

**ERGENLERİN BİLGİSAYAR OYUNU OYNAMA ALIŞKANLIKLARI VE SOSYALLEŞME SÜREÇLERİ ÜZERİNE
BİR ARAŞTIRMA
(KÜTAHYA İLİ ÖRNEĞİ)**

Hüseyin KOÇAK* **Ziya KÖSE****

Özet: Bireyin, çocukluktan yetişkinliğe geçiş döneminde tüm gelişimsel özelliklerini içeren 12-25 yaş arası sürece ergenlik denilmektedir. Bireylerin kişilik kazanarak belli bir sosyal çevreye hazırlanması, toplumla bütünleşme sürecine de sosyalleşme denir. Bireyin sosyalleşmesinde, ailesi, komşuları, arkadaşları, öğretmenleri ve kitle iletişim araçları etkilidir. Bilgisayar oyunları, ergenlerin hayatlarını, arkadaşlık ve aile ilişkilerini, iletişimlerini sürekli değiştirmektedir. Bu çalışmada, 13-14 yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri irdelenmiştir. Araştırmada veri toplamak amacıyla, Kütahya ilinde örneklem olarak seçilen 365 yedinci ve sekizinci sınıf ortaokul öğrencisine anket uygulanmıştır. Elde edilen bulgulara göre, günde 2 saatten fazla bilgisayar oyunu oynayan ergenlerin aile, okul ve arkadaşlık ilişkilerinde sosyalleşme sorunları yaşadıkları görülmüştür. Uzmanlara göre günde 2 saatten fazla bilgisayar oyunu oynayanlara bağımlı denilmektedir. Bu araştırmada da bilgisayar oyunlarına bağımlı ergenlerin yaşam kalitelerinde düşme, aile ve arkadaş iletişimde çatışmalar ve ders başarısızlıkları görülmüştür. Ancak, günde 2 saatten az ve yaşına uygun bilgisayar oyunu oynayan ergenlerin eğlenceli vakit geçirdiği ve gelişimlerine olumlu katkı sağladığı saptanmıştır. Ergenlerin bilgisayar oyunlarına bağımlılığını önlemek, anne-babalar, eğitimciler ve yetkililerin ortak çabası ile mümkündür.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar Oyunları, Ergenlik, Bağımlılık, Sosyalleşme.

**THE SURVEY ON THE HABITS OF ADOLESCENTS' PLAYING COMPUTER GAME AND THE PROCESS OF
SOCIALIZATION (THE CASE OF KÜTAHYA)**

Abstract: The transition of individual from childhood to adulthood as long as containing all the developmental characteristics of period between the ages of 12-25 is called as adolescence. Gaining the individual's personality, winning the preparation of a particular social environment, in the process of integration into society is called socialization. In the socialization of the individual, family, neighbors, friends, teachers and mass media are effective. Nowadays, computer games have crucial roles in the lives of adolescents. The main purpose of this study is to investigate 13-14 age group adolescent's habits of playing computer games and their socialization process. To collect data, a questionnaire has been applied to the 365 seventh and eighth grade secondary school students which are selected from Kütahya province. According to the findings, playing computer games more than 2 hours a day has been caused the socialization problems. According to experts, more than 2 hours a day playing computer games to those who are called as an addict. In this study, the decrease in the quality of life of adolescents' addiction to computer games, family and friends have lead to failures in communication conflicts and lessons. However, less than 2 hours a day playing computer games according to age and adolescents have fun and make a positive contribution to development was observed. It is possible to prevent adolescents' addiction to computer games with the joint efforts of parents, educators and officials.

Key Words: Computer Games, Adolescence, Addiction, Socialization.

Giriş

Teknolojik gelişmeler bireylerin ve toplumların yaşam şekillerini, biçimlerini, kültürlerini, ekonomilerini, algılarını değiştirmekte ve onlara yeni tarzlar, algılar sunmaktadır. Teknolojik gelişmeler birey ve toplum yaşamında hem olumlu hem de olumsuz etkiler yapmaktadır. Kuşkusuz teknolojik değişimlerden en çok etkilenen bireyler, zaten duygusal olarak çalkantılı dönemdeki ergenlerdir. Kimliğini henüz oluşturamamış ergenler, bunalımlı ve duygusal kararlar alabilmektedirler. Ergenler çevresel etmenlerden hem olumlu hem de olumsuz etkilenmektedirler. Günümüzde ergenlerin gelişim sürecinde kitle iletişim araçlarının yeri ve önemi yadsınamaz.

Kitle iletişim araçlarından olan bilgisayarın ergenler üzerinde etkisi çoktur. Bilgisayar ve internet, çoğu eve girmiş ve vazgeçilmez hale gelmiştir. Anne-babalar, bilgisayar ve interneti çocuklarının ders başarılarını artırıcı bir yardımcı kaynak olarak görmektedirler. Oysa, yeterince denetim sağlanmadığında bilgisayar pahalı bir oyun aracı haline gelebilmektedir. Bilgisayar oyunları günümüzde ergenler için boş zaman geçirme ve eğlence aracıdır. Ergenlerin bilgisayar oyunlarına bağımlılığı karşısında anne babalar ve öğretmenler çaresiz kalabilmektedir. Bu çalışmada ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri analiz edilmektedir. Öncelikle çalışmaya konu olan kavramlar açıklanmıştır. Daha sonra araştırma yöntemi, bulgular ve yorumlara yer verilmiştir. Sonuç bölümünde de araştırma sonuçlarına ve önerilere yer verilmiştir.

1. Kavramsal Çerçeve

Bu bölümde ergenlik dönemi, sosyalleşme ve bilgisayar oyunu kavramları hakkında açıklayıcı bilgilere yer verilmiştir.

* Doç. Dr. Afyon Kocatepe Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Sosyoloji Anabilim Dalı, kocak@aku.edu.tr

** Uzm. Dumlupınar Üniversitesi Sınıf Öğretmenliği Doktora Öğrencisi, rehberziya@gmail.com

1.1. Ergenlik Dönemi

Ergen sözcüğü, “adolescent” kelimesinin karşılığı olarak kullanılmaktadır. Latince büyüme, olgunlaşma anlamında kullanılan “adolescere” fiilinin kökünden gelmekte olan sözcük, yapısı gereği bir durumu değil, bir süreci belirtmektedir. Ayrıca bireyde gözlenebilen hızlı ve sürekli bir gelişme evresi olarak da tanımlanabilmektedir (Yavuzer, 2007, s. 262).

Literatürde ergenlikle ilgili farklı ölçütleri göz önüne alarak yapılan tanımlara rastlanmaktadır. Birleşmiş Milletler Örgütü, ergenlerin 12–25 yaş dilimleri arasında yer aldığını kabul etmektedir. Sonuç olarak, insan doğası açısından biyo-psişik ve toplumsal bir süreci ya da gelişimi ifade eden “ergenlik”, farklı coğrafya ve sosyo-ekonomik yapılarda, farklı yaş dönemlerinde başlayıp biten ve neredeyse bireyin tüm gelişimsel özelliklerini içeren bir süreç olarak belirtilebilir (Avcı, 2006, s. 40).

Ergenlik dönemi, çocukluk dönemlerinde özdeşleşilen tasarımların, rollerin ve değerlerin birleşimiyle yeni ve daha geniş kapsamlı bir kimlik yapılanmasıyla sona erer (Erikson, 1965).

