

**13-14 YAŞ GRUBU ERGENLERİN BİLGİSAYAR
OYUNLARINI OYNAMA ALIŞKANLIKLARININ
VE SOSYALLEŞME DURUMLARININ
ARAŞTIRILMASI (KÜTAHYA İLİ ÖRNEĞİ)**

Ziya KÖSE

Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Doç. Dr. Hüseyin KOÇAK

Haziran, 2013

Afyonkarahisar

T.C.
AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

**13-14 YAŞ GRUBU ERGENLERİN BİLGİSAYAR
OYUNLARINI OYNAMA ALIŞKANLIKLARININ VE
SOSYALLEŞME DURUMLARININ ARAŞTIRILMASI
(KÜTAHYA İLİ ÖRNEĞİ)**

Hazırlayan

Ziya KÖSE

Danışman

Doç. Dr. Hüseyin KOÇAK

AFYONKARAHİSAR 2013

BEYAN

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduđum “13-14 Yaş Grubu Ergenlerin Bilgisayar Oyunlarını Oynama Alışkanlıklarının ve Sosyalleşme Durumlarının Araştırılması (Kütahya İli Örneđi)” adlı çalışmanın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilen eserlerden oluştuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanmıő olduđumu belirtir ve bunu onurumla dođrularım.

Ziya KÖSE

15.06.2013

TEZ JÜRİSİ KARARI VE ENSTİTÜ ONAYI

JÜRİ ÜYELERİ

Tez Danışmanı : Doç.Dr. Hüseyin KOÇAK

Jüri Üyeleri : Doç.Dr. Ethem Kadri PEKTAŞ

: Yrd.Doç.Dr.Fatma DORE

İmza

.....
.....
.....

Sosyoloji Anabilim Dalı tezli yüksek lisans öğrencisi Ziya KÖSE'nin "13-14 Yaş Grubu Ergenlerin Bilgisayar Oyunlarını Oynama Alışkanlıklarının ve Sosyalleşme Durumlarının Araştırılması (Kütahya İli Örneği)" başlıklı tezini değerlendirmek üzere 24.06.2013 günü saat 15:00'da Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca yukarıda isim ve imzaları bulunan jüri üyeleri tarafından değerlendirilerek kabul edilmiştir

Prof. Dr. Selçuk AKÇAY
MÜDÜR

ÖZET

13-14 YAŞ GRUBU ERGENLERİN BİLGİSAYAR OYUNLARINI OYNAMAYA ALIŞKANLIKLARININ VE SOSYALLEŞME DURUMLARININ ARAŞTIRILMASI (KÜTAHYA İLİ ÖRNEĞİ)

Ziya KÖSE

AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI

Haziran 2013

Danışman: Doç. Dr. Hüseyin KOÇAK

Günümüzde bilgisayar oyunları, ergenlerin hayatlarında önemli bir yere sahiptir. Ergenlerin, arkadaşlık ve aile iletişimi her geçen gün değişmektedir. Bilgisayar oyunlarının ergenler üzerinde çeşitli etkileri olduğuna ilişkin pek çok araştırma yapılmıştır.

Bu tezin temel amacı; 13-14 yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarının ve sosyalleşme durumlarının araştırılmasıdır. Bu amaç doğrultusunda bilgisayar oyunları oynayan ergenlerin sosyalleşme düzeyleri incelenmiştir.

Araştırmada veri toplamak amacıyla, Kütahya ilinde örneklem olarak seçilen 365 yedinci ve sekizinci sınıf ortaokul öğrencisine anket uygulanmıştır. Veriler, istatistik programında analiz edilerek bulgular elde edilmiştir. Elde edilen bulgulara göre, bilgisayar oyunlarının ergenlerin aile, okul ve arkadaşlık ilişkilerini dolayısıyla da ergenlerin sosyalleşmesini olumlu ve olumsuz etkilediği görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Ergenlik, Sosyalleşme, Bilgisayar Oyunları

ABSTRACT

THE RESEARCH ON 13- 14 AGE GROUP ADOLESCENTS' HABITS of PLAYING COMPUTER GAMES AND SOCIALISING STATUS

(THE CASE of KÜTAHYA)

Ziya KÖSE

AFYON KOCATEPE UNIVERSITY

THE INSTITUTE of SOCIAL SCIENCES

DEPARTMENT of SOCIOLOGY

JUNE 2013

Advisor: Assoc. Prof. Hüseyin KOÇAK

Nowadays, computer games, have important roles in the lives of adolescents. Adolescents' communication with friends and family are changing day by day.

The main purpose of this study is to research 13-14 age group adolescents' habits of playing computer games and their socialising status. For this purpose, the levels of socialization of adolescents who play computer games were examined.

To collect data for the research, Kütahya province a questionnaire has been applied to the 365 seventh and eighth grade secondary school students selected as the sample. The data have been analyzed with statistics program and results have been obtained. According to the findings of this research, it has been seen that computer games affect adolescents' family, school and friendship relations, and thus their socialization positively or negatively.

Key Words: Adolescence, Socialization, Computer Games,

ÖNSÖZ

Günümüz ergenlerinin gelişim sürecinde kitle iletişim araçlarının yeri yadsınamaz bir gerçektir. Kitle iletişim araçlarının ergenler üzerinde hem olumlu hem de olumsuz etkisinin olduğu birçok araştırma ve bilimsel toplantılarda dile getirilmektedir.

Yapılan bu çalışmada, ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme durumları araştırılmıştır. Araştırma sonucunda ergenlerin sosyalleşme sürecinde bilgisayar oyunlarının çok önemli bir yere sahip olduğu saptanmıştır. Bilgisayar oyunlarının, ergenlerin sosyalleşmesini engelleyici etkisinin olduğunu söylemek daha doğru olacaktır. Araştırma sonuçları, uzun süre bilgisayar oyunu oynayan ergenlerin aileleriyle iletişim sorunu yaşadığını, arkadaşlarıyla uzun zaman geçiremediklerini ortaya koymuştur.

Bilgi ve tecrübesiyle beni her zaman destekleyen, güven verici, içten ve profesyonel yaklaşımıyla bana ışık tutan tez danışmanım Sayın Doç.Dr. Hüseyin KOÇAK'a teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca, bu zorlu süreç boyunca manevi destekleriyle daima yanımda olan başta eşim olmak üzere tüm dostlarıma, sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

BEYAN	ii
TEZ JÜRİSİ KARARI VE ENSTİTÜ MÜDÜRLÜĞÜ ONAYI	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLOLAR.....	x
KISALTMALAR	xiii
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

ERGENLİK, SOSYALLEŞME, OYUN

VE BİLGİSAYAR OYUNLARI

1. ERGENLİK DÖNEMİ	3
1.1. ERGEN VE ERGENLİK KAVRAMI	5
1.2. ERGENLİK DÖNEMİ ÖZELLİKLERİ	6
1.2.1. Ergenlikte fiziksel ve cinsel gelişim	8
1.2.2. Ergenlikte zihinsel (bilişsel) gelişim	9
1.2.3. Ergenlikte duygusal gelişim	10
1.2.4. Ergenlikte toplumsal gelişim.....	11
1.2.5. Ergenlikte ahlaki gelişim	12
2. SOSYALLEŞME	13
2.1. SOSYALLEŞMENİN TANIMI	14

2.2. SOSYALLEŞMENİN FONKSİYONLARI.....	16
2.3. SOSYALLEŞME SÜRECİNE ETKİ EDEN FAKTÖRLER	17
2.3.1. Aile	17
2.3.2. Akran grupları	19
2.3.3. Toplumsal çevre	20
2.3.4. Eğitim	21
2.3.5. Kitle iletişim araçları	22
3. OYUN	24
3.1. OYUNUN TANIMI.....	24
3.2. OYUN TÜRLERİ	28
3.3. OYUNUN BİREYLERİN SOSYALLEŞMESİNDEKİ ÖNEMİ.....	30
4. BİLGİSAYAR OYUNU	31
4.1. BİLGİSAYAR OYUNUNUN TANIMI	32
4.2. BİLGİSAYAR OYUNLARININ TARİHİ	34
4.3. BİLGİSAYAR OYUNLARININ TÜRLERİ	36

İKİNCİ BÖLÜM

TÜRKİYE’DE ERGENLERİN BİLGİSAYAR OYUNU OYNAMA

ALİŞKANLIKLARININ SOSYALLEŞME İLE İLİŞKİSİ

1. TÜRKİYE’DE YAPILAN BENZER ÇALIŞMALAR	42
2. DÜNYADA YAPILAN BENZER ÇALIŞMALAR	51

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ERGENLERİN BİLGİSAYAR OYUNU OYNAMA ALIŞKANLIKLARININ VE SOSYALLEŞME DURUMLARININ ARAŞTIRILMASI

1. PROBLEM DURUMU	56
2. ARAŞTIRMANIN KONUSU	56
3. ARAŞTIRMANIN AMACI	57
4. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ	57
5. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI	58
6. ARAŞTIRMANIN HİPOTEZLERİ	58
7. TANIMLAR	59
8. ARAŞTIRMANIN MODELİ	59
9. EVREN VE ÖRNEKLEM	60
10. VERİLERİN TOPLANMASI	61
11. VERİLERİN ANALİZİ	62
12. BULGULAR VE YORUMLAR	62
12.1. DEMOGRAFİK ÖZELLİKLER.....	62
12.2. ERGENLERİN BİLGİSAYAR OYUNU OYNAMA ALIŞKANLIKLARI	65
12.3. 13-14 YAŞ GRUBU ERGENLERİN SOSYALLEŞME DURUMLARI.....	80
12.4. BAZI ANKET SORULARININ KARŞILAŞTIRMALI OLARAK İNCELENMESİ.....	88
SONUÇ VE ÖNERİLER	95
KAYNAKÇA	112
EKLER	125

TABLÖLAR

Tablo 1: Arařtırmanın örnekleme grubunu oluřturan ergenlerin devam ettikleri sınıf ve cinsiyetlerine göre daęılımı	61
Tablo 2: Cinsiyetlerine göre daęılımı	62
Tablo 3: Sınıflarına göre daęılımı	62
Tablo 4: Kardeř sayıları daęılımı	63
Tablo 5: Babanın eęitim durumu daęılımı	63
Tablo 6: Annenin eęitim durumu daęılımı	64
Tablo 7: Aile aylık gelir daęılımı	64
Tablo 8: Anne babanın yařama ve birlikte olma durumu daęılımı	65
Tablo 9: Evde bilgisayar olma durumu daęılımı	65
Tablo 10: Evde internet olma durumu daęılımı	66
Tablo 11: Kendine ait cep telefonu olma durumu daęılımı	67
Tablo 12: Cep telefonlarından oyun oynama durumu daęılımı	67
Tablo 13: İnternet kafelere veya bilgisayar oyun salonlarına gitme durumları daęılımı	68
Tablo 14: Daha önce bilgisayar oyunu oynama durumları daęılımı	68
Tablo 15: Kaç yıldır bilgisayarda oyun oynadıkları daęılımı	69
Tablo 16: Bilgisayar oyunlarını sevme durumu daęılımı	69
Tablo 17: Bilgisayarda oyun oynamak için kardeř ya da aęabey/abla ile anlaşmazlık yařama durumu daęılımı	70
Tablo 18: Bilgisayarda daha fazla oyun oynamak için kardeř ya da aęabey/ablasının olmamasını isteme durumu daęılımı	71
Tablo 19: Bilgisayarda oyun oynama sürelerini kimin belirledięi daęılımı	72
Tablo 20: Bilgisayarda oyun oynama süresine karıřan olmasaydı daha çok oynama durumu daęılımı	73

Tablo 21: Aile, arkadaş ve bilgisayar oyunu tercihleri dağılımı.....	74
Tablo 22: Bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı dağılımı	75
Tablo 23: Her gün bilgisayar oyunu oynayanların günde kaç saat oynadıkları dağılımı.....	76
Tablo 24: Haftada kaç saat bilgisayar oyunu oynadıkları dağılımı	78
Tablo 25: Hangi tür bilgisayar oyunu oynadıkları dağılımı.....	79
Tablo 26: Bilgisayar oyunlarını oynama biçimleri dağılımı	80
Tablo 27: Ders dışında hoş giden etkinlik durumları dağılımı.....	81
Tablo 28: Ders dışı etkinliklere zaman ayırma durumu dağılımı	82
Tablo 29: Bilgisayar oyunlarının ergenlerin tutum ve davranışlarında etkili olduğu ile ilgili düşüncelerinin dağılımı	83
Tablo 30: Bilgisayar oyunlarının, kendilerini aileleriyle vakit geçirmelerinden alıkoyması ile ilgili düşüncelerinin dağılımı	84
Tablo 31: Bilgisayar oyunlarının, kendilerini arkadaşlarıyla vakit geçirmelerinden alıkoyması ile ilgili düşüncelerinin dağılımı	85
Tablo 32: Bilgisayar oyunlarının, kendilerini ders çalışmaktan alıkoyması ile ilgili düşüncelerinin dağılımı.....	86
Tablo 33: Bilgisayar oyunlarının, ergenleri bireyselleştirdiği ile ilgili düşüncelerinin dağılımı	87
Tablo 34: İnternet kafelere veya bilgisayar oyun salonlarına gitme durumunun cinsiyete göre dağılımı	88
Tablo 35: Cinsiyete göre bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı dağılımı.....	89
Tablo 36: Bilgisayar oyunlarını oynama sıklığının ailenin aylık gelire göre dağılımı	90
Tablo 37: Bilgisayarda daha fazla oyun oynamak için kardeş ya da ağabey/ ablasının olmamasını isteme durumunun cinsiyete göre dağılımı	92

- Tablo 38:** Bilgisayarda oyun oynamak için kardeřiyle ya da ağabeyiyle/ablasıyla anlaşmazlık yaşama durumunun cinsiyete göre dağılımı..... 92
- Tablo 39:** Bilgisayarda oyun oynamak için kardeřiyle ya da ağabeyiyle/ablasıyla anlaşmazlık yaşama durumunun kardeş sayılarına göre dağılımı 93
- Tablo 40:** Bilgisayarda daha fazla oyun oynamak için kardeşinin ya da ağabeyinin ya da ablasının olmamasını isteme durumunun kardeş sayılarına göre dağılımı..... 94

KISALTMALAR DİZİNİ

ABD	:	Amerika Birleşik Devletleri
AKÜ	:	Afyon Kocatepe Üniversitesi
ark.	:	Arkadaşları
C.	:	Cilt
Çev	:	Çeviren
e-posta:	:	Elektronik Posta
IP	:	İnternet Protokolü
KKTC:	:	Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti
MEB	:	Milli Eğitim Bakanlığı
S	:	Sayı
s.	:	Sayfa
SBE	:	Sosyal Bilimler Enstitüsü
TC	:	Türkiye Cumhuriyeti
TDK	:	Türk Dil Kurumu
TL	:	Türk Lirası
TÜİK	:	Türkiye İstatistik Kurumu
TV	:	Televizyon
vb	:	Ve benzeri
vd	:	Ve diğerleri
www	:	World Wide Web (Dünyayı Çevreleyen Ağ)

GİRİŞ

Bireyler ve toplumlar devamlı bir deęişim içerisinde. İçinde bulunduđumuz çağ çok farklı adlarla anılmaktadır. Günümüz çağı “bilim çağı”, “bilgi çağı”, “teknoloji çağı”, “iletişim çağı” gibi isimlerle nitelendirilmektedir. Günümüz çağının adı ne olursa olsun, teknolojik gelişmeler baş döndürücü seviyededir. Teknoloji, her geçen gün hatta her geçen saat deęişmektedir. Teknolojik gelişmeler bireylerin ve toplumların yaşam şekillerini, biçimlerini, kültürlerini, ekonomilerini, algılarını deęiştirmekte ve onlara yeni tarzlar, algılar oluşturmaktadır. Teknolojik deęişmelerin, bireyi ve toplumu etkilediđi tartışılmaz bir gerçektir.

Teknolojik deęişimlerin bireye ve topluma hem olumlu hem de olumsuz etkileri vardır. Teknolojik deęişimlerin ne kadar olumlu ya da ne kadar olumsuz olduđunu nicel olarak net rakamlarla vermek mümkün deęildir. Çünkü teknolojinin bireylere ve topluma etkisi, kullanma biçimine göre deęişmektedir.

Kuşkusuz teknolojik deęişimlerden en çok etkilenen bireyler, ergenlerdir. Kimliđini henüz oluşturamamış ergenler çevresel faktörlerden daha fazla etkilenmektedir. Yetişkinliđe geçiş öncesi dönem içinde olan ergenler, bunalımlı ve duygusal yapıları aldıkları kararlarda etkili olabilmektedir. Bundan dolayı da, ergenlerin, çevresel etmenlerden hem olumlu hem de olumsuz etkilenmeleri söz konusu olmaktadır.

Günümüzde ergenlerin gelişim sürecinde kitle iletişim araçlarının yeri ve önemi yadsınamaz bir gerçektir. Kitle iletişim araçlarının ergenler üzerinde hem olumlu hem de olumsuz etkisinin olduđu deęişik ortamlarda dile getirilmektedir. Kitle iletişim araçlarından olan bilgisayarın ergenler üzerinde etkisi çok fazladır.

İçinde bulunduđumuz dönemde bilgisayar ve internet, çođu eve girmiş ve vazgeçilmez hale gelmiştir. Bilgisayar alımının ve evlere internet bađlatılmasının nedenlerinden birisi de; anne babaların, bilgisayar ve interneti çocuklarının ders başarılarını artırıcı bir yardımcı kaynak olarak görmeleridir. Bazı dar gelirli ailelerde

bile bilgisayar ve internetin olduđunu grmekteyiz. Anne babaların “biz grmedik çocuklarımız grsn”, “yeter ki çocuklarımız okusun, gmleđimi bile satarım” dşncesi iinde olmaları, bilgisayar ve internet kullanımını hızlandırmaktadır. Ders başarısını arttırmak iin alınan bilgisayarlar, iyi denetim sađlanamadıđında pahalı bir oyun aracı haline gelebilmektedir.

Bilgisayar oyunları gnmzde ergenler zerinde ciddi etkilere sahip bir boř zaman geirme ve eđlence aracıdır. Ergenlerin bilgisayar oyunlarına dřknlđ karřısında anne babalar ve đretmenler aresiz kalabilmektedir. Bundan dolayı ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının ve sosyalleřme durumlarının arařtırılması alıřmamızı nemli kılmaktadır.

Bu alıřmada ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının ve sosyalleřme durumlarının arařtırılması amalanmıřtır. Bu erevede ncelikle alıřmaya konu olan kavramlar ayrıntılı olarak aıklanmıřtır. Daha sonra arařtırma konusu ile ilgili dnyada ve Trkiye’de yapılan alıřmalara yer verilmiřtir. Son blmde de arařtırma yntemi, bulgular ve yorumlara yer verilmiřtir. Sonu blmnde de arařtırma sonularına ve nerilere yer verilmiřtir.

BİRİNCİ BÖLÜM

ERGENLİK, SOSYALLEŞME, OYUN VE

BİLGİSAYAR OYUNLARI

Bu bölümde, araştırmaya konu olan kavram ve terimlerin açıklamaları, nitelikleri ve türleri incelenmektedir. Ergenlik, sosyalleşme, oyun ve bilgisayar oyunları kavramları ayrıntılı olarak incelenmiştir.

1. ERGENLİK DÖNEMİ

Günümüz sosyolojisi, konularına göre günden güne uzmanlaşmaktadır. Ergenlik dönemi, sosyoloji alanları içerisinde “Gençlik Sosyolojisi” uzmanlık dalı içerisinde yer almaktadır. Gençlik konusundaki ilk sosyolojik araştırmalar, özellikle şu dört konu üzerinde yoğunlaşmaktadır. Bunlar Eisenstadt ve Coleman'ın çalışmalarıdır; Gençlik yaşamında arkadaş gruplarının önemi, Gençlik kültürleri ve gençlik alt kültürlerinin anlamı, nedenleri ve işlevleri, Kuşaklararası ilişkilerin nedenleri, örnekleri ve sonuçları, Toplumsal değişim dönüşümlerinde genç katılımının tarihsel ve siyasal önemi.

Ülkemizde gençliğin sosyolojik olarak ele alınmasına, eğitim bilimcilerin ve gelişim psikologlarının önemli katkıları olmuştur. Onların kendi açılarından gençliğe bakışları, gençliğe toplumsal ve kültürel açıdan da bakış gereksinimini doğurmuştur. Ülkemizdeki gençlik sosyolojisi çalışmaları kuramsal olarak değil, daha çok uygulamalı çalışmalardan oluşmuştur (Tezcan, 1997:1-4).

Gelişim, organizmanın döllenmeden başlayarak bedensel, zihinsel, dil, duygusal, sosyal yönden, belli koşulları olan en son aşamasına ulaşmaya kadar sürekli ilerleme kaydeden değişimdir (Senemoğlu, 2012:3).

Gelişim psikolojisi açısından baktığımızda, insan yaşamı, dişi üreme hücresi ve erkek üreme hücresinden gelen 23'er kromozomun birleşip 46 kromozomlu tek bir hücrenin oluşumu ile başlar. Bu başlangıçla insan, ilk olarak biyolojik çevreye sahip olur. İlerleyen günlerde buna psikolojik ve toplumsal çevre de eklenir. İnsan

yaşamını kuşatan bu üç yapı, daha başlangıçtan itibaren insanı etkilemeye ve kişilik yapısını belirlemeye başlar. İnsanın yaşamı boyunca uyumlu, normal ya da sağlıklı bir ömür geçirmesi, bu üç yapının birbirleriyle dengeli bir etkileşim içinde olmalarıyla ilgilidir. Çünkü herhangi birindeki bir dengesizlik diğerlerini de etkileyip birey açısından bir uyumsuzluğa neden olabilir (Avcı, 2006:40).

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 ve ark. 2012:571).

Gerek dünyada gerekse de ülkemizde yaşanmakta olan hızlı değişim süreci sadece teknolojik ve ekonomik şartlarla sınırlı kalmayıp sosyal ve kültürel alanları da etkilemektedir. Aile kurumu da, bu değişimde etkilenen kurumların başında gelmektedir. Geleneksel aile tipinden çekirdek aile tipine geçiş döneminde çeşitli problemler yaşanmaktadır. Özellikle ergenlik dönemindeki bireyler hızlı değişimlerden çok etkilenmektedirler.

Erikson'a göre, insanın yaşamında belli başlı sekiz kritik dönem vardır. Her dönemde de atlatılması gereken bir kriz, bir çatışma bulunmaktadır. Gelişim dönemlerinde karşılaşılabilecek olan karmaşaların bir felaket olmadığını; buna karşın bireyin potansiyellerini gerçekleştirebilmesi için bunun hassas bir dönüm noktası olduğunu belirtir. Bireyin bu karmaşalarla başa çıkabildiği oranda daha sağlıklı bir kişilik yetiştirebileceğine inanılır. Böylece birey daha sonraki gelişim dönemlerindeki karmaşalarla da baş edebilmek için sahip olması gereken donanımı kazanmış olmaktadır. Araştırmanın kapsamına dâhil olan ergenlik dönemi, "Kimliğe

karşı kimlik bocalaması (12-17 yaş)” olarak isimlendirilmiştir (Özdemir ve ark. 2012:572).

Ergenlik dönemi, yaşam çizgisinde en kritik dönemlerden birisi olarak kabul edilmektedir. Ergenlikte birey fiziksel, sosyal, duygusal, bilişsel ve kişilik gelişimindeki hızlı değişimlerle kendini ortaya koyarken, ergenler, gündelik yaşamlarında yaptıkları tercihlerle de var olmaya başlarlar. Söz konusu bu farklılıklarda ergenin yaşadığı çevrenin, sosyo-ekonomik özelliklerin, daha özelde ailelerin sunduğu yaşam biçimlerinin ve cinsiyetin önemli etkenler arasında yer aldığı söylenebilir (Atay, 2011:7).

1.1. ERGEN VE ERGENLİK KAVRAMI

Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlükte, Ergen; 1.Döl verebilecek duruma gelmiş olan, erin, yeni yetme, akıl baliğ, baliğ, (www.tdk.org.tr, 1 Mart 2013).

Dünya Sağlık Örgütü, 10-19 yaş grubunu “ergen”, 10-24 yaş grubunu da “genç insan” olarak tanımlamaktadır (Erbil, 2006:7).

Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları bildirisinde (1. Madde), çocuğa uygulanabilecek kanunlara göre daha erken reşit olma durumu hariç, 18 yaşını doldurmamış her insan çocuk sayılmıştır. Ancak ülkemizde 0–14 yaş arası çocukluk dönemi, 15–25 yaş arası ise ergenlik dönemi olarak tanımlanmıştır (Kaya, 2008:162).

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

Ergenlik, baştan sona kadar hep aynı biçimde giden, tekdüze değişikliklerin olduğu bir dönem değildir. Kendi içinde çok farklı değişiklik ve belirsizlikleri içermektedir. Bu yüzden, ergenliği kendi içinde dönemlere ayırarak incelemek daha uygundur. Ön ergenlik; 11–12 yaşlar ile 14 yaş arasında, hızlı değişimlerin gerçekleştiği, erinlik diye de adlandırılan dönemdir. Orta ergenlik; 15–17 yaşlar arasında, hızlı değişimlerin yaklaşık olarak tamamlandığı bir dönemdir. Son

ergenlik ise; 18–21 yaşlar arasında, ergenin tam bir yetişkin görünüşüne ulaştığı ve yetişkin rollerini üstlenme durumuyla yüzleştiği bir dönemdir. Ergenlik dönemi, yaklaşık olarak 12 yaş civarında başlar. Ancak, bu dönemin bitişini kesin sınırlarla çizmek çok kolay değildir (Dinç, 2010:26).

Yavuzer (2007:262) çocukların hayatında en önemli dönüm noktalarından birinin ergenlik dönemi olduğunu belirterek, ergenliği en genel tanımı ile çocukluktan yetişkinliğe bir geçiş dönemi olarak tanımlamaktadır. Ericson'a göre ergenlik dönemi, ergenin kendini ve toplumdaki rollerini tanıdığı bir dönemdir (Yazıcı ve Ertem, 2006:7).

İnsan yaşamında her dönemin ayrı bir önemi vardır. Ancak biyolojik, psikolojik ve toplumsal açıdan hızlı ve önemli değişmelerin olduğu süreç kuşkusuz ergenlik dönemidir. Vücutta boy ve ağırlık artışı ile yapı ve işleyişlerin olgunlaşmasının yanında, inişli çıkışlı duygulanımlar, bozulan ilişkiler, çevreden kolay etkilenme, toplumda bir rol sahibi olmaya çabalama vb. özelliklerin görüldüğü bu sürecin bireyin kişiliğinin oluşumundaki önemli bir dönem olduğu söylenebilir (Avcı, 2006:39).

Literatürde ergenlikle ilgili farklı kriterleri göz önüne alarak yapılan tanımlara rastlanmaktadır. Birleşmiş Milletler örgütü, 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, 2006:40).

