlandırılmıştır. Bu başlıklar kapsamında elde edilen veriler bir Word formuna kaydedilmiştir. Formdan elde edilen veriler tanımlayıcı istatistikler kullanılarak sunulmuştur.

Araştırmanın Etik Yönü

Bu araştırmada, Yüksek Öğretim Kurumu (YÖK)'nun Ulusal Tez Veri tabanında bulunan tezlerin kamuya açık ve herkes tarafından erişilebilir olması ve araştırmaya yazarlar tarafından tam metnine erişimin izin verilen tezlerin dahil edilmesi nedeniyle etik kurul izni alınmasına gerek duyulmamıştır.

BULGULAR

Bu araştırmada yapılan inceleme sonucunda çalışmaya dahil edilme kriterlerini sağlayan 49 adet tez değerlendirilmiştir. Dahil edilen tezlerden 38'inin yüksek lisans, 11'inin doktora tezi olduğu görülmüştür (Tablo 1).

Tablo 1

İncelenen Tezlerin Türlerine Göre Dağılımı

Tez Türü	n	%
Yüksek lisans	38	77.6
Doktora	11	22.4

Çocuk hastalarda oyunun kullanımının değerlendirildiği ilk tezin 2012 yılında yapıldığı, tezlerin büyük çoğunluğunun 2019 yılında yapıldığı tespit edilmiştir (Tablo 2).

Tablo 2

İncelenen Tezlerin Yayınlanma Yıllarına Göre Dağılımı

Yayınlanma yılı	n	%
2024	1	2
2023	5	10.2
2022	5	10.2
2021	7	14.3
2020	8	16.4
2019	9	18.5
2018	5	10.2
2017	4	8.2
2016	1	2
2015	1	2
2014	1	2
2013	1	2
2012	1	2

Değerlendirilen tezlerin deneysel (n=39) ve yarı deneysel (n=10) tasarımda yapıldığı belirlenmiştir (Tablo 3). Çalışmalarda oyunun prosedürel ağırlı işlemlerde, internete bağımlılığının yönetiminde, kanser hastalığında yaşam kalitesi ve semptom yönetiminde ve sosyal yetkinlik ve davranış yönetiminde kullanıldığı tespit edilmiştir. Çalışmaya dahil edilen çocukların 1-17 yaşları arasında olduğu, uygulanan oyun süresinin 5-30 dakika arasında değiştiği belirlenmiştir.

Tablo 3

İncelenen Yüksek Lisans ve Doktora Tezlerin Araştırma Türlerine Göre Dağılımı

Araştırma türü (Yüksek Lisans)	n	%
Deneysel	32	84.2
Yarı deneysel	6	15.8
Araştırma türü (Doktora)		
Deneysel	7	63.6
Yarı deneysel	4	36.4

Yapılan yüksek lisans tezleri incelendiğinde oyunun 22 çalışmada ağrı üzerine, 19 çalışmada anksiyete üzerine, 15 çalışmada korku üzerine, altı çalışmada fizyolojik göstergeler (vücut ısısı, kan basıncı, kalp tepe atımı, solunum sayısı, oksijen saturasyonu) üzerine, altı çalışmada ebeveyn anksiyetesi üzerine, iki çalışmada ebeveyn memnuniyetine, iki çalışmada tedaviye uyuma, üç çalışmada emosyonel göstergeler üzerine, bir çalışmada psikososyal semptomlara, bir çalışmada internet bağımlılığına, bir çalışmada yorgunluk üzerine, bir çalışmada yaşam kalitesine, bir çalışmada ebeveyn uygulama beceri davranışına, bir çalışmada işlem süresine, bir çalışmada immobilizasyona, etkisinin değerlendirildiği belirlenmiştir (Tablo 4).

Tablo 4

İncelenen Tezlerin Değerlendirdiği Parametrelere Göre Dağılımı^a

Parametre	n	%
Ağrı	27	55.1
Anksiyete	23	46.9
Korku	18	36.7
Fizyolojik göstergeler (vücut ısısı, kalp tepe atımı, kan basıncı, solunum sayısı ve oksijen saturasyonu)	9	18.4
Ebeveyn Anksiyetesi	8	16.3
Emosyonel göstergeler	3	6.1
Ebeveyn Memnuniyeti	2	4.1
Tedaviye uyum	2	4.1
Psikososyal semptomlar	1	2
İnternet bağımlılığı	1	2
Sosyal yetkinlik ve davranış yönetimi	1	2
Yorgunluk	1	2
Yaşam kalitesi	1	2
Ebeveyn uygulama beceri davranışı	1	2
İşlem süresi	1	2
İmmobilizasyon	1	2
Hastaneye uyum (çocuk)	1	2
Semptom kontrolü	1	2
Ağlama süresi	1	2

^a Tezlerde birden fazla parametre değerlendirilmiştir.

İncelenen yüksek lisans tezlerinde oyunu kullanan arařtırmacıların 10 tanesinin terapötik oyun sertifikası/oyun terapisi sertifikasının olduđu bildirilmiřtir. Oyunun kemik iliđi nakil servisi (n=1), çocuk sađlıđı ve hastalıkları servisi (n=10), kan alma polikliniđi (n=4), pedodonti kliniđi (n=2), çocuk acil servis (n=9), çocuk cerrahi servisi (n=7), hematoloji kliniđi (n=1), ortopedi kliniđi (n=1), radyoterapi ünitesi (n=1) ve ařı enjeksiyon odasında (n=1) kullanıldıđı tespit edilmiřtir. İncelenen yüksek lisans tezlerinde öykü kitabı, sesli/ıřıklı/müzikli/hareketli oyuncak (n=6), peluř oyuncak/bez bebek/örgü bebek (n=7), oyun temelli programlar (n=4), eđitici kitapçık/boyama kitabı/öykü kitabı (n=4), çizgi film izletilmesi (n=3), oyun hamuru seti (n=5), dijital oyun (n=7), oyuncak tipi nebülizatör ve maske (n=3), el/parmak kuklası (n=3), çevre oyunu (n=1), palyaço (n=1), kaleydoskop (n=1), sanal gerçeklik gözlüđü (n=1), helicone ve pika bilekliđi (n=1), rüzgar gülü (n=1) ve oyun kartları (n=1) kullanılmıřtır. Uygulanan terapötik oyun/oyun terapisinin ađrı üzerine etkisinin incelendiđi çalıřmaların çođunda Wong Baker Yüzler Ađrı Deđerlendirme Ölçeđi (n=4), FLACC Ađrı Skalası (n=5), Visual Analog Skala (n=2), anksiyete üzerine etkisinin incelendiđi çalıřmaların çođunda Çocuk Anksiyete Skalası-Durumluk (n=4), Çocuklar için Durumluk-Sürekli Kaygı Envanteri (n=5), korku üzerine etkisinin incelendiđi çalıřmaların çođunda Çocuk Korku Ölçeđi (n=13), Tıbbi İşlem Korku Ölçeđi (n=3) kullanılmıřtır (Tablo 5). Yapılan yüksek lisans tez çalıřmalarının sonuçlarına bakıldıđında oyunun ađrı, anksiyete ve korkuyu azalttıđı, internet bađımlılıđının yönetiminde olumlu etkisinin olduđu, fizyolojik göstergeler ve emosyonel göstergeler üzerinde olumlu etkisinin olduđu, ebeveyn anksiyetesini azalttıđı ve memnuniyeti arttırdıđı, yorgunluk düzeyini azalttıđı, yařam kalitesini ve immobilizasyonu olumlu etkileyerek mobilizasyonu arttırdıđı, işlem süresini kısalttıđı ve psikososyal semptomlar üzerinde etkili olmadıđı bulunmuřtur (Tablo 5).

Yapılan doktora tezleri incelendiđinde oyunun altı çalıřmada ađrı üzerine, dört çalıřmada anksiyete üzerine, üç çalıřmada korku üzerine, üç çalıřmada fizyolojik göstergeler (vücut ısısı,

kan basıncı, kalp tepe atımı, solunum sayısı, oksijen saturasyonu) üzerine, iki çalışmada ebeveyn anksiyetesi, bir çalışmada sosyal yetkinlik ve davranış yönetimi üzerine, iki çalışmada yaşam kalitesi üzerine, bir çalışmada hastaneye uyum (çocuk) üzerine, iki çalışmada semptom kontrolü üzerine etkisinin değerlendirildiği belirlenmiştir (Tablo 4). İncelenen doktora tezlerinde oyunu kullanan araştırmacıların üç tanesinin terapötik oyun sertifikası/oyun terapisi sertifikasının olduğu bildirilmiştir. Oyunun çocuk cerrahi servisi (n=2), çocuk hematoloji-onkoloji kliniği (n=4), kan alma polikliniği (n=1), günübürlük cerrahi servisi (n=1), çocuk palyatif kliniği (n=1) ve çocuk servisinde (n=1) kullanıldığı tespit edilmiştir. İncelenen doktora tezlerinde çizgi film (n=2), oyun temelli programlar (n=2), eğitici kitapçık/boyama kitabı/öykü kitabı (n=2), simülatif oyuncak (n=1), invaziv girişimler için kullanılan materyallerden oluşturulan oyuncaklar (n=1), el/parmak kuklası (n=1), pelüş oyuncak/bez bebek/örgü bebek (n=1), oyun hamuru (n=1), sanal gerçeklik gözlüğü (n=1) ve dijital oyun (n=2) kullanılmıştır. Doktora tezlerinde uygulanan terapötik oyun/oyun terapisinin ağrı üzerine etkisinin incelendiği çalışmalarda Wong Baker Yüzler Ağrı Değerlendirme Ölçeği (n=2), Visual Analog Skala (n=1), anksiyete üzerine etkisinin incelendiği çalışmalarda Çocuk Anksiyete Skalası-Durumluk (n=1), Çocuklar İçin Durumluk- Sürekli Kaygı Ölçeği (Kendimi Nasıl Hissediyorum Anketi STAI-C Form TX-II) (n=2), korku üzerine etkisinin incelendiği çalışmalarda Çocuk Korku Ölçeği (n=1) ve Tıbbi İşlem Korku Ölçeği (n=1) kullanılmıştır (Tablo 5). Yapılan doktora tez çalışmalarının sonuçlarına bakıldığında ağrı, anksiyete ve korkuyu azalttığı, fizyolojik göstergeler üzerinde olumlu etkisinin olduğu, ebeveyn anksiyetesini azalttığı ve sosyal yetkinlik ve davranış yönetiminde olumlu etkisinin olduğu bulunmuştur (Tablo 5).

Tablo 5

Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri

Tez Türü/ Yılı/ Yazarı	Amaç	Yöntem	Terapötik Oyun Türü/ Uygulama Şekli	Kullanılan Ölçüm Aracı	Sonuç
Yüksek lisans, 2023, Koç S. (Koç, 2023)	3-6 yaş çocuklarda periferik damar yolu açma işlemi sırasında müzikli oyuncağın (ksilofon) çocuğun ağrısı, korkusu ve ebeveyn memnuniyetine etkisini değerlendirmek.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney: 35 Kontrol: 35	Deney grubunda bulunan çocuklara, ebeveyni ile birlikte müzikli oyuncak (ksilofon) ile oynarken periferik damar yolu açma işlemi uygulanmıştır.	1. Çocuk ve Ebeveyn Tanıtıcı Bilgi Formu 2. Çocuk Korku Ölçeği (ÇKÖ) 3. Çocukların Duygusal Göstergesi Ölçeği (ÇDGÖ) 4. QUChER Fotografik ve Sayısal Derecelendirme Formu (QUChER) 5. Hemşire-Hasta İş Birliği Düzeyi 6. Ebeveyn Memnuniyet Formu (HHİ-HEMF)	Son test QUChER puan ortalamasının deney ve kontrol grubu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı; deney grubunda yer alan çocukların ÇDGÖ puan ortalaması kontrol grubundan istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha düşük olduğu; deney grubunda yer alan çocukların ÇKÖ puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olup deney grubunun ÇKÖ puanlarının daha düşük olduğu; deney grubunun hemşire hasta iş birliği puanının kontrol grubundan istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklı olduğu; işlem sırasında kullanılan ksilofon oyuncağı ile ebeveyn memnuniyet durumu arasında anlamlı bir fark olmadığı belirlenmiştir.
Yüksek lisans, 2023, Kurt SM. (Kurt, 2023)	Çocuklarda, intramuskuler enjeksiyon sırasında dikkati başka yöne çekme yöntemlerinin ağrı ile anksiyeteye etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney 1: 45 Deney 2: 45 Deney 3: 45 Kontrol: 45	Kaleydoskop, video oyunu ve sanal gerçeklik gözlüğü kullanımını işlem öncesi nasıl kullanılacağı gösterilmiş, işlemden önce 30 sn. oynatılmış ve işlem süresince de oynaması sağlanmıştır.	1. Wong-Baker Yüzler Ağrı Ölçeği (WBFP RS) 2. Çocuk Korku Ölçeği (ÇFS)	Video oyunu oynatma, kaleydoskop, sanal gerçeklik gözlüğü kullanımının 6-12 yaş çocuklarda intramuskuler enjeksiyona bağlı ağrı ve anksiyeteyi azaltmada etkili olduğu saptanmıştır.

Tablo 5 (devam)*Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri*

Yüksek lisans, 2023, Karabıyık İ. (Karabıyık, 2023)	7-12 yaş arası çocuklarda ortopedi ve travmatoloji ameliyatı sonrası ağrının azaltılmasında soğuk uygulama, çevrimiçi oyun ve plasebonun etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney 1: 39 Deney 2: 42 Deney 3: 40 Plasebo: 40	Soğuk uygulama grubunun ameliyat bölgesine 20 dakika boyunca soğuk jel paket, çevrimiçi oyun grubuna 20 dakika boyunca oynamak istediği çevrimiçi oyun, soğuk uygulama+çevrimiçi oyun grubuna 20 dakika boyunca her iki girişim birlikte, plasebo grubuna ise bir kez 2 cc %0.9 serum fizyolojik intravenöz yolla uygulanmıştır.	1. Vizüel Analog Ağrı Skalası 2. Fizyolojik parametreler (vücut ısısı, kalp tepe atımı, solunum sayısı ve oksijen satürasyonu)	Ağrının azaltılmasında tüm girişimler etkili olmakla birlikte, 10., 20. ve 40. dakikada soğuk uygulama+çevrimiçi oyun, soğuk uygulama ve çevrimiçi oyun gruplarının ağrı puanlarının plasebo grubundan anlamlı düzeyde düşük olduğu bulunmuştur (p<0.05). Vücut ısısı ve solunum sayısı değerleri arasında anlamlı bir fark bulunmazken, tüm gruplarda kalp tepe atımının girişim sonrasında azaldığı, oksijen satürasyonunun da plasebo dışındaki tüm gruplarda 40. dakikada girişim öncesine göre arttığı bulunmuştur.
Yüksek lisans, 2023, Aydoğmuş A. (Aydoğmuş, 2023)	3-6 yaş grubundaki çocukların oyun hamuruyla oynamasının nebülizatör tedavisine uyumlarına etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü tekrarlı ölçümler tasarımı Deney: 40 Kontrol: 40	Oyun hamuruyla oynamaya, nebülizatör tedavisinden 1 dk önce başlanmış ve nebülizatör tedavisi sonlanana kadar eş zamanlı olarak oynamaya devam edilmiştir.	1. Hasta Çocuğu Tanılama Formu 2. Nebülizatör Tedavisi Süresince Çocuğu Değerlendirme Formu	Araştırma grubundaki çocukların kalp atım hızı ortalamaları kontrol grubundan daha yüksek, SpO ₂ ortancaları daha düşük bulunmuştur. Araştırma grubundaki çocukların solunum sıkıntısının daha fazla olduğu ve giderek azaldığı görülmüştür. Kontrol grubundaki çocuklarda nebülizatör tedavisinin etkisini azaltan ve devamını engelleyen tepkiler daha fazla görülmüştür. Nebülizatör tedavisi süresince her iki grupta da uyumsuz tepkiler giderek azalmış ancak araştırma grubundaki azalma daha fazla olmuştur. Araştırma grubundaki çocuklarda oyun hamuruyla oynarken nebülizatör tedavisinin etkisini azaltan ve devamını engelleyen tepkiler daha az görülmüştür.