Freud’a göre, yeni doğan bir bireyin kişiliği, değişik aşamalardan geçerek gelişmektedir. Bu aşamalara psikoseksüel aşamalar denir. Freud kişiliğin beş dönemden geçerek geliştiğini öne sürmüştür. Bunlar; 1. 0-1 Yaş Oral Dönem, 2. 1-3 Yaş Anal Dönem, 3. 3-6 Yaş Fallik Dönem, 4. 6-11 Yaş Latens Dönemi ve 5. 11 Yaştan Sonra Genital Dönemdir. İlk üç döneme pregenital dönemler denmektedir. Freud’a göre kişilik gelişmesinde pregenital dönemler büyük önem taşımaktadır. Çocuk bu dönemlerde bütün önemli kişilik özelliklerinin temellerini geliştirmiştir. Freud’a göre dönemlerin herhangi birinde saplantı olması mümkündür. Saplantı ya o dönemde fazla doyum sağlama ya da aşırı engelleme sonucunda olabilir. Belirli bir dönemde saplantı yaşayanlar o döneme ait özelliklere sahip olacaklardır (Özdemir vd. 2012, s. 571). Ericson’a göre ergenlik dönemi, ergenin kendini ve toplumdaki rollerini tanıdığı bir dönemdir (Yazıcı ve Ertem, 2006, s. 7). Ergenlik döneminde kimlik gelişimi önem kazanır ve bu dönemin gelişimsel ödevidir (Erikson, 1968).

Gençlik, içindeki ergenlik dönemiyle birlikte bir toplumun en dinamik unsurudur. Toplumsal olarak algılanması en zor olan kesim de yine bu kesimdir. Bu grup aynı zamanda toplumun geleceğini ve enerjisini temsil etmektedir. Devletlerin kısa, orta ve uzun vadede sağlıklı bir gelecek inşası için toplumsal sorunların ele alınmasında ergen nüfus ve aile yapısı önemli bir unsur olarak değerlendirilmekte, aile ve toplum üzerine yapılacak çalışmalarda ergenler ihmal edemeyecek bir kesimi oluşturmaktadır (Şen, 2011, s. 90).

1.2. Sosyalleşme

Sosyalleşme, çoğu yaklaşıma göre, yardıma ihtiyaç duyan bireyin, yavaş yavaş içerisinde doğduğu kültür için geçerli olan becerileri edinerek kendi bilincinde olan, bilgili ve bilinçli bir birey haline gelmesi sürecini ifade eder (Giddens, 2000, s. 122). Sosyalleşme kavramının sözlük anlamı; bireyin kişilik kazanarak belli bir sosyal çevreye hazırlanması, toplumla bütünleşme sürecidir. Sosyalleşme, bir ferden doğuştan itibaren belli aşamalardan geçerek kendisinden beklenen uygun rol ve normlardan haberdar olma, toplumun üyeliğini kazanma sürecidir. Bu süreçte insan başta aile olmak üzere okul, akran grubu, iş hayatı ve kitle iletişim araçları önemli bir yer tutar (Erkal, 2006, s. 102). Sosyalleşme süreci, aile içinde, arkadaş grubu içinde, kısacası toplum içinde nasıl yaşanılacağına ve davranılacağına dair sayısız kuralları içerir (Coşgun, 2012, s. 3). Sosyalleşme kişinin toplumsal kültürle bütünleşmesi ve içinde yaşadığı topluma uyum sağlamasıdır (Dönmezer, 1984, s. 141). Sosyalleşme, toplum açısından bir kontrol süreci ve grup yaşamında düzenlilik sağlama yoludur (Fichter, 1994:23). Bir çocuğun sosyalleşmesini sağlayan araçlar, ailesi, komşuları, oyun arkadaşları, okul arkadaşları, öğretmenleri ve kitle iletişim araçlarıdır (Özgüven, 1996, s. 43).

Sosyalleşme toplumsal düzenin devamlılığını sağlamak için gerekli olan bilgi ve teknikleri toplum üyelerine planlı ve amaçlı olarak vermektir. Sosyalleşme, toplumsal amaçların gerçekleşmesinde insanları motive etmekte, insanlara belli umutlar aşulamakta ve onların toplumda beklentiler içine girmelerini sağlamaktadır. Örneğin bir meslek sahibi olmak zordur ancak meslek sahibi olduktan sonra bunun sağlayacağı yararlar, insanların bir takım zorluklara katlanmasına yardımcı olmaktadır (Afacan, 2001, s. 69).

1.3. Bilgisayar Oyunu

Oyun, insanlık tarihi kadar eski ve süregelen eylemdir. Oyunun bu denli eski ve köklü bir geçmişi olmasına rağmen, insanın gelişimine olan etkileri henüz kapsamlı bir şekilde açıklanmış değildir (Kök vd. 2007, s. 325). Oyun ve onun aracı oyuncak, çocuğun hayatının önemli bir kısmını oluşturur; kişilik ve yeteneklerini geliştirmesine fırsat vererek onu erişkin dünyasına hazırlar. Montaigne’e göre oyun, çocukların en gerçek uğraşdır ve bizim işe gitmemiz gibi onlar oyuna gider (Egemen vd. 2004, s. 39).

Bilgisayar oyununu “sanal ortamda eğlence amaçlı oynanan oyun” olarak tanımlanmaktadır. Bilgisayar oyunları; kurallar, amaçlar, sonuçlar, çatışma, etkileşim ve betimleme şeklinde 6 yapısal öğeye sahiptir. Oyunlar, eğlence sektörünün dışında iş dünyasında, simülasyon tabanlı oyunlar ise sağlık ve askeri alanda kullanılmaktadır (Erekmeççi ve Fidan, 2012, s. 855). Yaşadığımız dönemde bilgisayar oyunları çocuklar için adeta vazgeçilmez bir eğlencedir (Tarhan, 2007, s. 101).

Bilgisayar ve video oyunları ergenlerde bağımlılık yapabilmektedir. Ergen bir kez oynamaya başladığında artık sürekli oyun oynamak istemekte, kendisini uzak tutmak istese de bunu başaramamaktadır. Bu oyunlarla kişi, gerçek yaşamında yapamayacağı şeyleri yapabilmekte, başarı duygusunu yaşadıkça daha çok zevk almaktadır. Ancak bu zevk ve başarılı olma hazzı çoğu zaman gerçek hayattaki olaylarda yaşanmamaktadır. Oyunlarda gösterilen hırs gerçek hayatta olmamaktadır. Bu durum zaman zaman

hayalperestliğe bile neden olabilmektedir. Bazı oyunlar zihinsel gelişim üzerinde olumlu etki yaparken, bilgisayar oyunlarına bağımlılık çocukları ve ergenleri gerçeklikten ve gerçek yaşamdan uzaklaştırmaktadır (Pepe, 2011, s. 658).

Bilişim teknolojilerinin sinerjik yapısı, insanoğlunun davranış kalıplarını da etkilemektedir. İmkanlar, hayal gücünün ötesine giderken insanın da düşünce şekli, davranış norm ve gelenekleri de değişime uğramaktadır. Sosyal hareketlerin, bu gelişmeler altında ortak paylaşım, kitlesel ve özel iletişim imkanları yeni rahatsızlık konularıyla, eylem repertuarları gelişmektedir (Bingöl ve Tanrıver, 2011, s. 133).