1.2. ERGENLİK DÖNEMİ ÖZELLİKLERİ

Gelişim özellikleri bakımından erenlik, bedensel ve cinsel gelişmenin, olgunlaşmanın yoğun olduğu bir dönemdir. Ergenlik ise, bu gelişmelerin yanında toplumsal, duygusal ve düşünsel gelişmenin olduğu, kişiliğin bütünleştiği ve benlik bilincinin kazanıldığı dönemdir. Ergen, kendini sorgulamaya başlar ve sorularına yanıt arar. Dönemin sonlarında, yeni bir kimlik kazanılır ve benlik bilinci oluşur. Kısaca ergenlik, erenlikle başlayan, bireyin fiziksel ve ruhsal yönden olgunlaştığı, arkadaşları tarafından kabul edildiği ve bağımsızlığını kazandığı bir

gelişim dönemidir. Bu yıllarda düşünce düzenli ve soyut bir nitelik kazanır. Ergenler, bir sorunun çözümünde, tüm olasılıkları dikkate alarak varsayımsal durumlar hakkında mantıklı çıkarsamalar yapabilirler (Dönmezer, 2001:120). Ergenlik dönemi, fiziksel değişimlerin yanı sıra bilişsel ve sosyal değişimleri de içerir. Bu dönemde ergenler, gelişen bedensel özelliklerini kabul ederek, uyum sağlamaya çalışırlar. Kendi bedensel görünüşüne ve özelliklerine ilişkin duygu ve düşünceler geliştirirler. Böylece, kendi beden yapılarına yönelik beden imgeleri gelişir (Ceyhan, 2002:44).

Erikson'un psikososyal gelişim kuramına göre, ergenlikte kazanılması gereken temel özellik kimlik gelişimidir. Sağlıklı bir kimlik hissini temelinde, daha önceki evrelerin başarılı bir şekilde yaşanması yatmaktadır. Bu dönemde ergen kim olduğu, ne yapmak istediği ve yaşamına nasıl yön verebileceği sorularına cevap arar. Ergen, bir taraftan toplumca kabul gören değer ve amaçlara yönelme baskısı, diğer taraftan vücudundaki hızlı fizyolojik gelişimin neden olduğu biyokimyasal değişimlerle başa çıkma gibi sorunlar ile karşı karşıyadır. Bu nedenle ergenlik, çatışma ve karmaşaların yaşandığı bir dönemdir (Özdemir ve ark. 2012:585).

Başarılı çocukların genellikle aile ilişkilerinin iyi olduğu ailelerden yetiştiği görülmektedir. Aile içi başarılı iletişim, mutlu bireylerin oluşumunu sağlamaktadır (Yavuzer, 2007:140).

İnsan yaşamının önemli dönemlerinden biri olan ergenlik çağı, ergen açısından birçok sorunun da yaşandığı bir dönemdir. Biyolojik, psikolojik değişme ve gelişmeler sonucunda ortaya çıkan sorunlara, aile, okul ve arkadaş çevresinde yaşanan toplumsal sorunların da eklenmesi, ergenlik çağını sıkıntılı bir dönem haline getirmektedir (Avcı, 2006:39).

Kimi ergenler yaşlılarından daha önce ani ve hızlı bir bedensel büyümeyle ikincil cinsiyet özelliklerini kazanırlar. Ergenlerdeki bu fiziksel değişim, erken olgunlaşma olarak nitelendirilir. Kimi ergenler ise, yaşlılarından daha sonraki bir zamanda bu büyümeyi gerçekleştirebilirler. Bu durum, geç olgunlaşma olarak adlandırılır. Ergenlerin aynı yaşta olmalarına karşın, yaşlılarından bedensel olarak farklı olduklarını görmeleri, onların kendilerine ilişkin duygularını ve çevresindekilerle iletişimlerini etkileyebilmektedir. Geç olgunlaşan erkeklerle erken

olgunlaşan kızlar uyum güçlükleri yaşamaktadırlar. Bu güçlüklerin yaşanmasında, ana-baba, öğretmen ve akranların tutumu ve kültürün beklentileri önemli derecede belirleyici olmaktadır (Ceyhan, 2002:45).

Ergenlik dönemindeki evrelere bakıldığında, 12–15 yaşlar arasında karşıtlık, dengesizlik olgularının ağır bastığı olumsuz bir dönem olarak tanımlanmaktadır. 16–21 yaşlar arası ise olumluluk dönemi olarak kabul edilmektedir (Yavuzer, 2007:279).

Sağlıklı ilişkiler sisteminin yer aldığı bir toplumun oluşabilmesi ve ergenlik çağında yaşanan sıkıntıların “döneme özgü geçici sorunlar” olarak kalabilmesi için, bu sorunların ergene en az zarar verebilecek şekilde başta aile olmak üzere, toplumsal çevrenin desteğiyle çözülmesini gerekli kılmaktadır (Avcı, 2006:39).

1.2.1. Ergenlikte Fiziksel ve Cinsel Gelişim

Ergenlik dönemi kız ve erkeklerde farklılık gösterir (Koç, 2004:234). “Erkekler, kızlardan 1–2 yıl sonra ergenliğe girer, büyüme ve cinsel olgunlaşmalarını 1–2 yıl geç tamamlarlar” (Yörükoğlu, 2000a:382). Erkek ve kız öğrenciler arasındaki benzerlikler 11 yaşından itibaren azalmaya başlar (Çakmaklı, 2012:25). Çocukluk döneminde genellikle erkekler kızlardan biraz daha uzun ve ağırdır. Ancak, on yaşından sonra yaklaşık on beş yaşına kadar kızların boy ve ağırlıkları, erkek yaşlılarının boy ve ağırlıklarını geçer. Lise yıllarının başlangıcında kızlar erkeklere göre daha uzundur. Ancak erkekler bir iki yıl içinde bu farkı kapatır hatta geçerler (Dinç, 2010:27).

Büyüme atılımı sırasında hızlı değişimler, beden yapısında büyük farklılıklara sebep olur. Eller ve ayaklar çoğu zaman bedenin diğer bölümlerinden daha çabuk gelişir. Bu hızlı ve orantısız büyüme, beden organları arasındaki eşgüdümün bozulmasına ve geçici bir sakarlığa neden olabilir. Ancak ergen, bir süre sonra yeni beden ölçülerine uygun bir denge ve beceri kazanır (Dönmezer, 2001:152).

Ergenliğin başlamasıyla beraber genellikle ergenleri hazırlıksız yakalayan bu biyo-fizyolojik değişmelerin bazı psikolojik sıkıntılara yol açmaması için onları bu konularda bilgilendirmek yararlı olabilir. Diğer taraftan bazı ergenlerde bu süreç

daha geç başlayabilmektedir. Bu durumda ergenleri, bireysel farkların varlığı ve gelişme ve değişmelerin herkeste değişik düzeylerde olabileceği konularında bilgilendirmek de onların kaygılarını azaltmada önemli olabilir (Avcı, 2006:41).

1.2.2. Ergenlikte Zihinsel (Bilişsel) Gelişim

Piaget, bilişsel gelişimde dört evreye ayırmıştır. Bunlar duyuşal-hareket dönemi (0–2 yaş), işlem öncesi dönem (2-7 yaş), somut işlem dönemi (7-11 yaş) ve soyut işlem dönemidir (11-12 yaş ve üstü) (Özdemir ve ark. 2012:574). Araştırmanın kapsamına dahil olan ergenlik dönemi, Piaget'in evrelerinden soyut işlem dönemine (11–12 yaş ve üstü) denk gelmektedir.

Ergenlikte bilişsel gelişim zor bir süreçtir. Yeni araştırmalar, ergen beyinlerinin beyin hücresi üretmeye devam ettiklerini ve aktif olarak kullanılmayan bağlantıları kestiklerini göstermiştir. Manyetik rezonans görüntüleme çalışmaları bize ergen beyinlerinin farklı kısımlarının çevreden gelen uyarılarla nasıl aktif hale geldiklerini ve farklı tipteki zihinsel görevler üstlenildiğinde hangi kısımların hareketlendiğini göstermiştir. Yıllardır bilişsel gelişimin, olgunlaşmanın en üst seviyede yaşandığı ve pek çoğumuzun soyut düşünme yapısına sahip olduğu ve diğer kişilerin düşüncelerini analiz edebildiği, eleştirel özellikler ve problem çözme, sosyal beceri gelişimi, ahlaki muhakeme, empati ve dürtü kontrolünün geliştiği ergenliğin son döneminde biçimsel ve sıradan şekilde meydana geldiği düşünülmüştür (Gül, 2009:84).

Ergenin bilişsel alandaki değişimlerinin ergen insanın psikolojik gelişimine ve toplumsal ilişkilerine kadar uzanan etkileri vardır. Ergenlik döneminde düşüncenin genişlemesinin etkisi ergenin gelişimi ve davranışı üzerinde erinlik kadar belirgin ve önemlidir. Bir anlamda ergenlik dünyaya ilişkin daha karmaşık ve gelişmiş çıkarsamaların gelişimi için kritik bir dönemdir (Steinberg, 2007:250).

Ergenlik döneminde birey, somut düşünmeden soyut düşünmeye ulaşır. Bunun sonucunda ergenin dış dünyayı algılaması değişikliğe uğrar, ergen, olayları daha çok sorgulamaya ve farklı açılardan bakmaya başlar; kendisi ve dünya hakkında daha fazla düşünür, tartışmacı, idealist ve eleştirici olur (Avcı, 2006:41).

Ergenler bilişsel olarak farklı bir yapıdadırlar, çünkü artık soyut kavramları

daha çok düşünmeye, daha karmaşık problemler çözmeye, diğer kişilerin bakış açılarını anlamaya başlar ve önceki durumlarına göre ahlaki ve etik bakımdan daha yüksek bir sağduyuya sahip olurlar (tabi bu kesinlikle en yüksek sağduyu seviyesine sahip oldukları anlamına gelmez). Son yapılan araştırmalara göre beyin gelişimi ergenlik boyunca devam eder ve gençlik dönemine kadar sürer (Gül, 2009:80).

1.2.3. Ergenlikte Duygusal Gelişim

Oldukça uzun ve dengeli bir davranış döneminden sonra çocuk, kendini ansızın dengesiz ve düzensiz bir evre olan “ergenlik dönemi”nin eşiğinde bulur. Ergenin duygusal dünyasında bazı çelişkiler dikkat çeker. Yalnızlıktan duyulan hazzın yanı sıra bir gruba katılma özlemi, yetişkini hor görme ama ona dayanma, endişe ve umutsuzluğa karşın geleceğe coşkuyla yöneliş bu evrenin belirgin çelişkili duyguları arasında sayılabilir (Yavuzer, 2007:268-269).

Ergenin toplumda diğer insanlarla geliştireceği ilişkilerin tarzı yaşamının ilk yıllarında edindiği öğrenmelere bağlıdır. Bu açıdan sevgi ve saygının bireyler arası iletişimde söz konusu olduğu aile ortamında büyüyen çocuk, dış dünyaya açıldığında bu ilişki boyutunu diğer insanlara da yansıtacaktır (Avcı, 2006:42).

Ergenlik döneminde çevre ile olan bütün ilişkiler duygu dünyası üzerine kuruludur. Ergen kolay inanır, kolay bağlanır, çabuk sever, kolay kopar. Bu duygusallık içinde kendisini her konuda yeterli görmeye başlar. Bir yandan yetişkinliğe özlem duyar bir yandan da onlar gibi düşünebileceğine inanır. Yetersizliğinden ve güçsüzlüğünden huzursuz olur. Geçmişle ve çocuklukla ilgili bütün bağlantıları ve anıları söküp atmaya ister. Toplum içerisinde kendisini kabul ettirmek, öne çıkmak, tanınmak isterken aileden ve onların baskısından da kurtulmak ister. Giyinişine, konuşmalarına, eve geliş-gidiş saatlerine, zevklerine ve isteklerine karışılmasından hoşlanmaz. Kendisine verilen sorumluluktan kaçarken, bir yandan da yeni sorumluluklar yüklenmek ister (Köknel, 1970:30).

Ergenin duygu ve davranışlarındaki iniş çıkışların yanında pek çok olumlu gelişme de gözlenir; ergenin düşünme yeteneğinde önemli bir gelişme olur. Soyut kavramları daha iyi anlar ve kullanır. İlgi alanları genişler, ilerde seçeceği meslekle ilgili konulara eğilir. Yeteneklerinden bir kısmı ön plana çıkar, kendini ve

başkalarını gözlemlene yeteneğinin yanında bir şeyler yapma, başarılı olma ve kendini kanıtlama eğilimi de güçlenir (Avcı, 2006:42).

1.2.4. Ergenlikte Toplumsal Gelişim

Toplumsal değişme, aile yapısını etkilemektedir. Geniş aileler çözülmeye başlamakta, ana baba ve çocuklardan oluşan çekirdek aile sayısı artmaktadır. Yeni kuşak ergenleri ana babalarını köylerde bırakıp kentlere göçmektedir. Kendi gelenek ve göreneklerine yabancı, kendi becerilerinin geçerli olmadığı bir çevrede, daha iyi bir yaşam uğruna kök salmaya başlamaktadırlar (Yörükoğlu, 2000a:45).

Gençlik, gençliğin 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, 2011:90).

Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlükte, kimlik kavramını “toplumsal bir varlık olarak insana özgü olan belirti, nitelik ve özelliklerle birinin belirli bir kimse olmasını sağlayan şartların bütünü” şeklinde kimlik gelişimini ise, sosyal bir varlık olan insanın, içinde bulunduğu çevrede gerçekleştirdiği, onu diğerlerinden farklı kılan özellikleridir, şeklinde tanımlar (www.tdk.org.tr, 1 Mart 2013).

Kimlik arayışı ergenlik döneminin doğal bir sürecidir. Ergen, bir yandan toplumsal değerlerle bütünleşip toplum tarafından kabul görmek isterken, diğer yandan da kendini diğerlerinden ayrı bir varlık, bir birey olarak topluma kabul ettirmek istemektedir. Bu süreçte özellikle aile ve okul çevresinin ergene hoşgörülü yaklaşması onun bireyleşmesi açısından önemli olabilir. Aile ve okulu tarafından hoşgörü ile karşılanmayan ergenler, ailenin ve toplumun değer yargılarına karşı bir tepkisellik geliştirerek uyumsuz davranışlar içine girip gerek ailesi gerekse de toplum için sorunlu ergenler haline gelebilirler (Avcı, 2006:43).

Ergenlik döneminde kuşak çatışması da yaşanabilmektedir. Eski kuşaklar, yeniliklere uymakta güçlük çekerken geleneklere ve eski yaşam anlayışına sınımsız

tutunmakta ve çocuklarını da kendilerinin uzantısı ve birer kopyası gibi görmek eğiliminde olduklarından ergenlerdeki başkallığı yadırgamaktadırlar. Oysa yeniliğe açık olan ergenler hızlı deęişmelere ayak uydurmakta daha başarılı olmaktadır. Ancak bu gelişme döneminin gereęi olarak başkaldırmaya ve bağımsız olmaya çabaladıkları için eski kuşağın tüm değerlerini yadsımaktadırlar (Yörükoęlu, 2000a:390).

Yetişkinler, var olan şartlar çerçevesinde genç kuşakları anlama konusunda biraz daha hoşgörölü olabilir ve toplumdaki deęişimin ve gelişimin yanında, ergenlerdeki deęişme ve gelişmelerin doğal bir süreç olduğunu kabul edebilirlerse, kuşaklar arasındaki çatışmaların azaltılabilmesi mümkün olabilecektir (Avcı, 2006:45).

1.2.5. Ergenlikte Ahlaki Gelişim

Gelişim dönemleri içerisinde, bireylerin ahlaki gelişimlerini açıklamaya çalışan birçok kuram geliştirilmiştir. Bu kuramlardan en çok bilinenleri, psikanalitik kuram, toplumsal öğrenme kuramı, Piaget ve Kohlberg'in ahlaki gelişim kuramlarıdır. Söz konusu kuramlar, bireylerin ahlaki gelişimlerinin seyri ve sebepleri üzerinde birtakım görüşler içerirler. Ergenlik dönemine ilişkin geliştirilen ahlak anlayışları çerçevesinde, söz konusu dönemdeki ahlaki değerler, olduğu gibi aktarılıp ergenin benliğinin birer parçası haline gelerek gelişirler. Yani bireyin, kişisel bir değer sisteminin varlığının farkına vardığı dönem ergenlik dönemidir. Çünkü ergen tarafından bu dönemdeki birçok deęişken, ahlakın seviyeli bir şekilde benimsenip benimsenmeyeceğini veya değer yargılarının, toplumda mevcut olan otoriteye baęlı kalınarak, geleneksel tarzda şekillenip şekillenmeyeceğini belirler. Bu bağlamda döneme ilişkin özel ahlak kurallarının yerini daha ziyade genel ve dinsel ahlak kuralları alır (Koç, 2004:236).

Her toplumda “doęru, yanlış”, “iyi, kötü” gibi birlikte yaşamının gereęi olarak dięerleriyle paylaşılmak durumunda olan kurallar söz konusudur. Hangi davranışın iyi hangisinin kötü olduğu konusunda kişiden kişiye, toplumdan topluma ve hatta zamandan zamana farklı bakış açıları olsa da, toplumda deęişmeyen ahlak ilkeleri olduğu konusunda ortak bir görüş olduğu da savunulmaktadır. Bu açıdan ahlak kuralları, bir toplumda yaşayan bireylerin, nerede, nasıl davranacaklarını

belirleyen, o toplumdaki adalet ve eşitlik gibi toplumsal düzeni sağlama işlevini gören temel kavramlarla çelişmeyen ortak değerleri ifade eden kurallardır (Avcı, 2006:43). Gerek bireyin gerekse de toplumdaki diğer insanların mutluluğu bu kurallara uygun davranış sergilemelerine bağlıdır (Binbaşıoğlu, 1990:187). Ahlaki gelişim, belirli davranışları yanlış ya da doğru olarak değerlendirmelerine rehberlik eden ve kendi eylemlerini yönetmelerini sağlayan ilkeleri kazanmaları sürecidir (Onur, 1995:136).

Piaget, bu dönemi ahlaki yargıların bilişsel süreçle paralel geliştiği bir inşa süreci olarak değerlendirirken, Kohlberg ise, evrensel ahlaki ilkelerin keşif süreci diye belirttiği ve her biri kendi içinde iki alt gruba ayrılan, gelenek-öncesi düzey, geleneksel düzey ve gelenek-sonrası düzey olarak adlandırdığı üç temel devreyle açıklamaktadır. Sonuç olarak, ergenlerin toplumsal değerleri kazanma (ahlaki gelişim) süreci hem kişisel hem de toplumsal özelliklerden etkilenen bir dönem olarak ifade edilebilir (Avcı, 2006:43).

2. SOSYALLEŞME

Sosyolojide yapısal ve işlevsel çözümlenmenin temel prensiplerini ortaya koyarak toplum araştırmasında psikolojik yöntemlerin oldukça tutarlı eleştirisini yaparak anomi, toplumsal bütünleşme ve organik dayanışma gibi kavramları tanıtarak modern sosyolojiye katkı sağlayan Emile Durkheim (Cosser, 2011:165), “Topluluk psikolojisi sosyolojidir, bu kadar basit” der (Callinicos, 2007:206). E. Durkheim’e göre sosyoloji bir meslektir (Swingewood, 1998:123). Durkheim eğitimi, yetişkin kuşakların yetişmekte olan kuşakları sosyalleştirmesi, toplumsal hayata alıştırmayı, ruhsal, zihni ve ahlaki yönden yetiştirmesi olarak kabul etmişti. O, eğitime metotlu sosyalleşme demektedir. Toplum içinde bilinçsiz, plansız ve kendiliğinden yapılan sosyalleşme de metotsuz sosyalleşmedir (Ergün, 2013:1).

Sosyalleşmenin toplumsal amacı; toplumun, kişinin diğerleri ile birlikte yaşayabilmesi için ondan beklediklerinin bütününden oluşmaktadır. Yani bir kişinin toplum içerisinde diğer kişilerle ortak bir yaşam sürdürebilmesi için, toplumun örf ve adetlerini, geleneklerini benimsemesi, giyinme, yeme içme, uyuma, oynama, eğlenme, çalışma bakımından kendine özgü bir takım tekniklerini kabul etmiş

olması, toplumsal hayatın norm ve kurallarına uyması ve grup içinde kendisine verilecek olan rolleri gerektiği gibi yerine getirmesi gerekecektir (Güney, 2000:50).

2.1. SOSYALLEŞMENİN TANIMI

Sosyalleşme (toplumsallaşma) kavramının sözlük anlamı; bireyin kişilik kazanarak belli bir sosyal çevreye hazırlanması, toplumla bütünleşme süreci olarak karşımıza çıkar. Sosyolojik kavram niteliğinde ise sosyalleşme, yaşamını devam ettirebilmek için yardıma ihtiyaç duyan bireyin, içinde doğduğu topluma uyum sağlama süreci olarak ifade edilir (www.tdk.org.tr, 1 Mart 2013).

Sosyalleşme, bir ferдин 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, 2006:102). 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, 2000:122). Sosyalleşme süreci, aile içinde, arkadaş grubu içinde, kısacası toplum içinde nasıl yaşanılacağına ve davranacağına dair sayısız kuralları içerir (Coşgun, 2012:3).

Sosyalleşme (sosyalizasyon) kişinin toplumsal kültürle bütünleşmesini ve içinde yaşadığı toplumla uyum sağlamasını mümkün kılan bir mekanizmadır (Dönmezer, 1984:141). Sosyalizasyon 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, 1996:43).

Sosyalleşme nesnel olarak ve öznel olarak açıklanabilir. Nesnel olarak sosyalizasyon toplumun kültürünün bir kuşaktan diğerine geçirildiği ve bireyin, örgütlenmiş sosyal yaşamın kabul edilmiş ve onaylanmış yollarına uyarlandığı süreçtir. Öznel olarak sosyalizasyon ise, bireyin çevresindeki kişilere uyarlanması sonrasında cereyan eden bir öğrenme sürecidir (Fichter, 1994:23).

Ergün (2013), E.Ziglyer ve I.L.Child'nın sosyalleşme tanımının, bireylerin, sosyal çevrenin taleplerine karşı tepki şemaları geliştirmesi, kişi-çevre bağlantılarını

kurması, sosyal davranmayı ve hareket etmeyi öğrenmesi olduğunu aktarmıştır. Bu açıdan her toplum hangi yaşlarda, hangi mesleklerde, hangi sosyal statülerde, hangi cinslerden neler beklendiğini sistemleştirmelidir. Sosyalleşme, birçoklarınınca, rol beklentilerini öğrenmek olarak tanımlanmaktadır. Zaten rol beklentileri de bir toplumun sistemi, onun içindeki insan ilişkilerinin düzenli ağı demektir. Başka bir deyişle sosyalleşme, toplumun rol beklentileri ve örneklerinden oluşan sosyal yapısını öğrenme ve ona uymaktır (www.egitim.aku.edu.tr/ergun8.htm, 27 Şubat 2013).

“Sosyalleşme”yi bireyin, içinde yer aldığı küme ya da toplumun kurallarını öğrenme süreci olarak tanımlayabiliriz. Sosyalleşme süreci, uygun kalıpların, değerlerin ve hislerin öğrenilmesini ve içselleştirilmesini içerir (Güler, 2008:5).

Ergün’e göre (2013), sosyalleşme bugün en az üç farklı anlamda kullanılmaktadır:

a) Bir toplum içinde yaşayan bireylerin şahsiyet yapılarının gelişimine toplumun doğrudan doğruya veya dolaylı olarak yaptığı etkiler, sosyalleşmedir. Bu açıdan sosyalleşme kavramı ile klasik eğitim kavramı aynı anlamda kullanılmaktadır.

b) Çevre faktörlerinden ister etkilensin ister etkilenmesin, genel şahsiyet gelişimini ifade etmek için de sosyalleşme kavramı kullanılmaktadır ki, bu klasik psikolojideki “gelişim” kavramının karşılığıdır. “Gelişim” ve “eğitim” kavramları “sosyalleşme” kavramına oldukça yakındır. Başka bir deyişle, kişinin insan olmasında bu üç olgu hep birlikte çalışırlar; bunlardan birinin eksikliği kişinin şahsiyetinde hemen kendisini gösterir. Bireyin bedensel ve ruhsal yönden sağlıklı gelişimi olmadan eğitim de, sosyalleşme de bir işe yaramaz. Ancak insanın toplumdan ve kültürden uzak, bunların etkisinde kalmadan gelişmesine de imkan yoktur. Uzun yüzyıllardan beri yapılan amaçlı ve planlı eğitim de, insan şahsiyetinin oluşumunda vazgeçilmez bir olgu haline gelmiştir. Gelişim psikolojisinin görüşüne göre, sosyalleşmede bedensel büyüme ritimlerine, olgunlaşma dönemlerine dikkat edilmelidir.

c) Sosyal deęerlerin, normların ve davranış örneklerinin bir kişiye kazandırılması; bu şekilde kişinin potansiyel olarak o toplumun içinde hareket etme yeteneğine sahip birisi olması da sosyalleşme sayılmaktadır ki, bu klasik sosyolojideki “insan tabiatının sosyalleştirilmesi” demektir.

Sosyalleşme çocukta kendine güven duygusunu geliştirir. Çocukta kendine güven duygusu, onun olumsuz bir vaziyet alışla diğer insanlardan kaçıp kendi başına hodbin ve hiçbir şey öğrenemez bir varlık olarak yaşamasına veya mevcut otoriteye kayıtsız şartsız boyun eğerek silik bir varlık olarak yaşamasına engel olur. Sosyalleşme bir vicdan teşekkülüne hizmet eder; bu sayede çocuk hem kendi fikir ve ihtiyaçlarını kontrol eder hem de toplumdaki mevcut deęer ve kurallara uygun davranış şekilleri geliştirebilir (Ergün, 1994:40).

2.2. SOSYALLEŞMENİN FONKSİYONLARI

İnsan ilişkilerinde birincil kümelerin yakın, sıcak ilişkilerinden ayrıldıkça, ilişkilerin daha az duygusal olduğu ikincil kümelere yaklaşılır. İkincil grup (secondary group) bireyin birinci gruba oranla daha kısa dönemlik, şekilsel (formal), zayıf, dolaylı çoęu zaman da yapay ilişkilerle baęlı olduğu toplumsal grup türüdür. Uzak akrabalar, ara sıra rastlanan kişiler, tanışlar, kalabalıklar, yaşanılan şehir, ulus, parti, fabrika ve benzeri kümeler ikincil gruplara örnek olarak verilebilir (Elkin, 1995:97).

Ergün’ün (2013) aktardığına göre, Talcott Parsons, roller arasındaki farklılaşma ve ilişkilere “sosyal sistem” adını veriyor. Ona göre sosyalleşme, bu sosyal sistemin mükemmel işlemlerini sağlayan, herkese rollerini öğreten bir olgudur. Sosyalleşme, kişinin kendisinin ve sosyal sistemin iyi ilişkiler içinde yaşayabilmesi için sosyal rollerin iyi öğrenilmesi, düzenlenmesi ve yapılması demektir (www.egitim.aku.edu.tr/ergun8.htm, 27 Şubat 2013).

Sosyalleşme toplumsal düzenin devamlılığını sağlamak için gerekli olan bilgi ve teknikleri toplum üyelerine planlı ve amaçlı olarak vermeye çalışmaktadır. Sosyalleşme, toplumsal amaçların gerçekleşmesinde insanları motive etmektedir. Sosyalleşme insanlara belli umutlar aşılar ve onların toplumda bir takım beklentiler içine girmelerini sağlar. Örneğin bir meslek sahibi olmak zordur ancak meslek

sahibi olduktan sonra bunun sağlayacağı yararlar, insanların bir takım zorluklara katlanmasına yardımcı olmaktadır (Afacan, 2001:69).