Tablo 5 (devam)*Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri*

Yüksek lisans, 2023, Uslu H. (Uslu, 2023)	6-10 yaş arasındaki çocuklarda IV kateterizasyon öncesinde, oyuncak IV kateter ile yapılan işleme hazırlığın çocukların ağrı, korku ve emosyonel göstergelerine etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney: 40 Kontrol: 40	Deney grubundaki çocuklara IV kateterizasyon öncesinde araştırmacılar tarafından geliştirilen oyuncak IV kateter ile oyuncak örgü bebek üzerinde işlem gösterilerek, ardından kendisinin de işlemi uygulaması sağlanmıştır.	1. Kişisel Veri Toplama Formu 2. Wong-Baker Yüzler Ağrı Ölçeği 3. Çocuk Korku Ölçeği (ÇKÖ) 4. Çocuklarda Emosyonel Göstergeler Ölçeği (ÇEGÖ)	Araştırmada müdahale grubundaki çocukların işlem sırası ÇKÖ, Wong-Baker Yüzler Ağrı Ölçeği ve ÇEGÖ puanlarının, kontrol grubuna göre anlamlı düzeyde daha düşük olduğu tespit edilmiştir (p<0.001).
Yüksek lisans, 2022, Kırkan Ç. (Kırkan, 2022)	İnhaler tedavi öncesinde oyuncak nebulizatör ve oyuncak maske ile uygulanan terapötik oyunun çocukların korku ve anksiyetesi üzerindeki etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney: 42 Kontrol: 42	Terapötik Oyun Grubu'nda çocuklar için özel tasarlanmış, eğlence ve oyun ortamında tedavi imkanı sağlayan oyuncak nebulizatör ve hayvan figürü şeklinde tasarlanmış oyuncak nebul maskesi kullanılmıştır.	1. Çocuk Tanıtım Formu, Çocuk Takip Formu 2. Çocuk Korku Ölçeği (ÇKÖ) 3. Çocuk Anksiyete Skalası-Durumluk (ÇAS-D) 3. Terapötik Oyun Uygulama Rehberi	Grup içi karşılaştırmalara göre tedavi sonrasında Terapötik Oyun Grubu'nda korku ve anksiyetenin azaldığı, Rutin Tedavi Grubu'nda ise arttığı; çocukların korku ve anksiyete düzeyleri açısından gruplar arasında anlamlı fark olduğu; gruplar arasında tedavi sırasında maskeyi kabullenme ve tedaviye uyum açısından anlamlı fark olduğu belirlenmiştir.

Tablo 5 (devam)*Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri*

Yüksek lisans, 2022, Yasakçı A. (Yasakçı, 2022)	4-7 yaş arası çocukların yapılandırılmış terapötik oyun ile radyoterapi öncesi hazırlığının çocuğun anksiyete-korku ve ebeveyn anksiyete düzeyine etkisinin değerlendirilmesi.	Ön test-son test yarı deneysel tasarım Deney: 16	Yapılandırılmış terapötik oyun oturumları toplam dört kez simülasyon öncesi, radyoterapi öncesi ilk üç gün uygulanmıştır. I. oyun oturumunda simülasyon cihazı maket oyuncacı, kurabiye adam boyama resmi, boya kalemleri, çocuğun seçtiği figür oyuncak kullanılmıştır. II. oyun oturumunda radyoterapi cihazı maket oyuncacı ve çocuğun seçtiği figür oyuncak ile birlikte çocuğun yaş dönem özelliklerine uygun radyoterapi basit ve anlaşılır ifadelerle hikayeleştirilerek anlatılmıştır. III. oyun oturumunda çocuğa kurabiye adam boyama resmi ve renkli boya kalemleri verilerek radyoterapi alan bölgesini boyamasını ve radyoterapi alırken hissettiği duygular (üzüntü, korku, heyecan, ağrı vb.) hakkında konuşmalar yapılarak, çocuğun kendisini ifade etmesi sağlanmıştır. IV. oyun oturumunda çocukla tedavisi bittikten sonra neler yapmak istediği, hayalin kurduğu şeyler hakkında konuşularak bir iyi hissetme torbası yapılmıştır.	1. Çocuk ve Ebeveyn Tanıtım Formu 2. Durumluk-Sürekli Kaygı Ölçeği 3. Çocuk Anksiyete Skalası-Durumluk Ölçeği (ÇAS-DÖ) 4. Çocuk Korku Ölçeği (ÇKÖ)	Çocukların simülasyon öncesi ÇAS-DÖ (8.31±1.195) ve ÇKÖ (3.50±0.516) toplam puanlarını ile radyoterapi üçüncü gün sonrası ÇAS-DÖ (1.31±1.138) ve ÇKÖ (0.25±0.447) toplam puan ortalamaları arasındaki farkın istatistiksel açıdan anlamlı olduğu bulunmuştur. Radyoterapi hazırlık eğitimi alan ve yapılandırılmış terapötik oyun oturumlarında çocuklarına eşlik eden ebeveynlerin simülasyon öncesi Durumluk Kaygı Ölçeği (DKÖ) toplam puan ortalamaları (61.75±5.285) ile radyoterapi üçüncü gün sonrası DKÖ toplam puan ortalamaları (29.93±2.568) arasındaki farkın istatistiksel açıdan anlamlı olduğu bulunmuştur (p<0.05).
---	--	---	--	---	--

Tablo 5 (devam)*Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri*

Yüksek lisans, 2022, Akar A. (Akar, 2022)	4-7 yaş arası çocuklarda kan alma işlemi öncesi uygulanan oyun hamuru aktivitelerinin ağrı ve anksiyete düzeylerine etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney: 34 Kontrol: 34	Deney grubundaki çocuklara kan alma işlemi öncesi oyun hamuru oynatılmış, kontrol grubundaki çocuklara ise sadece rutin kan alma işlemi gerçekleştirilmiştir.	1. Tanıtıcı Bilgi Formu 2. Çocuk Anksiyete Skalası- Durumluluk (ÇAS-D) 3. Wong-Baker Yüz İfadelerini Derecelendirme Ölçeği (WB-YİDÖ)	Deney ve kontrol grupları arasında WB-YİDÖ ve ÇAS-D puanları açısından istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuş ve deney grubundaki çocukların WB-YİDÖ ve ÇAS-D puanlarının, kontrol grubundaki çocukların puanlarından anlamlı derecede daha düşük olduğu belirlenmiştir.
Yüksek lisans, 2022, İşler Z. (İşler, 2022)	3-12 yaş grubu çocuklarda periferik damar yolu açma girişimi öncesi terapötik oyun ile verilen eğitimin anksiyete üzerine etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney 1: 35 Deney 2: 34 Kontrol: 33	Boyama grubunda ‘Damar yolu Eğitim ve Boyama Kitabı’ paralelinde, periferik damar yolunun ne olduğu, ne amaçla kullanıldığı; faydaları ve girişimin hastaya nasıl yapıldığı anlatılmıştır. Boyama işlemi esnasında çocuk özgün olarak istediği renklerle içinden geldiği gibi boyamasını gerçekleştirmiştir. Amigurumi grubunda çocuk ile beraber periferik damar yolu malzemeleri (İğnesiz intravenöz kateter, iğnesiz enjektör, pamuk, bant) kullanılarak oyuncak üzerinde uygulama yapılmıştır.	1. Aile ve Çocuğu Bilgilendirme ve Tanıtım Formu 2. Çocukların Duygusal Dışa Vurumunu Değerlendirme Ölçeği 3. Çocuklar İçin Duygusal Görünüm Ölçeği	3-12 yaş grubu çocuklarda periferik damar yolu açma girişimi öncesi iki farklı dikkati dağıtma tekniğinin çocukların anksiyete düzeyine olumlu etkisi olduğu bulunmuştur.

Tablo 5 (devam)*Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri*

Yüksek lisans, 2021, Yıldız H. (Yıldız, 2021)	Hastanede yatan çocuklara uygulanan periferik venöz kateterizasyonda oyun terapisinin ağrı üzerine etkisinin değerlendirilmesi.	Yarı deneysel tasarım Deney: 57 Kontrol: 57	Oyun terapisi için kız ve erkek çocuklar için 4'er oyuncak olacak şekilde sesli, ışıklı çocukların dikkatini çekecek oyuncaklar ile çocuğa terapi uygulanmıştır.	1. Sosyodemografik Bilgi Formu 2. FLACC ağrı skalası 3. Wong-Baker ağrı skalası	Hastaların deney grubu FLACC ve Wong-Baker ağrı skala puanları, kontrol grubu FLACC ve Wong-Baker ağrı skala puanlarına kıyasla daha düşük çıktığı saptanmıştır.
Yüksek lisans, 2021, Metlek S. (Metlek, 2021)	3-6 yaş arasındaki çocuklarda sünnet öncesi ve sonrası dönemde uygulanan terapötik oyun yönteminin ağrı ve anksiyete düzeyleri ile ebeveynlerin anksiyete düzeyleri üzerine etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney: 60 Kontrol: 60	Çocukların yaşına uygun oyun hamurları kullanılarak çocukla birebir 10 dakika boyunca oyun oynanmıştır.	1. Veri Toplama Formu 2. FLACC Ağrı Skalası 3. CEMS Kaygı Ölçeği 4. Ebeveynler için STAI-I Durumluk Kaygı Ölçeği	Ameliyat öncesi ve sonrası dönemde deney grubundaki çocukların ağrı ve anksiyete puan ortalamaları ile ebeveynlerinin anksiyete puan ortalamaları kontrol grubuna göre istatistiksel olarak daha düşük bulunmuştur (p<0.05).
Yüksek lisans, 2021, Şimşek N. (Şimşek, 2021)	İnhalasyon tedavisi uygulanan 1-3 yaş çocuklarda terapötik oyunun çocuğun tedaviye uyumuna ve ebeveynin kaygı durumuna etkisinin değerlendirilmesi.	Yarı deneysel tasarım Deney: 15 Kontrol: 15	Kız çocukları için Niloya, erkek çocukları için Batman oyuncaklarına maske takılmasından sonra inhalasyon tedavisi uygulanmıştır. İnhalasyon önce oyuncaklar üzerinde çocuklara gösterilmiştir. Bu aşamada çocukların oyuncak üzerinde işlemi gözlemlenmiş yaklaşık 5 dakika sürmüştür.	1. Tanımlayıcı Bilgi Formu 2. Vital Bulgular Formu 3. Huzursuzluk Öz Değerlendirme Formu 4. Durumluk Kaygı Envanteri 5. 1-3 Yaş Çocuklarda Maske Uyum Değerlendirme Formu	Kontrol grubundaki çocuklarda taşikardi ve takipne görülme oranının girişim grubuna göre yüksek olduğu bulunmuştur. Ebeveyn değerlendirmesine göre girişim grubundaki çocukların 1-3 Yaş Maske Uyum Değerlendirme Form puan ortalamalarının kontrol grubuna göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirlenmiştir (p<0.05). Girişim grubundaki çocuk ve annelerin terapötik oyun sonrası Huzursuzluk Öz Değerlendirme Formu puan ortalamaları ve annelerin Durumluk Kaygı Envanteri Ölçek puan ortalamalarının anlamlı düzeyde düşük olduğu saptanmıştır (p<0.05).

Tablo 5 (devam)*Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri*

Yüksek lisans, 2021, Anderoğlu S. (Anderoğlu, 2021)	3-6 yaş arasındaki çocuklara Periferik İntravenöz Kateterizasyon (PİK) sırasında uygulanan terapötik oyun yönteminin çocukların ağrı ve anksiyete düzeyleri ile ebeveynlerin anksiyete düzeyleri üzerine etkilerinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney: 60 Kontrol: 60	PİK girişiminin hemen öncesinde yaklaşık beş dakika boyunca işleme çocuklara ve annelerine oyuncak ayı üzerinde gösterilmiş ve PİK sırasında diğer hemşire oyuncak ayı ile çocuğun dikkatini başka yöne çekmeye devam etmiştir.	1. Veri Toplama Formu 2. FLACC ağrı ölçeği 3. CEMS anksiyete ölçeği 4. Ebeveynler için STAI-I anksiyete ölçeği	PİK sırasında çocukların ağrı puan ortalamalarının deney grubunda 4.45±3.18, kontrol grubunda 7.25±2.81 puan, anksiyete puan ortalamalarının ise deney grubunda 6.08±5.91, kontrol grubunda 18.8±6.34 puan olduğu ve aralarında istatistiksel olarak ileri derecede anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır (p=0.000). Ebeveynlerin anksiyete puan ortalamalarının PİK sırasında deney grubunda 38.06±18.9 iken kontrol grubunda 64.68±18.56 olduğu ve aralarında istatistiksel olarak ileri derecede anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır (p=0.000).
Yüksek lisans, 2021, Zeren C. (Zeren, 2021)	KİT sürecine girmiş 6-12 yaşındaki çocuk hastalara transplantasyon öncesinde kemik iliği transplantasyon sürecini anlatan bir öykü kitabıyla verilen eğitimin psikososyal semptomlar üzerine etkisini değerlendirmek.	Randomize kontrollü deneysel tasarım. Deney: 12 Kontrol: 12	KİT öncesinde transplantasyon sürecini anlatan bir öykü kitabıyla eğitim verilmiştir.	1. Hastanede Yatan Çocuklar İçin Psikososyal Semptomları Tanılama Ölçeği	KİT öncesinde çocuklara terapötik oyun yöntemiyle verilen eğitimin transplantasyon sürecinde ortaya çıkan psikososyal semptomlar üzerinde etkili olmadığı bulunmuştur.
Yüksek lisans, 2020, Yumru H. (Yumru, 2020)	Oyun Temelli İnternet Bağımlılığını Önleme Programının (OTİBÖP) erken ergenlik dönemindeki çocukların internet bağımlılık düzeyini azaltmaya etkisini değerlendirmek.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney: 40 Kontrol: 40	Deney grubundaki öğrencilere iki haftada bir toplam 6 seans OTİBÖP uygulanmıştır. OTİBÖP ise "Sevecen Kukla", "İpe Düğüm Atma", "Kutuda Hangi Soru Var?", "Ayna" gibi oyunları içermektedir.	1. İnternet Bağımlılık Ölçeği	Son testte yapılan değerlendirmede deney ve kontrol grubu arasında internet bağımlılık ölçeği puan ortalaması açısından anlamlı bir farklılık bulunmuştur (p<0.001). Deney grubunda OTİBÖP öncesinde günlük dijital oyun oynama süresi 1.57±0.68 saat, OTİBÖP sonrasında ise günlük dijital oyun oynama süresi 0.99±0.48 saat olarak bulunmuştur.