Bilgisayar ile internetin aşırı kullanımı ve oyun bağımlılığı her geçen gün artmakta, bu artış küçükten büyüğe bütün yaş gruplarında görülmektedir. Aşırı bilgisayar kullanımı özellikle doksanlı yılların sonlarında yaygınlaşmaya başlamış, günümüzde yüksek derecede artış göstermiştir. Sorun bilgisayar kullanımının artması değil, bilgisayarın yanlış kullanımının ve aşırı kullanımının. Gelişim çağı özellikleri açısından çocuk ve ergenlerde oyun önemlidir. Ancak geleneksel oyun yerine "sanal oyunlara" odaklanılması önemli bir sorundur (Akinoğlu, 2002, s. 247).

Turkle'ye göre, günümüz ergenleri yeteneklerini tam anlamıyla kullanamamakta, internetin ve bilgisayarın yanlış kullanımı, özellikle ergenleri toplumsal yaşamdan uzaklaştırıp izole etmekte ve yüz yüze ilişkileri azaltmaktadır (Turkle, 2011, s. 129).

Öte yandan, ailelerin çocuklarının internet bağımlılığının azaltılmasında önemli bir paya sahip olduğu gerçektir. Özellikle, çocuklarının interneti daha akılcı kullanmaları ve kontrol süreçleri konusunda aileler önemli rol oynamaktadır. Aileler çocuklarıyla daha yakından ilgilenerek ve yüz yüze ilişkileri arttırarak gelecek kuşaklar için sağlıklı ve rasyonel internet kullanımına ilişkin katkıda bulunabilirler (Günüç ve Doğan, 2013, s. 2204).

2. Alan Araştırması

Bu bölümde araştırmanın problem durumuna, amacına, önemine, sınırlılıklarına, hipotezlerine, modeline, evren ve örnekleme, verilerin toplanmasına ve analizine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

2.1. Problem Durumu

Günümüzde artık insanların kalabalıklar içinde yalnızlaştığı görülmektedir. Bireylerin çevresindeki insanlarla sağlıklı bir iletişim kurabilmeleri, yani sosyal bir varlık olabilmeleri öncelikle kendileriyle barışık bir duygu ve düşünce içinde olmalarına bağlıdır. Gelişim dönemleri ele alındığında, ergenlik döneminin sosyalleşme açısından çok önemli bir dönem olduğu açıktır. İçeride kapanan ergenler, korku, endişe, ümit, hayal gibi karmaşık duygu ve düşünceleri aynı anda ve sık sık yaşayabilirler. Günümüzde yalnızlaşan ergenlerin en yakın arkadaşları bilgisayarlardır.

Aileleri tarafından ders başarısına katkı sağlaması amacıyla alınan bilgisayarlar, ergenlerin zamanlarının çoğunu alan oyun makineleri haline gelmiştir. Odasına kapanan ergen, ailesiyle, arkadaşlarıyla, akrabalarıyla zaman geçirmek yerine bilgisayar oyunları oynamaktadır. Hatta bazı ergenler, bilgisayar oyunlarına bağımlı hale gelebilmektedir. Bu nedenle çalışmada; ergenlerin bilgisayar oyunları oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçlerinin analizi yapılmaktadır.

2.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Araştırmanın amacı, ergenlerin bilgisayar oyunlarına ne kadar zaman ayırdıklarını tespit ederek, bilgisayar oyunlarının ergenlerin sosyalleşmesine etkisinin ne düzeyde ve nasıl olduğunun belirlenmesidir. Araştırma kapsamında bilgisayar oyunlarının ergenlerin, ailesi ve arkadaşları ile vakit geçirmesine ve ders çalışmasına engel olup olmadığı da incelenmektedir. Ayrıca bilgisayar oyunlarının, ergenleri bireyselleştirip bireyselleştirmediği araştırılmaktadır.

Bilgisayar oyunlarının etkilerinin hemen ortaya çıkmaması ebeveynlerin önlem almalarını engellemektedir. Bu araştırma sonuçları ile ebeveynlerde bilgisayar oyunlarının etkileri ile ilgili bir farkındalık oluşturulacağı, bilgisayar oyunlarının ergenlere etkileri konusunda ebeveynlere ve eğitimcilere yol gösterici olacağı düşünülmektedir.

2.3. Araştırmanın Sınırlılıkları ve Hipotezleri

Araştırma, Kütahya il merkezinde örneklem olarak seçilen 80. Yılı Özel İdare Ortaokulu, Ümran Aygen Ortaokulu ve Özel Konuralp Ortaokulu'nda öğrenim gören 365 yedinci ve sekizinci sınıf öğrencisi ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmada, toplanan veriler örnekleme katılım gösteren çocukların cevaplarıyla sınırlıdır.

Araştırmanın Hipotezleri:

1. Bilgisayar oyunlarına çok zaman ayıran ergenler, bireyselleştikçe, toplumdan uzaklaşmakta ve bunun sonucu olarak da sosyalleşmemektedirler.
2. Bilgisayar oyunları aile içindeki kardeşlik ilişkilerini olumsuz yönde etkilemektedir.
3. Bilgisayar oyunları, ergenlerin, aile ve arkadaşları ile olan ilişkilerini olumsuz etkilemektedir.
4. Bazı ergenler, bilgisayar oyunlarına bağımlı hale gelmiştir.
5. Ergenlerin çoğu, bilgisayar oyunlarının kendilerini ders çalışmaktan alıkoyduğunu düşünmektedirler.
6. Erkek öğrenciler, bilgisayar oyunlarını kız öğrencilerden daha fazla oynamaktadır.
7. Bilgisayar oyunlarında en çok tercih edilen türler aksiyon-macera ve savaş oyunlarıdır.
8. Ergenlerin çoğu, bilgisayar oyunlarının kendi tutum ve davranışlarını etkilediğini düşünmektedirler.

9. Ergenlerin çoğu, bilgisayar oyunlarının ergenleri bireyselleştirdiğini düşünmektedir.

2.4. Araştırmanın Modeli, Evren ve Örneklem

Bu araştırma, amacı bakımından değerlendirildiğinde betimsel bir araştırma niteliğindedir. Araştırmada, bilgisayar oyunları ile sosyalleşme arasındaki ilişkiler üzerine kurulan hipotezler test edilerek, aralarındaki sebep-sonuç ilişkisi ortaya konulmaktadır. Bilgisayar oyunlarına çok zaman ayıran ergenlerin, bireyselleştikleri ve bunun sonucu olarak da sosyalleşemedikleri, bu araştırmanın temel hipotezidir. Bu araştırma, evreni temsil eden bir grup örneklem üzerinde yapılan survey (tarama) çalışmasıdır.

Araştırmanın evreni, Kütahya İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nün 2012-2013 yılı istatistikleri esas alınarak belirlenmiştir. Evren, Kütahya il merkezinde bulunan 61 ortaokulda 7. sınıfta 3.464 ve 8. sınıfta 3.606 olmak üzere toplamda 7.070 öğrenciden oluşmaktadır.

Kütahya il Merkezi'nde örneklem olarak seçilen 80. Yıl Özel İdare Ortaokulu, Ümrân Aygen Ortaokulu ve Özel Konuralp Ortaokulu'nda öğrenim gören 365 yedinci ve sekizinci sınıf öğrencisi araştırmanın katılımcılarını oluşturmaktadır. 80. Yıl Özel İdare Ortaokulu, orta sosyo-ekonomik düzeydeki öğrencilerin öğrenim gördüğü bir okuldur. Ümrân Aygen Ortaokulu ise, taşınmalı eğitimin yapıldığı alt sosyo-ekonomik düzeydeki öğrencilerin öğrenim gördüğü bir okuldur. Üst sosyo-ekonomik düzeydeki öğrencilere ulaşmak için ise Özel Konuralp Ortaokulu seçilmiştir.