Her toplum, daha çocukluktan itibaren kendisine mensup olanların cinsiyetlerine, yaşlarına, ailelerine göre uyacakları genel ve özel normları ortaya koyar; buna uymayanları kendine has metotlarla cezalandırır. Toplumda geçerli olan giyimler, davranışlar, konuşmalar, yiyecekler vs. ayrıntılı olarak tespit edilir. Her çocuk kendi ait olduğu grubun değerlerini ve kurallarını öğrenir (Ergün, 2013:1).

Sosyalleşme, insanlara belli durumlar karşısında nasıl davranmaları gerektiğini öğretir. Bu yolla onların zaman kaybını ve zor durumlara düşmesini önlemektedir. Sosyalleşme, bireysel ve toplumsal umut ve beklentileri dengelemektedir. Beklentiler farklı olmasına rağmen sosyalleşme sayesinde yaşama uygun beklentiler gerçekleşmesini sağlamaktadır (Ergenç, 2011:49).

2.3. SOSYALLEŞME SÜRECİNE ETKİ EDEN FAKTÖRLER

Sosyalleşme, çocuğun doğduğu andan itibaren başlayan ve hayat boyu devam eden bir süreçtir (Kaya, 2008:159). Ergenin içinde bulunduğu topluma uyumunu etkileyen pek çok faktör vardır. Aile yapısı, arkadaş çevresi, okul çevresi, televizyon, bilgisayar ve internet ergenin toplumsal uyumunu etkileyen başlıca faktörlerdir.

2.3.1. Aile

Çocuğun kişiliğinin gelişmesi ailede başlar. Toplumsal değer ve normlar orada öğrenilir. Aile, bilinçli ya da bilinçsiz ilk beş yılda cinsel rolleri, tuvalet eğitimi, küçükleri sevme, büyüklere saygı duyma gibi birçok temel hayat bilgisini çocuğa öğretir. Bu dönem, çocuğun ilk sosyalleşme dönemidir. Sosyalleştirme çocuğu dolaysız olarak etkileyen bir süreçtir (Tezcan, 1985:159). Çocuğun, sosyal benini veya sosyal-kültürel şahsiyetini kazandığı, toplumdaki diğer bireylerle etkileşim içine girerek, topluma hazırlandığı, bireyin bir sosyal gruba katıldığı, topluma kazandırılarak uyum sağladığı, toplumun değer ve normlarını öğrenerek, kendisine düşen rolleri yerine getirecek bilgi, beceri ve alışkanlıkları kazanıp sosyalleştiği birincil grup ailedir (Kır, 2011:390).

Aile, bireyin sosyalleşmesinde çok önemli bir kurumdur. Aile, insan ilişkilerinin sergilendiği bir sahne gibi düşünülebilir. Çocuk bu sahnede, insan ilişkilerini, bütün karmaşık yönleri ile gözlemler ve yaşar (Yörükoğlu, 2000b:70). Sosyalleşme, hayatın bütün alanlarında yaşanan bir süreç olsa da önemli ölçüde aile ortamında ve aile bireyleriyle yaşanan etkileşim sonucunda gerçekleşir (Özpolat, 2010:9).

Aile, bireyleri sosyalleştirirken aynı zamanda bireylerin fiziksel, bilişsel ve ahlaki açıdan gelişimlerine de katkıda bulunur (Eryılmaz, 2011:94). Birey için aile, aidiyet bilinci kazanma, modelleme ortamı, değer ve norm kazanarak sosyalleşme, sosyal onay aracılığıyla statü kazanma ve kimlik kazanma açısından önemlidir (Yıldırım, 2005:92). Ergenlerin kendi öz benliklerini oluştururken anne babaların nereye kadar sınır koyacaklarını bilemediklerini ifade etmişlerdir (Yurdakul ve Üstün, 2009:275).

Aile, çocuğu sosyalleştirirken, çocuklara toplumun değer ve normlarına uygun bir birey olmayı öğretir ve böylelikle onların sosyalleşmelerine yardımcı olurken, çocuklar da sosyalleşmenin temel değerlerini içselleştirerek nesiller arası kültür aktarımını gerçekleştirirler. Bir toplumun kültürünün nesilden nesile aktarımı ailede başlar, okulda ve çevrede devam eder (Yörükoğlu, 2000b:126).

Sosyal bir olgu olan aileye, toplumdaki tüm değişimler yansımaktadır. Aile toplumsalın baskısı altında olmasına rağmen geri dönüşlü olarak da toplumsal kontrolün en önemli mekanizmalarındandır. Yani, toplumsal yapıda gerçekleşecek değişimlerin öncelikle aile süzgecinden geçmekte olduğu görülmektedir. Bu nedenle toplumsal değişmeyi bazen yavaşlatan bazen de hızlandıran bir unsur olarak karşımıza çıkan aile toplum ile doğrudan ilişkili ve sosyalleşmenin en önemli unsurudur (Gürsoy, 2011:34).

Güven, (2009:54), “yeni yetişen ergenin sosyalleşmesi, kültürel değerlerin kazandırılması, toplumsal kuralları ve değer yargılarının da öğrenilmesi, kendisinden beklenen davranışları ve hareketleri kazanması aile içinde olmaktadır” diyerek ailenin ergenin sosyalleşmesindeki önemini belirtmektedir.

2.3.2. Akran Grupları

Sosyalleşme sürecinde diğer önemli bir faktör de bireyin kendi yaş grubundaki diğer bireylerdir. Aileler gibi akran grupları da bireylerin ilişkilerinde üstün bir rol oynamaktadır. Akran grupları çocukların düzeyinde eşit bir ilişkiyi simgelerken anne babalar ile bu ilişki daha üst düzeydedir. Çünkü anne babalar sevilen, aynı zamanda da sayılan ve sözü dinlenen kimselerdir. Akran grupları; bireyin yakın çevresini oluşturan ve onun kimliğinin oluşumunda önemli etkisi olan gruplardır (Ergenç, 2011:57).

Aileden sonra akranlar, çoğu çocuk için en etkili sosyalleşme aracıdır. Kültürel norm ve beklentilerin doğrudan aracı olarak akranlar, çocukların seçtiği giysileri, giyim tarzını, eğitimsel amaçlarını, saldırganlık davranışını ve diğer davranış ve inançlarını etkiler (Dinç, 2010:37). Bireyin sosyalleşmesinde arkadaş çevresi çok önemlidir. Avcı'nın, (2006:53) Cole'den aktardığına göre, "bir yetişkin küçük bir çocukla dostça, arkadaşça bir ilişki geliştirebilir ancak onunla bir arkadaş ilişkisi kuramaz". Günümüzde bazı anne babaların çocuklarıyla arkadaş gibi olduklarını ve arkadaşına ihtiyacı olmadıklarını düşünmektedirler. Bu düşünce yanlış bir düşüncedir. Hiçbir anne baba çocuğuyla arkadaş olamaz. Ergenliğe kadar çocukların akranlara bağlılığı daha yüzeysel bir yapıdadır. Çocuklar çeşitli ilgi ve aktiviteleri paylaşabilecekleri kendi yaşıtı oyun arkadaşlarını arayıp bulurlar. Ancak duygusal bağlılık çok yoğun değildir. Onlar sevgi, şefkat, değer görmek ve diğer duygusal gereksinimlerini ailelerinin karşılmasını beklerler (Dinç, 2010:37).

İnsanın çevresi salt aileyle sınırlı kalmamakta ve özellikle de ergen bireyler için gün geçtikçe akran grupları çok önemli bir yer tutmaktadır. Hatta bireylerin ergenlik dönemleriyle birlikte, bu çevreleri aileden daha fazla bir değer sistemi oluşturmaya başlayacaktır (Atabek, 2003:89). Arkadaş ilişkileri, doğru arkadaş seçimi ve arkadaşlar arası dayanışma çocuğun sosyalleşme sürecine sağlıklı bir kişilik gelişimi göstermesi açısından çok önemlidir (Tarhan, 2007:134).

Ergenlik dönemi sırasında bireylerin, anne babaları veya ailenin diğer üyelerinden çok arkadaşlarıyla vakit geçirdikleri bilinmektedir. Bu durum, birçok aile kavgasının temel nedenidir. Pek çok ergen, aileleri yerine arkadaşlarıyla vakit geçirmeyi tercih ettiklerini belirtirken, aynı zamanda ailelerinin de özellikle

yaşayışlarına önemli derecede etki edecek şekilde müdahalede bulunmaya devam ettiklerini kabul etmektedirler. Ergenler nasıl giyinmeleri, ne yemeleri ve arkadaş çevrelerinde kimler bulunmalı gibi günlük konularda flört ettikleri arkadaşlarının etkisinde kalsalar da, halen anne babalarının değer sistemlerini önemli bir rehber olarak görürler ve pek çok önemli konuda anne babalarının düşüncelerini değerlendirmeye almaya devam ederler. Bir diğer deyişle, ergenler yaşama ilişkin önemli değerleri ebeveynlerinden almakta, sosyal ilişkilerinde yaşadığı kişisel problemleri konusunda ise hem ebeveynlerine hem de arkadaşlarına danışmaktadır (Gül, 2009:89).

Sosyalleşme sürecinde akran grupları bireyler üzerinde üç önemli noktada etki etmektedir. Birincisi, bireye ahlaki standartları ve cinsel rollerin öğrenilmesine yardımcı olmaktır. Aile dışındaki hayata hazır hale getirmektedir. İkinci olarak, bireye yeni davranış şekilleri öğretmektir. Grup etkileşiminde öğrenilen dersler çocuğun diğer gruplara ve belki de okullardaki aktivitelere katılmasına yardımcı olmaktadır. Üçüncü olarak ise bireye sosyal rollerin öğrenilmesinde yardımcı olmaktadır. Bu rollerle ilişkili olan görevlerin yerine getirilmesi, bireyi yetişkinlerin dünyasına hazırlamaktadır. Bireye akran grubunda kendi pozisyonunu genellikle aile etkisinden daha ziyade bireysel başarı ve kişiliğine dayalı olarak elde etmektedir (Tezcan, 1995:23).

2.3.3. Toplumsal Çevre

Toplumsal çevre içinde otoriteyi, yardımlaşmayı sağlayan, grupları oluşturan, insanların davranış ve özgürlüklerini denetleyen bir kurallar bütünüdür. Bir başka deyişle toplum, toplumsal ilişkilerden oluşan bir bütündür.

Bireyi sosyalleştiren ve kişiliğine biçim veren çevreler çok çeşitlidir. Bireyin bir şey öğrenmesine yardım eden her çevre bu niteliktedir. Çocuğun ilk sosyal çevresi ailesidir. İlk öğretmeni anne ve babasıdır. Aile çevresini arkadaş çevresi, meslek çevresi, dini ve siyasi çevreler vb. izlemektedir. Fert bu çevrelerle kurduğu ilişkilerle toplum içerisinde kişiliğini kazanmaktadır. Çevreler aynı olsa da kişilikleri farklı olabilir. Çünkü insanların yetenekleri birbirinden farklıdır. Ayrıca hiç kimse aynı çevreden aynı şekilde etkilenmemektedir (Sezal, 2003:140).

Toplumsal çevreyle olan ilişkiyle bağlantılı olarak sosyalleşmeyi de belirtmek gerekir. Zira toplum üyelerinden toplumun yapısına uymalarını, o yapıyı sürdürmelerini, değer yargılarını korumalarını, toplumun kuralları ve yasalarına göre davranmalarını bekler. Toplumun bu beklentilerinin üyeleri tarafından gerçekleştirilebilmesi sosyalleşme ile olur (Özdemir, 2009:50).

İnsanlarla iletişim içine girdiğimiz her an, bizim için eşzamanlı bir öğrenme süreci anlamına gelmektedir. Gözlemediğimiz bir kişinin, yaptığı bir eylem sonunda zarar görmesi, bizleri de o davranıştan uzak tutmaktadır. Ya da benzer şekilde başkası yaptığında ödüllendirilen davranışlar, bizlerde de onu eyleme geçirme eğilimi uyandırmaktadır. Sonuç olarak herhangi bir şeyi öğrenebilmemiz için onu mutlaka kendi deneyimlerimizle sınımamız gerekmemektedir. Başkalarını gözlemleyerek de öğrenme mümkündür. Bu noktada dikkat, önemli bir unsurdur. Çünkü birini gözlemleyerek onun yaşadıklarından bir şeyler öğrenebilmemiz için öncelikle ona dikkatimizi vermemiz gerekmektedir. Çevre, bireyleri etkileyen tüm doğal nesne ve şartlarla, insan yapısı ve şartlarını kapsayan, alt ve üst kurumlarıyla, toplumsal örgütlenmeyi içine alan bir bütünü ifade etmektedir. Toplumsal çevre, insanları belli amaçlar doğrultusunda bir arada toplamakta ve diğerlerinden ayırmaktadır. Toplumsal çevrenin verimli olabilmesi için eğitilmiş olması kaçınılmazdır. Toplumsal çevre içinde, aynı sosyal gruplar içindeki bireylerin de farklı rol ve statüler takındığı görülebilmektedir (Ergenç, 2011:59-60).

2.3.4. Eğitim

Bireyin sosyalleşmesinde etkili olan faktörlerden bir diğeri de eğitimidir. Okul, hem toplumsal yaşamın küçük bir örneği hem de belli bir düzen içerisinde yeni kuşakların yeteneklerinin geliştirildiği bir mekan ve aileden sonra ergenlerin sosyalleşmesine yardım eden bir kurum olarak ifade edilebilir (Avcı, 2006:55).

Dewey'e göre (1996:27) okulun üç önemli görevi vardır; bunlardan birincisi, gelişmesi istenilen yeteneğin oluşma nedenlerini yalınlaştırma ve düzenleme; ikincisi, toplumdaki dirençli gelenek ve görenekleri arılaştırma ve ülküleştirme; üçüncüsü ise, ergenlere kendi başlarına kaldıkları zaman, etkisinde buldukları çevreden daha geniş ve çok daha dengeli bir çevre oluşturma gücü kazandırmaktır.

Sosyalleşme sürecine önemli katkı sağlayan eğitim kurumunda, sosyalleşme daha resmi ve örgütlü olarak gerçekleştirilmektedir. Birey okulda salt bilgi değil aynı zamanda toplumsal sorumluluklarını da kazanmaktadır. Dolayısıyla okulun bireyi etkileyen ilk organizasyon olduğu rahatlıkla söylenebilmektedir. Çocuk okulda toplumun temel yapısını anlamaya ve akabinde de toplum halinde yaşamının kurallarını öğrenerek toplumun bir parçası olmaya çalışmaktadır (Özkalp, 2007:108).

Çocukların, okulda öğrendikleri yeni davranış biçimleriyle özerklik, özgürlük ve sorumluluk sınırlarını öğrenerek gelecekte oluşturacakları yaşamlarına ilişkin tutum ve davranışlarının bir anlamda provasını yaptıkları söylenebilir (Avcı, 2006:55).

2.3.5. Kitle İletişim Araçları

İletişim iki birim arasında birbiriyle ilgili mesaj alışverişidir. İletişim olması için sadece iki yönlülük yeterli değildir. Alınan ve verilen mesajların birbirleriyle ilişkili olması da gerekir (Cüceloğlu, 1999:163-165). Yani düşüncenin karşı tarafa nasıl ve hangi araçlarla sunulduğu mesaj kadar önemlidir. Bireyler yaşamları boyunca çevresindeki canlı cansız tüm varlıklar ile karşılıklı iletişim ve etkileşim içerisindedir.

Kitle iletişim araçları bireyleri sosyalleştirmede, artık neredeyse aile ve okulun üzerinde bir öneme sahip olmuşlardır. Özellikle bireylerin, tutum ve kanaatlerinin oluşmasında kitle iletişim araçlarının merkezi rol oynadığı görülmektedir (Ergenç, 2011:65).

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte ailenin etkisi her geçen gün azalırken kitle iletişim araçlarının rolü günden güne artmaktadır. Kitle iletişim araçları, toplumun temelini oluşturan aile kurumunu hiç şüphesiz olumlu ve olumsuz olarak etkilemiştir. Kitle iletişim araçları, sadece bireyleri değil aynı zamanda kültürü, bilgi birikimini, bir toplumun norm ve değer yargılarını da etkiler (Şenol ve Akça, 2012:2). Her kitle iletişim aracının hedefi, toplumdaki insanların fikirlerini etkilemek ve ortak bir davranış biçimi kazandırmaktır (Özkalp, 2007:110).

Çocukların sosyalleşmesinde, kişiliğinin gelişmesinde aile, okul ve sosyal çevrenin yanında kitle iletişim araçlarının etkisi görmezden gelinemez. Günümüzde kitle iletişim araçları ve özellikle televizyon, çok farklı kaynaklardan iletiler sunmak suretiyle çocuğun toplumsal kimliğinin biçimlenmesinde dolayısıyla sosyalleşmesinde etkili bir rol oynamaktadır (Kaya, 2008:163). Günümüzde televizyon bazıları için boş zaman geçirme aracı, bazıları için birçok sosyo-kültürel faaliyeti yapmanın yerine ikame edilen bir alışkanlık olarak yaşamın içerisinde ve evlerde baş köşeyi almıştır. Öğretici, eğlendirici ve ergenlerin kişiliklerini geliştirici tarzda olumlu yanlarına karşın, onların kişisel gelişimlerine zarar verici ve normlardan sapan tutum ve davranışlara yönelmelerine neden olan etkili bir araç olduğu da söylenebilir. (Avcı, 2006:56). Araştırmalar, saldırganlık ve şiddet unsuru taşıyan bazı davranışların gözlem yolu ile taklit edilebileceğini göstermiştir (Kulaksızoğlu, 2006:163).

Sosyalleşmede önemli bir yere sahip olan iletişim, aile, okul, eğitim, arkadaş çevresi, meslek grupları ve kişisel deneyimler kadar önemlidir. Kitle iletişim araçlarının etkisi ülkeden ülkeye farklılık göstermesine rağmen haber, bilgi sağlama, sosyalleştirme, güdüleme, tartışma ortamı hazırlama, eğitim, kültürün gelişmesine katkı, eğlendirme ve bütünleştirme gibi faydaları konusunda ortak görüşler vardır. Mills'e göre kitle iletişim araçları, modern toplum yaşamının aynasıdır. Aynı görüşü paylaşan Berelson ise neyin yansıtıldığı üzerinde durur. Ona göre kimi kitle iletişim araçları kimi konularda, kimi koşullar altında, kimi insanlara, kimi etkiler yaparlar. Kitle iletişim araçları etkilerini oldukça geniş çerçevede alan bu görüşün birçok araştırmada üzerinde durulmuş, görüşün sınırlılığı ve koşulları bu alanda yeni görüşlerin de ortaya çıkarılmasına neden olmuştur (Ergenç, 2011:65).

Bireyin gelişiminde, televizyon ya da internetin olumlu yönlerinin olduğu kuşkusuzdur, ancak olumlu yönlerinin yanında bu teknolojik araçlara yönelik bağımlılık, ergenlerde toplumsal normlardan sapma, pornografik yayınlara ulaşma gibi olumsuzluklara da yol açmaktadır. Bu yüzden çocukları ve ergenleri internet ya da televizyonun olumsuz etkilerinden koruma görevi aileye düşmektedir. Dolayısıyla aileler, çocuklarını iletişim araçlarının olumsuz etkilerinden

koruyabilmek için küçük yaşlardan itibaren internet kullanmalarını ve televizyon izlemelerini kontrol altına almalıdırlar (Avcı, 2006:61).

3. OYUN

Oyun, insanlık tarihi kadar eski ve süregelen aktivitelerdendir. Oyunun bu denli eski ve köklü bir geçmişi olmasına rağmen, insanın gelişimine olan etkileri henüz kapsamlı bir şekilde açıklanmış değildir. Üzerinde birçok açıklama yapılmış, kuramlar oluşturulmuş olmakla birlikte oyun, üzerinde düşünmeye ve bilimsel olarak araştırmaya gereksinimi olan bir alandır. (Kök vd. 2007:325).

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, 2004:39).

3.1. OYUNUN TANIMI

Türk Dil Kurumu, Güncel Türkçe Sözlük'te, oyun; “yetenek ve zeka geliştirici, belli kuralları olan, iyi zaman geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlanmaktadır (www.tdk.org.tr, 1 Mart 2013). Çocuğun gelişim ve eğitiminde oyunun önemi çok büyüktür. Çocuk yaşamı için gerekli olan birçok davranış, bilgi ve becerileri oyun ortamında öğrenmektedir. Oyun kavramının birçok tanımı yapılmıştır. Bunlardan bazıları:

- Oyun, çocuğun kendisini ifade etmesidir.
- Oyun, sonucu düşünülmeden yapılan hareketlerdir.
- Oyun, çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları kendi deneyimleri ile öğrenmesi yöntemidir.
- Oyun, çocuğun işidir.
- Oyun, bir uyumdur.
- Oyun, hayal ile gerçek arasında bir köprüdür.
- Oyun, bir sosyal kuruluştur.
- Oyun, çocuğun iç dünyasını yansıtan bir aynadır.
- Oyun, çocuğun kişiliğinin gelişimini sağlayan en ideal bir ortamdır.
- Oyun, çocuğu yetişkin yaşamına hazırlayan son derece önemli bir araçtır.

- Oyun, çocuğun sosyal ve ahlaki deęerleri öğrendiđi bir arenadır (Kök vd. 2007:326).

Oyun, çocukların sosyal ilişkilerini etkileyen sosyal ve zihinsel becerilerini geliştirmesini sağlayan doğal bir araçtır (Şahin, 2012:116). Oyun oynamak çocuklar için bir lüks değil ihtiyaçtır. Bununla beraber çocuđa doğru bir eğitim verilmesi açısından ailelerin oyuna ayrılacak süre ve oyunun içeriđi konusunda dikkatli olması ve bilinçli hareket etmesi kuşkusuz önemlidir (Tarhan, 2007:101).

Çocuđun gelişim ve eğitiminde oyunun önemi çok büyüktür. Çocuk yaşamı için gerekli olan birçok davranış, bilgi ve becerileri oyun ortamında öğrenmektedir (Kök vd. 2007: 326). Oyun, çocuđa hiç kimsenin öğretemeyeceđi konuları, kendi deneyimleriyle öğrenmesi yöntemidir. Oyun, sonucu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yapılan hareketlerdir (Yavuzer, 2007:176). Oyun, gözlem yapma, araştırma, keşfetme, yeni beceriler geliştirme olanađı sağlar. Ayrıca arkadaşlarıyla birlikte oyun oynayan çocuklar paylaşma, yardımlaşma, çevre ile olumlu ilişkiler kurma, kurallara uyma, başkalarının haklarına saygı gösterme ve sorumluluk alma gibi toplumsal kuralları öğrenmektedir (Mangır ve Aktaş, 1993:14).

Akbulut (2007:32) oyunun niteliklerini şöyle sıralar:

Özgürlük: Oyun oynamak zorunlu değildir.

Ayrışıklık: Peşin olarak sabitlenmiş ve tanımlanmış, ortam ve zaman sınırları içinde sınırlandırılmıştır.

Belirsizlik: Sonucu önceden belirlenemeyen, elde edilemeyen ve oyuncunun girişimine bırakılmış yeni keşifler için bir ölçüde serbestlik tanıyan bir süreç.

Verimsizlik: Oyuncularla mülk alışverişi dışında ne bir ürün, ne yeni bir çeşit öge oluşturan, oyunun başlangıcında hüküm veren bir durumda sonlanma.

Kurallarla yönetilmek: Olağan kuralları geçici olarak erteleyen kurallarla yönetilmek.

-miş gibi yapmak veya inandırıcı kılmak: Gerçek yaşama karşı olarak özgür bir gerçek; olmayanın ya da ikincil bir gerçekliđin özel bir farkındalıđına eşlik eden -miş gibi yapmak.

Çocuk, oyun yoluyla birikmiş enerjisini toplumsal açıdan kabul edilen bir yolla boşaltma olanağı bulmaktadır. Ayrıca oyun, çocuğun en güçlü ve doğal dürtülerinden biri olan saldırganlık dürtüsünü boşaltmasına yarar (Yavuzer, 2007:176).

Çocuk için yaşamı öğrenme aracı olan oyun büyük öneme sahiptir. Oyun oynarken çocuk mutlu olur. Çocuğun büyümesi ve sağlıklı gelişmesi için beslenme, sevgi, bakım ne kadar gerekli ise oyun da o kadar gereklidir (Kök vd. 2007:326).

Çocuk kültürünün vazgeçilmezleri olan oyun ve oyuncak da, çocukluk dünyasını karakterize eden ve o dünya ile şekillenen bir özellik taşır. Oyun ve oyuncak, çocuk kültüründen bağımsız düşünülemez ve bu unsurlar, çocuk kültüründeki değişimleri görmemiz açısından yardımcı unsurlardır. Çocuk oyunları ve oyuncakları, tıpkı çocukluk gibi, tarihsel süreçte farklı anlamlar taşımış, niteliksel olarak değişime uğramıştır. Dolayısıyla çocukluğun değişim izleri, oyun ve oyuncak dünyasından da izlenebilir. Günümüzde online oyunların da artmasıyla çocuklar daha fazla şiddet ve cinsel içerikli yayınlara maruz kalmakta dolayısı ile '*gerçek bir çocuk*' olma şansını kaybetmektedirler (Yaman, Peker, 2012:998).

Ural (2009:5), oyun tanımlarından şu sonuçları çıkarmıştır:

1- Oyun, yaşamsal ihtiyaçları karşılama amacıyla yapılmaz. Fakat oyun içerisinde yapılan etkinlikler, yaşamsal ihtiyaçları karşılamak için yapılacak etkinliklere alıştırmaya teşkil eder.

2- Oyun, kişide doyum oluşturur.

3- Oyunda, bireyler etkin olarak görev alır.

4- Oyun kuralları, roller ve araçlar sabit olmak ve gerçek hayata uygun olmak zorunda değildir. Bu da kişide oluşabilecek gerçeğe benzetme baskısını azaltır.

5- Oyun, kişiye zarar görmeden hata yapma imkanı verir. Bu da yapılan hatalardan elde edilen deneyimler ile öğrenmeyi sağlar.

6- Oyunda yapılan hatalar, kişide düşük düzeyde stres ortaya çıkarırken elde edilen başarılar yüksek oranda doyum ile sonuçlanır.

7- Oyun, başarısız olduğu zaman getirdiği tecrübenin yanında başarılı olma durumunda da doyum getirir.

8- Başarı hazzının fazla olması ve yaşamsal diğer faaliyetlerden alınan hazzın önüne geçmesi durumunda oyun bağımlılığı ortaya çıkabilir.

9- Oyun, kişide ruhsal, sosyal, psiko-motor, zihinsel vb. birçok alanda gelişmeye neden olur. Fakat gelişim oyunun amacı değil bir yan etkisidir.

10- Oyun, içsel olarak güdülenmiştir ve oyun kişisel tercihler ile girilmesi gereken bir etkinliktir. Her türlü zorlama oyun kavramının dışına çıkmaya neden olabilir.

11- Oyunla ilgili üst bilişsel beceriler zor gelişir ya da hiç gelişmez. Bu yüzden oyunla ilgili araştırmalarda araştırmacı katılımcının ifadelerinin altında yatan gerçeği bulmak için donanımlı olmalıdır. Özellikle yaş küçüldükçe bu tehlike de artar.

12- Oyunun tanımlanması zor fakat oynayana sorulduğunda gerçek hayattan kesin çizgilerle ayırt edilebilen bir etkinliktir. Kişiler yaptıkları etkinliklerin oyun mu iş mi olduğunu çok iyi bilmektedirler.

13- “Oyun başladı” denilen yer ve zamanda başlar, “bitti” denilen yer ve zamanda biter. Zamanda ve mekanda kesintilere uğrayabilir ama yine de zaman ve mekanla sınırlıdır.