Tablo 5 (devam)*Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri*

Yüksek lisans, 2020, Çalı Ö. (Çalı, 2020)	Okul öncesi dönemdeki çocuklarda periferik intravenöz kateter (PVK) uygulaması öncesi, sırası ve sonrasında travmatik bakım felsefesine uygun bir terapötik girişim kullanılmasının çocuğun ağrı, emosyonel ve fizyolojik göstergelerine (nabız, solunum sayısı, oksijen saturasyonu) etkisinin değerlendirilmesi.	Deney: 30 Kontrol: 30	İşlem öncesinde “Kelebek” adlı kitapçık ile PVK işlemi anlatılmış, işlem sırasında Ipad ile “Kıpırdak ve Şıpırdak” adlı çizgi film izletilmiş ve işlem sonrasında oyuncak (pelüş) ayı üzerinde çocuğun PVK işlemini yapması sağlanmıştır.	1.Wong Baker Yüzler Ağrı Değerlendirme Ölçeği 2.Çocuklarda Emosyonel Göstergeler Ölçeği	İşlem öncesi, işlem sırası ve işlem sonrasında travmatik bakım paketi uygulanan deney grubunun ağrı puan ortalamasının ve emosyonel göstergeler puan ortalamasının kontrol grubuna göre oldukça düşük ve aralarında istatistiksel olarak da anlamlı fark olduğu bulunmuştur (p<0.05). Periferik intravenöz kateter uygulaması öncesi, sırası ve sonrasında travmatik bakım paketi uygulanan grupta bulunan çocukların, kontrol grubunda bulunan çocuklara göre nabız ve solunum sayısı değerleri arasında fark vardır.
Yüksek lisans, 2020, Karakaş N. (Karakaş, 2020)	Dental muayene amacıyla gelen çocuklara muayene öncesinde, oyun hamuru setinin oynatılmasının çocuklardaki dental kaygı düzeyine etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney:30 Kontrol:30	Deney grubu için dental muayene amacıyla ilk kez gelen çocuklar, muayeneye 15 dakika önce oyun hamuru oynayacakları alana alınarak diş oyun setinin çocuğa tanıtılmasının ardından ortalama 15 dakika süren dental tedavilerinin oyun aracılığıyla gösterilmesi ve çocuğun uygulamasının sağlanması şeklinde gerçekleştirilmiştir.	1. Çocukların Duygusal Dışa Vurumunu Değerlendirme Ölçeği (ÇDDVDÖ)	İşlem sırasında değerlendirilen ÇDDVDÖ puanına bakıldığında; deney grubu çocukların puan ortalamasının 8.46±3.17 kontrol grubu çocukların ise 11.00±5.24 olduğu ve aralarında anlamlı farklılık görüldüğü belirlenmiştir (p<0.05).

Tablo 5 (devam)*Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri*

Yüksek lisans, 2020, Kavlakcı M. (Kavlakcı, 2020)	Dijital oyun oynamanın 8-17 yaş çocuklarda sütür atma sırasında gelişebilecek ağrı, korku ve anksiyete düzeylerine etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney: 42 Kontrol: 42	Çocukların iç dünyalarında hissettiklerini dışa yansıtma yöntemlerini kolaylaştıran, hayal dünyalarını geliştiren, zihinsel gelişimlerine katkı sağlayan, zarar vermeyen ve Ipad de oluşturulan oyun klasörü içerisinde bulunan "Kelime Gezmece, Tom Tatlı Koşu, Çocuklar için 384 Yapboz, Maşa ile Koca Ayı Oda Oyunları, Subway, Surfers, Kafa Topu 2 ve Dream League Soccer" oyunlarından çocuğun tercih ettiği dijital oyunlar sütür işlemi süresince deney grubunda bulunan çocuğa oynatılmıştır.	1. Wong Baker Yüzler Ağrı Değerlendirme Ölçeği (WBYADÖ) 2. Vizüel Analog Skala (VAS) 3. Çocuklar için Durumluk-Sürekli Kaygı Envanteri 4. Tıbbi İşlem Korku Ölçeği (TİKÖ)	Sütür atma işlemi sonrası girişim grubundaki çocukların durumluk anksiyete puan ortalamalarının kontrol grubundaki çocukların puan ortalamalarından daha düşük olduğu ve grupların durumluk anksiyete puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu bulunmuştur (p<0.01). Sütür atma işlemi sonrası girişim grubundaki çocukların TİKÖ puan ortalamalarının kontrol grubundaki çocuklarınkinden daha düşük olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu bulunmuştur (p<0.01). Sütür atma işlemi sırasında girişim grubundaki çocukların WBYADÖ ve VAS ağrı puan ortalamalarının kontrol grubundaki çocuklarınkinden daha düşük olduğu ve grupların WBYADÖ ve VAS ağrı puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu bulunmuştur (p<0.01).
---	---	--	--	--	--

Tablo 5 (devam)*Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri*

Yüksek lisans, 2020, İnaç B. Yılmaz (İnaç Yılmaz, 2020)	4-6 yaş grubu çocuklarda periferik katater uygulaması öncesinde bez bebek üzerinde işlemi anlatmanın ağrı, anksiyete, korku, nabız ve solunum sayısına etkisinin değerlendirilmesi.	Rando mize kontrol lü deneysel el tasarım Deney:51 Kontrol:47	Deney grubundaki çocuklar ile klinikte invaziv işlemler için kullanılan materyallerden oyuncaklar yapılarak oynanmış, damar yolu açma işlemi malzemeleri (branül, pamuk, bant, alkol, eldiven, turnike) çocuğa gösterilmiş ve oyuncak bez bebek üzerinde uygulama yapılmıştır.	1. Çocuk Anksiyete Skalası-Durumluk (ÇAS-D) 2. Çocuk Korku Ölçeği (ÇKÖ) 3. Wong Baker Yüzler Ağrı Değerlendirme Ölçeği (WBYADÖ)	İşlem sonrası solunum değerleri ortalamalarına bakıldığında deney grubu çocukların solunum değerleri (\bar{X} :23.86) kontrol grubuna göre (\bar{X} :25.65) daha düşüktür ve istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir ($p<0.05$). İşlem sonrası ÇKÖ puanları ortalamalarına bakıldığında deney grubu çocukların korku düzeyleri (\bar{X} :0.94) kontrol gurubuna göre (\bar{X} :1.91) daha düşüktür ve istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir ($p<0.05$). İşlem sonrası ÇAS-D puan ortalamalarına bakıldığında deney grubu çocukların anksiyete düzeyi kontrol grubuna göre daha düşüktür ve istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir ($p<0.05$). İşlem sonrası WBYADÖ puan ortalamalarına bakıldığında deney grubu çocukların ağrı düzeyleri (\bar{X} :1.13) kontrol gurubuna göre (\bar{X} :1.78) daha düşüktür ve deney ve kontrol gurupları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir ($p<0.05$).
Yüksek lisans, 2019, Uluhan C. (Uluhan, 2019)	Kanserli adölesanların hastalıkları hakkında bilgi düzeyini artırmak ve tedaviye uyum sürecini hızlandırmak amacı ile geliştirilen Re-Mission video oyununun adölesanların yorgunluk ve yaşam kalitelerine etkisinin değerlendirilmesi.	Randomiz e kontrollü deneysel tasarım Deney: 23 Kontrol: 23	Re-Mission oyununda oyuncunun görevi, "Roxxi" adı verilen bir robot aracılığı ile kansere yakalanan bir çocuğun sanal vücudunda karşılaştığı kanser hücrelerini öldürmek, yayılımını engellemek ve tedavi sürecinin yan etkilerini yönetmektir.	1. Birey ve Ebeveyn Tanılama Formu 2. 13-18 Yaş Pediatrik Onkoloji Hastaları İçin Yorgunluk Ölçeği 3. Yaşam Kalitesi Ölçeği	Re-Mission video oyununun kanser tanısı almış adölesanların yorgunluk düzeylerinin azalmasında etkili olduğu ve yaşam kalitelerine olumlu yönde katkı sağladığı belirlenmiştir.

Tablo 5 (devam)

Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri

Yüksek lisans, 2019, Arıkan A. (Arıkan, 2019)	6-12 yaş arası çocuklarda venöz kan alma işlemi sırasında uygulanan iki farklı dikkati başka yöne çekme yönteminin (Helicone oyuncacı, Pika sesli, renkli ve oyuncaklı bileklik) çocukların yaşadığı ağrı, korku ve anksiyete üzerine etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney 1: 72 Deney 2: 72 Kontrol: 72	Çocuğun işlem öncesinde ve sırasında Helicone oyuncacı ve Pika bilekliği ile oynaması sağlanmıştır.	1. Tanıtıcı Bilgi Formu 2. Visual Analog Skala-VAS 3. Wong-Baker Yüz İfadelerini Derecelendirme Ölçeği-WB 4. Çocuk Korku ve Anksiyete Ölçeği-CFS	Visual Analog Skala (VAS) ve Wong-Baker Yüz İfadelerini Derecelendirme Ölçeği (WB) puanlarına bakıldığında en yüksek ağrı düzeyini kontrol grubundaki çocukların yaşadığı bunu sırasıyla Pika ve Helicone grubunun takip ettiği bulunmuştur (p>0.05). Korku ve Anksiyete Ölçeği (CFS) puanlarına bakıldığında en yüksek anksiyete düzeyini kontrol grubundaki çocukların yaşadığı bunu sırasıyla Pika ve Helicone grubunun takip ettiği bulunmuştur (p>0.05).
Yüksek lisans, 2019, Aghdam Shayan M. (Aghdam Shayan, 2019)	Ağrılı işlem esnasında dikkat dağıtma yöntemlerinden rüzgârgülü üfleme ve el kuklasının çocuğun ağrısına ve annenin kaygısına etkisinin değerlendirilmesi.	Ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel tasarım Deney 1: 40 Deney 2: 40 Kontrol: 40	Kan alma esnasında çocuğa rüzgârgülü verilmiştir (Ek 7) ve işlem süresince üfleme sağlanmıştır. Kan alma işlemi yapan hemşirenin yanına araştırmacı olan hemşire gelerek el kuklası oynatıp çocuğa sorular sorulmuştur.	1. Çocuğun ve annenin demografik özelliklerini ve annenin kaygısını ölçen soruları içeren anket formu 2. Yüz ifadelerini Derecelendirme Ölçeği	Annelerin grup içi ağrılı işlem öncesi ve sonrası rüzgârgülü uygulamasının çocuğunun ağrısını hafifleteceğine inanma durumunun istatistiksel olarak anlamlı olduğu bulunmuştur. Rüzgârgülü üfleme grubundaki çocukların ağrılı işlem yapıldıktan sonra ağrı düzeyi ağrılı işlem yapılmadan öncekine göre düşük olduğu belirlenmiştir. El kuklası grubu rüzgârgülü grubuna göre çocuğun ağrısını azaltmada etkili olduğu görülmüştür.

Tablo 5 (devam)*Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri*

Yüksek lisans, 2019, Ayan G. (Ayan, 2019)	Çocuk cerrahi servisine sünnet operasyonu için başvuran 8-12 yaş aralığındaki çocuklarda terapötik oyun yöntemiyle verilen eğitimin preoperatif ve postoperatif dönemdeki anksiyete ve korkuya etkisinin değerlendirilmesi.	Deneysel tasarım Deney: 30 Kontrol: 30	Terapötik Oyun Temelli Eğitim Programı araştırmacı tarafından hazırlanan, üç aşamadan oluşan ‘‘Bilgeç Dede ve Bilgi Ağacı, Gözlem Bebek, Hasta Odası ve Ameliyathane Odası Maket Profili, İnsan Vücudu Bilim ve Oyun Seti, Tıbbi Malzeme Oyun Seti, Resim kâğıtları ve boyalar, Oyun hamuru, boyama kitapları materyallerinden oluşmaktadır.	1. Tıbbi İşlemler Korku Ölçeği (TİKÖ) 2. Çocuklar İçin Anksiyete Duyarlılığı İndeksi	Deney grubunun TİKÖ son test puanlarının (\bar{X} =51.633), kontrol grubunun puanlarından (\bar{X} =61.400) düşük olduğu görülmüştür. Deney grubunun Anksiyete Duyarlılığı Ölçeği son test puanlarının (\bar{X} =32.767), kontrol grubunun puanlarından (\bar{X} =38.700) düşük olduğu görülmüştür.
Yüksek lisans, 2019, Yılmaz Akdağ M. (Akdağ, 2019)	Akut apendisit ameliyatı olan 6-12 yaş grubu çocukların postoperatif dönemde çevre oyunu ile mobilizasyonunun korku ve ağrı düzeylerine etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney:50 Kontrol:50	Çevre oyunu, oyunun bitirilebilmesi için toplamda yetmiş kare ilerlemenin tamamlanması gereken, bazı karelerinde ‘kart çek’ yazısı bulunan ve çekilen kartta yazılı olan yönergelerin (ileri git-geri git) uygulanması ile en son kare olarak tanımlanan dünya karesine ulaşılmasıyla oyunun sonlandığı, en fazla dört kişi ile oynanır.	1. Visual Analog Skala (VAS) 2. Çocuk Korku Ölçeği (ÇKÖ)	Çevre oyunu grubunda bulunan çocukların mobilizasyon sonrası öncesine göre ağrı puan ortalaması düşük, kontrol grubunda son ölçümün ilk ölçüme göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir ($p<0.05$). Çevre oyunu grubunda mobilizasyon sonrası öncesine göre korku puan ortalaması düşük bulunmuşken ($p<0.05$), kontrol grubunda ilk ve son ölçüm arasındaki fark istatistiksel olarak anlamsız bulunmuştur ($p>0.05$).
Yüksek lisans, 2019, Çiftçi E. (Çiftçi, 2019)	Çocukların ve onların ebeveynlerinin preoperatif anksiyetelerinin azaltılmasında bir mizahi girişim olan hastane palyaçoluğunun etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney 1:35 Deney 2: 35 Kontrol: 35	Ameliyat öncesi, ameliyathanede ve ameliyat sonrasında hastane palyaçosu Browni ve kukla Elmo çocuğun yanında bulunmuştur ve oyunlar oynamıştır.	1.Yale Modifiye Preoperatif Anksiyete Ölçeği Çocuk Formu 2.Çocuk Korku Ölçeği 3.Palyaço Etkililiği Öz-Değerlendirme Formu (PEÖDF) 4.Spielberger Durumluk ve Sürekli Anksiyete Ölçeği (STAI 1 ve STAI 2)	T1 ve T2 anksiyete skorları deney 2 grubunda diğer gruplara göre daha düşüktür. Çocukların T1 zaman noktasındaki korku skorlarının deney 2 grubunun skorları, kontrol ve deney 1 gruplarından daha düşük, T4 zaman noktasındaki korku skorlarının deney 2 grubunun skorlarının, kontrol ve deney 1 gruplarından daha düşük olduğu bulunmuştur.