Evreni temsil edecek örneklem, basit tesadüfi örnekleme tekniğiyle hesaplanmıştır. Örneklem büyüklüğü, %95 güven düzeyi ve $\pm\%5$ yanılğı payı esas alınarak 365 olarak belirlenmiştir. Bu sayı, evrenin %5,1'ine karşılık gelmektedir.

2.5. Verilerin Toplanması ve Analizi

Anketler, okul rehber öğretmenleri yardımıyla uygulandığı için öğrencilere açıklayıcı bilgiler verilmesi uzmanlar tarafından yapılmıştır.

Anket sonucunda elde edilen veriler, bilgisayar ortamında sosyal bilim araştırmalarına uygun olarak hazırlanan bir istatistik programı kullanılarak analiz edilmiştir. Paket program yardımıyla verilerin frekans dağılımı ve yüzdeleri hesaplanmıştır. Ayrıca, anket soruları birbirleriyle çapraz karşılaştırılarak çeşitli analizler elde edilmiştir.

3. Bulgular ve Yorumlar

Araştırmada uygulanan anket sonucunda elde edilen bulgular, dört başlık altında incelenmiş ve yorumlanmıştır.

3.1. Demografik Özellikler

Bu bölümde ergenlerin demografik özelliklerine ilişkin anket sorularına verdikleri cevaplardan oluşan tablolara yer verilmiştir.

Tablo 1. Ergenlerin devam ettikleri sınıf ve cinsiyetlerine göre dağılımı

	Devam edilen sınıf				Toplam	
	7.sınıf		8.sınıf			
Cinsiyet	Sayı	Oran (%)	Sayı	Oran(%)	Sayı	Oran(%)
Kız	88	51,76	104	53,3	192	52,6
Erkek	82	48,24	91	46,7	173	47,4
Toplam	170	100	195	100	365	100

Tablo 1'e bakıldığında genel olarak araştırmaya katılan ergenlerin cinsiyet oranlarında belli bir denge olduğu görülmektedir.

3.2. Ergenlerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları

Bu bölümde ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarına ilişkin anket sorularına verdikleri cevaplardan oluşan tablolara yer verilmiştir.

Tablo 2. Evde internet olma durumu

İnternet durumu	Sayı	Oran (%)
Var	254	69,6
Yok	111	30,4
Toplam	365	100,0

Tablo 2'de de görüldüğü gibi katılımcıların %69,6'unun evinde internet bulunmakta, %30,4'ünde de bulunmamaktadır. Katılımcıların yaklaşık 3/5'inin evinde internet olduğu belirlenmiştir.

Tablo 3. Cep telefonlarından oyun oynama durumu

Cep telefonundan oyun oynama	Sayı	Oran (%)
Evet	198	54,2
Hayır	167	45,8
Toplam	365	100,0

Tablo 3'te katılımcıların %54,2'sinin cep telefonundan oyun oynadığı, %45,8'inin ise cep telefonundan oyun oynamadığı görülmektedir. Katılımcıların cep telefonlarından oyun oynama oranları birbirine yakındır. Cep telefonlarından oyun oynama oranının da yüksek oluşu dikkat çekicidir. TÜİK verilerine göre internet ve bilgisayar kullanım oranlarının en yüksek olduğu yaş dilimi 16-24'tür. Bu yaş gurubu ergenlik dönemi diye nitelendirilen dönemi kapsamaktadır. Özellikle günümüzde akıllı telefonların ve çeşitli uygulamaların yaygınlaşmasıyla birlikte cep telefonlarını oyun amaçlı kullanma oranları artmaktadır.

Tablo 4. Kaç yıldır bilgisayarda oyun oynadıkları

Yıl	Sayı	Oran (%)
0	46	12,6
1 yıl	34	9,3
2 yıl	20	5,5
3 yıl	42	11,5
4 yıl	43	11,8
5 yıl	67	18,4
5 yıldan fazla	113	31,0
Toplam	365	100,0

Tablo 4'te katılımcıların %72,7'inin üç yıldan bu yana bilgisayar oyunu oynadıkları görülmüştür. Alan araştırması yapıldığında ergenlerin kaç yıldır bilgisayar oynadığına ilişkin verilerin olduğu araştırmaya rastlanmamıştır. Genellikle haftada ve günde kaç saat bilgisayar oyunu oynadığına ilişkin veriler bulunmuştur. Bu açıdan bakıldığında ergenlerin bilgisayar ve internete bağımlılık düzeylerinin ne oranda olduğu önceki yıllarda oynama süresi ile de ilgili bir durumdur. Bu açıdan bakıldığında araştırmaya katılan öğrencilerin dörtte üçünün 3 yıldan bu yana bilgisayar oyunu oynuyor olmaları dikkat çekici bir sonuçtur.

Tablo 5. Bilgisayarda oyun oynama sürelerini kimin belirlediği

Süreyi belirleyen	Sayı	Oran (%)
Kendim	171	46,8
Annem Babam	164	44,9
Öğretmenlerim	8	2,2
Ağabeyim/ablam	8	2,2
Diğer	14	3,8
Toplam	365	100,0

Tablo 5'te de görüldüğü gibi katılımcıların %46,8'inin bilgisayarda oyun oynama sürelerini kendileri belirlediğini, %44,9'nun bilgisayarda oyun oynama sürelerini anne babalarının belirlediği anlaşılmaktadır. Katılımcıların neredeyse yarısının (%46,8) bilgisayarda oyun oynama sürelerini kendilerinin belirledikleri görülmüştür. Diğer yarısının da (yaklaşık olarak) bilgisayarda oyun oynama sürelerini anne babalarının belirledikleri ifade etmişlerdir.

Özellikle ergenlik döneminde bulunan bireylerin görüşlerinin alınması, ortak kararların verilmesi ve anlayışlı olunması gerekmektedir. Aile ortamında çocuklarla kurulan sağlıklı iletişim, çocuğun sağlıklı kişilik geliştirmesini sağlar, başkaları ile olumlu ilişkiler kurmasına temel oluşturur (Özpolat, 2010, s. 19). Ancak rehberlik yaparken anne babaların çocuklarına karşı tutumlarının da otoriter, baskıcı vb. değil demokratik bir tutum olması gerekmektedir. Çocuğun yetişmesinde aile içi huzur, karşılıklı anlayış, sevgi ve saygı ortamı çok önemlidir. Aile yüz yüze samimi birincil ilişkilerle bireyler arasında sevgiyi artırır, nefreti azaltır gerilimi yumuşatır, dayanışma oluşturur. Aile üyelerinin birbirini kollamalarını, karşılıklı sevgi ortamı oluşturarak huzurlu ve güvenli yaşamalarını sağlar (Kır, 2011, s. 392).

Tablo 6. Bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı

Bilgisayar oyunu oynama sıklığı	Sayı	Oran (%)
Hiçbir zaman oynamam	38	10,4
Her gün oynarım	69	18,9
Haftada 1 - 2 gün oynarım	75	20,5
Haftada 3 - 4 gün oynarım	50	13,7
Sadece hafta sonları oynarım	59	16,2
Ayda 1- 2 kez oynarım	74	20,3
Toplam	365	100,0

Tablo 6’da göre katılımcıların %10,4’ü hiçbir zaman bilgisayar oyunu oynamadığını, %18,9’u her gün bilgisayar oyunu oynadığını, %20,5’i haftada 1-2 gün bilgisayar oyunu oynadığını belirtmektedir. Araştırmanın hipotezlerinden olan “Bazı ergenler, bilgisayar oyunlarına bağımlı hale gelmiştir.” olgusu açıkça ortaya çıkmıştır. Katılımcılardan her gün bilgisayar oyunu oynadığını (%18,9) ve haftada 3-4 kez oynadığını (%13,7) belirtenlerin bilgisayar oyunu bağımlısı ya da bağımlılık yolunda olduklarını söylemek mümkündür.