Kavramsal açıdan baktığımızda oyun (Play) ve kurallı oyun (Games) kavramlarının da birbirlerinden farklı ele alınması gerekmektedir. Birey küçük yaşlarda daha çok hayal gücüne dayalı, kuralları daha gevşek sınırlarla belirlenmiş ve süresi, kuralları, araçları, teması ve oyuncuları, oyuncuların onayı çerçevesinde değişebilen, daha çok hayal gücüne dayalı, daha az oyuncu becerilerini sınamaya yönelik etkinlikler içeren oyun oynarken, ilerleyen yaşla birlikte kuralları genelde üçüncü şahıslarla belirlenmiş ve süresinin, kurallarının, araçlarının, temasının ve oyuncularının çerçevesi daha sıkı örüntülerle belirlenmiş, bir mücadele içeren ve çoğu zaman oyuncuların performanslarını gösterebilecekleri ya da kendilerini diğer oyuncularla kıyaslayabilecekleri ölçütler içeren, eğlencenin yanında çoğu zaman gerilim ve hırsın eşlik ettiği kurallı oyun oranı artmaktadır (Ural, 2009:4).

Freud’a göre, çocukların oyunları rasgele ya da şans eseri oluşmayıp, farkında olduğu veya olmadığı duyguları görülmektedir. Denetimden uzak olan oyunda çocuğun duyguları, hayalleri ve fantezileri de ortaya çıkmaktadır. Ayrıca

oyun, gerçeğin baskısından, geriliminden ve çatışmalarından, çocuğun geçici olarak uzaklaşmasını, ferahlamasını ve güç kazanmasını sağlamaktadır. Freud ve onu izleyen psikoanalitik kuramcılar, oyunu, çocuğu tanımada değerli bir araç olarak görmüşler ve çocuğun ruhsal uyumsuzluklarının tedavisinde etkili bir yöntem olarak kullanmışlardır. Çünkü çocuk oyununda; sevgi, nefret, kırgınlık gibi duygularını başkalarına veya nesnelere yansıtabilir. Çocuğun gerginlik, heyecan ve çelişkilerini oyun anında sürekli olarak tekrarlaması, bu heyecan gerginlik ve çelişkilerinin azalmasına neden olabilir (Türkan, 2009:34).

3.2. OYUN TÜRLERİ

Oyunların sınıflandırılmasında, oyunların, hem bireysel hem de sosyal olmak üzere aslında iki genel çerçevede ele alındığı görülmektedir. Oyunun en temelde de taklit ve deneyim içerdiği göz önüne alınırsa, sosyal hayata hazırlık için önemli bir alan oluşturmaktadır. Kısaca oyun, zekâ, yetenek, sosyalleşme, öğrenme vb. değerleri kapsayan kişiliğin temel malzemesidir ve özgürlük, ciddiyet, gerilim, düzen, paylaşma ve haz duyma kavramlarını içerir. Bu anlamda çocuk oyunları, hem bireysel hem de sosyal olarak gerçekleşerek özünde yaşamsal bir deneyim taşır. Oyun, “çocuk için çevresini tanımının, çevresiyle ilişki kurmanın, sonra da çevresini yeniden düzenlemenin, kendi dünyasını oluşturmanın temel yoludur”. Nitekim “oyunun, bir çocuğun büyümesinin yanı sıra benliğe ve sosyal çevreye uyum sağlamanın birçok farklı yönünü simgelediği kabul edilmelidir (Sormaz, 2010:96).

Parten oyunu beş aşamada ele almıştır:

1- Tek Başına Oyun: Bu dönemin başlangıcında çocuk öncelikle kendi uzuvlarıyla ve birkaç aylık olunca da çevresindeki uyarıcılarla ilgilenmeye başlar. Bu dönemde nesnelere renkleri, sesleri ve hareketleri çocuğun oyununu oluşturmaktadır. Daha sonra ise diğer kişilerle sosyal etkileşimi olmaksızın, çocuk oyuncaklarıyla yalnız başına oynamaktadır. Çocuk grup aktiviteleri içinde arkadaşlarına katılmaz, çevresindeki çocukların oyunundan etkilenmez ve bağımsız davranır. Bu dönemin en belirgin özelliği, çocuğun çevresindeki hiçbir şeyden etkilenmeden oyununa devam etmesidir. Fakat ileri ki yaşlarda, örneğin; 4-5 yaşında çocuklar bazen tek başına oyuna dönüş yapabilirler ve oyuncaklarıyla uzun süre

sıkılmadan tek başlarına oynayabilirler.

2- Oyunu İzleme: Bu dönemde çocuk diğer çocuklarla her hangi bir ilişki kurmaksızın, sadece onların oyunlarını izler veya oyuna katılmadan onların davranışları hakkında sorular sorabilir. Bu oyun aşaması tek başına oyun aşamasından çocuğun diğerlerinin oyunuyla ilgilenmesi ile ayırt edilebilmektedir.

3- Paralel Oyun: Bu dönemde, çocuklar aynı ortamda oynarlar, aynı oyuncakları kullanırlar, fakat birlikte oynamazlar ve birbirlerinden bağımsız olarak oyunlarını sürdürürler. Paralel oyunda da çocukların sosyal etkileşimleri çok az olmakla birlikte, bir oyuncuğu istemek, düşüncelerini söylemek gibi durumlarda birbirleriyle çok az da olsa etkileşime girebilirler. Bu oyun devresi 2 yaşında başlar ve 3-4 yaşlarına kadar sürebilir.

4- Birlikte Oyun: Çocuklar bir arada grup şeklinde ve birbirleriyle etkileşim halindedirler. Birbirlerinin fikirlerinden yararlanabilirler, oyun materyalleri alış verişi yapabilirler. Çocukların her biri kendi oyununa devam eder ancak aynı oyunu oynamamaktadırlar.

5- Kooperatif Oyun: İşbirliğine dayanan bu oyunda, amaç beraberce belirli bir sonucu başarmaktır ve oyun bu amaç göz önünde bulundurularak planlanmıştır. Bu dönemde çocuklar arasında gerçek bir sosyal etkileşim vardır ve çocuklar oyunun amacına ulaşmak üzere örgütlenmişlerdir. Ayrıca, oyun malzemeleri de bu amaca uygun olarak paylaşılır (Türkan, 2009:30-31).

Piaget, oyunu 3 aşamada sınıflandırmaktadır:

1- Alıştırımalı Oyun (İşlevsel oyun- Duyu / Sensomotor dönem): 0- 2 yaş döneminde çocuklar bedenlerini ve çevrelerini öğrenme ve tanıma aşamasındadırlar. Piaget'in bu dönemde işlevsel oyun olarak tanımladığı oyun, çocuğun bedenini, nesnelere ve bunların fonksiyonlarını öğrenerek tekrarlaması ve bunu oyun haline getirmesidir. Bu dönemde, çocuk çevresindeki objeleri ve bedenini yönetmeyi öğrenir. Daha sonra da bu hareketleri tekrarlayarak oyun oynar. Kaşığı bir yere vurduğunda ses çıkardığını duyan çocuk, bu sesi tekrar duymak için kaşığı çeşitli eşyalara vurabilir ve çıkardığı sesleri tekrarlayarak ses oyunları yapabilir.

2- Sembolik Oyun (Taklit simgesel oyun): 2- 12 yaşlar arasını kapsayan bu

dönemde çocuk, çevresinde yaşadığı olayları, kişileri, nesnelere ve hayvanları taklit etmeye başlar. Çocuk, oyunda gerçek model olmaksızın bir kaptan yalancılıktan su içebilir veya at gibi davranabilir. Bu olayları taklit ederken, onun olayları anlayışı, algılayışı farklılaşır, gelişir ve tamamlanabilir. Bu dönemin sonuna doğru, çocuğun oyunu gerçeğe daha uygun olmakta ve işbölümüne daha fazla dayanmaktadır. 7- 8 yaşlarından sonra ise, oyunun gerçeklere uygun oynanması, onun kurallarının ve amaçlarının daha önceden detaylı olarak belirlenmesine sebep olmaktadır.

3- Kurallı Oyun: Piaget'e göre bu oyun şekli 12 yaşından sonra yani somut işlemler aşamasından sonra ortaya çıkmaktadır. Çocuk oyunda artık daha mantıklı, daha sosyaldır ve zihninde gerçekler daha da kesinleşmiştir. Ayrıca egosantrizm ve fantezi (hayal-imge) oyunları azalmış ve oyun belirli kurallara bağlanmıştır. Bu dönemde genellikle, kesin ve bazen de karmaşık kuralları olan oyunlar oynanır. Örneğin; saklambaç, sek sek oyunu veya organize spor oyunları gibi beceri oyunları ve satranç, dama gibi zeka oyunları bu dönemin en popüler oyunları arasındadır. Bu dönemin çocuk oyunları, beceri, zeka ve hepsinden de öte kural bilgisi gerektirmektedir. Bu oyunlara “yapısal oyunlar” da denilir ve oyunun temel kurallarını bilmeyen veya uymayan çocuklar ya cezalandırılır ya da bir daha oyuna kabul edilmezler (Türkan, 2009:31-32).

3.3. OYUNUN BİREYLERİN SOSYALLEŞMESİNDEKİ ÖNEMİ

Çocuk oyun aracılığı ile kendine güven, kendini denetleme, işbirliği yapma, doğruluk ve disiplin gibi kişisel ve toplumsal alışkanlıkları kazanmaktadır. Çocuklar oyun oynarken diğer insanlarla iletişim kurmayı, gözlem yapmayı ve yardımlaşma duygularını geliştirebilmektedir. Ayrıca başkalarına saygı gösterme, başkalarının hakkını ve kendi hakkını koruma, verilen görevleri üstlenme, herhangi bir konuda karar verip uygulayabilme ve işbirliği sağlayabilme gibi toplumsal kuralları da öğrenmektedir (Esen, 2008:359).

Oyun ve oyuncak, çocuğun yaşamının ayrılmaz bir parçası ve gelişiminin en önemli aracı olduğu gibi onun en doğal öğrenme ortamıdır. Ayrıca bunlar çocuğun dili ve en etkili anlatım aracıdır. Bu noktada anne ve babaya düşen, çocuğa yeteneklerini keşfetmesi ve duyularını geliştirmesine yardımcı olacak oyuncakları sağlamak, bunları sağlarken fiziksel sağlık noktalarına dikkat etmek ve kişisel

olarak çocuğun yaşam oyununda rol almaktır (Egemen, 2004:42).

Çocuk oyun oynarken, kurallarla, arkadaşları arasındaki iletişimle, toplumla, liderlikle, kaybetme ve kazanma duygularıyla tanışır. Tanışılan kavramlar ve duygular, oyunun çocuğun sosyal gelişimine olumlu etkisini gösterir. Çocuk kendi kurduğu oyun dünyasında hayatın kendisini yaşar. Oyun içerisindeki kurallar sayesinde çocuk kurallarla tanışır. Bu da çocuğun toplumsal kurallara, yasalara uyum sağlamasında büyük rol oynar. Oyunlarda grup başı olan çocukların, grubun oyuncularını ve oyunu en iyi şekilde yönlendirmeye çalışmaları çocuğun liderlik özelliğini ortaya çıkmasına neden olur ve böylece ilerleyen yaşlarda çocuğun bir topluluğu, toplumu yönetme ve yönlendirme özelliğini geliştirmesini sağlar (Erekmekçi, Fidan, 2012:853).

Oyunlar, türlerin gelişiminde evrimsel bir role sahip olmanın yanı sıra, her zaman sosyal bir fonksiyon ifa etmiştir. Toles, bu konudaki görüşünü şu şekilde ifade eder: “Oyunlar, kültürün gerçeklik algısının farklı yollardan dışavurumunu sağlayan dünyalardır. Sosyal insanın uzantılarıdır.” Sosyal bireyin uzantıları olarak toplumsal yapılara gündelik yaşam içerisinde anlam kazandıran oyunlar, McLuhan’a göre özeline değil, sosyal benliklerin parçalarıdır. Oyunlar, kültürümüzün sosyal mekanizmalarının bir bölümünü oluşturmakla beraber, gündelik yaşamın getirdiği baskılardan kaçışı da sağlamaktadır. Gerçek yaşamda sahip olunması zor olan bazı şeylerin sanal ortamda kolayca elde edilebilmesi, bireyi oyun dünyasına itmektedir. Belli sorumluluklarından arınan kişinin kaçış niteliği taşıyan eyleminin gerekçesi bu şekilde açıklanabilir (Doğu, 2006:89).

Sosyalleşme, kişinin grubun kural ve değerlerine uymayı öğrenmesi, bu değerler düzenini benimsemesidir. Bu nedenle, oyun çocuğun sosyal gelişiminde önemli etkilere sahiptir (Türkan, 2009:22).

4. BİLGİSAYAR OYUNU

Yaşadığımız dönemde bilgisayar oyunları çocuklar için adeta vazgeçilmez bir eğlencedir. Bilgisayarı olan ailelerin çoğu çocuklarını bilgisayarın başından kaldırmakta, olmayanlar ise çocuklarının eve bilgisayar alma yönündeki ısrarlarından şikayet etmektedirler (Tarhan, 2007:101).

4.1. BİLGİSAYAR OYUNUNUN TANIMI

Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlükte, bilgisayar (bilişim); “çok sayıda aritmetiksel veya mantıksal işlemlerden oluşan bir işi, önceden verilmiş bir programa göre yapıp sonuçlandıran elektronik araç, elektronik beyin” olarak tanımlanmaktadır (www.tdk.org.tr, 1 Mart 2013).

Bilgisayar ve oyun tanımlarından bilgisayar oyununu “sanal ortamda eğlence amaçlı oynanan oyun” olarak tanımlamak mümkündür. Bilgisayar oyunlarını diğer oyunlar gibi tanımlamak da mümkündür. Ancak, Binark’a göre (2007:61) bilgisayar oyunlarının farkı, “Yeni medyanın özelliklerini oyun oynama edimine dahil etmesidir”.

Bilgisayar oyunları 6 yapısal öge ile tanımlanabilir; kurallar, amaçlar, sonuçlar, çatışma, etkileşim ve betimleme. Oyunlar, eğlence sektörünün dışında iş dünyasında da kullanılmaktadır. Bunun dışında simülasyon tabanlı oyunlar, sağlık alanında ve askeri alanda kullanılmaktadır (Erekmekçi ve Fidan, 2012:855).

Leonard (2003), 21. yüzyılı “oyun çağı” olarak isimlendirmiştir. Hiç kuşkusuz bilgisayar sektöründen bilgisayar oyunlarının aldığı payın gün geçtikçe artması ve bilgisayarın oynayanların sayısının ve bilgisayar oynama düzeylerinin artması bunu destekler niteliktedir (Ural, 2009:23).

Bilişim teknolojilerinin sinerjik yapısı, insanoğlunun davranış kalıplarını da etkilemektedir. Sanayi toplumunun itici gücü olan buhar makinesinin yerini bilgisayar almakta; mikrobiyoloji ile insan geni üzerinde araştırma yapılırken, diğer yandan güneş sistemimiz dışında büyük arayışlar devam etmektedir. 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 repertuvarları gelişmektedir. Bu noktada bilgisayar kullanımının yaygınlaşması ve internetin katkısı büyüktür (Bingöl ve Tanrıver, 2011:133).

Bilgisayar ile internetin aşırı kullanımı ve oyun bağımlılığı her geçen gün artmakta, bu artış küçükten büyüğe bütün yaş gruplarında görülmektedir. Böylelikle bilgisayar, internet ve oyun bağımlılığı bilimsel araştırmaların konusu haline

gelmiştir. 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 artmasıdır. Bu yanlış kullanımların başında bilgisayar oyunları bağımlılığı ve aşırı internet kullanım bağımlılığı gelmektedir.

Bugün dünyanın en büyük yazılım şirketlerinden biri olan Microsoft'un kurucusu Bill Gates, bilişim alanındaki gelişmenin ortaya çıkacağını öngörmüş ve bu öngörü, kendi geleceğini kurmasını sağlamıştır. Bilgisayar dünyasında, önde gelen görüş sahipleri bile, yakın zamanlara kadar, sektörün geleceğinin donanımda "kişisel bilgisayarda" olduğunu düşünmüşlerdir. Gates, bilgisayarın değişik işlevlerini oluşturanın, yazılım olacağını fark etmiştir. Birkaç yıl, internet üniversitelerle sınırlı kalmıştır. Ancak evlerde kişisel bilgisayarların yayılması, dışarıya da taşmaya başlamış ardından da patlama dönemi gelmiştir (Ergenç, 2011:33).

Gelişim çağı özellikleri açısından çocuk ve ergenlerde oyun önemlidir. Ancak geleneksel oyun yerine "sanal oyunlara" odaklanması, bu oyunların neler olduğu, çocuk ve ergenler üzerinde ne tür etkilerinin olduğu bilişim toplumuna geçiş sürecinde araştırılması gereken önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır (Akınoğlu, 2002:247).

Bilgisayarın yanında internetten de söz etmekte yarar vardır. Orijinal adıyla "International Network" ya da "Interwork" olarak geçen, Türkçede ise henüz karşılığı olmamakla beraber kısaca "uluslararası ağ", "ağlar arası ağ" ya da "ağlar arası iletişim ağı" olarak tanımlanan internet, bugün dünyada sayıları milyonlara ulaşan; milyonlarca insanı etkileşimli bir sistem içerisine sokan ve dünyayı adeta global bir topluluk haline dönüştüren bir sistemdir. "Birbirlerine bağlı bilgisayar ağlarının tümüne internet dendiği için internete ağların ağı da denmektedir." Bu tanımların ışığı altında interneti daha geniş bir şekilde tanımlamak gerekirse, internet, yeryüzündeki küçük büyük bilgisayar ağlarının, ağ (network) sistem teknolojileriyle birbirine bağlanmaları ve bir internet protokolü (IP) kullanarak anlaştıkları, haberleştikleri, bilgi aktarma ve paylaşımında buldukları bir iletişim ağıdır (Ergenç, 2011:4).

Kimisi için bir kolaylık, kimisi için kazanç kapısı, kimisi için bağımlılık, kimisi içinse güven ortamının olmadığı yer olan internet hakkında, yüzlerce hatta binlerce spekülasyonlar ortaya atılsa da internet, çağımızın vazgeçilmez sektörlerinin en başında gelen iletişim araçlarımızdan biridir (Ergenç, 2011:18).

Bilgisayar oyunlarının klasik oyun modeline getirileri şunlardır:

- Bilgisayar oyunlarının kuralları otomatik yapılandırıldığından, daha karmaşık bütünlerin önü açılmaktadır.

- Bilgisayar oyunlarının kuralları arka planda tutulduğundan, oyuncunun odağını asıl olarak oyunun görünen kurgusal dünyasına çekmek mümkün hale gelmektedir.

- Doğrudan somut materyallere bağlı olmadıklarından, bilgisayar oyunlarının oyuncuyu kendi kurgu dünyasıyla bütünleştirmesi elektronik olmayan oyunlardan daha kolay olmaktadır (Doğu, 2006:116).

4.2. BİLGİSAYAR OYUNLARININ TARİHİ

Bilgisayarların ortaya çıkmasından kısa bir süre sonra bilgisayar oyunları ortaya çıkmıştır. İlk başta bilgisayar uzmanlarının kendi aralarında oynamak için amatörce geliştirdikleri bilgisayar oyunları, ticari firmaların bilgisayar oyunlarındaki potansiyeli fark etmelerinin ardından patlama yaşamıştır (Ural, 2009:9).

Bilgisayar oyunlarının tarihi 1889 yılına kadar uzanmaktadır. 1889 yılında kurulan Nintendo bir kart oyunları firmasıydı ve manası Japonca “Şansı cennete bırak” ya da “sıkı çalış ama sonunda iş cennetin ellerine kalır” gibi manaya geliyordu. Bu husustaki önemli kilometre taşlarını sıralayacak olursak;

1971: İlk tohum burada atılır. Oyun üreticisi Nutting, ilk arcade makinesinden 1500 kopya eder.

1977: Apple adlı bilgisayar üretilir. Bilgisayarda ilk defa renkli grafikler vardır. İlk defa, video bilgisayar sistemi (vcs) olan atari üretir ve 25 milyon satar.

1981: IBM’in ilk makinesi yapılır. Masaüstü bilgisayar ve Mouse (fare) standart hale gelir.

1984: Apple piyasaya Apple Machintos’u sürer.

1985: Intel 386'ları piyasaya sürer. Capcom USA kurulur.

1992: İlk Play Station üretilir.

1995: Windows 95 gelir ve dos yazılım sistemi kaybolmaya başlar.

1997: İlk defa bir strateji oyunu 3d olarak yapılır.

2000: Sony tarafından Play Station 2 çıkarılır ve Japonya'da beş ayda üç milyondan fazla satar. Play Station 3'ün Sony firması tarafından 2006 yılında çıkarılması ile oyun sektöründe üç boyutlu oyunlar dönemi ivme kazanır (Sağlam, 2011:91).

Kitleler bilgisayar oyunlarını yoğun şekilde talep etmekle kalmamakta, isteğe bağlı yer alınan bu aktiviteye büyük zaman ayırmakta ve bu aktivitenin içinde bulunmaktan zevk almaktadırlar. Nedeni her ne olursa olsun kişilerin bilgisayar oynamak için güçlü bir şekilde motive oldukları yadsınamaz bir gerçektir. Ayrıca özellikle alt yaş grubundaki bireylerin bilgisayar oyunlarına ayırdıkları süreler artmaktadır (Ural, 2009:9).

1972 yılında televizyonlara bağlanabilen ilk oyun "Pong" satışa sunulmuştur. Ekranı ikiye bölen bir çizgi ve iki tarafta tuğla şeklinde iki oyuncu ile başlayan bu macera, bugün dünyanın en iyi tenisçileriyle ekranda maç yapabildiğiniz bir boyuta geldi ve yerküre çapında dev bir sektöre dönüştü (Öztürk, 2007:23).

Bir bilgisayar yazılımını, hangi özelliklerin gerçek bir bilgisayar oyunu yaptığına dair çeşitli çalışmalar mevcuttur. Oyunlar üzerinde yapılan çalışmalar, ilk oyunların ortaya çıktığı yıllardan bu yana devam etmektedir. Bilgisayar oyunları neredeyse kırk yıllık bir geçmişe sahiptir ve akademik anlamda bilgisayar oyunları üzerinde araştırmalar yapılmaktadır (Ural, 2009:21).

Doğu, "Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı" adlı çalışmasında "ludoloji" kavramını şu şekilde incelemiştir: "Kavramın kökü olan ludic, "oyun" kelimesinin Latince karşılığı olup bir aktivitenin, saf olarak sadece içindeki haz için gerçekleştirilmesini açıklamakta kullanılır. Kelimenin geçmişine ait literatür sınırlıdır. Ancak ilk kullanım tarihinin 1982 olduğu bilinmektedir. Ludoloji, genelde oyunları, özelde bilgisayar oyunlarını araştıran bir disiplin olarak tanımlanabilir. Aslında yeni olmamakla beraber, daha

önceleri elektronik olmayan oyun çalışmaları için, daha çok da masa oyunları türüne ithafen kullanılmış, sonrasında terimin kapsamı bilgisayar oyunlarını da içine alacak şekilde genişlemiştir” (Eren, 2009:5).

Oyun endüstrisi teknolojik yenilikler üzerine inşa edilmiştir. Başlangıcından beri bilgisayarların gelişimi oyunların gelişimi ile ilişkili olmuştur. Erken dönem oyunlar bilim adamlarının eğlenceli deneylerinin bir ürünüdür (Demirbaş, 2008:40)

Bilgisayar oyunları her geçen gün kendini yenilemekte ya da yeni bir sürümle ortaya çıkmaktadır. Bundan sonraki dönemde de hızla ilerleyeceğini, geçmiş dönemdeki hızlı gelişimine bakarak anlamak mümkündür.

4.3. BİLGİSAYAR OYUNLARININ TÜRLERİ

Birçok karma alt dal olmasına karşın bilgisayar oyunları; macera, aksiyon, rol yapma, strateji, simülasyon, spor, dövüş ve online oyunlar şeklinde en genel biçimiyle ayrılır (Denizel, 2012:110).

Dijital oyunları, şu şekilde sınıflandırabiliriz; Ağ Oyunları, Aksiyon Oyunları, Macera Oyunları, Motor sporları ve yarış oyunları, Rol Yapma/Canlandırma Oyunları, Simülasyon Oyunları, Spor Oyunları, Strateji Oyunları.

Fransız bilgisayar oyunu eleştirmenleri olan Le Diberder kardeşler, simülasyon kategorisine giren oyunların üç temel özelliği olduğunu söylerler; 1- Bir “dünya” tasvir edilir, 2- Detaya yüksek önem verilir, 3- Açık bir amaçları yoktur (Eren, 2009:10).

Odabaşı (2008) bilgisayar oyunlarının çocukların olayları algılama, kritik durumlara ilişkin kararlar alma ve etkinlikte bulunma bilgi ve becerilerinin kazanılmasına katkı sağladığını düşünmekte ve bu niteliklerin önemini vurgulamaktadır.

Smith ve Mann’ın belirttiği gibi, eğitsel içeriğin gömüldüğü ve eğitilence (edutainment) ortamının sunulmaya çalışıldığı bilgisayar oyunlarında temel sorun, eğitim ve eğlence arasındaki dengenin sağlanması olmaktadır (Ural, 2009:22).

Bilgisayar oyunları farklı açılardan çeşitli şekillerde sınıflandırmak mümkündür. Prinsky (2001:20), 2000 civarında bilgisayar oyunu olduğunu söyler ve bunları sekiz gruba ayırır:

1. Aksiyon Oyunları: En çok oynanan oyun türüdür. Labirent oyunları, yüksekten atlama, düşen nesnelere vurma, araba yarışı ve iz sürme oyunları bu kategoriye dahil edilebilir (Prensky, 2001:20).

2. Macera Oyunları: Macera oyunları bilinmeyen dünyada yolunu bulma, nesnelere toplama ve mantıksal bulmacaları çözme oyunlarıdır. Bu tür oyunlar bilgisayar oyunlarının en eskilerindedir (Prensky, 2001:20). Oyunda temel amaç, oyundaki ana görevi ve bu görevi yerine getirirken karşısına çıkan diğer ek görevleri çözmektir.

3. Dövüş Oyunları: Bu tür oyunlar, bilgisayarı kullananın bir başka karakterle dövüştüğü oyunlardır. Bu türde amaç karşı oyuncuyu öldürmek değil, onu dövmek esastır. Dövüş oyunları ilk çıktığı zamanki yaygınlığını yitirmiş durumdadır.

4. Bulmaca Oyunları: Bulmaca oyunları, oyuncunun bazı sonuç ya da hedeflere ulaşması için bilmesi gereken sorulardan oluşur. Zeka ile ya da deneme yanılma yolu ile sonuca ulaşılabilir. Oyuncunun haz aldığı şey, oyun içinde ona sunulan bulmacaların çözümüdür (Eren 2009:30).

5. Rol Oynama Oyunları (RPG): Rol yapma oyunları, TSR Hobbies'in "Dungeons and Dragons" (1973) adlı FRP'sine (fantasy role playing) (fantazi rol yapma oyunu) temellenir. FRP oyunlarında oyuncular, oynadıkları karakterlerin kişiliklerine bürünerek birleşik bir hikaye oluştururlar. Belli kurallar çerçevesinde, oyun yöneticisinin yazdığı bir hikaye üzerinden ilerlenir. Oyun sırasında oyun yöneticisi oyuncuların gözü ve kulağı olur. Yönetici oyuncuların hangi durumda olduğunu söyler oyuncular da ona göre yöneticiye ne yaptıklarını söylerler. Oyun zarlarla oynanır (Eren 2009:30).