Tablo 5 (devam)*Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri*

Yüksek lisans, 2019, Uluşık A. (Uluşık, 2019)	Bir diş tedavi ve protez merkezine herhangi bir nedenle ilk kez getirilen 5 ve 6 yaşındaki çocukların işlem öncesi dişçi setinden oluşan oyun hamuru ile oynatılarak yapılacak işleme yönelik bilgilendirilmelerinin dental korkuyu azaltmadaki etkisinin değerlendirilmesi.	Deneysel tasarım Deney: 30 Kontrol: 30	Çocuk dişçi setinden oluşan oyun hamuru ile 10-20 dk. Arasında yapılacak işleme yönelik oynatılarak bilgilendirilmiştir.	1. Çocuk Korku Ölçeği (ÇKÖ)	Dişçi setinden oluşan oyun hamuru ile oynatılan deney grubundaki çocukların korku puan ortalamasının (0.30±.70) kontrol grubuna (1.87±1.31) göre çok ileri düzeyde anlamlı olarak düşük olduğu (p<0.001) bulunmuştur.
Yüksek lisans, 2019, Karaca T.N. (Karaca, 2019)	4-6 yaş arası çocuklarda damar yolu açma işlemine yönelik oluşan korku ve anksiyeteyi azaltmada müzikli-hareketli oyuncakların etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney:30 Kontrol:30	Deney grubunda bulunan çocuklara damar yolu açılma sırasında ortaya çıkan korku ve anksiyetelerini azaltmak için müzikli hareketli oyuncaklar kullanılmıştır.	1. Çocuk Anksiyete Skalası-Durumluluk (ÇAS-D) 2. Çocuk Korku Ölçeği (ÇKÖ)	Deney ve kontrol gruplarının birbirleri arasında işlem öncesi, işlem sırası ve işlem sonrası ÇKÖ puanları yönünden istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı bulunmuştur (p>0.05). Deney ve kontrol gruplarının birbirleri arasında işlem öncesi ve işlem sırası ÇAS-D puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yok iken (p>0.05); işlem sonrası ÇAS-D puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu bulunmuştur (p<0.05). İşlem sonrasında deney grubunun anksiyete puanlarının daha düşük olduğu bulunmuştur.
Yüksek lisans, 2019, Durak H. (Durak, 2019)	Acil serviste akut bronşitli çocuklarda inhaler ilaç uygulaması sırasında çizgi film izleme ve oyun kartı kullanımının fizyolojik parametreler ve korku düzeyine etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney 1: 33 Deney 2: 33 Kontrol: 33	Çizgi film grubunda bulunan çocuklara iki çizgi film (Pepe ve Niloya) önerisi sunulmuş; oyun kartları grubunda çocuklara kartlarla ilgili sorular sorulmuştur.	1. Aile-Çocuk Tanımlayıcı Veri Formu 2. İzlem Formu (Fizyolojik parametreler için) 3. Çocuk Korku Ölçeği	Çizgi film izletilen çocukların işlem sırasında nabız, solunum, hemşire ve ebeveyn korku puan ortalamasının, oyun kartı ve kontrol grubundaki çocuklara göre daha düşük olduğu belirlenmiştir (p<0.05). Sistolik kan basıncı ve oksijen saturasyonu ortalamalarının işlem sırasında oyun kartı grubunda daha yüksektir (p<0.05).

Tablo 5 (devam)*Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri*

Yüksek lisans, 2018, Yanık M. (Yanık, 2018)	3-6 yaş grubu nebülizatör kullanan çocukların annelerine oyuncak tipi nebülizatör ile verilen uygulama eğitiminin annenin uygulama beceri davranışı, kaygı düzeyi ve çocuğun anksiyetesine etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney: 30 Kontrol: 30	Nebülizatör eğitim broşürü ve oyuncak tipi nebülizatör ile anneye 15-20 dakika eğitim verilmiştir.	1. Çocukların duygusal dışı durumunu değerlendirme ölçeği (ÇDDVDÖ) 2. Yüz, bacak hareketliliği, aktivite, ağlama, teselli edilebilirlik (YBAAT) 3. Durumluk ve sürekli kaygı ölçeği (STAI)	Deney grubu çocukların anksiyete puan ortalamaları inhaler tedavi sırasında azalırken (p=0.005), kontrol grubu çocukların işlem sırasındaki anksiyete puanlarında artış (p=0.0001) saptanmıştır.
Yüksek lisans, 2018, Akay N. (Akay, 2018)	3-6 aylık bebeklerde periferik intravenöz kateter uygulaması sırasında gelişen ağrı algısına, dikkati başka yöne çekme yöntemi olarak kullanılan müzikli dönencenin etkisinin değerlendirilmesi.	Deneysel tasarım Deney: 56 Kontrol: 56	İşlem öncesi ağrı puanları ölçüldükten sonra müzikli dönence çalıştırılmış ve kateter uygulaması yapılmıştır. Kateterizasyon işlemi tamamen bitene kadar dönence çalıştırılmıştır.	1. Bebek Tanıtıcı Bilgi Formu 2. FLACC Ağrı Skalası	İşlem sırasında kontrol grubundaki bebeklerin deney grubundaki bebeklere göre daha fazla ağrı hissettiği ve aradaki farkın ileri derecede anlamlı olduğu saptanmıştır.
Yüksek lisans, 2018, İnanlı G. (İnanlı, 2018)	İntraartiküler enjeksiyon işlemi sırasında uygulanan bilgisayar oyununun çocukların ağrı, kaygı düzeyi ve işlem süresine etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney: 20 Kontrol: 21	Deney grubuna intraartiküler enjeksiyon uygulaması sırasında tableten TRT Elif'in Düşleri, Memory Free ile Find Difference bilgisayar oyunu oynatılmıştır.	1. Sosyo-Demografik Veri Formu 2. Uygulama Kayıt Formu 3. Face Pain Scale- Revized (FPS-R) 4. Çocuklar için Durumluk Kaygı Envanteri (ÇDKE)	Deney grubunda bilgisayar oyununun ağrı (p=0.000) ve kaygı puanı (p=0.001) ortalamalarını anlamlı düzeyde azalttığı, işlem süresini kısalttığı belirlenmiştir.

Tablo 5 (devam)*Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri*

Yüksek lisans, 2017, Atak Meriç T. (Atak Meriç, 2017)	Okul öncesi dönemdeki çocuklarda venöz kan alma işlemi sırasında iki farklı oyuncakla yapılan dikkati başka yöne çekme işleminin çocuğun ağrı düzeyi, emosyonel ve fizyolojik göstergelerine (nabız, oksijen saturasyonu) ve işlem süresine etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü yarı deneysel tasarım Deney 1: 28 Deney 2: 28 Kontrol: 27	İşlem öncesi, sırası ve sonrasında deney grubu 1'deki çocuklara işitsel uyarı veren oyuncak, deney grubu 2'de ki çocuklara dokunsal uyarı veren oyuncak verilmiş ve kontrol grubu rutin uygulamaya bırakılmıştır.	1. Venöz Yolla Kanı Alınan Okul Öncesi Dönemdeki Çocuklara ve Ebeveynlerine Yönelik Tanıtıcı Bilgi Formu 2. Wong-Baker Yüz İfadelerini Derecelendirme Ölçeği 3. Çocuklarda Emosyonel Göstergeler Ölçeği (ÇEGÖ)	Deney grubu 1'de işlem süresinin en kısa olduğu; ağrı ve emosyonel göstergeler açısından deney grubu 1'in puan ortalamalarının en düşük düzeyde olduğu, işlem öncesi, sırası ve sonrasındaki nabız değerleri ortalamalarının deney gruplarında birbirine yakın ve kontrol grubuna göre daha düşük olduğu; işlem sırası ve sonrasındaki SpO2 değerlerinde deney grubu II ve kontrol grubunun değerlerinin birbirine yakın olduğu ve deney grubu 1'deki değerden düşük olduğu belirlenmiştir.
Yüksek lisans, 2017, Tuncay S. (Tuncay, 2017)	Dijital oyunların anjiyo olmuş çocukların ağrı düzeyi ve immobilizasyonuna etkisinin değerlendirilmesi.	Ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel tasarım Deney: 40 Kontrol: 40	Deney grubu çocuklara anjiyografiden sonra yaşına uygun dijital oyun oynatılmıştır.	1. Çocuk Tanıtım Anket Formu 2. Yatak İçi Hareket ve Yaşam Bulguları Formu 3. Wong-Baker Yüz Ağrı Skalası	Anjiyografiden 90 dakika sonra dijital oyun oynayan çocukların ağrı düzeyi kontrol grubu ile karşılaştırıldığında önemli düzeyde azaldığı ve aradaki fark önemli olduğu bulunmuştur (p<0.001). Araştırmada dijital oyun grubu ile kontrol grubu arasında oksijen saturasyonu (p<0.05) ve yatak içi hareket sayısı arasında fark son testte anlamlı bulunmuştur (p<0.001).
Yüksek lisans, 2017, İnan G. (İnan, 2017)	Çocuklarda kan alma işlemi sırasında uygulanan üç farklı non-farmakolojik yöntemin çocukların ağrı ve anksiyete düzeyine etkisinin değerlendirilmesi	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney 1: 45 Deney 2: 45 Deney 3: 45 Kontrol: 45	Birinci grubu işlem sırasında çizgi film izletilen çocuklar, ikinci grubu video oyunu oynatılan çocuklar, üçüncü grubu ebeveynleri tarafından konuşularak dikkati başka yöne çekilen çocuklar ve dördüncü grubu herhangi bir müdahale yapılmadan rutin kan alma işlemi uygulanan çocuklar oluşturmuştur.	1. Çocuk Korku Ölçeği-CFS 2. Wong-Baker Ağrı Ölçeği-WBPS	Kan alma sırasındaki anksiyete ve ağrı puanlarının gruplara göre istatistiksel düzeyde anlamlı farklılık gösterdiği (p<0.05), en düşük anksiyete ve ağrı puanlarının video oyunu grubuna ait olduğu belirlenmiştir.

Tablo 5 (devam)*Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri*

Yüksek lisans, 2017, Kurt A. (Kurt, 2017).	Çocuklarda postoperatif ağrının giderilmesinde dikkati başka yöne çekme tekniklerinin (parmak kukla oyunları) etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney 1: 30 Deney 2: 30 Kontrol: 30	Deney 1 grubunda, çocuk ameliyattan gelip ve anestezinin etkisi geçtikten sonra çocuk gelişimi uzmanları tarafından hazırlanan oyun dönemi ve okul öncesi çocukluk dönemine uygun metinler çerçevesinde araştırmacı tarafından bu çalışma için özel yapılan keçeden parmak kuklalar oynatılmıştır. Deney 2 grubunda ebeveynlere ameliyattan bir gün öncesinde (hastaneye yatışta) kukla terapisinin nasıl uygulanacağına dair eğitim verilmiştir ve çocuk ameliyattan gelip ve anestezinin etkisi geçtikten sonra (2-3 saat sonra) ebeveynler hazırlanan kukla metni çerçevesinde parmak kukla oynatmıştır.	1. Doğu Ontario Çocuk Hastanesi Çocuklarda Postoperatif Ağrı Ölçeği 2. PedsQL Sağlık Bakımı Ebeveyn Memnuniyet Ölçeği Versiyon 3.0	Kontrol grubundaki çocukların ağrısı deney 1 ve deney 2 grubundakilerden yüksek bulunmuştur (p<0.05). Kontrol grubundaki ebeveynlerin memnuniyeti, deney 1 ve deney 2 grubundakilerden düşük bulunmuştur.
Yüksek lisans, 2016, Beşirik S. (Beşirik, 2016)	Süt çocuklarında aşı uygulamaları sırasında ağrıyı azaltmada en etkili, uygulama süresi en kısa ve en kolay yöntemi bulmak amacıyla emzirme ve oyuncak ile dikkati başka yöne çekme (DBYÇ) yöntemlerinin aşı enjeksiyonuna bağlı hissedilen ağrı düzeyine etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney 1: 58 Deney 2: 62	Aşı uygulamadan önce anne kucağına verilerek annesinin eline verilen oyuncuğu annenin bebeğine (25-30 cm mesafede) göstererek hareket ettirmesi istenmiştir. Anne oyuncuğu gösterirken bebeğe aşı uygulanmıştır.	1. FLACC ölçeği 2. Veri Toplama Formu 3. Ankara Gelişim Tarama Envanteri	DBYÇ grubu bebeklerin aşı sonrası ağrı puanı, emzirme grubu bebeklerden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha düşük bulunmuştur. DBYÇ grubu bebeklerin aşı sonrası SpO2 düzeylerinin emzirme grubuna göre daha yüksek; KTA'nın ise daha düşük olduğu belirlenmiştir. DBYÇ grubu bebeklerin aşı sonrası ağlama süresi, emzirme grubundan istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha kısa bulunmuştur.