Tablo 7. Her gün bilgisayar oyunu oynayanların günde kaç saat oynadıkları

Günde kaç saat bilgisayar oyunu oynadığı	Sayı	Oran (%)
Her gün oynamıyorum	208	57,0
0-1 saat	43	11,8
1-2 saat	49	13,4
2-3 saat	33	9,0
3-4 saat	17	4,7
4-7 saat	8	2,2
7 saatten fazla	7	1,9
Toplam	365	100,0

Tablo 7’den anlaşıldığı üzere katılımcıların %57’i her gün bilgisayar oyunu oynamadığını, %11,8’i 0-1 saat arasında bilgisayar oyunu oynadığını, %13,4’ü 1-2 saat arasında bilgisayar oyunu oynadığını, %9’u 2-3 saat arasında bilgisayar oyunu oynadığını belirtmiştir. Araştırmanın hipotezlerinden olan “Bazı ergenler, bilgisayar oyunlarına bağımlı hale gelmiştir.” olgusu Tablo-7’de de görüldüğü gibi açıkça ortaya çıkmıştır. Katılımcılardan her gün 2 saat ve üzeri bilgisayar oyunu oynadığını belirtenlerin (%17,8) bilgisayar oyunu bağımlısı ya da bağımlılık yolunda olduklarını söylemek mümkündür. Ayrıca, çocukların bilgisayarla meşgul olma süreleri, günde bir saati geçmemelidir (Yavuzer, 2007, s. 184).

Tablo 8. Hangi tür bilgisayar oyunu oynadıkları dağılımı

Oyun türü	Sayı	Oran (%)
Aksiyon-Macera	133	36,4
Savaş	73	20,0
Strateji	26	7,1
Futbol	28	7,7
Otomobil yarışı	16	4,4
Dövüş	7	1,9
Eğitici	20	5,5
Zeka	40	11,0
Diğer	22	6,0
Toplam	365	100,0

Tablo 8’de de görüldüğü gibi katılımcıların %36,4’ü aksiyon-macera, %20’si savaş, %7,1’i strateji, %7,7’si futbol oyunları oynadıklarını belirtmişlerdir. Böylece “bilgisayar oyunlarında en çok tercih edilen tür aksiyon-macera ve savaştır.” olgusu tabloda görülmektedir. Katılımcıların çoğunun (%56,4) aksiyon-macera ve savaş türü bilgisayar oyunu oynadıkları görülmüştür. Ergenlik döneminde olan bireylerin aksiyon ve maceraya düşkün olmaları yaşlarının bir özelliği olarak algılanabilir. Bilgisayarda

savaş oyunu oynayan ergenlerin şiddete meyilli oldukları araştırmalarda görülmüştür. Ayrıca eğitim çağındaki ergenlerin eğitici ve zeka türü oyunlara olan ilgilerin az olması da (%16,6) düşündürücüdür.

3.3. 13-14 Yaş Grubu Ergenlerin Sosyalleşme Durumları

Bu bölümde ergenlerin sosyalleşme durumlarına ilişkin anket sorularına verdikleri cevaplardan oluşan tablolara yer verilmektedir.

Tablo 9. Ders dışında hoş giden etkinlik durumları

Etkinlik türü	Sayı	Oran (%)
Kitap okumak	57	15,6
Sinemaya gitmek	91	24,9
Tiyatroya gitmek	6	1,6
Spor yapmak	45	12,3
Müzik dinlemek	66	18,1
TV seyretmek	33	9,0
İnternette gezinmek	37	10,1
Bilgisayar oyunu oynamak	30	8,2
Toplam	365	100,0

Tablo 9'dan anlaşıldığına göre katılımcıların %15,6'sı kitap okuduğunu, %24,9'unun sinemaya gittiğini, %12,3'ünün spor yaptığını, %18,1'inin müzik dinlediğini, %9'unun televizyon seyrettiklerini, %10,1'inin internette gezindiklerini, %8,2'sinin de bilgisayarda oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Katılımcılardan televizyon izleyen, müzik dinleyen, internette gezinen ve bilgisayarda oyun oynayanlarının toplamı %45,4'tür. Bu sonuç da ergenlerin neredeyse yarısının ders dışı etkinlik olarak kitle iletişim araçları ile zaman geçirdiğini ortaya koymaktadır. Gelişim döneminde bulunan ergenlerin spora ilgilerinin az olması çarpıcı bir sonuçtur.

Tablo 10. Ders dışı etkinliklere zaman ayırma durumu

Ders dışı etkinlik	Sayı	Oran (%)
Ailem ile vakit geçirmek	182	49,9
Arkadaşlar ile birlikte olmak	64	17,5
TV izlemek	26	7,1
İnternette gezmek	16	4,4
Kitap okumak	23	6,3
Müzik dinlemek	25	6,8
Bilgisayar oyunu oynamak	29	7,9
Toplam	365	100,0

Tablo 10'a göre katılımcıların %49,9'u ailesi ile vakit geçirdiğini, %17,5'inin arkadaşları ile birlikte olduğunu, %7,1'inin televizyonun izlediğini, %7,9'unun bilgisayar oyunu oynadığı görülmektedir.

Tablo 11. Bilgisayar oyunlarının ergenlerin tutum ve davranışlarında etkili olduğu ile ilgili düşünceleri

Etkileme durumu	Sayı	Oran (%)
Evet	206	56,4
Hayır	91	24,9
Kararsızım	68	18,6
Toplam	365	100,0

Tablo 11'e göre, katılımcıların %56,4'ü bilgisayar oyunlarının ergenlerin tutum ve davranışlarında etkili olduğunu, %24,9'u bilgisayar oyunlarının ergenlerin tutum ve davranışlarında etkili olmadığını, %18,6'sı da bilgisayar oyunlarının ergenlerin tutum ve davranışlarında etkili olup olmadığı konusunda kararsız olduklarını belirtmiştir. Araştırmanın hipotezlerinden olan "Ergenlerin çoğu, bilgisayar oyunlarının ergenlerin tutum ve davranışlarını etkilediğini düşündürmektedir" hipotezi doğrulanmaktadır.

Tablo 12. Bilgisayar oyunlarının, kendilerini ders çalışmaktan alıkoyması ile ilgili düşünceleri

Alıkoyma durumu	Sayı	Oran (%)
Evet	195	53,4
Hayır	133	36,4
Kararsızım	37	10,1
Toplam	365	100,0

Tablo 12'de katılımcıların %53,4'ü bilgisayar oyunlarının kendilerini ders çalışmaktan alıkoyduğunu, %36,4'ü bilgisayar oyunlarının ders çalışmaktan alıkoymadığını, %10,2'si kendilerini ders çalışmaktan alıkoyup koymadığı konusunda kararsız olduklarını belirtmişlerdir. Araştırmanın hipotezlerinden olan "Ergenlerin çoğu, bilgisayar oyunlarının kendilerini ders çalışmaktan alıkoyduğunu düşünmektedirler." olgusu açıkça görülmektedir.