6. Simülasyon/Taklit Oyunları: Simülasyon oyunları denince Will Wright'ın tasarımını yaptığı, 1989 yılında piyasaya sürülen "The Sims" oyunu ilk akla gelen oyundur. Simülasyon oyunlarında diğer dijital oyunlardan farklı olarak belirgin bir

son hedef yoktur. Bu oyunlar ara yüzde sunulan kaynakların kullanımı ve yönetimi ile çeşitli karar verme süreçlerini içerir. Bu oyunlarda kullanıcıya sunulan sabit bir anlatı yoktur. Kullanıcı, bir kum havuzunda oynar gibi, önündeki materyalle yeni bir şeyler inşa eder, bir aracı kullanır ya da insanların yaşamlarını yönlendirir. Anlatı, oyun esnasında kullanıcının eylemleriyle şekillenir. Ancak herhangi bir anlatı değeri olmayan bir eylemler zincirinin gerçekleşmesi de kuvvetle muhtemeldir (Eren 2009:32). Bu tür oyunlar uçmak, bir aracı kullanmak, dünyalar inşa etmek ile ilgili oyunlardır (Prensky, 2001:20).

7. Spor Oyunları: Bireysel veya takım halinde oynanan çeşitli spor oyunlarının bilgisayar ortamına taşınmış halidir. Steven Poole, modern spor oyunlarının verili bir spor dalının yeniden üretilmesi ile değil, bir spor müsabakasının televizyondaki görüntüsünün modellenmesiyle oluşturulduğunu belirtir (Eren 2009:33).

8. Strateji Oyunları: Bu oyunlar genellikle büyük bir şeylerden (örneğin, bir ordu veya uygarlığın tamamından) sorumlu olmak, bunu istediğin şekilde ve yöntemle geliştirmekle ilgili oyunlardır (Prensky, 2001:21).

Bu bilgisayar oyun türlerine geleneksel oyun türleri de eklenebilir. Bunlar; iskambil, masa oyunları, satranç, tavla gibi geleneksel oyunların bilgisayar ortamına taşınmış halidir.

Bilgisayar oyunlarında kimliğin inşası, oyuncunun yönettiği karakteri üzerinde yaptığı uygulamaları kapsar. Bu uygulamanın gerçekleştiği süreç, oyuncunun geçmiş yaşam deneyimlerinden bağımsız değildir. Bundan öte, oyuncunun içinde bulunduğu geniş anlamdaki sosyal yapı ana etken olarak öneme sahiptir. Bu noktada mevcut sosyal yapı üzerinde, içinde bulunulan periyodun bir yaşam tarzı halini alan modasının baskın olduğunu görmekteyiz. Bireyin kendisini bilgisayar oyunları vasıtasıyla ifade ettiği, fakat sadece kendisini değil, sosyo-kültürel yapının bir elemanı olarak bütünü simgelediği de varsayılabilir. Bireyin bilgisayar oyunlarındaki genel davranışları, dönemin şartlarına bağlı olarak farklılık gösterir (Doğu, 2006:88).

İKİNCİ BÖLÜM

TÜRKİYE'DE ERGENLERİN BİLGİSAYAR OYUNU OYNAMA

ALİŞKANLIKLARININ SOSYALLEŞME İLE İLİŞKİSİ

İnsan toplumsal bir varlıktır ve toplumsal yaşam onun akıl ve düşünme yeteneğinin eseridir. İnsan, bir yandan biyolojik büyüme sürecini tamamlarken, diğer yandan toplum normları ile bütünleşmekte ve içinde yaşadığı toplumun üyesi olmaktadır. Dolayısıyla insanın kişiliği sosyalleşme sürecinde oluşmaktadır (Arslantürk, 2000:171-172). Sosyalleşme ise, “toplumsal çevrenin normatif yapılarını öğrenme” (Bottomore, 1997:229) ya da toplumun temin ettiği olanak ve zorlamalar aracılığıyla bireyin kişiliğini oluşturan potansiyel haldeki güçlerinin açığa çıkarılması, aktifleştirilmesi sürecidir (Akyüz, 1991:215).

Sosyalleşme süreci zaman zaman içinde çatışmayı barındırır da genelde toplumun bireyden beklentilerinin birey tarafından öncelikli olarak özümsemesi ve sonrasında sergilenmesi durumunu ifade etmektedir. Bu anlamda birey, toplumun kabul ettiği, benimsediği tutum-davranış ve inançları toplumsal yaşamın içerisinde toplumun beklentileri doğrultusunda yerine getirdikçe toplum tarafından onaylanıp kabul görecektir (Avcı, 2006:47). Oyun, bireyin sosyalleşmesinde çok önemli bir yere sahiptir.

Oyunun gelişim anlarının hemen hepsine katkı sağlaması, çocuğun gelişiminin bir bütün olarak en iyi şekilde devam etmesi açısından önemlidir. Oyunda çocuk, yetişkinin ve dış dünyanın baskısı olmaksızın birçok çalışmalarını ve problemlerini ortaya koyup ilgili duyguları bastırılmadan yaşama fırsatı bulabilmektedir. Çocukluk çağında karşılaşılan birçok olumsuz durum ve yaşantılar çocuğun tüm yaşamını olumsuz etkileyebilecek şekle dönüşebilmektedir. Bu durumların erken teşhisinde oyun çok önemli bir araçtır. Çocuk ben merkezli hareket eder ve bunu çoğu zaman oyuna yansıtır. Çocuk oyun oynayarak paylaşım duygusu gelişir. Gelişim aşamalarına bağlı olarak da bencillikten işbirliğine yönelir (Kök vd. 2007:335).

Sosyal gelişim, doğumdan itibaren başlayan, yaşam boyu devam eden, kişinin başkalarıyla iyi ilişkiler kurmasını ve içinde yaşadığı topluma uyumunu sağlayan bir süreçtir. Çocuk toplum kuralları ve gereklerini en kolay ve zararsız biçimde oyun sırasında öğrenir. Sırasını beklemek, paylaşmak, başkalarının hakkına saygı duymak, hakkına ve eşyasına sahip çıkmak, kurallara ve sınırlamalara saygı göstermek, düzen ve temizlik alışkanlıklarını edinmek, söylenenleri dinlemek, kendini ifade edebilmek gibi davranışları hep oyun sırasında öğrenir (Kök, 2007:336).

Teknolojideki hızlı değişme ve gelişmeler insanların iletişim kurma, alışveriş alışkanlıkları, değer yargıları, arkadaşlık ilişkileri, evlilik biçimleri gibi yaşam tarzları ve davranışlarını etkilemeye başlamıştır. Yeni teknolojilerin etkileri toplumun her kesimini etkilediği gibi ergenleri de etkilemiştir. Bilgisayar, cep telefonu vb teknoloji ürünlerinin kullanımı ergenler arasında hızla yaygınlaşmıştır. İnternet ve cep telefonu gibi bilgi-iletişim teknolojileri ergenler arasında iletişim kurmak, sohbet etmek, eğlence amaçlı kullanmak, bilgiye ulaşmak, araştırma yapmak ve veri göndermek için kullanılmaktadır (Yaman, Peker, 2012:820).

Kuruluş itibarıyla askeri ve araştırma amaçlı olarak kurulan internet, kullanım ve teknik özellik avantajlarının fazla olması nedeniyle kuruluş amacının dışına taşarak, hızla yayılmaya ve gelişmeye başlamıştır. İnternetin gelişimi özellikle 20. yüzyılın son on yılında hız kazanmış ve yeni teknolojik bir olgu olmuştur. İnternet gerek kullanıcı ve bilgisayarlar, gerekse bilgisayarların birbirine bağlandığı ağ açısından inanılmaz ölçüde gelişme göstermiştir. İnternetin son yıllardaki gelişimi, ticari alandaki artışı, internette önemli bir takım değişiklikler ortaya çıkarmıştır. 19. yüzyılın yarısından sonra hızlı bir gelişim seyri gösteren internet başta ABD olmak üzere; İngiltere, Almanya, Fransa, Kanada, İskandinav ülkeleri, Singapur, Japonya gibi dünyanın pek çok ülkesinde kabul görmüştür. İnternetin Türkiye’de kabul görmesi ise 1994 yılından sonra olmuştur (Ergenç, 2011:4).

Her geçen gün teknoloji ürünlerinin kullanımına ilişkin artışlar dikkat çekici bir şekilde görülmektedir. Özellikle ergenler arasında bilgisayar ve internet kullanımı yoğunluğu artarken söz konusu teknolojik ürünleri kullanmaya başlama

yaşı ise her geçen gün düşmektedir. Ergenlik dönemi insan yaşamında ortalama 12-22 yaş kapsayan bir süreçtir. Bu süreçte ergenler çok kolay risk alabilmektedirler. Bilgisayar ve internet kullanımının artması ile birlikte eğitimciler, psikologlar, sosyologlar ve tıp alanında çalışanlar, özellikle çocukların ve ergenlerin teknoloji kullanımından nasıl etkilendiklerine ilişkin çalışmalar yürütmektedirler. Bu çalışmaların pek çoğu ergenlerin bilgisayar ve internet kullanımı sonucunda ortaya çıkan problemlere ve çözüm önerilerine dikkat çekmektedir (Atay, 2011:15).

TÜİK verilerine göre 2012 yılı Nisan ayında gerçekleştirilen Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması sonuçlarına göre Türkiye genelinde hanelerin %47,2'si evden internete erişim imkanına sahiptir. Bu oran 2011 yılının aynı ayında %42,9 idi. Evden internete erişim imkanı olmayan hanelerin %27,6'sı evden internete bağlanmama nedeni olarak internet kullanımına ihtiyaç duymadıklarını belirtmişlerdir. 2012 yılı ilk üç ayında (Ocak-Mart 2012) 16-74 yaş grubu internet kullanan bireylerin %70'i interneti evde kullanmış olup, bunu %33,8 ile işyeri, %17,8 ile arkadaş, akraba vb. evi %16 ile internet kafe, %7,2 ile eğitim alınan yer, %5,9 ile kablosuz bağlantının yapılabildiği yerler takip etmektedir. İnternet kafelerde internet kullanımı bir önceki yılın aynı döneminde %18,7 idi. Yine Türkiye İstatistik Kurumu'na göre internet ve bilgisayar kullanım oranlarının en yüksek olduğu yaş grubu 16-24 arasındadır. Bu yaş gurubu ergenlik dönemi diye nitelendirdiğimiz dönemi kapsamaktadır. Bilgisayar ve internet kullanımı tüm yaş gruplarında erkeklerde daha yüksektir (www.tuik.gov.tr, 1 Mart 2013).

Literatür tarandığında bilgisayar oyunları ile ilgili birçok araştırmaya rastlamak mümkündür. Ama bilgisayar oyunlarının ergenlerin sosyalleşmesine etkisi ile ilgili araştırmalar kısıtlıdır. Az sayıda rastlanan bu alandaki araştırmaların hemen hepsinde, bilgisayar oyunlarının ergenler üzerindeki etkileri ile ilgili daha fazla sayıda araştırmaya ihtiyaç duyulduğunu belirtilmektedir. Bilgisayar oyunlarının ergenlere etkileri ile ilgili, son yıllarda yurtdışında artan miktarlarda araştırmalar yapılmakta ve yayınlanmaktadır. Ülkemizde de son yıllarda bilgisayar oyunları ve etkilerine dair araştırmalar yapılsa da, yapılan bu araştırmaların yeterli olduğunu söylemek mümkün değildir.

Bilgisayar oyunlarının insanlar ve çocuklar üzerindeki etkisi konusunda

yapılan arařtırmalara bakıldıđında, olumlu veya olumsuz etkilere iliřkin farklı yaklařımların olduđu grlmektedir. “Oyun alıđını internet yoluyla gideren çocuklar, oyun oynamayı unutmaya mı bařlıyor?” sorusuna, biliřim kesimi de dahil birok uzman, unutmak yerine oynama biimini deđiřtirdikleri yanıtını vermektedir. Çocuk ve ergenler oyun oynarken oyunda yařananları kendileri gerekleřtirdiđinden etken, internette ise edilgen olmaktadır. Arařtırmalar 13-19 yař arası ergenlerin, yetiřkinlere gre daha fazla internet kullandıđını ancak bařlıca kullanım amalarının oyun, mzik dinleme ve sosyalleřme olduđunu gstermektedir (Bayraktar, 2007:2).

Bilgisayar oyunlarındaki bu byk potansiyel ve ilgi ekici durumun sonucunda, arařtırmacılar zellikle son yıllarda artan bir oranda bilgisayar oyunlarının farklı bakıř aılarından arařtırmalarını yrtmektedirler. Oyunlardaki řiddet unsurlarından bađımlılıđa, oyun tercihlerindeki demografik yapılardan oyunlarının eđitsel ortamlarda kullanımının gerekleřtirilmesine kadar ok geniř bir alanda oyun alıřmaları yapılmaktadır. Oyunlar zerinde yrtlen bu alıřmalar ise ilk bilgisayar oyununun ortaya ıktıđı 1970’li yıllardan bu yana sregelmektedir. Squire’in de belirttiđi gibi bilgisayar oyunları neredeyse 40 yıllık bir gemiře sahiptir ve akademik anlamda bilgisayar oyunları zerine arařtırmalar yapılmaktadır. Ancak, 1980’li yılların bařlarından itibaren bilgisayar dnyasındaki hızlı geliřmelerin yařanması, video oyunları ve bilgisayar oyunları zerinde yapılan alıřmalarda nemli oranda artıř gzlenmiřtir (Kiraz ve İnal, 2008:527).

Bilgisayar oyunları tartıřmasız gnmz dnyasının en fazla dikkat eken eđlence aralarından birisidir. Bu kadar dikkat ve ilgi ekmeyi bařaran bilgisayar oyunlarını, gnmzde milyonlarca insanın oynadıđı dřnldđnde oyunlar zerine yapılan arařtırmaların gerekesi ortaya ıkacaktır (Kiraz ve İnal, 2008:535).

1. TRKİYE’DE YAPILAN BENZER ALIřMALAR

Trkiye’de internet zerinden cretsiz oyun kullanımı rakamlarına baktıđımızda, son 12 ayda 5 milyon kullanıcıyla %534 artıř gsterdiđi grlmektedir. Trkiye’de bilgisayar kullanıcılarının %70’i yani yaklařık 20 milyon kiři oyun oynamaktadır (Yaman, Peker, 2012:1000).

TİK verilerine gre 2012 yılı Nisan ayında gerekleřtirilen Hanehalkı

Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması sonuçlarına göre katılımcıların %47,2'si evden internete erişim imkanına sahiptir. Evden internete erişim imkanı olmayanların %27,6'sı evden internete bağlanmama nedeni olarak internet kullanımına ihtiyaç duymadıklarını belirtmişlerdir. TÜİK verilerine göre internet ve bilgisayar kullanım oranlarının en yüksek olduğu yaş dilimi 16-24'tür. Bu yaş gurubu ergenlik dönemi diye nitelendirdiğimiz dönemi kapsamaktadır. Bilgisayar ve internet kullanım oranı tüm yaş gruplarında erkeklerde daha yüksek olduğu görülmektedir. Yine TÜİK verilerine göre 2012 yılı ilk üç ayında (Ocak-Mart 2012) internet kullanan bireyler interneti en çok %72,5 ile çevrimiçi haber, gazete ya da dergi okuma, haber indirme için kullanırken, bunu %66,8 ile e-posta gönderme/alma, %61,3 ile mal ve hizmetler hakkında bilgi arama, %49,1 ile müzik, film, görüntü indirme ve oyun oynama takip etmektedir (www.tuik.gov.tr, 01 Mart 2013).

Yapılan son araştırmalar 2 ile 17 yaş arası çocuk ve ergenlerin % 70'nin bilgisayar, % 68'nin ise oyun konsolu sahibi olduğunu göstermektedir. Çocuk ve ergenlerin % 87'sinin rutin olarak bilgisayar oyunu oynadığı, 2 ile 7 yaş arası çocukların haftada 3-5 saat, 8. ve 9. sınıf öğrencilerinin ise haftada ortalama 9 saat bilgisayar oyunu oynadığı araştırmalar ile tespit edilmiştir (Sümbüloğlu, 2013:1).

Cafoğlu ve Okçu'nun (2013:105) Siirt'te Gençlik Sorunları'na ilişkin yapmış oldukları araştırma sonucunda şu verilere ulaştıkları görülmüştür: Erkek ve kızların %80'e yakını günde yaklaşık bir iki saat arasında internet kullandıkları, gençlerin yaklaşık%44'ü bilgisayarı ve interneti bilgi kaynaklarına ulaşmak amacıyla kullandıkları saptanmıştır. Boş vakit geçirmek, oyun oynamak ve arkadaşlarıyla sohbet etmek amacıyla bilgisayarı kullandıklarını söyleyenlerin oranı ise %38'dir.

Güllü ve arkadaşlarının (2012:89), Adıyaman'da "İlköğretim 4-5-6-7 ve 8. sınıfta okuyan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi" amacı ile yapılan araştırma sonuçlarına göre ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunlarına karşı bağımlılıklarının yüksek olduğu bulunmuştur. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık puanlarının cinsiyet, günlük bilgisayar kullanımı ve evde bilgisayar olması değişkenlerine göre anlamlı düzeyde ($p<0,05$) farklılaştığı görülürken; öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık puanlarının sınıf, anne ve

babanın meslekleri, ailenin aylık geliri ve okul dışı boş zaman değişkenlerine göre anlamlı düzeyde ($p>0,05$) farklılaşmadığı görülmüştür.

İntel'in yaptığı "Genç Türkiye Araştırması"na göre, gençler iş, sosyalleşme ve eğlence gibi ihtiyaçlarını karşılamak için son teknolojileri kullanıyor. Gençler günün 4'te 1'ini bilgisayar başında geçiriyor. Türk gençliğini temsil eden 26 ilde 13-29 yaş aralığındaki 3 bin gençle yüz yüze kapsamlı görüşmeler yapılan araştırmaya göre dijital cihazlar, internet ve sosyal ağlar, Türkiye'de gençler için günlük yaşamın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiş durumda. İntel Genç Türkiye Araştırması'na göre, bilgisayar sahibi gençler günde ortalama 330 dakikasını bilgisayar başında geçiriyor. Genel nüfusun yüzde 29'unu oluşturan 13-29 yaş arası gençlerin yaşadığı hanelerin yüzde 71,4'ünde bilgisayar bulunuyor. Türkiye'de her 3 gençten 2'si dijital cihazların insanların sosyal statülerinin bir parçası olduğunu düşünüyor. Gençlerin yüzde 54'ü teknolojik cihazları kullanmayan kişilerin çağın gerisinde kaldığını düşünüyor (Mehmetzade, 2012:1).

Şahin ve Tuğrul'un (2012:126-127), yapmış oldukları "İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi" araştırmasında, "Evde bilgisayara sahip olan öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık puanı, bilgisayarı olmayan öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık puanından daha yüksek olduğu bulunmuştur". Ayrıca, "Öğrencilerin annelerinin eğitim düzeyi yükseldikçe bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin de hem ölçeğin genelinde hem de alt boyutları bakımından yükseldiği görülmüştür". Bu bulgu, annenin eğitim düzeyi yükseldikçe onların ev dışında çalışmaya başladıkları ve bilgisayarı çocuklarının önemli bir boş zaman etkinliği olarak uzun süre oynamalarına izin vermesi olarak görülebilir.

Elazığ'da yapılan 6720 ilköğretim öğrencisinin ise ortalama bilgisayar kullanım süresi bir günde ortalama 2,30 saat olarak bulunmuştur. Bir diğer çalışmada da ergenlerde bilgisayar kullanımının 4 saatten fazla olduğu belirtilmektedir. En genel anlamda bilgi ve iletişim teknolojileri araçlarının kullanım süresine bakıldığında ise 8-18 yaş grubu üzerine yapılan bir çalışmada çocuk ve ergenlerin bir günde ayırdıkları zaman ortalama 8 saattir. Bir diğer sonuç ise aynı yaş grubunda bu saati 5-6 olarak ortaya koymaktadır. Bu ise fizyolojik ve ruhsal

anlamda bilgisayar erişimine sahip çocuk ve ergenlerin risk altında olduklarını düşündürmektedir (Atay, 2011:9-11).

Yeşilyurt ve Gül'ün (2011) "Ortaöğretim Öğrencilerinin Bilgisayar ve Bilgisayar Kullanımına Yönelik Tutum ve Görüşleri" adlı araştırma sonucunda, öğrenciler ödevleri internetten kopyalayıp yapılandırma şeklinde yaptıklarını ve ayrıca bilgisayarı çoğunlukla internet yoluyla sohbet, oyun, müzik, video paylaşım amaçlı kullandıkları görülmüştür.

Kıran'ın (2011:96) yapmış olduğu "Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun Örneği)" adlı araştırma sonuçlarına göre, öğrencilerin % 66'sı hem bilgisayar hem de internete sahipken, %20'si hiç birisine sahip değildir, %13'ünün de yalnızca bilgisayarı olduğu fakat internet bağlantısı olmadığı tespit edilmiştir. Öğrencilerin % 65,4'ünün bilgisayar oyunu oynadıkları tespit edilmiştir. Buna göre ortaöğretim öğrencileri arasında her üç öğrenciden ikisi bilgisayar oyunu oynamaktadır. Katılımcıların bilgisayar oyunlarını en çok evlerinde oynadıkları (% 62,1) tespit edilmiştir. Oyun oynama sıklıkları açısından ise çoğunluğunun (% 42,5) haftada birkaç gün oynadığı ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin % 80'i her gün veya ara sıra da olsa şiddet içeren oyun oynamaktadırlar. Şiddet içeren oyunların ergenler için kötü örnek olduğunu savunanlar çoğunluktadır. Gençler arasında şiddet içeren bilgisayar oyunlarının daha çok ilgi gördüğüne inananların oranı ise % 74'tür. Öğrenciler bilgisayar başında çoğunlukla 2-3 saat kadar zaman geçirmektedirler. Öğrencilerin yarısı bilgisayar oyunu oynama nedenini stres ve yorgunluk atmak olarak belirtmişlerdir. İkinci sırada da boş zamanları değerlendirmek amacıyla oynadıkları gelmiştir. Ders ve ödevlerini aksatmadıkları sürece aileleri bilgisayar oyunu oynamalarına izin vermektedirler. Öğrencilerin yarıya yakını (% 42,2) savaş ve şiddet oyunlarını tercih ederken, spor ve yarış oyunları ikinci sırada (% 22,4) gelmektedir.

Şen'in (2011:94) yapmış olduğu "Türkiye'de Ergen Profili" adlı araştırma sonuçlarına göre 15 yaş altındaki ergenlerde aile içi çatışma ve tartışmalar; televizyon izleme, ders çalışma ve bilgisayarda vakit geçirme gibi konularda daha çok ortaya çıktığı sonucu görülmüştür. Yine aynı araştırma verilerine göre ergenlerde teknolojik aletler ve teknoloji kullanımı oldukça yaygındır. Bilgisayar ve

internet ergenler için yeni bir toplumsal etkileşim alanı oluşturmaktadır. Ergenlerin %71,1'i cep telefonuna, %51,9'u bilgisayara sahiptir. Ergenlerin internet kullanım oranlarının kentte %71,6, kırsalda %54,7 olduğu görülmektedir. Ergenlerin %32,3'ü sohbet etmek için interneti kullanırken ödev hazırlamak için kullananların oranı %30, oyun oynamak için kullananların oranı %25,9, haber okumak için kullananların oranı %10,8'dir. İnternet ortamında sürekli görüşülen arkadaş grubu olan ergen oranı %73,3'tür. Ergenlerin toplumsal meselelere karşı duyarlılık düzeyleri düşüktür ve bireysellikleri ön plandadır.

Sağlam'ın (2011:103-120) yaptığı "Bilgisayar Oyunlarının Ergen Öğrencilerin Sosyalleşme Süreci ve Şiddet Eğilimleri Üzerindeki Etkileri" adlı araştırma sonuçlarına göre, katılımcıların %19'u her gün, %18,1'i haftada 1-2 gün, bilgisayar oyunu oynadığını belirtirken, hiçbir zaman oynamadığını belirtenlerin oranı %10,5'tir. Katılımcıların %34,3'ü günde 0-1 saat, %23'ü 1-2 saat, %10'u 2-3 saat bilgisayar oyunu oynadığını belirtirken, her gün oynamadığını belirtenlerin oranı %24,3'tür. Katılımcıların %42,7'si aksiyon- macera oyunlarını tercih etmektedir. Katılımcıların %74,2'si bilgisayar oyunlarını tek başına, %16,6'sı iki kişi olarak, %9,2'si ise grup olarak oynadığını belirtmektedir. Katılımcıların %6,5'i ders dışı etkinliklerde harcadıkları süre bakımından bilgisayar oyunu oynayarak vakit geçirmeyi ilk sıraya koyarken, %7'si ikinci, %9'u üçüncü sıraya koymaktadır. Katılımcıların %8,2'si bilgisayar oyunu oynamayı önem sıralamasında ilk sıraya koyarken, %11'i ikinci, %8,7'si üçüncü sıraya koymaktadır. Katılımcıların %19,3'ü bilgisayar oyunlarının ailesi ile vakit geçirmesine sık sık, %41,8'i bazen etkisi olduğunu, %38,9'u ise hiçbir zaman etkisi olmadığını belirtmektedir. Katılımcıların %15,8'i bilgisayar oyunlarının arkadaşları ile vakit geçirmesine sık sık, %34,8'i bazen etkisi olduğunu, %49,4'u ise hiçbir zaman etkisi olmadığını belirtmektedir. Katılımcıların %31,1'i bilgisayar oyunlarının ders çalışmasına sık sık, %32,8'i bazen etkisi olduğunu, %36,1'i ise hiçbir zaman etkisi olmadığını belirtmektedir.

Esgin ve arkadaşlarının yaptığı (2011:1303), "Elektronik Oyunlara Olan İlginin Etkenlerinin Tespiti ve Piyasadaki Eğitsel Oyunların Özellikleri ile Karşılaştırılması", adlı araştırma sonuçlarında şu önerilerde bulunmaktadır; farklı türden görevlerin olduğu, ortamın gerçek dünyaya benzer olduğu eğitsel oyunlar

tasarlanması, eğitsel oyunların ilgi çekicilik seviyelerini oldukça yükseltecektir. Bunun yanı sıra eğitsel oyunda, oyuncunun kültüründen birçok öğenin yer alışı bu çekiciliği bir kat daha artıracaktır. Eğitsel oyunda cinsiyet seçiminin olması ve buna bağlı olarak cinsiyetlere göre değişen görevlerin (örn: erkekler için aksiyon, kızlar için topluma hizmet) bulunması, eğitsel oyuna olan ilginin artmasını sağlayacaktır. Piyasadaki eğitsel oyunları incelemeye başladığımızda, bu alanda çok büyük eksikliğin olduğunu görmekteyiz. Hem eğitsel oyun sayısı olarak çok az miktarda oyun oluşu hem de var olan oyunların nitelik yönünden oldukça zayıf oluşları bu eksikliğin temelini oluşturmaktadır.