Tablo 5 (devam)*Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri*

Yüksek lisans, 2015, Coşkuntürk A.E. (Coşkuntürk, 2015)	Çocuk kalp hastalarının ameliyat hazırlığında interaktif eğitim metodlarıyla desteklenen terapötik oyun yönteminin çocuk ve annesinin ameliyat sonrası anksiyete düzeyine etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney: 23 Kontrol: 20	Çocuk-anne çiftine “İnteraktif Terapötik Oyun Eğitim Programı” kapsamında “Haydi Tanışalım Sağlığa Kavuşalım” eğitim kitapçığının okunması ve Terapötik oyuncak/ Ayşe Ayıcık ile dramatik oyun oynanmıştır.	1. Çocuklar için Durumluk Kaygı Envanteri (ÇDKE)/ Nasıl Hissediyorum Anketi 2. Beck Anksiyete Ölçeği (BAÖ)	Ameliyat sonrası dönemde deney grubu çocukların ÇDKE puan ortalaması 27.4±5.03, kontrol grubunun ise 43.8±4.55 bulundu. Deney ve kontrol grubu çocukların ÇDKE puan ortalamaları arasında ameliyat sonrası dönemde istatistiksel olarak ileri düzeyde anlamlı fark olduğu belirlenmiştir (p=0.01).
Yüksek lisans, 2014, Tunç Tuna P. (Tunç Tuna, 2014)	9-12 yaş grubu çocuklarda periferik kanül uygulaması öncesi çocuğu işleme hazırlamaya yönelik yapılan uygulamaların (işlem ile ilgili kitapçık okutulması ve çocuğun işlemi oyuncak ayı üzerinde uygulaması), çocuğun yaşadığı ağrı ve anksiyeteye etkisinin değerlendirilmesi.	Deneysel tasarım Deney: 30 Kontrol: 30	Deney grubundaki çocuğa periferik kanül uygulaması “Damarımdan İlaç Veriliyor” isimli kitapçık üzerinde gösterilmiş ve “Peluş Ayı” üzerinde uygulanmıştır.	1. Çocuklar İçin Durumluk Kaygı Envanteri 2. Yüz İfadelerini Derecelendirme Ölçeği	Deney grubunda işlem öncesine göre işlem sırasındaki anksiyete ve ağrı puanlarının azaldığı (anksiyete t: 7.896, ağrı t: 6.196) belirlenmiştir.
Doktora, 2024, Akay G. (Akay, 2024)	Palyatif bakım alan oyun çağı çocuklarında aspirasyon işleminde masal dinlemenin ve çizgi film izlemenin ağrıya etkisinin değerlendirilmesi.	Çapraz randomize kontrollü tasarım Deney 1: 8 Deney 2: 7	Masal grubundaki ve çizgi film grubundaki çocuklara, kontrol grubundan ayrı olarak, aspirasyon işlemi 5 dakika öncesinden başlamak üzere ve aspirasyon işlemi bitene kadar çocukların dikkatini başka yöne çekmek amacıyla masal okutulmuş veya çizgi film izletilmiştir.	1. Hasta Tanıtıcı Bilgi Formu 2. Fizyolojik Parametre Kayıt Formu 3. FLACC (Face, Legs, Activity, Crying, Consolability) Ağrı Skalası	Çocukların işlem öncesine göre işlem sırası ve sonrası ağrı düzeyleri kontrol grubunda artmış, masal ve çizgi film gruplarında azalmıştır. Grupların işlem sırası nabız, solunum ortalaması, sistolik ve diyastolik kan basıncı farkı anlamlıdır (p<0.001). Grupların işlem sonrası nabız (p<0.05), solunum (p<0.001) ve sistolik kan basıncı (p<0.05) farkı anlamlı bulunmuştur.

Tablo 5 (devam)

Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri

Doktora, 2022, Özcan M. (Özcan, 2022)	Bir-üç yaş grubu oyun çağı çocuklarına uygulanan Arkadaşım YARENCİK girişiminin çocukların hastaneye uyumuna etkisini değerlendirmesi ve “Çocukların Hastaneye Uyumunu Değerlendirme Ölçeği”ni geliştirip, geçerlik-güvenirlilik çalışmasının yapılması.	Ön test-son test kontrol gruplu deneysel tasarım Deney: 34 Kontrol: 38	Çocuğun hastaneye yatışı ile birlikte, ön-test verileri elde edildikten sonra YARENCİK çocuk ve annesi ile tanıştırılmış, çocuğa hediye edilmiştir. Çocuk taburcu oluncaya kadar yapılan bütün işlemler (bilgilendirme, eğitim, tanı tedavi ve bakım) tanı, tedavi ve bakım ekibi tarafından terapötik oyun olarak YARENCİK’e de yapılmıştır.	1. Kişisel Bilgi Formu (Çocuk ve Anne Kişisel Bilgileri içeren) 2. Çocukların Hastaneye Uyumunu Değerlendirme Ölçeği 3. Oyuncak Peluş Maymun	Deney ve kontrol grubundaki annelere göre Çocukların Hastaneye Uyumunu Değerlendirme Ölçeği puan ortalamaları arasında, son testte deney grubunun lehine önemli düzeyde farklılık tespit edilmiştir.
Doktora, 2021, Uzşen H. (Uzşen, 2021)	Hematoloji ve onkoloji kliniğinde tedavi almak üzere yatışı yapılan kanserli çocuklara uygulanan terapötik oyunun yaşam kalitesi ve semptom kontrolüne etkisinin değerlendirilmesi.	Ön test-son test yarı deneysel tasarım Deney: 15	Terapötik oyun çantası hazırlanmıştır. Terapötik oyun çantasında çocuğun sağlığını tehdit etmeyecek, dezenfekte edilebilir, çocuğun kendini ifade etmesini kolaylaştıran oyuncaklar yer almıştır ve resim çizme, serbest oyun, kitap okuma, hikayeni anlat, terapötik iletişim kartları ile oyun, serbest oyun, duygu kartları ile oyun, üç dilek ve duygu renkleri oyunu 4 hafta boyunca oynanmıştır.	1. Çocuk Hasta Bilgi Formu 2. PedsQL Yaşam Kalitesi Kanser Modülü 5-7, 8-12 Yaş Çocuk ve Ebeveyn Ölçeği 3. Edmonton Semptom Tanılama Ölçeği	PedsQL Yaşam Kalitesi Kanser Modülü 5-7 ve 8-12 Yaş Çocuk Ölçeği işlemsel kaygı, algılanan fiziksel görünüm ve iletişim alt boyutlarından zamana bağlı olarak aldıkları puanların medyanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir (p<0.05). Edmonton Semptom Tanılama Ölçeği’ne göre çocukların ağrı, yorgunluk, bulantı, üzüntü, endişe, uykusuzluk, iştahsızlık, kendini kötü hissetme, cilt ve tırnaklarda değişim, ağızda yara ve ellerde uyuşma semptomları için terapötik oyun öncesi ve sonrasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu, terapötik oyun sonrası semptomların şiddetinin azaldığı belirlenmiştir (p<0.05).

Tablo 5 (devam)

Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri

Doktora, 2021, Tuncay S. (Tuncay, 2021)	Terapötik kukla oyunu ve video animasyonu ile yapılan hemşirelik girişimlerinin 4-6 yaş grubu çocuklarda sünnete bağlı gelişen korku, kaygı ve ağrı ile ebeveynlerde gelişen kaygı üzerindeki etkisini değerlendirmek.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney 1: 30 Deney 2: 30 Kontrol: 30	Cerrahi işlem yapılacak çocuğa kukla grubu için, altı adet çorap kuklalarından biriyle korku, kaygı ve ağrı yaşayacağı; animasyon grubu için, çocuğun evden gelip hastanede yetkili hekimle görüşmesi, servise yatışın olması, hemşirelerle tanışması, uyması gereken talimatlar, cerrahi operasyon öncesi, sırası ve sonrası, taburculuk ve evde bakımı konu alan senaryo 2D çizgi karakterlerle anlatılmıştır.	1. Wong Baker Yüzler Ağrı Değerlendirme Ölçeği 2. Çocuk Anksiyete Skalası-Durumluluk 3. Çocuk Korku Ölçeği 4. Görsel Analog Ölçeği	Terapötik kukla oyunu ile yapılan hemşirelik girişimi sünnet cerrahisi öncesi ve sonrası 4-6 yaş grubu çocuklarda, sünnete bağlı gelişen korku, kaygı ve ağrıyı azaltmış olup, bu azalma korku açısından kontrol ve animasyon gruplarına göre cerrahi öncesi 2. ve 3. Ölçümlerde önemli düzeyde daha fazla olmuştur (p<0.001).
Doktora, 2020, Caner N. (Caner, 2020)	Sanal gerçeklik gözlüğü ve akıllı telefon oyun uygulamasının 7-13 yaş grubu çocuklarda preoperatif anksiyete üzerine etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney 1: 20 Deney 2: 20 Kontrol: 20	Sanal gerçeklik gözlüğü oyun grubundaki çocuklar cerrahi operasyon öncesi bekleme odasına alındıktan sonra, çocuklara 15 dk boyunca sanal gerçeklik gözlüğünden "Merry Snowballs" oyunu oynatılmıştır. Akıllı telefon oyun grubundaki çocuklar cerrahi operasyon öncesi bekleme odasına alındıktan sonra, akıllı telefonda 15 dk boyunca "Merry Snowballs" oyunu oynamaları sağlanmıştır.	1. Çocuklar ve Aileleri için Tanıtıcı Özellikler Formu 2. Çocuklarda Çok Boyutlu Perioperatif Anksiyete Ölçeği'nin 3. Çocuklar için Durumluk Kaygı Envanteri	Oyun uygulaması sonrası sanal gerçeklik gözlüğü oyun grubundaki çocukların preoperatif anksiyetelerinin ve kalp atım hızı değerlerinin daha az olduğu bulunmuştur (p<0.05).
Doktora, 2020, Can F.G. (Can, 2020)	Kemoterapi alan çocukların işleme bağlı korku, anksiyete ve ağrı şiddetinin düşürülmesi için terapötik oyunun etkisini değerlendirmek, işleme bağlı korku, anksiyete ve ağrı arasındaki ilişkiyi incelemek, etkileyen faktörleri belirlemek.	Deneysel tasarım Deney:57 Kontrol:57	"Amigurumu Sanatı" ile yapılmış bebek/çocuk şeklinde saçsız ve maskeli oyuncak ile çocuğun isteğine bağlı olarak araştırmacı ve çocuk hekim ve hemşire rollerini üstlenerek dramatizasyon yöntemi kullanılmıştır.	1. Visual Analog Scale (VAS) 2. Yüz İfadelerini Derecelendirme Ölçeği (YİDO)	İntratekal kemoterapi uygulamasından 30 dk. Önce, hemen önce ve 30-60 dakika sonra olmak üzere yapılan üç ölçümde korku ve anksiyete puan ortalamaları için ikinci ve üçüncü ölçümde deney grubunun puan ortalaması (p<0.001), ağrı puanında birinci (p<0.01), ikinci (p<0.001) ve üçüncü (p<0.001) ölçüm için deney grubunun puan ortalamaları kontrol grubuna göre düşük bulunmuştur.

Tablo 5 (devam)*Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri*

Doktora, 2020, Karadağ Ö.E. (Karadağ, 2020)	1-3 yaş arası oyun çocuğunda kan alma işlemi sırasında kullanılan simülatif oyuncağın çocuğun fizyolojik bulgularına, hissettiği ağrı puanına, ağlama süresine etkisinin değerlendirilmesi.	Randomize kontrollü deneysel tasarım Deney: 40 Kontrol: 40	Deney grubunda kan alma işlemi öncesinde yaklaşık 5 dakika çocuğun simülatif köpek oyuncağı ile etkileşimi sağlanmış, işlem sırasında simülatif köpek oyuncağı çocuğun kucacağına verilerek ve elini simülatif oyuncağın karnına koydurarak çocuğun köpeğin nefes alıp verişini hissetmesi sağlanmıştır.	1. FLACC Ağrı Skalası 2. BECK Anksiyete Ölçeği	Deney grubu çocukların işlem sonrası kalp tepe atımı değeri 135.85±20.98, kontrol grubunun ise 161.45±20.49dk olarak bulunmuştur. İşlem sonrası kalp tepe atımı değerleri arasında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık saptanmıştır (p=0.001). Deney grubundaki çocukların işlem sonrası FLACC toplam puan ortalaması kontrol grubundan anlamlı derecede düşük bulunmuştur (p=0.001).
Doktora, 2018, Aslan H. (Aslan, 2018)	İnvaziv girişimler için kullanılan materyallerden oluşturulan oyuncaklar ile oyun oynamanın kanserli çocuklarda invaziv girişim ağrısına etkisinin değerlendirilmesi.	Deneysel tasarım Deney: 55 Kontrol: 55	İlaç infüzyonunun uygulandığı sırada gerçek tıbbi malzemeler ile oyuncaklar yapılmıştır ve bu oyuncaklar ile yaklaşık 30 dakika oyu oynaması sağlanmıştır.	1. Wong Baker Yüzler Ağrı Değerlendirme Ölçeği (WBYADÖ)	Deney grubu için hastaların ön testte WBYADÖ puan ortalaması 2.27±0.91, son test puan ortalaması 0.43±0.66 olarak bulunmuştur. Hastaların son test ağrı puanı ortalamasının azaldığı ve iki puan arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu belirlenmiştir (p=0.000). Kontrol grubu için hastaların ön testte WBYADÖ puan ortalaması 1.72±0.82, son test puan ortalaması 3.34±0.77 olarak bulunmuştur. Hastaların son test puan ortalamasının arttığı ve iki puan arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu belirlenmiştir (p=0.000).

Tablo 5 (devam)*Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri*

Doktora, 2018, Kerimoğlu Yıldız G. (Kerimoğlu Yıldız, 2018)	Kemoterapi alan 10-16 yaş grubu çocukların bir tablet uygulaması (KeTO) ve eğitim kitapçığı aracılığı ile eğitilmesinin çocukların semptom yönetimi ve yaşam kalitesi üzerine etkisinin değerlendirilmesi.	Ön test-son test kontrol gruplu randomize olmayan tasarım Deney: 25 Kontrol: 25	Kemoterapi alan çocuklarda yan etkilerin önlenmesi ve/veya yönetilmesine ilişkin çocukların yapabilecekleri uygulamaları çocuklara öğretmeyi hedefleyen mobil oyun uygulanmıştır.	1. Hasta tanıtım formu 2. Memorial Semptom Değerlendirme Ölçeği 3. KINDL-Kanser Modülü	Uygulama öncesinde ve sonrasında gruplar arasında çocukların Memorial Semptom Değerlendirme ölçeği toplam puan ve alt boyutları puan ortalamalarında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır. Gruplar kendi içlerinde değerlendirildiğinde ise uygulama sonunda oyun grubunda semptomların yarattığı rahatsız düzeyindeki azalma kitapçık grubundaki azalmaya göre çok anlamlı düzeyde daha fazla olduğu belirlenmiştir. Oyun grubundaki çocukların KINDL-KM toplam, mental ve tedavi alt boyut puan ortalamalarının kitapçıkla eğitim verilen çocuklara göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde düşük olduğu bulunmuştur.
Doktora, 2013, Sezici E. (Sezici, 2013)	“Sosyal Bilişsel Öğrenme Teorisi” ne dayalı olarak geliştirilen oyun terapisinin okul öncesi çocuklarda sosyal yetkinlik ve davranış yönetimi üzerindeki etkinliğinin değerlendirilmesi.	Yarı deneysel tasarım Deney:39 Kontrol:40	Deney grubuna “Oyun Hamuru Çalışma Programı” 4 hafta süreyle, haftada dört gün uygulanmıştır. Her gün deney grubunda yer alan 10 çocukla birlikte 30’ar dakikalık iki oyun hamuru çalışması yapılmıştır. Deney grubunda yer alan 39 çocukla eşzamanlı olarak her hafta iki oyun hamuru çalışması tamamlanmıştır.	1. Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme–30 Ölçeği (SYDD–30)	Son testte ve tekrar testte, deney ve kontrol grubu çocukların Sosyal Yetkinlik alt boyutu puan ortalamaları arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur (p<0.05) ve deney grubunda yer alan çocukların oyun hamuru çalışması sonrası kontrol grubunda bulunan çocuklara oranla sosyal beceri düzeylerinde anlamlı artış olduğu görülmüştür. Son testte ve tekrar testte, deney ve kontrol grubu çocukların Kızgınlık-Saldırganlık alt boyutu puan ortalamaları arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur (p<0.05) ve deney grubundaki çocukların puanları düzenli olarak artmıştır.