Tablo 13. Cinsiyete göre bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı

		Bilgisayar oyunlarını hangi sıklıkla oynarsınız?						Toplam	
		Hiçbir zaman oynamam	Her gün oynarım	Haftada 1 - 2 gün oynarım	Haftada 3 - 4 gün oynarım	Sadece hafta sonları oynarım	Ayda 1- 2 kez oynarım		
Cinsiyet	Erkek	Sayı	16	43	24	34	34	22	173
		Oran (%)	9,2	24,9	13,9	19,7	19,7	12,7	100
	Kız	Sayı	22	26	51	16	25	52	192
		Oran (%)	11,5	13,5	26,6	8,3	13	27,1	100
Toplam		Sayı	38	69	75	50	59	74	365
		Oran (%)	10,4	18,9	20,5	13,7	16,2	20,3	100

Tablo 13'e göre araştırmanın hipotezi olan "Erkek öğrenciler, bilgisayar oyunlarını kız öğrencilerden daha fazla oynamaktadır." hipotezinin doğrulandığı görülmektedir.

Tablo 14. Babanın eğitim durumuna göre ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama süresi

		Her gün oynuyorsanız günde kaç saat bilgisayar oyunu oynarsınız?														Toplam	
		Her gün oynamıyorum		0-1 saat		1-2 saat		2-3 saat		3-4 saat		4-7 saat		7 saatten fazla			
		Sayı	Oran %	Sayı	Oran %	Sayı	Oran %	Sayı	Oran %	Sayı	Oran %	Sayı	Oran %	Sayı	Oran %		
Babanın eğitim durumu	Okuma yazma bilmiyor	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	2	100
	Okur yazar	6	66.7	1	11.1	1	11.1	0	0.0	0	0.0	1	11.1	0	0.0	9	100
	İlkokul	40	51.9	11	14.3	13	16.9	6	7.8	4	5.2	2	2.6	1	1.3	77	100
	Ortaokul	22	50.0	7	15.9	6	13.6	4	9.1	2	4.5	2	4.5	1	2.3	44	100
	Lise	69	63.3	9	8.3	11	10.1	10	9.2	8	7.3	2	1.8	0	0.0	109	100
	Üniversite	71	57.3	15	12.1	18	14.5	12	9.7	2	1.6	1	0.8	5	4.0	124	100
Toplam		208		43		49		33		17		8		7		365	

Tablo 14'e göre babası okuma-yazma bilmeyen 2 öğrenci vardır. Bu öğrencilerden birisi günde 2-3 saat arası, diğeri de 3-4 saat arasında bilgisayar oyunu oynadığını belirtmiştir. Babası okula gitmeyip ama okur yazar olan 9 öğrenci vardır. Bu öğrencilerin de 6'sı her gün bilgisayar oyunu oynamaktadır. Diğer üç öğrencinin birisi günde 0-1 saat, birisi günde 1-2 saat, birisi de günde 4-7 saat arasında bilgisayar oyunu oynadığını belirtmiştir. Babası ilkokul mezunu olan 77 öğrenci vardır. Bu öğrencilerin %51,9'u her gün bilgisayar oyunu oynamadığını, %31,2'si günde 2 saatten az, %16,9'u da günde 2 saatten fazla bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmişlerdir. Babası ortaokul mezunu olan 44 öğrenci vardır. Bu öğrencilerin %50'si her gün bilgisayar oyunu oynamadığını, %29,5'i günde 2 saatten az, %20,5'i de günde 2 saatten fazla bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmişlerdir. Babası lise mezunu olan 109 öğrenci vardır. Bu öğrencilerin %63,3'ü her gün bilgisayar oyunu oynamadığını, %18,3'ü günde 2 saatten az, %18,3'ü de günde 2 saatten fazla bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmişlerdir. Babası üniversite mezunu olan 124 öğrenci vardır. Bu öğrencilerin %57,3'ü her gün bilgisayar oyunu oynamadığını, %26,6'sı günde 2 saatten az, %16,1'i de günde 2 saatten fazla bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmişlerdir.

Tablo 14 genel olarak (okuma-yazma bilmiyor ve okur-yazar seçeneklerinin işaretleme sayısı az olduğu için değerlendirmeye alınmadan) değerlendirildiğinde babası lise mezunu olan öğrencilerin diğerlerine göre "her gün bilgisayar oyunu oynamıyorum" şeklinde belirtenlerin oranının yüksek (%63,3) olduğu görülmektedir. Günde 2 saatten fazla bilgisayar oyunu oynayanlara bakıldığında en yüksek oranın (%20,5) ortaokul mezunu babaların çocukları olduğu görülmüştür. Ayrıca babası üniversite mezunu olan öğrencilerin %4'ü de günde 7 saatten fazla bilgisayar oyunu oynadığını belirtmiştir, bu oranın diğer öğrenim seviyelerindeki oranlara göre yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 15. Annenin eğitim durumuna göre ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama süresi

		Her gün oynuyorsanız günde kaç saat bilgisayar oyunu oynarsınız?														Toplam	
		Her gün oynamıyorum		0-1 saat		1-2 saat		2-3 saat		3-4 saat		4-7 saat		7 saatten fazla			
		Sayı	Oran %	Sayı	Oran %	Sayı	Oran %	Sayı	Oran %	Sayı	Oran %	Sayı	Oran %	Sayı	Oran %		
Annenin eğitim durumu	Okuma yazma bilmiyor	1	50.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	100.0
	Okur yazar	9	64.3	2	14.3	2	14.3	0	0.0	0	0.0	1	7.1	0	0.0	14	100.0
	İlkokul	87	54.7	24	15.1	20	12.6	10	6.3	12	7.5	3	1.9	3	1.9	159	100.0
	Ortaokul	30	56.6	5	9.4	7	13.2	7	13.2	2	3.8	0	0.0	2	3.8	53	100.0
	Lise	56	65.9	7	8.2	11	12.9	6	7.1	2	2.4	3	3.5	0	0.0	85	100.0
	Üniversite	25	48.1	5	9.6	9	17.3	9	17.3	1	1.9	1	1.9	2	3.8	52	100.0
Toplam		208		43		49		33		17		8		7		365	100

Tablo 15'e göre annesi okuma yazma bilmeyen 2 öğrenci vardır. Bu öğrencilerden birisi her gün bilgisayar oyunu oynamadığını, diğeri de 2-3 saat arasında bilgisayar oyunu oynadığını belirtmiştir. Annesi okula gitmeyip ama okur yazar olan 14 öğrenci vardır. Bu öğrencilerin de 9'u her gün bilgisayar oyunu oynamaktadır. Diğer 5 öğrencinin ikisi günde 0-1 saat, ikisi günde 1-2 saat, birisi de günde 4-7 saat arasında bilgisayar oyunu oynadığını belirtmiştir. Annesi ilkökul mezunu olan 159 öğrenci vardır. Bu öğrencilerin %54,7'si her gün bilgisayar oyunu oynamadığını, %27,7'si günde 2 saatten az, %17,6'sı da günde 2 saatten fazla bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmişlerdir. Annesi ortaokul mezunu olan 53 öğrenci vardır. Bu öğrencilerin %56,6'si her gün bilgisayar oyunu oynamadığını, %22,6'sı günde 2 saatten az, %20,8'si de günde 2 saatten fazla bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmişlerdir. Annesi lise mezunu olan 85 öğrenci vardır. Bu öğrencilerin %65,9'u her gün bilgisayar oyunu oynamadığını, %21,2'si günde 2 saatten az, %12,9'u da günde 2 saatten fazla bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmişlerdir. Annesi lise mezunu olan 52 öğrenci vardır. Bu öğrencilerin %48,1'i her gün bilgisayar oyunu oynamadığını, %26,9'u günde 2 saatten az, %25'i de günde 2 saatten fazla bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmişlerdir.