Burnukara ve Uçanok'un (2010:56) yapmış oldukları "Ergenlerin Bilgi Ve İletişim Teknolojileri Kullanım Olanakları İle Sanal Ortamda Meydana Gelen Zorbalığa İlişkin Betimsel Bir İnceleme"de, ev ödevi için araştırma yapmak gibi okul temelli etkinlikler ve oyun oynamak gibi eğlenceli faaliyetler ortaokul çağındaki ergenler tarafından daha çok tercih edilirken, liseli ergenler interneti eğlencenin yanı sıra daha çok iletişim ve sosyalleşme amaçlı kullanmaktadırlar.

Can ve Kara'nın (2010:49), "İnternet Kafeye Devam Etme Alışkanlığı Bulunan Bireylerin Bir Alt Kültür Grubu Olarak İncelenmesi" adlı araştırmada bir görüşmecinin ifadeleri şu şekildedir: "İnternet kafeler çoğunlukla çok kapalı ve karanlık ortamlarda kurulmuş vaziyetler. İnternet kafelerde genelde temizlik sorunu bulunmaktadır. Daha çok bilgi amaçlı kullanılması özümşenerek açılmamış aksine oyun ve karşılıklı konuşma olarak kullanılıyor. Çoğu kafede sigara içiliyor ve hala 12 yaşından küçükler alınması gerekirken, 12 yaşından küçüklerin doldurduğunu gördüm. Genelde oyun amaçlı." Başka bir görüşmeci de "İnternet kafeler insanı toplumdan uzaklaştırıyor. İletişim kopukluğuna yol açıyor. Buna en güzel kendi mahallemden örnek vermek istiyorum. İnternet kafe bizim mahalleye girmeden önce çocuklar olsun, gençler olsun oyun oynarlar, top oynarlar, gezer dolaşırlardı. İnternet kafenin gelmesiyle sokakta kimse kalmadı. Çocuk okuldan gelip hemen internet kafeye gidiyor." diyor. Yine aynı araştırmada internet kafeye gidenlerden %50'den fazlası 25 yaş altı çocuk ve gençlerden oluşmaktadır. İnternet kafeye gitme nedenleri arasında birinci sırayı %38,1 ile kaynak tarama almaktadır.

Bunu ikinci sırada %29,5 ilke oyun oynamak ve %18,7 ile sohbet etme takip etmektedir.

Başka bir araştırmaya göre, 12-18 yaş arası ergenlerin %53,4'ünün kendisine ait bir bilgisayarı olduğunu ve %31,5'inin de evlerinde internet bağlantısı olduğunu belirtmişlerdir. Kız öğrencilerin interneti en çok genel bilgi aramak için, erkek öğrencilerin ise oyun oynamak için kullandıkları bulunmuştur (Burnukara ve Uçanok, 2010:49).

Deveci vd.'nin (2007), araştırmasında öğrencilerin %56'sının bilgisayarı oyun oynamak için kullandıkları ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin yalnızca %22'sinin kendi evinde bilgisayar kullanmasına karşın, %43'ünün okulda, %17'sinin internet kafede, %10'unun arkadaşının evinde bilgisayar kullandığı belirlenmiştir.

Ülkemizdeki ilköğretim okullarında uygulanan programların öğrencilerimize yabancı dil olarak İngilizce öğretme ve bilgisayar okuryazarlığı kazandırmada ne derece etkili olduğunu belirlemek amacıyla 2004 yılı Mayıs ayında Öğrenci Başarılarının Belirlenmesi Sınavı (ÖBSS) uygulanmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, araştırmaya katılan ilköğretim 8. Sınıf öğrencilerinin (7664 öğrenci) büyük bir grubunun (%48,3) sıklıkla veya sürekli olarak bilgisayarda oyun programlarını kullandıkları belirlenmiştir (Öztürk, 2007:29).

Öztürk'ün (2007:57-60) yapmış olduğu, "Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel ve Duyuşsal Gelişimleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi" adlı araştırma sonuçlarına göre öğrenciler, %34'lük pay ile bilgisayarı en çok "oyun-eğlence" ve "araştırma-öğrenme" amacıyla kullanmaktadır. Ayrıca öğrencilerin %83'ünün bilgisayarı kullanım amaçlarından biri "oyun eğlence" amacı ile bilgisayarı kullanmaktadır. Öğrencilerin büyük birçoğu (%59,6) haftada en az bir defa, bir kısmı (%23,4) da her gün okul çalışmaları dışında bilgisayar ve internet kullanmaktadır. Yani öğrencilerin %83'ü okul çalışmaları dışında sıklıkla bilgisayar/internet kullanmaktadır. Bu oran bilgisayar kullanım amaçlarından biri "oyun-eğlence" olan öğrencilerin oranıyla aynıdır. Buna göre öğrencilerin çoğunun okul dışında oyun oynadığı ifade edilebilir. Aynı araştırma sonuçlarına göre kız (%54,2) ve erkek (%56,5) öğrencilerin yarısı haftada en az bir defa bilgisayar veya internette oyun oynamaktadır. Her gün oyun oynayan erkek öğrencilerin sayısı kız

öğrencilerinkinden fazladır. Ayrıca kız öğrencilerin %58,3'ü bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda (atari, gameboy, playstation gibi) hiç oyun oynamazken erkek öğrencilerin %82,6'sı haftada en az bir defa (%56,5) veya her gün (%26,1) bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oyun oynadığını belirtmiştir.

Özönder vd. (2005) tarafından ilköğretim okullarının 7. ve 8. sınıflarında okuyan öğrencilere yapılan bir araştırmada atari salonları ya da internet kafelere giden öğrenciler arasında en çok oynan oyun türü %66,5 ile savaş ve dövüş oyunları olarak belirlenmiştir (Can, 2010:45).

Can ve Çağiltay'ın "Öğretmen Adaylarının Eğitici Yönleri Olan Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Algıları" konulu çalışmalarında yapılan ankete verilen olumsuz cevaplardan en büyük orana sahip olanlar bilgisayar oyunu oynamanın çok vakit alan bir uğraşı olduğu (%85), bağımlılık yaptığı (%77) ve önemli bir boş zaman değerlendirme uğraşı olmadığıdır (%63). Katılımcıların sadece yarısı, bilgisayar oyunu oynamanın vakit kaybı olduğu yönünde cevap vermiştir (%49). Ayrıca kısa cevaplı sorulara verilen cevaplara bakıldığında katılımcıların bazı olumsuz görüş açılmasına sahip oldukları görülmektedir. Örneğin katılımcılar oyunların yarardan çok zararı olduğunu; oyun oynamanın verimli bir uğraşı olmadığını; oyunların eğitim amaçlı değil sadece eğlence için kullanılması gerektiğini düşündüklerini; pazardaki oyunlardan çoğunun yararlı olduğuna inanmadıklarını ve pazardaki oyunları düşük kalitede bulduklarını belirtmişlerdir (Ural, 2009:22).

Kullanım amaçları bağlamında değerlendirme açısından Kocaeli İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından yaptırılan araştırmada ilköğretim/lise çağı gençlerinin ağırlıklı internet kullanım amacının %45'i sohbet etmek, % 40'ı oyun oynamak olarak belirlenmiştir (<http://www.infomag.com.tr/printcontent.asp?id=25769>, 27 Şubat 2013). Bu kullanım genç kitlenin yeni sosyalleşme biçimlerini işaret etmekte olup, sohbet odaları, portallar, web siteleri, bloglar üzerinden klasik arkadaş gruplarının yerine sanal gruplar almaktadır. Bu yeni iletişim biçimleri üzerinden gerçek kimlik, zaman ve mekan bağlarından bağımsızlaşmış ilişki biçimleri oluşmaktadır (Uslu, 2007:229).

Atay'ın yaptığı araştırmada, bilgisayar oyunlarına bakıldığında, bilgisayarda oyun oynayan öğrencilerde cinsiyet açısından bakıldığında anlamlı bir farklılık

bulunmuştur. Erkek öğrenciler kızlara göre daha fazla bilgisayarda oyun oynamaktadır. Bir günde, erkekler kızlara göre daha fazla zaman ayırarak bilgisayar oyunu oynamaktadır. Erkek öğrenciler bilgisayar oyunlarına bir günde 5 saatten fazla zaman ayırdığı görülmektedir. Bu sonucu destekleyen bir çalışma Berson ve Berson (2003) tarafından yapılan bir araştırmada vurgulanmış ve gençlerin bilgisayarı çoğunlukla oyun oynamak amaçlı kullandıkları ortaya çıkmıştır. Bir diğer çalışmada da bilgisayar kullanan öğrencilerin %56,5'inin bilgisayarı sadece oyun amaçlı kullandığı ortaya çıkmıştır (Atay, 2011:10).

Gümüšoğlu'nun (2005:55), İstanbul'da yaptığı araştırmada "Bilgisayar deyince aklınıza gelen şeyi söyler misiniz?" sorusuna yanıtlar şöyledir: Oyun 32, internet 26, eğitim 5, diğer 1. Bu durum da bilgisayarın çocuklar ve ergenler tarafından genellikle oyun oynamak için kullanıldığını göstermektedir.

2004 yılında yapılan Yeniden Sağlık ve Eğitim Derneği tarafından Gençlik Anketi araştırmasında öğrencilerin %15,8'inin internet kullandığı, %20,6'sının bilgisayarda oyun oynadığı, %6,2'sinin internet kafeye gittiği görülmüştür. Erkeklerin kızlara göre 4,7 kat daha fazla oyun oynadığı, 2,5 kat daha fazla orana internet kullandığı, 7,2 kat daha fazla internet kafeye gittiği bulunmuştur (Aksoy, 2013:1).

Polat'ın, "İnternetin Alışkanlıklarımız Üzerine Etkileri" adlı çalışmasında, internet kafelerdeki internet kullanıcılarının internete ayırdıkları zamanı ve internet için hangi alışkanlıklarından vazgeçtiklerini belirlemeye çalışmıştır. Edirne ilinde, 40 internet kafedeki 450 kişi üzerinde anket yöntemiyle gerçekleştirilen çalışmada; internetin insanların yaşamları üzerine etki ettiği ve internet kullanmaya başlamadan önce edindikleri bazı alışkanlıklarda değişime neden olduğu görülmüştür. İnterneti kullananların, kullanmaya başladıktan sonra televizyon izlemeye, gazete, dergi ve kitap okumaya, arkadaşlarıyla sohbet etmeye, ailelerine daha az zaman ayırmaya başladıkları tespit edilmiştir (Özdemir, 2009:82).

Akinoğlu'nun (2002:76-93), "Eğitim ve Sosyalleşme Açısından İnternet Kullanımı" adlı araştırmasında, araştırmaya katılanların bilgisayar ve internette oyun oynayıp oynamadıkları incelendiğinde, %62,8'i bilgisayar ve internette oyun oynarken %37,2'si bilgisayar ve internette oyun oynamamaktadır. Araştırmada

internet ve bilgisayarda oyunları nasıl oynadıkları incelendiğinde, %68,5'i internet ve bilgisayarda oyunları tekil oynarken %31,5'i internet ve bilgisayarda oyunları grupla oynamaktadır. Böylelikle geleneksel oyun arkadaşlığı yerini teknolojik etkileşimlere bırakma eğilimindedir denilebilir. Araştırmada internet ve bilgisayar oyunlarının bağımlılık yaptığını düşünüp düşünmedikleri incelendiğinde %89,6'sı bilgisayar ve internet oyunlarının bağımlılık yaptığını düşünürken %10,4'ü bilgisayar ve internet oyunlarının bağımlılık yapmadığını düşünmemektedir. Araştırmada bilgisayar ve internet ortamlarında ortalama olarak günde oyun oynamaya ne kadar zaman ayırdıkları incelendiğinde, %81,2'si bilgisayar ve internet ortamlarında ortalama olarak günde 0-1 saat oyun oynamakta, %12,8'i bilgisayar ve internet ortamlarında ortalama olarak günde 2-3 saat oyun oynamakta, %5,3'ü bilgisayar ve internet ortamlarında ortalama olarak günde 4-5 saat oyun oynamakta, %0,8'i bilgisayar ve internet ortamlarında ortalama olarak günde 8 saatten fazla oyun oynamaktadır. Araştırmada internet ve bilgisayarda hangi konularda oyun oynadıkları incelendiğinde %41,3'ü internet ve bilgisayarda strateji oyunları oynamakta, %18,2'ü internet ve bilgisayarda savaş oyunları oynamakta, %15,7'si internet ve bilgisayarda spor oyunları oynamaktadır. Bu durum öğrencilerin bilgisayar ve internet ortamlarındaki oyunlarda önemli ölçüde strateji ve savaş içeriklerine yoğunlaştığı şekilde değerlendirilebilir.

Sonuç olarak; aşırı bilgisayar ve internet kullanımı, çocuk ve ergenlerin biyolojik, psikolojik ve sosyal sağlıklarını olumsuz yönde etkilediğine dair birçok bilimsel çalışma bulunmaktadır. Burada araştırılması gereken konu ergenin bilgisayar ve internet başında vakit geçirmesinin sebeplerinin ne olduğudur. Sevgi ve ilgi yoksunluğunu karşılamak için bu davranışı sergiliyor olabilir (Ergenç, 2011:38). Bu ve buna benzer açılardan konu ele alınarak değerlendirilmelidir. Bilgisayar oyunlarına ergenlerin bağlanması “sonuç” olarak değerlendirilmeli ve bu sonucun “nedenleri” araştırılmalıdır.

2. DÜNYADA YAPILAN BENZER ÇALIŞMALAR

1998'de İngiltere'de yapılan bir araştırmaya göre, kızlar bilgisayar oyunları ile erkeklerin geçirdiği zamanın yarısından daha az zaman geçirmektedir. Buna göre kızların %14'ü, erkeklerin ise %36'sı, günde bir ile üç saat arasında

bilgisayar oyunları oynamaktadır. Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynarken neler hissettiği sorulduğunda, verdikleri yanıtların bir kısmı şöyledir: “Silahları sevmem ama oyunda zevkli oluyor.” “Artık tutku haline geldi, resmen bağıyım.” “Kimseyi dinlemek istemem, sadece oyun ve ben olmalıyım. Bazen vaktimin öldüğünü düşünüyorum ama ondan kopamam.” “Çok zevk alıyorum, oyundan başka bir şey düşünemem.” “Kaybedince sinir oluyorum, telefonumu yere atmak istiyorum, ondan nefret ediyorum.” “Kazanınca seviniyorum, kaybedince bilgisayarı kırasım geliyor.” “Elendiğim oyunlarda, kalbim yerinden çıkacak gibi oluyor.” Bu tepkiler, madde bağımlılığı olan kişilerin tepkilerini çağrıştırmaktadır (Gümüsoğlu, 2005:133).

Klawe'nin (1999) yaptığı bir araştırmada, kız çocukları, erkek çocuklara göre hem bilgisayar kullanmak, hem de elektronik oyunları oynamak konusunda daha az istekli görünmektedirler. Ayrıca saha çalışması sırasında, kız çocukların ortamları ve arkadaşları ile daha çok ilgilenirken, erkek çocukların ise etkinliklerde daha hızlı ilerledikleri ve daha çok bulmacayı çözüp daha çok bölüm geçtikleri gözlenmiştir (Ural, 2009:10).

Amerika'da 2000 yılında yapılan bir çalışmada, araştırma sonuçlarına göre, 2-17 yaş arasında çocuk sahibi ailelerin neredeyse yarısının (%48) evinde medya araçlarının dördü (televizyon, video, playstation ve bilgisayar) bulunmaktadır. Bu medya araçları sadece Amerikan ailelerinin evlerine girmemiş, ayrıca çocuklarının yatak odalarında da ayrı bir yer edinmiştir. 8-16 yaş arasındaki çocukların %57'sinin yatak odasında televizyon, %39'unun playstation, %36'sının kablolu yayın, %32'sinin telefon, %30'unun video, %20'sinin bilgisayar ve %11'inin internet bulunduğu ortaya çıkmıştır (Özdemir, 2009:82).

Amerika Birleşik Devleti'nde yayınlanan “Annenberg Public Center” raporuna göre 8-17 yaş grubu çocuklarının %60'ının evde bilgisayarı bulunmaktadır. Son yıllarda, ergenlerin gündelik yaşam biçimlerinin içinde yer alan bilgisayar ve bilgisayar kullanımına ilişkin alışkanlıklar alan araştırmacılarının dikkatini çekmektedir. Örneğin Wilson bilgisayar kültürünün özellikle de bilgisayarın kültürel imajının kadınlara cazip gelmediğini vurgulamaktadır. Benzer şekilde 7292 Finli öğrenci üzerinde yapılan çalışmada erkeklerin kızlara göre daha çok dijital oyun oynadığına dikkat çekilmiştir (Atay, 2011:10).

Çocuklar ve bilgisayar oyunları ile ilgili yapılan bir araştırmada örnekleme dahil olan çocuklardan erkeklerin %55,7, kızların ise %29'unun düzenli olarak; erkeklerin %40 ve kızların %51'inin gelişigüzel olarak bilgisayar oyunu oynadığı ve erkeklerin %6, kızların %20'sinin hiç bilgisayar oyunu oynamadığı sonucuna ulaşılmıştır. Çocuklarda medya kullanımı ile ilgili bir çalışmada bilgisayarda oyun oynamanın, 6-13 yaş arasındaki çocukların kişisel bilgisayarlarında yaptıkları en önde gelen aktivitelerden biri olduğu sonucuna varıldığı görülmüştür (Öz, 2009:29).

Günümüzde geliştirilen bilgisayar oyunları Hollywood filmleri ile yarışır bütçelerdedir ve ayrıntılara özen gösterilerek her anlamda oldukça profesyonelce hazırlanmaktadır. 1980'lerin ortasında çocuklar evde ve atari salonlarında haftada ortalama dört saat geçirirken; 2004 yılında gerçekleştirilen bir araştırmaya göre, ilköğretim ve ortaöğretim öğrencilerinde kızlar haftada 5,5 saat oyuna ayırmakta, bu süre erkeklerde haftada 13 saati bulmaktadır (Ural, 2009:21).

Net Ratings'in Avustralya'da internet bağlantısı olan evlerde yaşayan 8-13 yaş arası çocuklar üzerinde yaptığı araştırmaya göre, evlerinde internet bağlantısı olan ailelerin %48'inin internet bağlantısını çalışma odasına, %25'inin de salon veya oturma odasına koydukları sonucu ortaya çıkmıştır. Araştırma, az bir oranda da olsa %5'lik bir kesimin, internet bağlantısını çocuk odasında ya da ebeveyn yatak odasında bulundurduğunu göstermektedir. Aynı araştırmada gerçekleştirilen tartışma gruplarında ebeveynler, evlerinde internet bağlantısını nereye koyacaklarına nasıl karar verdiklerini belirtmişlerdir. Bazı aileler için, internet bağlantısını evde nereye koyacaklarına karar vermede, kolay takip edebilme olanağı birinci sebep olmuştur. Aile üyelerinin sıklıkla bir araya geldiği ya da vakit geçirdiği oturma odası ya da salon gibi yerlerin, bazı aileler tarafından, çocuklarının internette neler yaptıklarını takip edebilme adına daha uygun yerler oldukları belirtilmiştir. Ancak bu gerekçe, herkes için geçerli olmamıştır. Bazıları ise, telefon hatlarına uygun olan yerleri tercih ettiklerini, bu durumda da internet bağlantısı daha çok çalışma odası gibi yerlerden sağladıklarını belirtmişlerdir (Kuzu, 2011:14).

Bireylerin tek başına mı yoksa birlikte mi oyun oynadıklarına ilişkin araştırmalar incelendiğinde Griffiths ve Hunt evde ve tek başına bilgisayar oyunu oynayanların daha fazla bilgisayar oyunuyla zaman harcadığını ve daha fazla

bağımlı olduğunu bulmuşlardır. Griffiths, Davies ve Cappell araştırmalarında birlikte oyun oynayanların oranının diğerlerinden daha fazla olduğunu belirtmişlerdir (Horzum, 2011:100).

İnternetin insanlar üzerinde zararlı etkileri çeşitli çalışmalarla rapor edilmiştir. Stanford Enstitüsü'nün yaptığı araştırmaya göre, internet kullanıcılarının %39'u aile ve arkadaşlık ilişkilerine daha az zaman ayırmakta ve %8'i sosyal olanaklardan kopuş yaşamaktadır. Norman Nie'ye göre internet, otomobil ve televizyondan sonra, insanların toplumsal ilişki ve katılımlarını azaltan son "izolasyon" aracıdır. İnternet bağımlılığı hastalığının, insanlar üzerinde, diğer psikolojik bozukluklarda olduğu gibi; psikolojik, fiziki ve de sosyal huzuru etkileyen üzücü sonuçları rapor edilmektedir (Ergenç, 2011:36).

Bir araştırmada 12-18 yaş arasında bulunan 10.800 gencin %92'sinin evinde internet erişimin olduğu ve bu ergenlerin çoğunluğunun zamanının büyük bir kısmını sanal sohbet ortamında tanıştığı kişilerle mesajlaşarak, sitelerde dolaşarak, oyun oynayarak geçirdiği, yalnızca %1'inin araştırma yapmak ve ders çalışmak için interneti kullandığı belirlenmiştir (Güllü, 2012:95)

Horman ve arkadaşları tarafından yapılan çalışmada ise yaygın internet kullanan ve bilgisayar oyunları ile zamanını geçiren çocukların sosyal gelişimlerinin önemli ölçüde gerilediği, bu çocukların öz güvenlerinin düşük, sosyal kaygı düzeylerinin ve saldırganlık davranışlarının yüksek olduğu bulunmuştur. (Güllü ve ark., 2012:91).

Amerika'da yapılan bir başka araştırmaya göre 0-8 yaş arası çocukların %51'i, 5-8 yaş arasındaki çocukların ise %81'i bilgisayar oyunları oynamaktadır (Yaman, Peker, 2012:1000).

12-13 yaş arası çocuklarla yapılan bir çalışmada çarpıcı olarak şu sonuçları elde etmişlerdir: "bilgisayar oyunlarını oynamak insanlarla birlikte olmaktan daha iyidir", "zamanı en iyi şekilde geçirmenin yolu bilgisayar oyunları oynamaktır", "bilgisayar oyunu ile arkadaşım ile geçireceğim zamandan daha iyi zaman geçiriyorum", "bilgisayar oyunu oynarken kendimi daha aktif ve canlı

hissediyorum”, “bilgisayar oyunu oynamak benim yalnızlığımı unutmama yardım ediyor” (Güllü, 2012:91)

Craif A. Anderson’a göre, “Okul katliamları gibi şiddet eylemlerinin hiçbiri tek bir risk faktöründen kaynaklanmıyor. Kendini toplumdaki soyutlanmış hissetme veya zorbalığa maruz kalma gibi pek çok faktör var. Şiddet içerikli medyanın bu faktörlerden biri olduğu bence apaçık ortada. Bu, en büyük faktör değil, ama en küçüğü de değil” diyor. Araştırmacıların çoğu Anderson’a katılıyor (Npgrup, 2013:1).

Bilgisayar oyunları kısa vadede düşmanca dürtüleri harekete geçirip hırçın davranışlara yol açmaktadır. Dahası, oyun oynamayı bir yıl veya daha uzun süre için alışkanlık haline getiren ergenler, biraz daha agresif hale gelebilmektedir. Brock Üniversitesi’nde görevli psikologlara göre, şiddet içerikli oyunları uzun süre oynayan lise öğrencilerinde, arkadaş kavgaları gibi olayları daha fazla yaşanmaktadır (Npgrup, 2013:1).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
ERGENLERİN BİLGİSAYAR OYUNU OYNAMA
ALİŞKANLIKLARININ VE SOSYALLEŞME
DURUMLARININ ARAŞTIRILMASI

Bu bölümde, araştırmanın problem durumu, konusu, amacı, önemi, sınırlılıkları, hipotezleri, modeli, yöntemi, evreni, örnekleme, verilerin toplanması ve analizi, bulgular ve yorumlar hakkında bilgiler verilmektedir.

1. PROBLEM DURUMU

İçinde bulunduğumuz çağda insanların kalabalıklar içinde yalnızlaştığı görülmektedir. Bireylerin çevresindeki insanlarla sağlıklı iletişim kurmaları yani sosyal bir varlık olmaları öncelikle kendileriyle barışık bir duygu, düşünce içinde olmaları ile mümkün olmaktadır. Gelişim dönemleri içerisinde ergenlik dönemi sosyalleşme açısından kritik bir dönem olarak nitelendirilebilir. Zaten özünde bunalımlı olan ergenlik döneminde bireylerin sosyalleşmeleri biraz zor olmaktadır. İçeride kapanan ergenler, korku, endişe, ümit, hayal gibi karmaşık duygu ve düşünceler içine girebilmektedir. Bu durumun en somut göstergelerinden biri ergenlerin kendi odalarına kapanmalarıdır. Günümüzde, odasına kapanan ergenlerin de en yakın arkadaşlarının bilgisayarlar olduğu görülmektedir.

Ders başarısına katkı sağlaması için alınan bilgisayarlar, ergenlerin zamanlarının çoğunu alan, oyun makineleri haline gelmiştir. Odasına kapanan ergen, ailesiyle, arkadaşlarıyla, akrabalarıyla zaman geçirmek yerine bilgisayar oyunları ile zaman geçirmektedir. Hatta bazı ergenler bilgisayar oyunlarına bağımlı hale gelebilmektedir. Bu çalışmada ergenlerin bilgisayar oyunları oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme durumları araştırılmıştır.

2. ARAŞTIRMANIN KONUSU

Ergenlik dönemi bireylerin bilişsel, duygusal, cinsel, sosyal, ahlaki gelişimlerinin hızlı olduğu bir dönemdir. Bireylerin kimlik ve kişilik yapılarının

şekillendiđi ergenlik dönemi, karmaşalı ve bunalımlı olabilmektedir. Ergenlik döneminde çocukluktan yetişkinliğe geçme sürecinde tüm iç ve dış etkenler ergende olumlu ve olumsuz etkiler bırakmaktadır. Bu araştırmanın konusunu, 13-14 yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme durumları oluşturmaktadır.

3. ARAŞTIRMANIN AMACI

Araştırmanın temel amacı, 13-14 yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarını ve sosyalleşme durumlarını belirlemektir. Ergenlerin bilgisayar oyunlarına ne kadar zaman ayırdıkları tespit edilerek, bilgisayar oyunlarının ergenlerin sosyalleşmesine etkisinin ne olduğu araştırılacaktır.

Araştırma kapsamında bilgisayar oyunlarının ergenlerin, ailesi ve arkadaşları ile vakit geçirmesine ve ders çalışmasına engel olup olmadığı incelenecektir. Ayrıca bilgisayar oyunlarının ergenleri bireyselleştirip bireyselleştirmediđi araştırılacaktır.

4. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Günümüzde ergenlerin bilgisayar başında fazla vakit geçirmelerinin ders başarılarını ve sosyal hayatlarını olumsuz etkilediđi gözlemlenmektedir. Ergenlerin bilgisayara bağımlı olması, anne babaların ve öğretmenlerin çaresiz kaldıđı bir durumdur.

Araştırmada, ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme durumları araştırıldıđından dolayı anne babalar ve eğitimciler için faydalı sonuçlar elde edildiđi düşünülmektedir. Araştırma sonucunda elde edilen bilgilerin bilgisayar oyunlarının ergenlere etkileri konusunda ebeveynlere ve eğitimcilere yol gösterici olacađı düşünülmektedir. Ayrıca annelerin bilgisayarı, çocukları için bakıcı gibi algılamalarının yanlış olduđu ortaya çıkacak ve bilgisayar oyunları ile ilgili algılarında deđişmeler olacaktır.