Tablo 5 (devam)*Çocuklarda Oyun Kullanılarak Yapılmış Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri*

Doktora, 2012, Tural E. (Tural, 2012)	Ameliyat öncesi dönemde çocukların ve ailelerinin anksiyete ve korku düzeyinin düşürülmesine yardımcı olacak ve bu amaçla kullanılacak olan terapötik oyun ve eğitimin çocuğun ameliyat sonrası anksiyete, korku ve ağrı düzeyi üzerine etkinliğinin değerlendirilmesi.	Yarı deneysel ve kesitsel tasarım Deney 1: 100 Deney 2: 100 Kontrol: 100	Eğitim grubuna ameliyat sabahı çocuk ve annesine preoperatif hazırlık, ameliyathane ortamı ve postoperatif oda hakkında bilgilendirmeye yönelik video izletilmesi, eğitim+ oyun grubuna ise ameliyat sabahı verilen eğitim sonrası çocuğun oyuncak bebekler, arabalar, farklı ulaşım araçları, mutfak seti, doktor seti, resim kağıtları, boya malzemeleri, bazı çizgi film kahramanlarının oyuncakları, hikaye kitapları, çizgi film CD'leri, oyun CD'leri ve bazı tıbbi materyaller ile oyun oynaması sağlanmıştır.	1. Çocuklar İçin Durumluk- Sürekli Kaygı Ölçeği (Kendimi Nasıl Hissediyorum Anketi STAI-C Form TX-II) 2. Tıbbi İşlem Korku Ölçeği (TİKÖ) 3. Wong Baker Yüzler Ağrı Değerlendirme Ölçeği	Ameliyat öncesi ve sonrası, kontrol grubuna göre deney 1 grubundaki çocukların durumluk ve süreklilik anksiyete puanlarının, TİKÖ puanlarının daha düşük olduğu ve istatistiksel olarak anlamlı olduğu (p<0.001) görülmüştür. Kontrol grubu ile deney 2 grubu durumluk ve süreklilik anksiyete puanlarının, TİKÖ puanları yönünden karşılaştırıldığında, deney 2 grubundaki çocukların kontrol grubundaki çocuklara göre daha düşük anksiyeteye sahip oldukları ve bunun istatistiksel olarak anlamlı olduğu (p<0.001) bulunmuştur. Ameliyat öncesi dönemde deney 2 grubunda bulunan çocukların ameliyat sonrası dönemde ağrı düzeylerinin düşük olduğu bulunmuştur.
---	---	---	---	---	--

TARTIŞMA

Çocukluk döneminde gelişimin tüm aşamalarında devam eden aktivitelerden biri oyundur. Hastane ortamında da çocuk hemşiresi oyunu bakıma entegre ederek prosedürel işlemlerin çocuk üzerindeki olumsuz etkisini azaltabilir. Bu doğrultuda oyun kullanımının çocuk üzerindeki etkisinin incelediği çalışmaların önemi artmaktadır. Oyun kullanılarak yapılan tezlerin 2012-2024 yılları arasında olduğu ve 2019 yılında oyunun etkinliğini değerlendiren toplam dokuz tezin olduğu belirlenmiştir. Oyun kullanılarak yapılan tezlerde ağrı (n=27), anksiyete (n=23), korku (n=18), ebeveyn anksiyetesi (n=8), fizyolojik göstergeler (n=9) ve emosyonel göstergelerin (n=3) sıklıkla değerlendirilen parametreler olduğu belirlenmiştir. Son yıllarda çocuk sağlığı alanında oyunun kullanımının öneminin artması nedeniyle hemşirelik müdahalelerinde oyuna yoğunlaşıldığı düşünülmektedir. Çalışmaya dahil edilen tezlerin araştırma tasarımına bakıldığında tezlerden 39'unun randomize kontrollü deneysel çalışma olduğu belirlenmiştir. Randomize kontrollü deneysel çalışmalar kanıt piramidinin ikinci düzeyinde yer alan ve belirli girişimlerin uygulanabilirliğine kanıt sunan çalışmalardan biridir. Yapılan bu çalışmaların hemşirelik bilimine kanıt temelli kaynak oluşturarak yarar sağlayacağı düşünülmektedir.

Literatüre bakıldığında oyunun eğitim müdahalelerinde, perioperatif süreçte ve prosedürel ağırlı işlemlerde kullanılmasının olumlu etkisinin olduğu bildirilmektedir (He ve ark., 2015; Karmaliani ve ark., 2020; La Banca ve ark., 2021). Tezlerin incelenmesi sonucunda oyunun sıklıkla prosedürel ağırlı işlemlerde (n=27) kullanıldığı ve ağrı, anksiyete ve korku üzerinde olumlu etkisinin olduğu belirlenmiştir. İncelenen tezlerin 27'inde ağrı, 23'ünde anksiyete ve 18'inde korku düzeylerine oyunun etkisi değerlendirilmiştir. Oyun kullanımının ağrı düzeyine etkisi kan örneği alma işlemi ve PVK, sütür atma işlemi, postoperatif dönem mobilizasyon süreci, perioperatif süreç, intratekal kemoterapi uygulama sürecinde değerlendirilmiş ve oyun kullanımının ağrı düzeylerini azalttığı bildirilmiştir (Aghdam Shayan, 2019; Akar, 2022; Akay,

2018; Akay, 2024; Anderođlu, 2021; Arıkan, 2019; Aslan, 2018; Atak Meriç, 2017; Beşirik, 2016; Can, 2020; Çalı, 2020; İnanç Karabıyık, 2023; Karadağ, 2020; Kavlakçı, 2020; Koç, 2023; Kurt, 2017; Kurt, 2023; Metlek, 2021; İnan, 2017; İnanlı, 2018; Tuncay, 2017; Tuncay, 2021; Tunç Tuna, 2014; Tural, 2012; Uslu, 2023; Yıldız, 2021; Yılmaz Akdağ, 2019; Yılmaz, 2020). Salawati Ghasemi ve ark. (2021) yaptığı randomize kontrollü çalışmada 3-6 yaş arası PVK uygulanacak çocuklarda işlem öncesi oyun kullanılan deney grubundaki çocukların kontrol grubu ve el masajı grubunda bulunan çocuklara göre ağrılarının daha az olduğu bulunmuştur (Salawati Ghasemi ve ark., 2021). Ullán ve ark. (2014) yaptığı randomize kontrollü çalışmada 1-7 yaş arası çocuklarda ameliyat sonrası uygulanan oyun programının postoperatif ağrı düzeyine etkisini değerlendirmeleri sonucu deney grubunda bulunan çocukların ağrı puanlarının kontrol grubuna göre daha düşük olduğu bildirilmiştir (Ullán ve ark., 2014). Başka bir çalışmada Mohan ve ark. (2015) 4-15 yaş arası günöbirlik cerrahi servisinde ağrılı prosedürel işlem uygulanan çocuklarda oyun terapi kullanılan deney grubu çocuklarının ağrı düzeylerinin kontrol grubuna göre düşük olduğunu belirlemiştir (Mohan ve ark., 2015). Shahrabaki ve ark. (2023) çocuklarda postoperatif ağrı tedavisinde müzik dinlemenin ve Lego oynamanın etkisini belirlemek üzere 6-12 yaş arası çocuklarda yaptığı yarı deneysel çalışmada Lego oynayan çocukların müzik dinleyen çocuklara göre müdahaleden yarım saat, bir saat ve üç saat sonra ağrı yoğunluklarının daha az olduğu bildirilmiştir (Shahrabaki ve ark., 2023). Moll-Berto ve ark. (2024) ise çocuklarda postoperatif ağrı yönetiminde hemşirelerin kullandığı farmakolojik olmayan yöntemlerin etkisini belirlemeyi amaçladıkları sistematik incelemede dahil edilen 11 çalışmadan beşinde terapötik oyun kullanılmıştır ve terapötik oyunun postoperatif ağrının azaltılmasında etkili olduğu bildirilmiştir (Moll-Berto ve ark., 2024). Literatür bulguları ile çalışma bulguları uyumlu olup oyun müdahalelerinin birçok alanda çocukların ağrı yönetiminde kullanıldığı görölmüştür.

Oyun kullanımının anksiyete üzerine etkisi PVK, sütür atma işlemi, perioperatif süreç, nebulizatör tedavisi, intratekal kemoterapi uygulama süreci, dental tedavi sürecinde değerlendirilmiş ve oyun kullanımının anksiyeteyi azalttığı bildirilmiştir (Akar, 2022; Anderoğlu, 2021; Arıkan, 2019; Ayan, 2019; Can, 2020; Caner, 2020; Coşkuntürk, 2015; Çiftçi, 2019; İnanç Yılmaz, 2020; İnan, 2017; İnanlı, 2018; İşler, 2022; Karaca, 2019; Karakaş, 2020; Kavlakçı, 2020; Kırcan, 2022; Kurt, 2023; Metlek, 2021; Tuncay, 2021; Tunç Tuna, 2014; Tural, 2012; Yanık, 2018; Yasakçı, 2022). Wong ve ark. (2018) yürüttüğü randomize kontrollü çalışmada alçı çıkarma prosedürü uygulanacak 3-12 yaş arası çocuklara alçı çıkarma işlemi sırasında terapötik oyun uygulamasının çocukların anksiyete düzeylerini düşürdüğü bildirilmiştir (Wong ve ark., 2018). Li ve ark. (2016) hastanede yatan çocuklarda kaygıyı ve olumsuz duyguları azaltmak için oyun müdahalelerinin etkinliğini test ettiği yarı deneysel çalışmada tıbbi prosedürlere hazırlık oyunu, tıbbi oyun, dikkat dağıtma oyunu ve gelişimsel oyun gibi müdahaleleri alan deney grubundaki çocukların kontrol grubundaki çocuklara göre önemli ölçüde daha düşük anksiyete yaşadıkları bildirilmiştir (Li ve ark., 2016). Al-Yateem ve ark. (2016) yaptığı randomize kontrollü çalışmada gününbirlik cerrahi planlanan çocuklarda deney grubuna uygulanan dikkat dağıtma oyununun anksiyete düzeyinde anksiyolitik premedikasyon kadar etkili olduğu bildirilmiştir (Al-Yateem ve ark., 2016). Literatür bulguları ile çalışma bulguları uyumlu olması oyunun hastane ortamında çocuklardaki anksiyetenin yönetiminde kullanımını desteklemektedir.

Çocukların hastane ortamında önemli ölçüde anksiyete yaşadığı ve ebeveyn anksiyetesinin çocuğun yaşadığı anksiyeteyi etkilediği bilinmektedir. Çocuk hemşiresinin ebeveyn ile iletişimi ebeveynin yaşadığı anksiyeteyi yönetmesinde etkilidir. İncelenen tezlerde oyun kullanımının perioperatif süreçte, radyoterapi tedavisi süresince, PİK uygulama sırasında ebeveyn anksiyete düzeyini düşürdüğü belirlenirken bir çalışmada nebulizatör tedavisinde anksiyeteyi düşürdüğü bir çalışmada ise etkilemediği belirlenmiştir (Anderoğlu, 2021; Coşkuntürk, 2015; Çiftçi, 2019;

Metlek, 2021; Şimşek, 2021; Tuncay, 2021; Yanık, 2018; Yasakçı, 2022). Sridharan ve Sivaramakrishnan'ın (2016) yaptığı meta-analiz çalışmada hastane palyaçosunun invaziv işlemlerde ebeveyn ve çocuk anksiyete düzeylerine etkisini incelemeleri sonucunda ebeveynlerin durumluluk kaygı puanlarında istatistiksel olarak anlamlı azalma olduğu bildirilmiştir (Sridharan & Sivaramakrishnan, 2016). Çocuk hemşiresinin oyun kullanımının ebeveyn ile iletişimi destekleyerek anksiyete düzeylerini olumlu etkilediği düşünülmektedir. Ayrıca Aranha ve ark. (2020) yaptığı nitel çalışmada hastane yatışı sırasında terapötik oyun ile eğitim verilen çocukların ebeveynleri ile görüşülmüş ve ailelerin çocuğun yatış prosedürleri ve korkularıyla başa çıkma, hastane ortamında güvenli iletişim kurma ve kendini güvende hissetme konusunda yardımcı olduğunu ifade etmişlerdir (Aranha ve ark., 2020). Bu literatür bilgisine dayanarak oyun kullanımının çocuk üzerindeki olumlu etkilerinin farkında olan ebeveynin hastane ortamında daha az anksiyete yaşayacağı söylenebilir. Dahil edilen tez çalışmalarında oyun kullanımının ebeveyn anksiyetesi üzerine etkisinin heterojen sonuçlar içerdiği belirlenmiştir. Bu nedenle çalışma bulguları ile literatür uyumlu değildir.

Godino-Iáñez ve ark. (2020), Gjørde ve ark. (2021) ve Diaz-Rodriguez ve ark. (2021) yaptığı çalışmada sistematik inceleme ile hastane ortamında çocuklara uygulanan terapötik oyunun ameliyat öncesi ve sonrası ağrıyı ve hastanede kalış süresince anksiyeteyi azalttığı, stres üzerinde olumlu etkisinin olduğu ve davranış ve tutumu geliştirdiği bildirilmiştir (Diaz-Rodriguez ve ark., 2021; Gjørde ve ark., 2021; Godino-Iáñez ve ark., 2020). Halemani ve ark. (2022) yaptığı meta-analiz çalışmada ise invaziv prosedür geçiren çocukların anksiyete ve ağrı düzeylerini değerlendirilmiş ve oyun müdahalesi alan deney grubundaki çocukların anksiyete ve ağrı düzeylerinin kontrol grubuna göre daha düşük olduğu bildirilmiştir (Halemani ve ark., 2022). Dünya Sağlık Örgütü çocuk hastaya tedavi ve bakım veren doktor ve hemşirenin oyun kullanmasını önermektedir (World Health Organization Region Office for Europe, 2017). Literatür sonuçları ve bu çalışmanın sonuçları da bu öneriyi destekler niteliktedir.