Tablo 15 genel olarak (okuma-yazma bilmiyor seçeneğini işaretleme sayısı az olduğu için değerlendirmeye alınmadan) değerlendirildiğinde her gün bilgisayar oyunu oynama oranının en yüksek üniversite mezunu annelerin çocukları olduğu (%51,9), en düşük oranın da lise mezunu annelerin çocukları olduğu (%30,1) görülmüştür. Ayrıca günde 2 saatten fazla bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerinin oranının en yüksek olduğu oran, yine annesi üniversite mezunu olanların oluşturduğu orandır (%25). Bu oranlara bakıldığında annesi üniversite mezunu olanların bilgisayar oyunlarını oynama süreleri fazladır. Bu durum annenin çalışıyor olmasından dolayı, çocuğun evde tek zaman geçiriyor olmasından, annenin az ilgilenmesinden kaynaklanabilir.

4. Genel Değerlendirme ve Sonuç

Genç insanlar arasında internet ve oyun bağımlılığının en yaygın biçimi online oyun bağımlılığıdır. Bu oyunlar, gençlere ve ergenlere normal şartlarda günlük gerçek yaşamlarında elde edemeyecekleri hazları ve kendilerini ifade edebilme olanağı sağlamaktadır. Bununla birlikte oyunlarda kazanılan başarı ve aşamalar kişilere bir statü ve güçlülük duygusu yaşatmaktadır (Aydın ve Sarı, 2011, s. 3503).

Bu araştırmada elde edilen bulgulara göre; bilgisayar oyunlarının, ergenlerin aile, okul ve arkadaşlık ilişkilerini, dolayısıyla da ergenin sosyalleşme sürecini olumsuz etkilediği değerlendirilmektedir. Ayrıca 7. ve 8. sınıfa giden öğrencilerden alınan veriler ışığında bazı ergenlerin, daha çok yüz yüze iletişimden uzaklaştıkları ve bireysel bir yaşamı tercih ettikleri anlaşılmaktadır. Ergenlerin neredeyse yarısının bilgisayarda oyun oynama sürelerini kendilerinin belirledikleri görülmüştür. Bu durum iki açıdan değerlendirilmelidir. Ergenin oyun süresini kendisinin belirlemesi bir yönüyle görev ve sorumluluk gelişimi açısından olumlu bir kazanım gibi görülebileceği gibi, ergenin bilgisayarda oyun oynama süresine kimsenin karışmaması açısından değerlendirildiğinde ise ailede önemli bir sorun olarak görülebilir. Katılımcılardan her gün bilgisayar oyunu oynayanların ve haftada 3-4 gün oynadığını belirtenlerin, bilgisayar oyunu bağımlısı ya da bağımlılık yolunda olduklarını söylemek mümkündür. Katılımcıların çoğunun aksiyon-macera ve savaş türü bilgisayar oyunu oynadıkları görülmektedir. Ergenlik döneminde olan bireylerin aksiyon ve maceraya düşkün olmaları yaşlarının bir özelliği olarak algılanabilir. Bilgisayarda savaş oyunu oynayan ergenlerin şiddete meyilli oldukları araştırmalarda görülmüştür. Bununla birlikte bilgisayar oyunlarının ergenleri bireyselleştirdiği gerçeğinin yanında, ergenlerin çoğunun bilgisayarda oyunu da tek başına oynamaları sanal ortamda da bireysel olduklarını göstermektedir.

Ergenlerin yaklaşık yarısı, bilgisayar oyunlarını, aileleri ile aralarına giren olumsuz bir eylem olduğunu vurgulamaktadır. Sosyalleşme sürecinde en önemli faktör olan aile, bilgisayar oyunları ile devre dışı kalabilmekte ya da etkinliği iyice azalmaktadır. Ayrıca annesi üniversite mezunu olan öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama sürelerinin diğer öğrencilere göre daha fazla olduğu görülmüştür. Bu durum annenin çalışıyor olmasından dolayı çocuğuyla ilgilenememesinden ve çocuğun evde tek başına zaman geçirmesinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Çalışan annelerin çocuklarının bilgisayara bağımlı olmaması için daha dikkatli ve ilgili olmaları gerekmektedir.

Ergenlerin %40,5'inin bilgisayar oyunlarının kendilerini arkadaşlarıyla vakit geçirmelerinden alıkoyduğunu belirtmeleri sosyalleşme açısından önemli bir veridir. Çünkü ergenlik döneminde çok önemli olan akran ilişkileri bilgisayar oyunları ile olumsuz etkilenmektedir.

Ergenlerin çoğunun evinde bilgisayar olması, çoğunun bilgisayar oyunlarından hoşlanmaları, çoğunun günün ya da haftanın belli bir zaman dilimini bilgisayarda oyun oynamaya ayırması, en çok macera-aksiyon ve savaş türü bilgisayar oyunlarının oynanması, kardeşler ile anlaşmazlık yaşanması hatta kardeşlerin istenmemesi, çoğunun bilgisayar oyunlarının aile ve arkadaşları ile vakit geçirmelerine engel olduğunu düşünmesi ve yarısının bilgisayar oyunlarının ergenleri bireyselleştirdiğini düşünmesi bilgisayar oyunlarının ergenlerin sosyalleşmesine olumsuz etkisinin olduğunu açıkça ortaya koymaktadır.

Ergenlerin bilgisayar oyunlarına bağımlı hale gelmemeleri için çeşitli önlemler alınmalıdır. Bu konuda ergenlere, anne babalara, öğretmenlere ve yetkililere önemli görevler düşmektedir. Ergenlerin bilgisayar ve interneti etkin ve verimli kullanmaları konusunda bilinç düzeyleri artırılabilir. Okullarda medya okuryazarlığı dersi daha etkin olarak işlenebilir.

Öğretmenler ders içinde veya dışında ergenlerin bilgisayarda oyun oynama davranışlarına yönelik bilgilendirmelerde bulunup ve velileri de bilgilendirilebilir. Ders içi ve dışı etkinliklerde ergenlerin sosyalleşmesini hedefleyen görevler verilebilir. Bu açıdan bakıldığında öğretmenlerin vermiş olduğu performans ödevleri öğrencileri internet kafelere gitmeye zorunlu kılmakta ya da internet kafeye gitmesini istemeyen velilere bilgisayar almayı zorunlu kılmaktadır. Eve bilgisayar ve internet alınca anne babalık görevi bittiği düşünülmemelidir. Anne babalar, çocuklarının bilgisayarda ne yaptıklarını anlayacak ve denetleyecek kadar bilgisayar bilgisine sahip olmalıdır. Bilgisayarda oyun oynama süreleri kesin ve net olmalı, çocuklar "bilgisayar oyun çizelgesi"

ile takip edilebilir. Çocuklar ya da ergenler, bilgisayar ile odalarına hapsolmaktan kurtarılabilir. Çocuklara denetimsiz bir bilgisayar özgürlüğü sunmamalıyız. Ergenler yaşlarına ve yeteneklerine uygun sportif ve kültürel etkinliklere yönlendirilebilir.