Bilgisayar oyunlarının etkilerinin hemen ortaya çıkmaması ebeveynlerin önlem almalarını engellemektedir. Bu araştırma sonuçları ile ebeveynlerde bilgisayar oyunlarının etkileri ile ilgili bir farkındalık oluşturulacađı düşünülerek çocuklarının bilgisayar oyunlarına bağımlı olmamaları için onlar daha ergen olmadan önlem almaya yönelteceđi düşünülmektedir.

5. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Araştırma:

1. Kütahya il merkezinde örneklem olarak seçilen 80. Yıl Özel İdare Ortaokulu, Ümran Aygen Ortaokulu ve Özel Konuralp Ortaokulu'nda öğrenim gören 365 yedinci ve sekizinci sınıf öğrencisi ile,

2. Uygulama süresi olarak 2012-2013 eğitim öğretim yılı ile,

3. Ergenlerin Bilgisayar Oyunlarını Oynama Alışkanlıkları ve Sosyalleşme Durumları Anketi'nde yer alan 32 soru ile sınırlıdır.

6. ARAŞTIRMANIN HİPOTEZLERİ

Bu araştırmanın hipotezleri şunlardır:

1. Bilgisayar oyunlarına çok zaman ayıran ergenlerin, bireyselleştikleri, toplumdaki uzaklaştıkları ve bunun sonucu olarak da sosyalleşemedikleri, düşünülmektedir.

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 tutkulu (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 savaştır.

8. Ergenlerin çoğu, bilgisayar oyunlarının kendilerinin tutum ve davranışlarını etkilediğini düşünmektedirler.

9. Ergenlerin çoğu, bilgisayar oyunlarının ergenleri bireyselleştirdiğini düşünmektedir.

7. TANIMLAR

Araştırmada ayrıntılı olarak tanımlanan kavramlar oyun, bilgisayar oyunu, ergenlik dönemi ve sosyalleşme kavramlarıdır.

Oyun, çocukların sosyal ilişkilerini etkileyen sosyal ve zihinsel becerilerini geliştirmesini sağlayan doğal bir araçtır (Şahin, 2012:116). Bir diğer tanımda oyun, sonucu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yapılan hareketlerdir (Yavuzer, 2007:176).

Gelişen teknoloji ile oyunların dijitalleşmesi olarak tanımlayabileceğimiz *bilgisayar oyunları*; boş zaman ve eğlence etkinliği olarak da görülebilir. Binark (2007), bilgisayar oyunlarını “sanal ortamda oyun oynama edimi” olarak tanımlar.

Ergenlik; çocukluktan yetişkinliğe geçiş dönemini kapsayan, bilişsel, fizyolojik, psikolojik, toplumsal boyutları olan, bir süreci ifade eder. Dünya Sağlık Örgütü, 10-19 yaş grubunu “ergen” olarak tanımlamaktadır (Erbil, 2006:7). Ülkemizde 0–14 yaş arası çocukluk dönemi, 15–25 yaş arası ise ergenlik dönemi olarak tanımlanmıştır (Kaya, 2008:162). Ergen, insan gelişimindeki bebeklikten sonraki en hızlı gelişim dönemini yaşayan bireydir. Ergenlik dönemindeki yaş sınırları kuramcılara göre farklılık göstermekle birlikte en geniş yaş aralığı 11- 21 olarak kabul edilebilir (Yazıcı ve Ertem, 2006:8).

Sosyalleşme (Toplumsallaşma); bir ferden doğuştan itibaren belli aşamalardan geçerek kendisinden beklenen uygun rol ve normlardan haberdar olma, toplumun üyeliğini kazanma sürecidir (Erkal, 2006:102).

8. ARAŞTIRMANIN MODELİ

Yapılan 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 konulmaya çalışılmıştır. 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.

Tarama modelinde; ilgilenilen olay, grup gibi birim ve duruma ait değişkenler, ayrı ayrı betimlenmeye çalışılır. Bu betimleme şimdiki zamanla sınırlı olabilir yani anlık durum saptamaları yapılabilir. Var olan bir durumu, var olduğu şekliyle ortaya koymayı amaçlamaktadır (Karasar, 2005:73).

Örnekleme olarak seçilen guruba anket uygulanmıştır. Anket, bilimsel araştırma yöntemlerindeki veriler ışığında anket hazırlama tekniklerine uygun olarak hazırlanmıştır (Bkz., Ek-1). Anket, okul rehber öğretmenleri yardımıyla uygulandığı için öğrencilere açıklayıcı bilgiler verilmesi uzmanlar tarafından yapılmıştır.

9. EVREN VE ÖRNEKLEM

Araştırma evrenini Kütahya ili oluşturmaktadır. Kütahya, İç Batı Anadolu'da yer alıp, İç Anadolu Bölgesi'nden Ege Bölgesi'ne geçiş özelliği gösterir. Yüz ölçümü 11.875 km²'dir. Kütahya ilinin toplam nüfusu 2009 yılı Adrese Dayalı Nüfus Kayıt Sistemi (ADNKS) verilerine göre 571804 kişidir (www.zafer.org.tr, 01 Mart 2013).

Araştırmada, 13-14 yaş grubu ergenler üzerinde çalışma yapılacağından dolayı ortaokul 7. ve 8. sınıf öğrencileri evren olarak belirlenmiştir. 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.

Evreni temsil edecek örneklem, basit tesadüfi örnekleme tekniğiyle hesaplanmıştır. Örneklem büyüklüğü, %95 güven düzeyi ve $\pm\%5$ göz yumulabilir yanılma payı esas alınarak 365 olarak belirlenmiştir ve bu sayı, evrenin %5,1'ine karşılık gelmektedir. Buna göre örneklem oranı $365:7070 \times 100 = \%5,1$ olmaktadır. Sonuç olarak örneklem büyüklüğü 365 kişi olarak kararlaştırılmıştır.

Kütahya il merkezinde bulunan 3 ortaokul sosyo-ekonomik düzeyleri dikkate alınarak örneklem olarak belirlenmiştir. Okulların sosyo-ekonomik düzeyleri okulun bulunmuş olduğu çevredeki ailelerin sosyo-ekonomik özellikleri örneklemin belirlenmesinde etkili olmuştur.

Kütahya il Merkezi'nde örneklem olarak seçilen 80. Yıl Özel İdare Ortaokulu, Ümran 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. Ümran Aygen Ortaokulu ise kenar mahalle diye adlandırılan ve taşınmalı eğitimin yapıldığı alt sosyo-ekonomik düzeydeki öğrencilerin öğrenim gördüğü bir okuldur. Üst sosyo-ekonomik düzeydeki öğrencilere ulaşmak için ise Özel Konuralp Ortaokulu seçilmiştir.

10. VERİLERİN TOPLANMASI

Araştırmada, kapalı uçlu, yarı kapalı uçlu olmak üzere toplam 32 sorudan oluşan bir anket kullanılmıştır (Bkz., Ek-1).

Milli Eğitim Bakanlığı'na (MEB) bağlı okullarda yapılacak anket için izin alma aşamasında, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsüne 14.02.2013 tarihinde başvurulmuş ve MEB'den gerekli izin alınmıştır. İzin yazısının bir örneği Ek-2'de mevcuttur.

Hazırlanan anket, okul rehber öğretmenlerinden yardım alınarak 2012-2013 öğretim yılı bahar döneminde seçilen okullarda uygulanmıştır. Bu uygulanan anket sonucunda veriler elde edilmiştir.

Tablo 1. Araştırmanın örneklem grubunu oluşturan 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

11. VERİLERİN ANALİZİ

Anket sonucunda elde edilen veriler, bilgisayar ortamında sosyal bilim arařtırmalarına uygun olarak hazırlanan bir istatistik programı kullanılarak analiz edilmiřtir. Paket program yardımıyla verilerin frekans daęılımı ve yüzdeleri hesaplanmıřtır. Anket soruları birbirleriyle karřılařtırılarak da farklı analizler de elde edilmiřtir.

12. BULGULAR VE YORUMLAR

Arařtırmada uygulanan anket sonucunda elde edilen bulgular, dört bařlık altında incelenmiř ve yorumlanmıřtır.

12.1. DEMOGRAFİK ÖZELLİKLER

Bu bölümde ergenlerin demografik özelliklerine iliřkin anket sorularına verdikleri cevaplardan oluřan tablolara yer verilmiřtir.

Tablo 2. Cinsiyetlerine göre daęılımı

Cinsiyet	Sayı	Oran (%)
Kız	192	52,6
Erkek	173	47,4
Toplam	365	100,0

Tablo-2’de görüldüğü gibi katılımcıların %52,6’sı kız, %47,4’ü de erkek öğrencilerden oluřmaktadır. Kız erkek öğrenci oranının birbirine yakın olması arařtırmanın güvenilirlięi açısından olumlu bir sonuçtur.

Tablo 3. Sınıflarına göre daęılımı

Sınıf	Sayı	Oran (%)
7.sınıf	170	46,6
8.sınıf	195	53,4
Toplam	365	100,0

Tablo-3’te görüldüğü gibi katılımcıların %46,6’sı yedinci sınıf, %53,4’ü sekizinci sınıf öğrencilerinden oluřmaktadır. Arařtırmada örneklem olarak belirlenen okullarda yedinci ve sekizinci sınıf oranlarının birbirine yakın çıkması için sınıf sayıları eřit olarak tespit edilmiřtir. Arařtırmada yedinci ve sekizinci sınıf

oranları araştırma öncesinde hedeflendiği gibi birbirine yakın oranlarda çıkmıştır.

Tablo 4. Kardeş sayıları dağılımı

Kardeş sayısı	Sayı	Oran (%)
Tek çocuk	32	8,8
1	192	52,6
2	102	27,9
3	29	7,9
4	8	2,2
4'ten fazla	2	0,5
Toplam	365	100,0

Tablo-4'te görüldüğü gibi katılımcıların %8,8'i tek çocuk, %52,6'sı bir, %27,9'u iki, %7,9'u üç, %2,2'si dört ve %0,5'i dörtten fazla sayıda kardeşe sahiptir. En fazla grubu bir kardeşe (%52,6) sahip olanların oluşturduğu görülmektedir.

Tablo 5. Babanın eğitim durumu dağılımı

Eğitim durumu	Sayı	Oran (%)
Okuma yazma bilmiyor	2	0,5
Okuryazar	9	2,5
İlkokul	77	21,1
Ortaokul	44	12,1
Lise	109	29,8
Üniversite	124	34,0
Toplam	365	100,0

Tablo-5'te görüldüğü gibi katılımcıların %0,5'inin babası okuma yazma bilmiyor, %2,5'i okuryazar, %21,1'i ilkokul, %12,1'i ortaokul ve %29,8'i lise mezunu olup, %34'ü üniversite mezunudur. Katılımcıların %36,2'sinin babası lise eğitiminden az bir eğitime sahiptir.

Tablo 6. Annenin eğitim durumu dağılımı

Eğitim durumu	Sayı	Oran (%)
Okuma yazma bilmiyor	2	0,5
Okuryazar	14	3,8
İlkokul	159	43,6
Ortaokul	53	14,5
Lise	85	23,3
Üniversite	52	14,2
Toplam	365	100,0

Tablo-6'da görüldüğü gibi katılımcıların %0,5'inin annesi okuma yazma bilmiyor, 3,8'i okuryazar, %43,6'sı ilkokul, %14,5'i ortaokul ve %23,3'ü lise mezunu olup, %14,2'si üniversite mezunudur. Katılımcıların %62,4'ünün annesi lise eğitiminden az bir eğitime sahiptir.

Tablo 7. Aile aylık gelir dağılımı

Aylık gelir miktarı	Sayı	Oran (%)
500 TL - 750 TL	37	10,1
751 TL - 1000 TL	50	13,7
1001 TL - 1500 TL	41	11,2
1501 TL - 2000 TL	61	16,7
2001 TL - 2500 TL	65	17,8
2501 TL - 3000 TL	37	10,1
3001 TL ve üzeri	74	20,3
Toplam	365	100,0

Tablo-7'de görüldüğü gibi katılımcıların %10,1'inin aylık geliri 500 TL - 750 TL arası, %13,7'sinin aylık geliri 751 TL - 1000 TL arası, %11,2'sinin aylık geliri 1001 TL - 1500 TL arası, %16,7'sinin aylık geliri 1501 TL - 2000 TL arası, %17,8'nin aylık geliri 2001 TL - 2500 TL arası, %10,1'inin aylık geliri 2501 TL - 3000 TL arası olup %20,3'ünün de aylık geliri 3000 TL üzeridir. Katılımcıların %35'nin aylık gelirinin 1500 TL'den düşük %65'inin de aylık gelirinin 1500 TL'den yüksek olduğu görülmüştür.

Araştırmada aylık gelirin 1500 TL'den düşük olanları, örneklem olarak alınan okullardan birisinin velilerinin oluşturduğu düşünülmektedir. Ayrıca örneklem olarak seçilen okullardan birisinin özel olması ve diğerinin de genellikle memur kesimi olarak nitelendirilebileceğimiz velilerin bulunduğu bir çevrede olması aylık geliri 1500 TL'den yüksek olan oranı oluşturduğu düşünülmektedir.

Tablo 8. Anne babanın yaşama ve birlikte olma durumu dağılımı

Anne baba durumu	Sayı	Oran (%)
Anne baba sağ, birlikte	346	94,8
Anne baba sağ, ayrı	10	2,7
Anne sağ, baba vefat etmiş	4	1,1
Anne vefat etmiş, baba sağ	4	1,1
Anne baba vefat etmiş	1	0,3
Toplam	365	100,0

Tablo-8'de görüldüğü gibi katılımcıların %94,8'inin anne babasının sağ ve birlikte, %2,7'sinin anne babasının sağ ve ayrı, %1,1'nin annesinin sağ ve babasının vefat etmiş, %1,1'nin babasının sağ ve annesinin vefat etmiş olup, %0,3'ünün de hem annesi hem de babası vefat etmiştir. Katılımcıların çoğunun (%94,8) anne babasının sağ ve birlikte olduğu görülmüştür.

12.2. ERGENLERİN BİLGİSAYAR OYUNU OYNAMA ALIŞKANLIKLARI

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

Tablo 9. Evde bilgisayar olma durumu dağılımı

Bilgisayar durumu	Sayı	Oran (%)
Var	313	85,8
Yok	52	14,2
Toplam	365	100,0

Tablo-9'da görüldüğü gibi katılımcıların %85,8'inde bilgisayar var, %14,2'sinde de bilgisayar yoktur. Katılımcıların çoğunun (%85,8) evinde bilgisayar olduğu görülmüştür.

İntel'in yaptığı "Genç Türkiye Araştırması"na göre, gençler iş, sosyalleşme ve eğlence gibi ihtiyaçlarını karşılamak için son teknolojileri kullanıyor. Genel nüfusun yüzde 29'unu oluşturan 13-29 yaş arası gençlerin yaşadığı hanelerin yüzde 71,4'ünde bilgisayar bulunmaktadır (Mehmetzade, 2012:1). Evinde bilgisayar olma durumu açısından bu araştırma oranı ile yaptığımız araştırma oranının birbirine yakın olduğunu söyleyebiliriz.

Amerika'daki aileler ile çocukların tutumları araştırılmıştır. Araştırma, tesadüfi örneklem yöntemiyle seçilmiş 2-17 yaşları arasında çocuk sahibi 1235 aile üzerinde gerçekleştirilmiş ve ailelere çocuklarıyla ilgili sorular sorulmuştur. Araştırma sonuçlarına göre, 2-17 yaş arasında çocuk sahibi ailelerin neredeyse yarısının (%48) evinde medya araçlarının dördü (televizyon, video, playstation ve bilgisayar) bulunmaktadır (Özdemir, 2009:82).

Tablo 10. Evde internet olma durumu dağılımı

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

Tablo-10'da görüldüğü gibi katılımcıların %69,6'ında internet var, %30,4'ünde de internet yoktur. Katılımcıların çoğunun (%69,6) evinde internet olduğu görülmüştür.

TÜİK verilerine göre 2012 yılı Nisan ayında gerçekleştirilen "Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması" sonuçlarına göre %47,2'si evden internete erişim imkanına sahiptir. Evden internete erişim imkanı olmayanların %27,6'sı evden internete bağlanmama nedeni olarak internet kullanımına ihtiyaç duymadıklarını belirtmişlerdir (www.tuik.gov.tr, 01 Mart 2013). Özellikle velilerin çocuklarının internet kafelere gitmemesi için evlerine internet aldıkları düşünülmektedir.

Tablo 11. Kendine ait cep telefonu olma durumu dağılımı

Cep telefonu	Sayı	Oran (%)
Var	290	79,5
Yok	75	20,5
Toplam	365	100,0

Tablo-11’de görüldüğü gibi katılımcıların %79,5’inde kendine ait cep telefonu bulunmakta, %20,5’inde de kendine ait cep telefonu bulunmamaktadır. Katılımcıların çoğunun (%79,5) kendine ait cep telefonlarının olduğu görülmüştür.

Şen’in (2011:96) yapmış olduğu “Türkiye’de Ergen Profili” adlı araştırma sonuçlarına göre 15 yaş altındaki ergenlerin %71,1’i cep telefonuna sahiptir. Yaptığımız araştırma sonucunda da katılımcıların %79,5’inde kendine ait cep telefonunun olduğu saptanmıştır.

Tablo 12. Cep telefonlarından oyun oynama durumu dağılımı

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

Tablo-12’de görüldüğü gibi katılımcıların %54,2’sinin cep telefonundan oyun oynamakta, %45,8’inin de cep telefonundan oyun oynamamaktadır. Katılımcıların cep telefonlarından oyun oynama oranları birbirine yakındır. Cep telefonlarından oyun oynama oranının da yüksek oluşu dikkat çekicidir. Cep telefonundan oyun oynamanın ergenlere etkilerinin ne olduğunu başka araştırmalara konu olabilir.

Tablo 13. İnternet kafelere veya bilgisayar oyun salonlarına gitme durumları dağılımı

	Sayı	Oran (%)
Evet	117	32,1
Hayır	248	67,9
Toplam	365	100,0

Tablo-13'te görüldüğü gibi katılımcıların %32,1'i internet kafelere veya bilgisayar oyun salonlarına gitmekte, %67,9'u da internet kafelere veya bilgisayar oyun salonlarına gitmemektedir. İnternet kafelere veya bilgisayar oyun salonlarına gitme oranının düşük olmasının nedeninin, katılımcıların çoğunun evinde internete bağlı bilgisayarlarının olduğu düşünülmektedir.

Deveci ve arkadaşlarının araştırmasında öğrencilerin yalnızca %22'sinin kendi evinde bilgisayar kullanmasına karşın, %43'ünün okulda, %17'sinin internet kafede, %10'unun arkadaşının evinde bilgisayar kullandığı belirlenmiştir. 2004 yılında yapılan Yeniden Sağlık ve Eğitim Derneği tarafından Gençlik Anketi araştırmasında öğrencilerin %6,2'sinin internet kafeye gittiği görülmüştür (Aksoy, 2013:1).

Tablo 14. Daha önce bilgisayar oyunu oynama durumları dağılımı

	Sayı	Oran (%)
Evet	353	96,7
Hayır	12	3,3
Toplam	365	100,0

Tablo-14'te görüldüğü gibi katılımcıların %96,7'sinin daha önce bilgisayar oyunu oynadığı, %3,3'ünün de daha önce hiç bilgisayar oyunu oynamadığı saptanmıştır. Katılımcıların çoğunun (%96,7) daha önce bilgisayar oyunu oynadığı görülmüştür. Bu veri de gösteriyor ki ergenlerin neredeyse tamamı bilgisayar oyunları ile tanışmış, az ya da çok bilgisayar oyunu oynamış. TÜİK verilerine göre internet ve bilgisayar kullanım oranlarının en yüksek olduğu yaş dilimi 16-24'tür. Bu yaş gurubu ergenlik dönemi diye nitelendirdiğimiz dönemi kapsamaktadır. Deveci vd.'nin (2007), araştırmasında öğrencilerin %56'sının bilgisayarı, oyun oynamak için kullandıkları ortaya çıkmıştır.

Tablo 15. Kaç yıldır bilgisayarda oyun oynadıkları dağılımı

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-15'te görüldüğü gibi katılımcıların %12,6'sının bir yıldan az, %9,3'ünün bir yıldır, %5,5'inin 2 yıldır, %11,5'inin üç yıldır, %11,8'inin dört yıldır, %18,4'ünün 5 yıldır, %31'nin de beş yıldan fazla bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır. Katılımcıların %72,7'inin üç yıldan bu yana bilgisayar oyunu oynadıkları görülmüştür. Alan araştırması yapıldığında ergenlerin kaç yıldır bilgisayar oynağına 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 16. Bilgisayar oyunlarını sevme durumu dağılımı

Sevme durumu	Sayı	Oran (%)
Evet	238	65,2
Hayır	37	10,1
Kararsızım	90	24,7
Toplam	365	100,0

Tablo-16'da görüldüğü gibi katılımcıların %65,2'si bilgisayar oyunlarını seviyor, %10,1'i bilgisayar oyunlarını sevmiyor, %24,7'si de bilgisayar oyunlarını sevme konusunda kararsızdır. Katılımcıların çoğunun (%65,2) bilgisayar oyunlarını sevdiği görülmüştür. Bu açıdan bakıldığında ergenleri sosyalleştirmek için onlara

yasaklar koymak çok da işe yaramayacaktır. Bundan dolayı ergenlerin bilgisayarda oyun oynama sürelerini azaltarak, hoşuna gidecek alternatif etkinlikler oluşturmamız gerekmektedir.

Tablo 17. Bilgisayarda oyun oynamak için kardeş ya da ağabey/abla ile anlaşmazlık yaşama durumu dağılımı

Anlaşmazlık yaşama durumu	Sayı	Oran (%)
Tek çocuğum	23	6,3
Evet	133	36,4
Hayır	172	47,1
Kararsızım	37	10,1
Toplam	365	100,0

Tablo-17’de görüldüğü gibi katılımcıların %6,3’ü tek çocuk olduklarını, %36,4’ünün bilgisayarda oyun oynamak için kardeşi ya da ağabey/ablası ile anlaşmazlık yaşadığını, %47,1’inin bilgisayarda oyun oynamak için kardeşi ya da ağabey/ablası ile anlaşmazlık yaşamadığını, %10,1’inin de bilgisayarda oyun oynamak için kardeşi ya da ağabey/ablası ile anlaşmazlık yaşayıp yaşamadığı konusunda kararsız olduğunu belirtmişlerdir. Bu bulgu sonucunda araştırma hipotezimiz olan “Bilgisayar oyunlarının kardeşlik ilişkilerini olumsuz yönde etkilediği düşünülmektedir.” olgusunun doğru olduğu da ortaya çıkmıştır.

Yapılan başka bir araştırmaya göre, öğrencilerin bilgisayar oyunu oynarken neler hissettiği sorulduğunda, verdikleri yanıtlardan birisi şöyledir: “Kimseyi dinlemek istemem, sadece oyun ve ben olmalıyım” (Gümüšoğlu, 2005:56). Bu da göstermektedir ki bazı ergenlerin bilgisayar oyunu oynamak için kimseyle iletişime geçmek istememektedirler.

Yapılan bir çalışmada, yaygın internet kullanan ve bilgisayar oyunları ile zamanını geçiren çocukların sosyal gelişimlerinin önemli ölçüde gerilediği, bu çocukların öz güvenlerinin düşük, sosyal kaygı düzeylerinin ve saldırganlık davranışlarının yüksek olduğu bulunmuştur. (Güllü ve ark., 2012:91). Bu araştırma sonucundan da anlaşılacağı üzere bilgisayar oyunları bazı bireylerde saldırganlık davranışlarını arttırdığı için kardeş anlaşmazlıklarının olması kaçınılmaz bir sonuçtur.

Şen'in (2011:94) yapmış olduğu "Türkiye'de Ergen Profili" adlı araştırma sonuçlarına göre 15 yaş altındaki ergenlerde aile içi çatışma ve tartışmalar; televizyon izleme, ders çalışma ve bilgisayarda vakit geçirme gibi konularda daha çok ortaya çıktığı sonucu görülmüştür.

Tablo 18. Bilgisayarda daha fazla oyun oynamak için kardeş ya da ağabey/ablasının olmamasını isteme durumu dağılımı

Kardeşinin olmamasını isteme durumu	Sayı	Oran (%)
Tek çocuğum	18	4,9
Evet	74	20,3
Hayır	246	67,4
Kararsızım	27	7,4
Toplam	365	100,0

Tablo-18'de görüldüğü gibi katılımcıların %4,9'u tek çocuk olduklarını, %20,3'ü bilgisayarda daha fazla oyun oynamak için kardeşinin ya da ağabeyinin/ablasının olmamasını istemekte, %67,4'ü bilgisayarda daha fazla oyun oynamak için kardeşinin ya da ağabeyinin/ablasının olmamasını istememekte, %7,4'ü de bilgisayarda daha fazla oyun oynamak için kardeşinin ya da ağabeyinin/ablasının olup olmaması konusunda kararsız oldukları belirtmişlerdir.

Katılımcıların beşte biri, bilgisayarda daha fazla oyun oynamak için kardeşinin ya da ağabeyinin/ablasının olmamasını istemektedir. Bu durum bazı ergenlerin bilgisayar oyunlarına bağımlı hale geldiğini göstermektedir. Çünkü kardeşinin ya da ağabeyinin/ablasının olmamasını isteyecek kadar bilgisayar oyunları tutku haline gelmiştir. Bu da göstermektedir ki bilgisayar oyunları bazı ergenlerin kardeşlik ilişkilerini olumsuz etkilemektedir.

Tablo 19. Bilgisayarda oyun oynama sürelerini kimin belirlediği dağılımı

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-19’da görüldüğü gibi katılımcıların %46,8’inin bilgisayarda oyun oynama sürelerini kendileri belirlediğini, %44,9’nun bilgisayarda oyun oynama sürelerini anne babalarının belirlediğini, %2,2’sinin bilgisayarda oyun oynama sürelerini öğretmenlerinin belirlediğini, %2,2’sinin bilgisayarda oyun oynama sürelerini ağabey ya da ablalarının belirlediğini, %3,8’sinin de bilgisayarda oyun oynama sürelerini başkalarının belirlediğini ifade etmişlerdir.

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. Şahin ve Tuğrul’un (2012), yapmış oldukları “İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi” araştırmasında, “Evde bilgisayara sahip olan öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık puanı, bilgisayarı olmayan öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık puanından daha yüksek olduğu bulunmuştur”.

Ayrıca, “Öğrencilerin annelerinin eğitim düzeyi yükseldikçe bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin de hem ölçeğin genelinde hem de alt boyutları bakımından yükseldiği görülmüştür”. Bu bulgu, annenin eğitim düzeyi yükseldikçe onların ev dışında çalışmaya başladıkları ve bilgisayarı çocuklarının önemli bir boş zaman etkinliği olarak uzun süre oynamalarına izin vermesi olarak görülebilir. Yani annesi çalıştığından dolayı bakıcı tarafından bakılan çocukların ya da evde tek kalan çocukların bilgisayar başında daha çok zaman geçirdiğini söylemek mümkündür.

Tablo 20. Bilgisayarda oyun oynama süresine karışan olmasaydı daha çok oynama durumu dağılımı

Daha çok oynama durumu	Sayı	Oran (%)
Evet	112	30,7
Hayır	195	53,4
Kararsızım	58	15,9
Toplam	365	100,0

Tablo-20’de görüldüğü gibi katılımcıların %30,7’si bilgisayarda oyun oynama süresine karışan olmasaydı daha çok oynardım, %53,4’ü bilgisayarda oyun oynama süresine karışan olmasaydı daha çok oynamazdım, %15,9’u bilgisayarda oyun oynama süresine karışan olmasaydı daha çok oynama konusunda kararsız olduğunu belirtmiştir.