Oyun kullanımının korku düzeyine etkisi sütür atma işlemi, PVK, perioperatif süreç, dental tedavi süreci, intratekal kemoterapi uygulaması sürecinde değerlendirilmiş ve oyun kullanımının korku düzeyini azalttığı bildirilmiştir (Arıkan, 2019; Ayan, 2019; Can, 2020; Çiftçi, 2019; Durak, 2019; İnan, 2017; İnanç Yılmaz, 2020; Karaca, 2019; Kavlakçı, 2020; Kırcan, 2022; Koç, 2023; Kurt, 2023; Tuncay, 2021; Tural, 2012; Uluişik, 2019; Uslu, 2023; Yasakçı, 2022; Yılmaz Akdağ, 2019). Zengin ve ark. (2021) yaptığı ön test-son test yarı deneysel çalışmada karaciğer nakli olan 6-12 yaş çocuklarda uygulanan terapötik oyunun tıbbi prosedürel korku düzeyini azalttığı bildirilmiştir (Zengin ve ark., 2021). Wang ve ark. (2023) dikkat dağıtma tekniklerinin sünnet olan çocuklarda ağrı, korku ve kaygıyı azaltmadaki etkisini araştırmak üzere yaptıkları meta-analiz çalışması sonucunda terapötik oyunun çocukların korkusunu önemli ölçüde azalttığı bildirilmiştir (Wang ve ark., 2023). Ayrıca Ciuffo ve ark. (2023) hastanede yatan çocukların bakımında oyuncakların terapötik olarak kullanılmasına yönelik hemşirelerin görüşlerini incelediği nitel çalışmada hemşireler oyuncak kullanımının en temel faydasının çocukların korkusunu en aza indirme ve çocuk ile aralarında bağ oluşturma olduğunu bildirilmiştir (Ciuffo ve ark., 2023). Çalışma sonuçlarının literatür le uyumlu olduğu belirlenmiştir.

Oyun kullanımının fizyolojik göstergelere etkisi PVK uygulaması ve kan örneği alma işlemi ve postoperatif mobilizasyon sürecinde değerlendirilmiştir (Akay, 2024; Atak Meriç, 2017; Çalı, 2020; Durak, 2019; İnanç Yılmaz, 2020; Karaca, 2019; Karadağ, 2020; Karabıyık, 2023; Yılmaz Akdağ, 2019). İncelenen beş tez çalışmasında deney grubunda nabız değerlerinin işlem sonrasında düştüğü, dört tez çalışmasında deney grubunda solunum sayısının işlem sonrasında azaldığı, iki tez çalışmasında oyun müdahalelerinin işlem sonrasında oksijen satürasyonunu artırdığı, bir çalışmada kan basıncını düşürdüğü ve bir çalışmada da vücut ısısı üzerine etkili olmadığı bildirilmiştir. Karakaya ve Gözen'in (2016) yaptığı çalışmada kan örneği alma işleminde kaleydeskop oyuncağı kullanımının oksijen satürasyonu ve nabız düzeyine etkisinin

olmadığı, Nguyen ve ark. (2010) yaptığı çalışmada lomber ponksiyonda müzik dinletilen çocukların işlem sırasında ve sonrasında nabız ortalamalarının daha düşük olduğu bildirilmiştir (Karakaya & Gözen, 2016; Nguyen ve ark., 2010). Li (2007) 7-12 yaş arası çocuklarda ameliyat öncesi terapötik oyun uygulamasının kalp tepe atımı ve kan basıncının düşürülmesinde etkili olduğunu bildirmiştir (Li, 2007). Gershon ve ark. (2003) kanser hastası çocuklarda invaziv işlemlerle ilgili ağrı ve kaygıyı azaltmayı amaçladığı çalışmada sanal gerçek gözlüğü kullanımının çocuklarda nabız sayısını düşürdüğünü bildirmiştir (Gershon ve ark., 2003). Literatüre bakıldığında dikkat dağıtıcı yöntem kullanımının fizyolojik göstergeler üzerindeki sonuçlarının heterojen olduğu görülmektedir. Çalışmada incelenen tezlerde de oyun kullanımının sonuçlarının heterojen olması nedeniyle literatürle benzerlik gösterdiği düşünülmektedir.

Oyun kullanımının emosyonel göstergeler üzerine etkisi PVK işlemi ve venöz kan alma sürecinde değerlendirilmiş ve oyun kullanımının PVK öncesi, sırası ve sonrasında çocukların daha az negatif emosyonel tepkiler göstermesinde etkili olduğu bildirilmiştir (Atak Meriç, 2017; Çalı, 2020; Uslu, 2023). He ve ark. (2015) yaptığı çalışmada yatarak elektif cerrahi geçiren çocuklarda perioperatif anksiyete, postoperatif ağrı ve emosyonel tepki üzerinde terapötik oyun müdahalesinin etkisi değerlendirilmiş ve kontrol grubuna göre müdahale grubunda bulunan çocukların önemli ölçüde daha düşük negatif emosyonel tepki gösterdikleri bildirilmiştir (He ve ark., 2015). Literatür bulguları ile çalışma bulgularının uyumlu olduğu görülmektedir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Çalışmada son beş yılda hemşireler tarafından oyunun kullanımını değerlendirmek üzere yapılan tezlerin sayısının arttığı görülmektedir. İncelenen tezlerde oyunun ağrı, anksiyete ve korkuyu azalttığı, internet bağımlılığının yönetiminde olumlu etkisinin olduğu, fizyolojik göstergeler ve emosyonel göstergeler üzerinde olumlu etkisinin olduğu, ebeveyn anksiyetesini

azalttığı ve memnuniyeti arttırdığı, yorgunluk düzeyini azalttığı, yaşam kalitesini ve immobilizasyonu olumlu etkileyerek mobilizasyonu artırdığı, işlem süresini kısalttığı, sosyal yetkinlik ve davranış yönetiminde olumlu etkisinin olduğu ve psikososyal semptomlar üzerinde etkili olmadığı bulunmuştur. Pediatri hemşiresi çocuk ve ebeveynleriyle en çok vakit geçiren multidisipliner ekip üyesi olması nedeniyle çocuklarda oyunun kullanımında kilit noktada rol almaktadır. Oyun sağlık çalışanlarının çocuklar ile güvenli iletişim kurmasını, çocukların duygularını, korkularını ve endişelerini ifade edebilecekleri kişiler haline gelmelerini sağlayabilir. Çocuk hemşiresi bakım verdiği çocukla iletişimi oyun ile kurarak etkili bir ağrı, anksiyete ve korku yönetimi sağlayabilir. Aynı zamanda oyunun kullanılması sonucu rahatlayan çocuğa bakım vermek çocuk hemşiresinin işlerini daha kolay ve hızlı yapmasını sağlayabilir. Yapılan tezlerde klinik alanda oyun kullanımının etkili olduğu bildirilmekle birlikte klinik alana entegre edilmediği görülmüştür. Buna yönelik olarak pediatri hemşirelerinin çocuğun bakım ve tedavisinde hemşirelik uygulamaları kapsamında terapötik bir müdahale olarak oyunu kullanabilmeleri için hizmet içi eğitimlerle desteklenmesi ve oyunun klinik ortama entegre edilmesi için projeler geliştirilmesi önerilmektedir.

ARAŞTIRMANIN ETİK YÖNÜ

Bu araştırmada, Yüksek Öğretim Kurumu (YÖK)'nun Ulusal Tez Veri tabanında bulunan tezlerin kamuya açık ve herkes tarafından erişilebilir olması ve araştırmaya yazarlar tarafından tam metnine erişimin izin verilen tezlerin dahil edilmesi nedeniyle etik kurul izni alınmasına gerek duyulmamıştır.

YAZAR KATKI ORANI

Fikir/kavram: KD; Tasarım: KD; Danışmanlık: MÇ, KD; Veri toplama ve/veya Veri İşleme: MÇ; Analiz ve/veya Yorum: MÇ, KD; Kaynak tarama: MÇ; Makalenin Yazımı: MÇ; Eleştirel inceleme: MÇ, KD

ÇIKAR ÇATIŞMASI

Yazarlar arasında herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

FİNANSAL DESTEK

Herhangi bir kurum ya da kuruluştan destek alınmamıştır.

HAKEM DEĞERLENDİRMESİ

Dış bağımsız.

KAYNAKLAR

- Aghdam Shayan M. (2019). *Ağrılı işlem esnasında dikkat dağıtma yöntemlerinden rüzgar gülü üfleme ve el kuklasının çocuğun ağrısına ve annenin kaygısına etkisi* (Yayın No. 548817) [Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Akar A. (2022). *Çocuklarda kan alma işlemi öncesi uygulanan oyun hamuru aktivitelerinin ağrı ve anksiyete üzerine etkisi* (Yayın No. 749162) [Yüksek Lisans Tezi, Düzce Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Akay G. (2024). *Palyatif bakım alan oyun çağı çocuklarında aspirasyon işleminde masal dinleme ve çizgi film izlemenin ağrıya etkisi* (Yayın No. 848551) [Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Akay N. (2018). *Bebeklerde (3-6 ay) periferik intravenöz kateter uygulaması sırasında kullanılan müzikli dönencenin ağrı algısına etkisi* (Yayın No. 526337) [Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Al-Yateem, N., Brenner, M., Shorrab, A.A., & Docherty, C. (2016). Play distraction versus pharmacological treatment to reduce anxiety levels in children undergoing day surgery: a randomized controlled non-inferiority trial. *Child: Care, Health and Development*, 42(4), 572-581. <https://doi.org.10.1111/cch.12343>
- Anderoğlu S. (2021). *Periferik intravenöz kateterizasyon sırasında uygulanan terapötik oyunun çocukların ağrı ve anksiyete düzeyleri ile ebeveynlerin anksiyete düzeyleri üzerine etkisi*

- (Yayın No. 727218) [Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Aranha, B.F., Souza, M.A., Pedroso, G.E.R., Maia, E.B.S., & Melo, L.L. (2020). Using the instructional therapeutic play during admission of children to hospital: the perception of the family. *Revista Gaúcha de Enfermagem*, 41, 20180413. <https://doi.org/10.1590/1983-1447.2020.20180413>
- Arıkan, A. (2019). *Çocuklarda venöz kan alma işlemi sırasında uygulanan helicone ve pika bilekliğin ağrı ve anksiyete üzerine etkisi* (Yayın No. 617855) [Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Aslan, H. (2018). *İnvaziv girişimler için kullanılan materyallerden oluşturulan oyuncaklar ile oyun oynama deneyiminin kanserli çocuklarda invaziv girişim ağrısına etkisi* (Yayın No. 493542) [Doktora Tezi, İnönü Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Atak Meriç, T. (2017). *Okul öncesi dönemdeki çocuklarda venöz kan alımı sırasında iki farklı oyuncakla yapılan dikkati başka yöne çekme işleminin çocuğun emosyonel ve fizyolojik göstergelerine etkisinin belirlenmesi* (Yayın No. 458125) [Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Ayan, G. (2019). *Çocuklara ameliyat öncesi dönemde terapötik oyun ile verilen eğitimin çocukların anksiyete ve korku düzeylerine etkisi* (Yayın No. 539725) [Yüksek Lisans Tezi, Karabük Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Aydoğmuş A. (2023). *3-6 yaş grubundaki çocukların oyun hamuruyla oynamasının nebülizatör tedavisine uyumlarına etkisi* (Yayın No. 831530) [Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Beşirik S. (2016). *Emzirme ve dikkati başka yöne çekme yönteminin bebeklerde hissedilen akut ağrı düzeyine etkisi* (Yayın No. 444026) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Bora Güneş, N., & Çavuşoğlu, H. (2022). Çocuğun Gelişimi ve Oyunun Önemi. İçinde D. Yıldız (Ed.), *Çocuk hemşireliği bakım uygulamalarında terapötik oyun*. (ss. 1-9). Türkiye Klinikleri.
- Can, F.G. (2020). *Çocuklarda intratekal kemoterapi öncesi uygulanan terapötik oyunun korku anksiyete ve ağrı üzerine etkisi* (Yayın No. 652884) [Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Caner N. (2020). *Sanal gerçeklik gözlüğü ve akıllı telefon oyun uygulamasının 7-13 yaş grubu çocuklarda preoperatif anksiyete üzerine etkisi* (Yayın No. 650564) [Doktora Tezi, Erciyes Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Çalı, Ö. (2020). *Okul öncesi dönemdeki çocuklarda periferik intravenöz kateter girişimi öncesi, sırası ve sonrasında uygulanan atravmatik bakım paketi'nin çocuğun ağrı düzeyi, emosyonel ve fizyolojik göstergelerine etkisinin belirlenmesi* (Yayın No. 643897) [Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Çiftçi, E. (2019). *Bir mizah girişiminin çocuk ve ebeveyninin ameliyat öncesi ve sonrası anksiyetesini azaltmaya etkisi: Hastane palyaçoluğu* (Yayın No. 579420) [Yüksek Lisans Tezi, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Ciuffo, L.L., Souza, T.V., Freitas, T.M., Moraes, J.R.M.M., Santos, K.C.O.D., & Santos R.O.J.F.L.D. (2023). The use of toys by nursing as a therapeutic resource in the care of hospitalized children. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 76(2), e20220433. <https://doi.org.10.1590/0034-7167-2022-0433>
- Coşkuntürk, A.E. (2015). *İnteraktif terapötik oyun eğitim programının kalp ameliyatı olacak çocukların ve annelerinin anksiyete düzeyine etkisi* (Yayın No. 412517) [Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Díaz-Rodríguez M., Alcántara-Rubio L., Aguilar-García D., Pérez-Muñoz C., Carretero-Bravo J., & Puertas-Cristóbal E. (2021). The Effect of Play on pain and anxiety in children in

- the field of nursing: A systematic review. *Journal of Pediatric Nursing*, 6, 15-22.
<https://doi.org.10.1016/j.pedn.2021.02.022>
- Durak H. (2019). *Çocuklarda inhaler ilaç uygulaması sırasında çizgi film izletme ve oyun kartı kullanımının fizyolojik parametreler ve korku düzeyine etkisi* (Yayın No. 645415) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Okan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Gershon, J., Zimand, E., Lemos, R., Rothbaum, B.O., & Hodges, L. (2003). Use of virtual reality as a distractor for painful procedures in a patient with pediatric cancer: A case study. *Cyberpsychology & Behavior*, 6(6), 657–661.
<https://doi.org/10.1089/109493103322725450>
- Gjærde, L.K., Hybschmann, J., Dybdal, D., Topperzer, M.K., Schröder, M.A., Gibson, J.L., Ramchandani, P., Ginsberg, E.I., Ottesen, B., Frandsen, T.L., & Sørensen, J.L. (2021). Play interventions for paediatric patients in hospital: a scoping review. *BMJ Open*, 11(7), e051957. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2021-051957>
- Godino-Iáñez, M.J., Martos-Cabrera, M.B., Suleiman-Martos, N., Gomez-Urquiza, J.L., Vargas-Roman, K., Membrive-Jimenez, M.J., & Albendín-García, L. (2020). Play therapy as an intervention in hospitalized children: a systematic review. *Healthcare (Basel, Switzerland)*, 8(3), 239. <https://doi.org/10.3390/healthcare8030239>
- Halemani, K., Issac, A., Mishra, P., Dhiraaj, S., Mandelia, A., & Mathias, E. (2022). Effectiveness of preoperative therapeutic play on anxiety among children undergoing invasive procedure: a systematic review and meta-analysis. *Indian Journal of Surgical Oncology*, 13(4), 858-867. <https://doi.org/10.1007/s13193-022-01571-1>
- He, H.G., Zhu, L., Chan, S.W.C., Klainin-Yobas, P., & Wang, W. (2015). The effectiveness of therapeutic play intervention in reducing perioperative anxiety, negative behaviors, and