Çocuğun sosyalleşmesinden birinci derecede sorumlu olan ailelerin, çocukların arkadaş ilişkilerinde ve dışarıda aradığı içtenliği onlara göstermesi, çocukların gelişim özelliklerini tanıyarak onlara yaklaşması, anlamaya çalışması etkili iletişim yollarını kullanması önem taşır. Ailelerin çocukları ile birlikte nitelikli birlikteliklerini artırmaları, kültür ve eğlence amaçlı gezilere çıkmaları, tiyatro izlemeleri, televizyon seyretmeleri, bu doğrultuda başta aileler ve ergenler olmak üzere toplumun tüm kesimlerinin bilinçlendirilip, bilgilendirilmeleri gerekmektedir (Can, 2008, s. 74).

Ergenlerin sosyalleşmesinde önemli bir yere sahip olan başta televizyon olarak tüm medya organlarının da çocukların gelişim dönemi özelliklerine uygun bilgilendirici yayınlar yapması sağlanabilir. Ergenlerin bireyselleşmesini değil, sosyalleşmesini özendirici yayınlar yapılabilir. Bilgisayar oyunlarının, ergenler üzerinde hem olumlu hem de olumsuz etkisinin olduğunu söylemek mümkündür. Bilgisayar oyunlarının ergenlerde olumlu etki bırakması yeterli süre oynanmasına ve yaşa uygun oyun oynanmasına bağlıdır.

Unutulmamalıdır ki, internet ve bilgisayar kullanımı bireysel ve toplumsal yaşamı dolayısıyla da ergenin sosyalleşmesini etkilemektedir, bu etkilerin olumlu olması, internet ve bilgisayarın doğru kullanmaya bağlıdır. Yeterince bilgisayar oyunu ergenler için eğlenceli ve eğitici olabilir. Uzmanlara göre, ergenler günde en fazla 2 saat bilgisayar oyunları ile meşgul olmalıdır. Bilgisayar oyunlarında tavsiye edilenden fazla zaman geçirmek bağımlılığı beraberinde getirebilir. Bilgisayar oyunlarına bağımlı ergenlerin de yaşam kalitelerinde düşme, aile ve arkadaş iletişiminde çatışmalar, ders başarısızlıkları olmaktadır. Sonuç olarak bilgisayar oyunları, ergenlerin ailesi ile kaliteli zaman geçirmesini ve yaşlıları ile arkadaş olmalarını, sosyalleşmelerini engellememelidir. Ergenlerin yetişmesinde anne babalara ve toplumsal çevreye önemli görevler düşmektedir. Anne, babalar ve çevre, interneti ve bilgisayarın doğru kullanarak çocuklara ve ergenlere örnek olabilir.

KAYNAKÇA

- Afacan, H. H. (2001). *Toplum Bilimi*. Konya: Turhan Kitabevi Yayınları.
- Akinoğlu, O. (2002). *Eğitim ve Sosyalleşme Açısından İnternet Kullanımı*, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Avcı, M. (2006). *Ergenlikte Toplumsal Uyum Sorunları*, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt:7, Sayı:1.
- Aydın, B. ve Sarı, V.S. (2011), *İnternet Addiction Among Adolescents: The Role of Self-Esteem*, Procedia Social and Behavioral Sciences, 15, pp. 3500-3505.
- Bingöl, Y. ve Tanrıver, N. (2011), *Bilgi Çağında Değişen Sosyal Hareketler: Sanal Eylemler*, Bilgi Ekonomisi ve Yönetimi Dergisi, Yılı: 2011 Cilt:6 Sayı:1 s:131-141.
- Can, N. (2008). *Gençlik Sorunlarında Medyanın Etkisi*, Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi 2, Yıl:2008, s:62-76.
- Coşgun, M. (2012). *Gençlerin Kimlik Gelişimi ve Sosyalleşme Sürecine Televizyon Dizilerinin Etkisi*, Akademik Bakış Dergisi, Sayı:28.
- Dönmezer, S. (1984). *Sosyoloji*, Ankara: 8. Baskı, Savaş Yayınları.
- Egemen, A., Yılmaz, Ö. ve Akil, İ. (2004), *Oyun, Oyuncak ve Çocuk*, ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi, Yıl:2004, Sayı:5(2), s:39-42.
- Erekmeççi, M. ve Fidan, Ş. (2012), *Oyun Tasarım Platformları: Oyunun Eğitim ve Kültüre Etkisi*, Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi, Yıl: 2012, Cilt:1, Sayı:1.
- Erikson EH. (1968). *Identity: Youth and Crisis*, New York: Norton.
- Erikson EH. (1965). *Childhood and Society*, New York: Norton.
- Erkal, E. M. (2006). *Sosyoloji (Toplum Bilimi)*, İstanbul: Der Yayınları.
- Fichter, J. (1994). *Sosyoloji Nedir*, çev: Çelebi Nilgün, Ankara: Atilla Kitabevi.
- Giddens, A. (2000). *Sosyoloji*, Ankara: Ayraç Yayınevi.
- Günüç, S. ve Doğan, A. (2013). *The Relations Between Turkish Adolescents' İnternet Addiction, Their Perceived Social Support and Family Activities*, Computers in Human Behavior, 29 , pp. 2197-2207.
- Kır, İ. (2011). *Toplumsal Bir Kurum Olarak Ailenin İşlevleri*, Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi. Cilt:10 Sayı:36 (381-404), <http://www.e-sosder.com/dergi/36381-404.pdf>, (27 Şubat 2013).
- Kök, M., Koçyiğit, S. ve Tuğluk, M., (2007). *Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun*, Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, Sayı:16, s: 324-342.
- Özdemir, M. (2009). *İlköğretim Öğretmenlerinin Aile Değerleri ve Medyanın Aile Değerlerine Etkisi Hakkındaki Görüşleri*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Özdemir, O., Özdemir, P. G., Kadak, M. T. ve Nasıroğlu, S. (2012). *Kişilik Gelişimi*, Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar-Current Approaches in Psychiatry Yıl: 2012, Sayı: 4(4), s:566-589.
- Özgüven, M. (1996). *Toplum Bilimlerine Giriş*, Bursa: Ekin Kitabevi,
- Özpolat, A. (2010). *Ailede Demokratik Sosyalleşme*, Aile ve Toplum Dergisi, sayı: Ocak, Şubat, Mart 2010, s. 9-24.
- Pepe, K. (2011). *A Study on Playing of Computer Games, Class Success and Attitudes of Parents to Primary School Students*, Educational Research and Reviews, Vol 6 (9), pp. 657-663.
- Şen, M. (2011). *Türkiye'de Ergen Profili*, Aile ve Toplum Dergisi, Ekim Kasım Aralık 2011, yıl:12, cilt:7 sayı:27 s.89-102.
- Tarhan, N. (2007). *Makul Çözüm – Aile İçi İletişim Rehberi*, İstanbul: 8.Baskı, Timaş Yayınları.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, New York: Basic Books.
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK), (2013). Ocak Mart Bülteni, <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=10880>, (01 Mart 2013).
- Yavuzer, H. (2007). *Çocuk Psikolojisi*, İstanbul: 30. Baskı, Remzi Kitabevi.
- Yazıcı, S.ve Ertem, Ü. (2006). *Ergenlik Döneminde Psiko-Sosyal Sorunlar ve Depresyon*, Aile ve Toplum Dergisi, Yıl: 8 Cilt:3 Sayı:9.

Bu sayfa bilerek boş bırakılmıştır
This page [is] intentionally left blank