- postoperative pain in children undergoing elective surgery: a systematic review. *Pain Management Nursing*, 16(3), 425-439. <https://doi.org/10.1016/j.pmn.2014.08.011>
- İnan G. (2017). *Kan alma işlemi sırasında uygulanan üç farklı dikkati başka yöne çekme yönteminin çocukların ağrı ve anksiyete düzeyine etkisi* (Yayın No. 468702) [Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- İnanç Yılmaz, B. (2020). *4-6 yaş grubu çocuklarda periferik katater uygulamasının oyuncak bez bebek üzerinde anlatımının korku, anksiyete ve ağrı üzerine etkisi* (Yayın No. 643898) [Yüksek Lisans Tezi, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- İnanlı G. (2018). *İntraartiküler enjeksiyon uygulanan çocuklarda bilgisayar oyunlarının ağrı puanı, kaygı düzeyi ve işlem süresine etkisi* (Yayın No. 491871) [Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- İşler Z. (2022). *Çocuk cerrahi hastalarına periferik damar yolu açma girişimi öncesi terapötik oyun ile verilen eğitimin anksiyete üzerine etkisi* (Yayın No. 747340) [Yüksek Lisans Tezi, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Jun-Tai, N. (2008). Play in hospital. *Paediatrics and Child Health*, 18(5), 233-237. <https://doi.org/10.1016/j.paed.2008.02.002>
- Karabıyık İ. (2023). *Ortopedi ve travmatoloji ameliyatı geçiren çocuklarda ağrının azaltılmasında çevrimiçi oyun, soğuk uygulama ve plasebonun etkisinin karşılaştırılması* (Yayın No. 811627) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Karaca, T.N. (2019). *Acil serviste çocuklarda damar yolu açma işlemine yönelik oluşan korku ve anksiyete üzerine müzikli-hareketli oyuncakların etkisi* (Yayın No. 539983) [Yüksek Lisans Tezi, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Karadağ, Ö.E. (2020). *Kan alma sırasında kullanılan simülatif oyuncuğun çocuklarda ağrı ve yaşam bulgularına etkisi* (Yayın No. 651689) [Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Karakaş, N. (2020). *Oyun hamuru etkinliğinin çocuklarda dental kaygının giderilmesine etkisi* (Yayın No. 650313) [Yüksek Lisans Tezi, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Karakaya, A., & Gözen, D. (2016). The effect of distraction on pain level felt by school-age children during venipuncture procedure-randomized controlled trial. *Pain Management Nursing*, 17(1), 47-53. <https://doi.org.1016/j.pmn.2015.08.005>
- Karmaliani, R., McFarlane, J., & Khuwaja, H.M.A. (2020). Right To Play's intervention to reduce peer violence among children in public schools in Pakistan: a cluster-randomized controlled trial. *Global Health Action*, 13(1), 1836604. <https://doi.org.10.1080/16549716.2020.1836604>
- Kavlakçı, M. (2020). *Dijital oyun oynamanın çocuklarda sütür atma sırasındaki ağrı, korku ve anksiyete düzeylerine etkisi: Randomize kontrollü çalışma* (Yayın No. 649282) [Yüksek Lisans Tezi, İzmir Ekonomi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Kerimoğlu Yıldız, G. (2018). *Kemoterapi alan çocuklar için geliştirilen tablet oyunu ve eğitim kitapçığının semptom yönetimi ve yaşam kalitesine etkisi* (Yayın No. 541908) [Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Kılıçarslan Törüner, E., & Büyükgönenç, L. (2017). *Çocuk sağlığı temel hemşirelik yaklaşımları*. Ankara Nobel Tıp Kitapevleri.
- Kırkan, Ç. (2022). *Oyuncak nebülizatör ve oyuncak maske kullanılarak uygulanan terapötik oyunun çocuğun korku ve anksiyete düzeyine etkisi* (Yayın No. 742666). [Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Koç, S. (2023). *Periferik damar yolu açılması sırasında kullanılan müzikli oyuncanın çocukların ağrısı, korkusu ve ebeveynlerinin memnuniyetine etkisi* (Yayın No. 815457) [Yüksek Lisans Tezi, Ordu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Koukourikos, K., Tzeha, L., Pantelidou, P., & Tsaloglidou, A. (2015). The importance of play during hospitalization of children. *Materia Sociomedica* 27(6), 438-441. <https://doi.org/10.5455/msm.2015.27.438-441>
- Kurt, A. (2017). *Çocuklarda postoperatif ağrının giderilmesinde dikkati başka yöne çekme tekniklerinin (parmak kukla oyunları) etkisi* (Yayın No. 487103) [Yüksek Lisans Tezi, Bülent Ecevit Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Kurt, S.M. (2023). *Çocuklarda intramuskuler enjeksiyon sırasında uygulanan dikkati başka yöne çekme yöntemlerinin ağrı ve anksiyeteye etkisi*. (Yayın No. 831386) [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- La Banca, R. O., Laffel, L. M. B., Volkening, L. K., C Sparapani, V., de Carvalho, E. C., & Nascimento, L. C. (2021). Therapeutic play to teach children with type 1 diabetes insulin self-injection: A pilot trial in a developing country. *Journal for Specialists in Pediatric Nursing: JSPN*, 26(1), e12309. <https://doi.org/10.1111/jspn.12309>
- Li, H.C. (2007). Evaluating the effectiveness of preoperative interventions: the appropriateness of using the Children's Emotional Manifestation Scale. *Journal of Clinical Nursing*, 16(10), 1919-26. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2702.2007.01784.x>
- Li, W.H.C., Chung, J.O.K., Ho, K.Y., & Kwok, B.M.C. (2016). Play interventions to reduce anxiety and negative emotions in hospitalized children. *BMC Pediatrics* 16, 36. <https://doi.org/10.1186/s12887-016-0570-5>
- Metlek, S. (2021). *Terapötik oyunun sünnnet öncesi ve sonrası dönemde çocuklardaki ağrı ve anksiyete düzeyleri ile ebeveynlerin anksiyete düzeyleri üzerine etkisi* (Yayın No. 732978) [Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Mohan, S., Nayak, R., Thomas, R. J., & Ravindran, V. (2015). The Effect of Entonox, Play Therapy and a Combination on Pain Relief in Children: A Randomized Controlled Trial. *Pain Management Nursing*, 16(6), 938–943. <https://doi.org/10.1016/j.pmn.2015.08.004>
- Moll-Bertó, A., López-Rodrigo, N., Montoro-Pérez, N., Mármol-López, M.I., & Montejano-Lozoya, R. (2024). A systematic review of the effectiveness of non-pharmacological therapies used by nurses in children undergoing surgery. *Pain Management Nursing* 25(2), 195–203. <https://doi.org/10.1016/j.pmn.2023.12.006>
- Nguyen, T.N., Nilsson, S., Helsström, A.L., & Bengtson, A. (2010). Music therapy to reduce pain and anxiety in children with cancer undergoing lumbar puncture: A randomized clinical trial. *Journal of Pediatric Oncology Nursing*, 27(3), 146-155. <https://doi.org/10.1177/1043454209355983>
- Özcan, M. (2022). *Oyun çağı çocuklarında hastane arkadaşım yarencik girişiminin hastaneye uyuma etkisi* (Yayın No. 740065) [Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Sak, R., Şahin Sak, İ.T., Öneren Şendil, Ç., & Nas, E. (2021). Bir araştırma yöntemi olarak doküman analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 4(1), 227-256.
- Salawati Ghasemi, S., Beyramijam, M., Yarahmadi, F., Nematifard, T., Bahrani, S.S., & Khaleghverdi, M. (2021). Comparison of the effects of hugo's point massage and play on IV-line placement pain in children: A randomized clinical trial. *Pain Research & Management*, 2021, 6612175. <https://doi.org/10.1155/2021/66121756612175>
- Sezici, E. (2013). *Okul öncesi çocuklarda oyun terapisinin sosyal yetkinlik ve davranış yönetimine etkisi* (Yayın No. 339721) [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Shahrbabaki, R.M., Nourian, M., Farahani, A.S., Nasiri, M., & Heidari, A. (2023). Effectiveness of listening to music and playing with Lego on children's postoperative pain. *Journal of Pediatric Nursing*, 69, e7-e12. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2022.11.023>.
- Silva, R.D., Austregésilo, S.C., Ithamar, L., & Lima L.S. (2017). Therapeutic play to prepare children for invasive procedures: a systematic review. *Jornal de Pediatria*, 93(1), 6–16. <https://doi.org/10.1016/j.jpmed.2016.06.005>
- Şimşek N. (2021). *İnhalasyon tedavisi uygulananan 1-3 yaş çocuklarda terapötik oyunun çocuğun tedaviye uyumuna ve ebeveynin kaygı durumuna etkisi* (Yayın No. 709613) [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Sridharan, K., & Sivaramakrishnan, G. (2016). Therapeutic clowns in pediatrics: A systematic review and meta-analysis of randomized controlled trials. *European Journal of Pediatrics*, 175(10), 1353-1360. <https://doi.org/10.1007/s00431-016-2764-0>
- Tunç Tuna, P. (2014). *Çocuklarda periferik kanül uygulaması öncesi işleme hazırlamaya yönelik yapılan uygulamaların ağrı ve anksiyete üzerine etkisi* (Yayın No. 361353) [Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Tuncay S. (2017). *Dijital oyunların anjiyografi olmuş çocukların ağrı ve immobilizasyonuna etkisi* (Yayın No. 473833) [Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Tuncay, S. (2021). *Terapötik oyun ve animasyon girişiminin sünnet olan çocukların korku, kaygı ve ağrısı ile ebeveynlerin kaygısı üzerine etkisi* (Yayın No. 666492) [Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Tural, E. (2012). *Ameliyat öncesi dönemde çocuğa verilen eğitim ve terapötik oyun yönteminin çocuğun kaygı, korku ve ağrı düzeylerine etkisinin incelenmesi*. (Yayın No. 326346). [Doktora Tezi, Ege Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Ullán, A.M., Belver, M.H., Fernandez, E., Lorente, F., Badia, M., & Fernandez, B. (2014). The effect of a program to promote play to reduce children's post-surgical pain: with plush toys, it hurts less. *Pain Management Nursing*, 15(1), 273-282. <https://doi.org/110.1016/j.pmn.2012.10.004>
- Uluhan, C. (2019). *Re-Mission video oyununun kanserli adolesanların yorgunluk ve yaşam kalitesi düzeyine etkisi* (Yayın No. 617805) [Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Uluşık, A. (2019). *Dental korkuyu azaltmada oyun hamuru ile oynatılarak bilgilendirmenin etkisi* (Yayın No. 553137) [Yüksek Lisans Tezi, Biruni Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- World Health Organization (WHO) (2023). *Coronavirus (COVID-19) Dashboard*. <https://covid19.who.int/>
- United Nations Human Rights (1989). *Convention on the Rights of the Child*. <https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>
- United Nations International Children's Emergency Fund (UNICEF) (2023). *Convention on the Rights of the Child*. <https://www.unicef.org/child-rights-convention>
- Uslu, H. (2023). *Randomize kontrollü çalışma: Periferik kanül uygulama öncesi oyuncak IV kateter ile yapılan işleme hazırlığın çocukların Ağrı, korku ve emosyonel göstergelerine etkisi* (Yayın No. 784682) [Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Uzşen, H. (2021). *Kanserli çocuklara uygulanan terapötik oyunun yaşam kalitesi ve semptom kontrolüne etkisi* (Yayın No. 706064) [Doktora Tezi, Ege Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Wang, X., Liu, H., Tang, G., Sun, F., Wu, G., & Wu, J. (2024). The effect of distraction techniques on pain, fear, and anxiety in children undergoing circumcision: A meta-analysis of randomized controlled trials. *American Journal of Men's Health*, 18(1), 15579883241230166. <https://doi.org/10.1177/15579883241230166>
- Wong, C.L., Ip, W.Y., Kwok, B.M.C., Choi, K.C., Ng, B.K.W., & Chan, C.W.H. (2018). Effects of therapeutic play on children undergoing cast-removal procedures: A randomised controlled trial. *BMJ Open*, 8(7), e021071.
- World Health Organization (2017). *Children's rights in hospital: Rapid-assessment checklists*. <https://www.who.int/europe/publications/m/item/children-s-rights-in-hospital>
- Yanık, M. (2018). *Nebülizatör tedavisi alan 3-6 yaş grubu çocuklarda oyuncak tipi nebulizatör ile verilen eğitimin etkinliğinin değerlendirilmesi* (Yayın No. 516267) [Yüksek Lisans Tezi, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Yasakçı, A. (2022). *Yapılandırılmış terapötik oyun ile radyoterapi öncesi işlem hazırlığının çocuğun anksiyete-korku ve ebeveyn anksiyete düzeyine etkisi* (Yayın No. 761275) [Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Yıldız, H. (2021). *Çocuklara uygulanan periferik venöz kateterizasyonda oyun terapinin ağrı üzerine etkisi* (Yayın No. 374069) [Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Yılmaz Akdağ, M. (2019). *Akut apendisit ameliyatı olan 6-12 yaş grubu çocukların postoperatif dönemde çevre oyunu ile mobilizasyonunun korku ve ağrı düzeyine etkisi*. (Yayın No. 625819) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Okan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R.M., & Committee on Psychosocial Aspects Of Child and Family Health; Council on Communications and Media. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3), 1-16. <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>
- Yumru, H. (2020). *Erken ergenlik dönemindeki çocuklarda internet bağımlılığını önlemede oyun temelli programın etkisi* (Yayın No. 654388) [Yüksek Lisans Tezi, Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Zengin, M., Yayan, E.H., & Düken, M.E. (2021). The effects of a therapeutic play/play therapy program on the fear and anxiety levels of hospitalized children after liver transplantation. *Journal of Perianesthesia Nursing*, 36(1), 81-85. <https://doi.org/10.1016/j.jopan.2020.07.006>
- Zeren, C. (2021). *Kemik iliği transplantasyonu olan 6-12 yaş grubu çocuk hastalara terapötik oyun yöntemiyle verilen eğitimin psikososyal semptomlar üzerine etkisinin incelenmesi* (Yayın No. 666703) [Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.