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, 2010:19). Katılımcıların neredeyse üçte biri bilgisayarda oyun oynama süresine karışanın olmaması durumunda bilgisayarda oyun oynamaya devam edeceğini belirtmesi, bazı ergenlerin davranışlarının şekillenmesinde ebeveynlerin rehberliğine ihtiyaçlarının olduğunu göstermektedir. 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, 2011:392).

Tablo 21. Aile, arkadaş ve bilgisayar oyunu tercihleri dağılımı

Tercih	Sayı	Oran (%)
Ailem ile beraber misafirlğe gitmek	95	26,0
Arkadaşlarımla sokakta oynamak	173	47,4
Evde bilgisayar oynamak	56	15,3
Kararsızım	41	11,2
Toplam	365	100,0

Tablo-21’de görüldüğü gibi katılımcıların %26’ı ailem ile beraber misafirlğe gitmenin, %47,4’ünün arkadaşlarıyla sokakta oynamanın, %15,3’ünün evde bilgisayar oynamanın daha çok hoşuna gittiğini belirtmiştir. Katılımcıların %11,2’si de ders dışı etkinliklerden hangisinin hoşuna gittiği konusunda kararsız olduğunu belirtmiştir.

Araştırmanın hipotezlerinden olan “Bilgisayar oyunları, ergenlerin, aile ve arkadaşları ile olan ilişkilerini etkilemektedir.” olgusu Tablo 21’de açıkça görülmüştür. Ders dışı etkinliklerde hoşla gitme durumunda “Bilgisayarda oyun oynama” oranı düşük olsa da yine de bazı öğrenciler tarafından aile ve arkadaşlıktan önce geldiği görülmektedir.

Ayrıca katılımcıların aile, arkadaş ve bilgisayar oyunu tercihlerinde, arkadaşlarıyla sokakta oynama oranının yüksek oluşu da (%47,4), ergenlerin sosyalleşmesinde arkadaşlık ilişkilerinin ön planda olduğunu göstermektedir. Arkadaşlığın ergenlik döneminde ailenin de önüne geçtiği Tablo 21’de açıkça görülmektedir. Bu durum, olumlu arkadaşlık geliştiren ergenler için önemli bir sosyalleşme aracıdır.

Çocuğun, sosyal-kültürel şahsiyetini kazandığı, toplumdaki diğer bireylerle etkileşim içine girerek, topluma hazırlandığı, bireyin bir sosyal gruba katıldığı, topluma kazandırılarak uyum sağladığı, toplumun değer ve normlarını öğrenerek, kendisine düşen rolleri yerine getirecek bilgi, beceri ve alışkanlıkları kazanıp sosyalleştiği birincil grup ailedir (Kır, 2011:390). Bundan dolayı bireylerin sosyalleşme sürecinde ailenin etkisi çok önemlidir. Bilgisayar oyunları, aile ile ergenin arasına girmemelidir.

Ayrıca ebeveynler de bilgisayar ve internet kullanımı konusunda çocuklarına örnek olmalıdır. Kuzu'nun (2011:18) yaptığı bir araştırmada, ebeveynlerin internet kullanım süreleri ve sıklıkları arttıkça aileleri ile geçirdikleri zamanın azaldığı ve çevrenin bilgisayar başında çok vakit geçirdiklerinden şikayetlerinin artması, yine internet kullanım süre ve sıklıklarına bağlı olarak fizyolojik ve psikososyal sorunların artması gibi nedenler, ailelerin internet kültürünü sosyal yaşamla bütünleştirmekte sorunlar yaşandığını gözler önüne sermektedir.

Tablo 22. Bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı dağılımı

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-22'de görüldüğü gibi 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, %13,7'sinin haftada 2-3 gün bilgisayar oyunu oynadığını, %16,2'sinin sadece hafta sonu bilgisayar oyunu oynadığını, %20,3'ünün ayda 1-2 kez bilgisayar oyunu oynadığını belirtmiştir.

Araştırmanın hipotezlerinden olan "Bazı ergenler, bilgisayar oyunlarına bağımlı hale gelmiştir." olgusu Tablo-22'de de görüldüğü gibi 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.

Sağlam'ın (2011:103) yaptığı "Bilgisayar Oyunlarının Ergen Öğrencilerin Sosyalleşme Süreci ve Şiddet Eğilimleri Üzerindeki Etkileri" adlı araştırma sonuçlarına göre, katılımcıların %19'u her gün, %18,1'i haftada 1-2 gün, bilgisayar oyunu oynadığını belirtirken, hiçbir zaman oynamadığını belirtenlerin oranı %10,5'tir.

Akinođlu'nun (2002), "Eđitim ve Sosyalleşme Açıısından İnternet Kullanımı" adlı araştırmasında, araştırmaya katılanların bilgisayar ve internette oyun oynayıp oynamadıkları incelendiđinde, %62,8'i bilgisayar ve internette oyun oynarken %37,2'si bilgisayar ve internette oyun oynamamaktadır.

Bir diđer alıřmada, bilgisayar kullanan đrencilerin %56,5'inin bilgisayarı sadece oyun amalı kullandıđı ortaya ıkmıřtır (Atay, 2011:10).

Tablo 23. Her gn bilgisayar oyunu oynayanların gnde ka saat oynadıkları dađılımı

Gnde ka saat bilgisayar oyunu oynadıđı	Sayı	Oran (%)
Her gn 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-23'te grldđi gibi katılımcıların %57'i her gn bilgisayar oyunu oynamadıđını, %11,8'i 0-1 saat arasında bilgisayar oyunu oynadıđını, %13,4' 1-2 saat arasında bilgisayar oyunu oynadıđını, %9'u 2-3 saat arasında bilgisayar oyunu oynadıđını, %4,7'si 3-4 saat arasında bilgisayar oyunu oynadıđını, %2,2'si 4-7 saat arasında bilgisayar oyunu oynadıđını, %1,9'u 7 saatten fazla bilgisayar oyunu oynadıđını belirtmiřtir.

Arařtırmanın hipotezlerinden olan "Bazı ergenler, bilgisayar oyunlarına bađımlı hale gelmiřtir." olgusu Tablo-23'te de grldđi gibi aıka ortaya ıkmıřtır. Katılımcılardan her gn 2 saat ve zeri bilgisayar oyunu oynadıđını belirtenlerin (%17,8) bilgisayar oyunu bađımlısı ya da bađımlılık yolunda olduklarını sylemek mmkndr. Ayrıca, ocukların bilgisayarla meřgul olma sreleri, gnde bir saati gememelidir (Yavuzer, 2007:184).

2004 yılında gerçekleştirilen bir araştırmaya göre, ilköğretim ve ortaöğretim öğrencilerinde kızlar haftada 5,5 saat zamanlarını oyuna ayırmakta, bu süre erkeklerde haftada 13 saati bulmaktadır (Ural, 2009:21). Gümüšoğlu'nun (2005:55), İstanbul'da yaptığı araştırmada "Bilgisayar deyince aklınıza gelen şeyi söyler misiniz?" sorusuna yanıtlar şöyledir: Oyun 32, internet 26, eğitim 5, diğeri 1. Bu durum da bilgisayarın çocuklar ve ergenler tarafından genellikle oyun oynamak için kullanıldığını göstermektedir.

Sağlam'ın (2011:104) yaptığı "Bilgisayar Oyunlarının Ergen Öğrencilerin Sosyalleşme Süreci ve Şiddet Eğilimleri Üzerindeki Etkileri" adlı araştırma sonuçlarına göre, katılımcıların %34,3'ü günde 0-1 saat, %23'ü 1-2 saat, %10'u 2-3 saat bilgisayar oyunu oynadığını belirtirken, her gün oynamadığını belirtenlerin oranı %24,3'tür.

Akinoğlu'nun (2002), "Eğitim ve Sosyalleşme Açısından İnternet Kullanımı" adlı araştırmada bilgisayar ve internet ortamlarında ortalama olarak günde oyun oynamaya ne kadar zaman ayırdıkları incelendiğinde, %81,2'si bilgisayar ve internet ortamlarında ortalama olarak günde 0-1 saat oyun oynamakta, %12,8'i bilgisayar ve internet ortamlarında ortalama olarak günde 2-3 saat oyun oynamakta, %5,3'ü bilgisayar ve internet ortamlarında ortalama olarak günde 4-5 saat oyun oynamakta, %0,8'i bilgisayar ve internet ortamlarında ortalama olarak günde 8 saatten fazla oyun oynamaktadır.

Elazığ'da yapılan 6720 ilköğretim öğrencisinin ise ortalama bilgisayar kullanım süresi bir günde ortalama 2,30 saat olarak bulunmuştur. Bir diğeri çalışmada da ergenlerde bilgisayar kullanımının 4 saatten fazla olduğu belirtilmektedir. En genel anlamda bilgi ve iletişim teknolojileri araçlarının kullanım süresine bakıldığında ise 8-18 yaş grubu üzerine yapılan bir çalışmada çocuk ve ergenlerin bir günde ayırdıkları zaman ortalama 8 saattir. Bir diğeri sonuç ise aynı yaş grubunda bu saati 5-6 olarak ortaya koymaktadır (Atay, 2011:9-10).

Tablo 24. Haftada kaç saat bilgisayar oyunu oynadıkları dağılımı

Haftada kaç saat bilgisayar oyunu oynadığı	Sayı	Oran (%)
Hiçbir zaman oynamam	78	21,4
0-3 saat	122	33,4
3-5 saat	49	13,4
5-7 saat	30	8,2
7-10 saat	39	10,7
10-14 saat	17	4,7
14 saatten fazla	30	8,2
Toplam	365	100,0

Tablo-24'te görüldüğü gibi katılımcıların %21,4'ü hiçbir zaman bilgisayar oyunu oynamadığını, %33,4'ü 0-3 saat arasında bilgisayar oyunu oynadığını, %13,4'ü 3-5 saat arasında bilgisayar oyunu oynadığını, %8,2'si 5-7 saat arasında bilgisayar oyunu oynadığını, %10,7'si 7-10 saat arasında bilgisayar oyunu oynadığını, %4,7'si 10-14 saat arasında bilgisayar oyunu oynadığını, %8,2'si 14 saatten fazla bilgisayar oyunu oynadığını belirtmiştir.

Araştırmanın hipotezlerinden olan “Bazı ergenler, bilgisayar oyunlarına bağımlı hale gelmiştir.” olgusu Tablo-24'te de görüldüğü gibi açıkça ortaya çıkmıştır. Yine Tablo-24'te olduğu gibi katılımcılardan haftada 14 saatten fazla bilgisayar oyunu oynadığını belirtenlerin (%8,2) bilgisayar oyunu bağımlısı ya da bağımlılık yolunda olduklarını söylemek mümkündür.

Çocuk ve ergenlerin % 87'sinin rutin olarak bilgisayar oyunu oynadığı, 2 ile 7 yaş arası çocukların haftada 3 ila 5 saat, 8. ve 9. sınıf öğrencilerinin ise haftada ortalama 9 saat bilgisayar oyunu oynadığı araştırmalar ile tespit edilmiştir (Sümbüloğlu, 2013:1).

İnternetin ve bilgisayarın insanlar üzerinde zararlı etkileri çeşitli çalışmalarla rapor edilmiştir. Stanford Enstitüsü'nün yaptığı araştırmaya göre, internet kullanıcılarının yüzde 39'u aile ve arkadaşlık ilişkilerine daha az zaman ayırmakta ve yüzde 8'i sosyal olanaklardan kopuş yaşamaktadır. İnternet bağımlılığı hastalığının, insanlar üzerinde, diğer psikolojik bozukluklarda olduğu gibi;

psikolojik, fiziki ve de sosyal huzuru etkileyen üzücü sonuçları rapor edilmektedir (Ergenç, 2011:36).

Tablo 25. 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-25'te görüldüğü gibi katılımcıların %36,4'ü aksiyon-macera, %20'si savaş, %7,1'i strateji, %7,7'si futbol, %4,4'ü otomobil yarışı, %1,9'u dövüş, %5,5'i eğitici, %11'i zeka türü oyunlar oynadıklarını belirtmişlerdir. Katılımcıların %6'sı da diğer tür oyunlar oynadıklarını belirtmişlerdir.

Araştırmanın hipotezlerinden olan “Bilgisayar oyunlarında en çok tercih edilen tür aksiyon-macera ve savaştır.” olgusu Tablo-25'te de görüldüğü gibi doğrulanmıştır. 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. Ama savaş türü bilgisayar oyunu oynamaları üzerinde durulması gereken bir konudur. Bilgisayarda savaş oyunu oynayan ergenlerin şiddete meyilli oldukları araştırmalarda görülmüştür. Ayrıca eğitim çağında olan ergenlerin eğitici ve zeka türü oyunlara olan ilgilerin az olması da (%16,6) araştırmalara konu olacak bir durumdur.

Sağlam'ın (2011:106) yaptığı “Bilgisayar Oyunlarının Ergen Öğrencilerin Sosyalleşme Süreci ve Şiddet Eğilimleri Üzerindeki Etkileri” adlı araştırma

sonuçlarına göre, katılımcıların %42,7'si aksiyon- macera oyunlarını tercih etmektedir.

Akinoğlu'nun (2002), "Eğitim ve Sosyalleşme Açısından İnternet Kullanımı" adlı araştırmada internet ve bilgisayarda hangi konularda oyun oynadıkları incelendiğinde %41,3'ü internet ve bilgisayarda strateji oyunları oynamakta, %18,2'ü internet ve bilgisayarda savaş oyunları oynamakta, %15,7'si internet ve bilgisayarda spor oyunları oynamaktadır. Bu durum öğrencilerin bilgisayar ve internet ortamlarındaki oyunlarda önemli ölçüde strateji ve savaş içeriklerine yoğunlaştığı şekilde değerlendirilebilir.

Özönder vd. (2005) tarafından ilköğretim okullarının 7. ve 8. sınıflarında okuyan öğrencilere yapılan bir araştırmada atari salonları ya da internet kafelere giden öğrenciler arasında en çok oynan oyun türü %66,5 ile savaş ve dövüş oyunları olarak belirlenmiştir (Can, 2010:45).

12.3. 13-14 YAŞ GRUBU ERGENLERİN SOSYALLEŞME DURUMLARI

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

Tablo 26. Bilgisayar oyunlarını oynama biçimleri dağılımı

Oyun oynama biçimi	Sayı	Oran (%)
Tek başıma oynarım	279	76,4
İki kişi ile oynarız	62	17,0
Grup olarak oynarız	24	6,6
Toplam	365	100,0

Tablo-26'da görüldüğü gibi katılımcıların %76,4'ü tek başına bilgisayar oyunu oynadıklarını, %17'si iki kişi ile bilgisayar oyunu oynadıklarını, %6,6'sı grup olarak bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmişlerdir. Yani öğrencilerin %23,6'sı bir ağ üzerinden, tanıdığı ya da tanımadığı başka birileri ile birlikte bilgisayar oyunu oynamaktalar. Araştırmanın hipotezi olan "Bilgisayar oyunlarına çok zaman ayıran ergenlerin, bireyselleştikleri ve bunun sonucu olarak da sosyalleşemedikleri" olgusu Tablo-26'da da görüldüğü gibi doğrulanmıştır. Bilgisayar oyunlarının ergenleri

bireyselleştirdiği gerçeğinin yanında, ergenlerin çoğunun (%76,4) bilgisayarda oyunu da tek oynamaları sanal ortamda da bireysel olduklarını göstermektedir.

Sağlam'ın (2011:117) yaptığı “Bilgisayar Oyunlarının Ergen Öğrencilerin Sosyalleşme Süreci ve Şiddet Eğilimleri Üzerindeki Etkileri” adlı araştırma sonuçlarına göre, katılımcıların %74,2’si bilgisayar oyunlarını tek başına, %16,6’sı iki kişi olarak, %9,2’si ise grup olarak oynadığını belirtmektedir.

Bireylerin tek başına mı yoksa birlikte mi oyun oynadıklarına ilişkin araştırmalar incelendiğinde Griffiths ve Hunt (1995) evde ve tek başına bilgisayar oyunu oynayanların daha fazla bilgisayar oyunuyla zaman harcadığını ve daha fazla bağımlı olduğunu bulmuşlardır. Griffiths, Davies ve Cappell (2004) araştırmalarında birlikte oyun oynayanların oranının diğerlerinden daha fazla olduğunu belirtmişlerdir (Horzum vd., 2011:100).

Akinoğlu'nun (2002), “Eğitim ve Sosyalleşme Açısından İnternet Kullanımı” adlı araştırmada internet ve bilgisayarda oyunları nasıl oynadıkları incelendiğinde, %68,5’i internet ve bilgisayarda oyunları tekil oynarken %31,5’i internet ve bilgisayarda oyunları grupta oynamaktadır. Böylelikle geleneksel oyun arkadaşlığı yerini teknolojik etkileşimlere bırakma eğilimindedir denilebilir.

Tablo 27. Ders dışında hoşça giden etkinlik durumları dağılımı

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-27’de görüldüğü gibi katılımcıların %15,6’sı kitap okuduğunu, %24,9’unun sinemaya gittiğini, %1,6’sının tiyatroya 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 onayanlarının toplamı %45,4'tür. Bu sonuç da ergenlerin neredeyse yarısının ders dışı etkinlik olarak kitle iletişim araçları ile zaman geçirmektedir. Katılımcıların %42,1'i de ders dışı zamanlarını kitap okuyarak, sinemaya ve tiyatroya giderek geçirmektedirler. Ayrıca katılımcılardan sadece %12,3'ünün ders dışında spor yaparak zaman geçirmeleri üzerinde durulması gereken bir durumdur. Çünkü gelişim döneminde bulunan ergenlerin spora ilgilerinin az olması çarpıcı bir sonuçtur. Ayrıca spor etkinliklerinin de sosyalleşmede önemli bir yere sahip olduğu da düşünüldüğünde, ergenlerin daha çok bireysel etkinliklerle zaman geçirdikleri görülmektedir.

Tablo 28. Ders dışı etkinliklere zaman ayırma durumu dağılımı

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-28'de görüldüğü gibi katılımcıların %49,9'u ailesi ile vakit geçirdiğini, %17,5'inin arkadaşları ile birlikte olduğunu, %7,1'inin televizyonun izlediğini, %4,4'ünün internette gezindiğini, %6,3'ünün kitap okuduğunu, %6,8'inin müzik dinlediğini, %7,9'unun bilgisayar oyunu oynadığını belirtmişlerdir.

Ayrıca Tablo-27'deki oranların Tablo-28'de düşmesinin sebebi katılımcıların bazı etkinliklerden hoşlandıklarını ancak farklı nedenlerden dolayı zaman ayıramadıklarını görmekteyiz. Özdemir'e (2009:82) göre de, interneti kullananların, kullanmaya başladıktan sonra televizyon izlemeye, gazete, dergi ve kitap okumaya, arkadaşlarıyla sohbet etmeye, ailelerine daha az zaman ayırmaya başladıkları tespit edilmiştir.

Tablo 29. Bilgisayar oyunlarının ergenlerin tutum ve davranışlarında etkili olduğu ile ilgili düşüncelerinin dağılımı

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

Tablo-29’da görüldüğü gibi 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 düşünmektedirler.” olgusu Tablo-28’de de görüldüğü gibi doğrulanmıştır.

Akinoğlu’nun (2002), “Eğitim ve Sosyalleşme Açısından İnternet Kullanımı” adlı çalışmada internet ve bilgisayar oyunlarının bağımlılık yaptığını düşünüp düşünmedikleri incelendiğinde %89,6’sı bilgisayar ve internet oyunlarının bağımlılık yaptığını düşünürken %10,4’ü bilgisayar ve internet oyunlarının bağımlılık yapmadığını düşünmektedir.

Amerika’da yapılan başka bir araştırmanın sonuçlarına göre, çocuklar her geçen gün daha çok satın alma ve harcama kültürünün parçası olmakta; ticari ve materyalist mesajları daha çok benimsedikçe, sıkılma, anksiyete, depresyon oranları artmakta ve kendilerini daha kötü hissetmektedirler (Sormaz, 2012:998).

Tablo 30. Bilgisayar oyunlarının, kendilerini aileleriyle vakit geçirmelerinden alıkoymas ı ile ilgili düşüncelerinin dağılım ı

Alıkoyma durumu	Sayı	Oran (%)
Evet	177	48,5
Hayır	144	39,5
Kararsızım	44	12
Toplam	365	100,0

Tablo-30’da görüldüğü gibi katılımc ıların %48,5’i bilgisayar oyunlarının kendilerini aileleriyle vakit geçirmelerinden alıkoymadığını, %39,5’i bilgisayar oyunlarının kendilerini aileleriyle vakit geçirmelerinden alıkoymadığını, %12’si bilgisayar oyunlarının kendilerini aileleriyle vakit geçirmelerinden alıkoymayı koymadığı konusunda kararsız olduklarını belirtmişlerdir.

Araştırmanın hipotezlerinden olan “Bilgisayar oyunları, ergenlerin, aile ve arkadaşları ile olan ilişkilerini etkilemektedir.” olgusu Tablo 30’da da açıkça görülmüştür. Ergenlerin neredeyse yarısı (%48,5), bilgisayar oyunlarının aileleri ile aralarına giren bir durum olduğunu vurgulamışlardır. Sosyalleşme sürecinde en önemli faktör olan aile, bilgisayar oyunları ile devre dışı kalabilmekte ya da etkinliği azalmaktadır.

Sağlam’ın (2011:134) yaptığı “Bilgisayar Oyunlarının Ergen Öğrencilerin Sosyalleşme Süreci ve Şiddet Eğilimleri Üzerindeki Etkileri” adlı araştırma sonuçlarına göre, katılımc ıların %19,3’ü bilgisayar oyunlarının ailesi ile vakit geçirmesine sık sık, %41,8’i bazen etkisi olduğunu, %38,9’u ise hiçbir zaman etkisi olmadığını belirtmektedir.

Sosyalleşmenin ilk başladığı ve en önemli ayağını oluşturan aile ortamı, bilgisayar oyunları ile etkilendiği görülmektedir. Araştırma sonuçlarına göre katılımc ıların neredeyse yarısı bilgisayar oyunlarının aileleri ile vakit geçirmelerinden alıkoymadığını belirtmişlerdir. Bu durumun nedenleri iyi araştırılıp ergenler ile aileleri arasına giren olgu ve olayların en aza indirilmesi gerekmektedir. Bu yaş döneminde arkadaşlıkların önem kazanmasından dolayı, akranlarla zaman geçirmek için anne baba ile vakit geçirmede azalmaların yaşanması normal

karşılanabilir. Ancak ailesi ile zaman geçirme yerine bilgisayar oyunları ile zaman geçirme ergenlerin sosyalleşmesinde önemli bir engel olarak görülmeli ve çözümler aranmalıdır.

Tablo 31. Bilgisayar oyunlarının, kendilerini arkadaşlarıyla vakit geçirmelerinden alıkoyması ile ilgili düşüncelerinin dağılımı

Alıkoyma durumu	Sayı	Oran (%)
Evet	148	40,5
Hayır	178	48,8
Kararsızım	39	10,7
Toplam	365	100,0

Tablo-31’de görüldüğü gibi katılımcıların %40,5’i bilgisayar oyunlarının kendilerini arkadaşlarıyla vakit geçirmelerinden alıkoyduğunu, %48,8’i bilgisayar oyunlarının kendilerini arkadaşlarıyla vakit geçirmelerinden alıkoymadığını, %12’si bilgisayar oyunlarının kendilerini arkadaşlarıyla vakit geçirmelerinden alıkoyup koymadığı konusunda kararsız olduklarını belirtmişlerdir.

Araştırmanın hipotezlerinden olan “Bilgisayar oyunları, ergenlerin, aile ve arkadaşları ile olan ilişkilerini etkilemektedir.” olgusu Tablo-31’de açıkça görülmüştür. 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 etkilenmekte ve ergenlerin bazıları akranları ile beraber olma yerine bilgisayarda oyun oynamayı tercih etmekte.

Sağlam’ın (2011:135) yaptığı “Bilgisayar Oyunlarının Ergen Öğrencilerin Sosyalleşme Süreci ve Şiddet Eğilimleri Üzerindeki Etkileri” adlı araştırma sonuçlarına göre, katılımcıların %15,8’i bilgisayar oyunlarının arkadaşları ile vakit geçirmesine sık sık, %34,8’i bazen etkisi olduğunu, %49,4’u ise hiçbir zaman etkisi olmadığını belirtmektedir.

Yapılan bir araştırmada 12-18 yaş arasında bulunan 10.800 gencin %92’sinin evinde internet erişimin olduğu ve bu ergenlerin çoğunluğunun zamanının büyük bir kısmını sanal sohbet ortamında tanıştığı kişilerle mesajlaşarak, sitelerde dolaşarak,

oyun oynayarak geçirdiği, yalnızca %1'inin araştırma yapmak ve ders çalışmak için interneti kullandığı belirlenmiştir (Güllü ve ark., 2012:95).

12-13 yaş arası çocuklarla yapılan bir çalışmada çarpıcı olarak şu sonuçları elde etmişlerdir: “bilgisayar oyunlarını oynamak insanlarla birlikte olmaktan daha iyidir”, “zamanı en iyi şekilde geçirmenin yolu bilgisayar oyunları oynamaktır”, “bilgisayar oyunu ile arkadaşım ile geçireceğim zamandan daha iyi zaman geçiriyorum”, “bilgisayar oyunu oynarken kendimi daha aktif ve canlı hissediyorum”, “bilgisayar oyunu oynamak benim yalnızlığımı unutmama yardım ediyor” (Güllü ve ark., 2012:91).

Tablo 32. Bilgisayar oyunlarının, kendilerini ders çalışmaktan alıkoyması ile ilgili düşüncelerinin dağılımı

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

Tablo-32’de görüldüğü gibi katılımcıların %53,4’ü bilgisayar oyunlarının kendilerini ders çalışmaktan alıkoymadığını, %36,4’ü bilgisayar oyunlarının ders çalışmaktan alıkoymadığını, %10,2’si bilgisayar oyunlarının kendilerini ders çalışmaktan alıkoymayı koymadığı konusunda kararsız olduklarını belirtmişlerdir.

Araştırmanın hipotezlerinden olan “Ergenlerin çoğu, bilgisayar oyunlarının kendilerini ders çalışmaktan alıkoymadığını düşünmektedirler.” olgusu Tablo-32’de açıkça görülmüştür. Anne babaların bilgisayarı çocuklarının ders başarılarına katkı sağlaması için aldıkları gerçeği çocukların kendi ifadeleriyle anlamsız olduğu görülmektedir. Çünkü ergenlerin yarısından fazlası (%53,4) bilgisayar oyunlarının kendilerini ders çalışmaktan alıkoymadığını ifade etmişlerdir.

Sağlam’ın (2011:136) yaptığı “Bilgisayar Oyunlarının Ergen Öğrencilerin Sosyalleşme Süreci ve Şiddet Eğilimleri Üzerindeki Etkileri” adlı araştırma sonuçlarına göre, katılımcıların %31,1’i bilgisayar oyunlarının ders çalışmasına sık sık, %32,8’i bazen etkisi olduğunu, %36,1’i ise hiçbir zaman etkisi olmadığını belirtmektedir.

Elbette çocukların ve ergenlerin bilgisayar kullanmaları sosyo-ekonomik ve kültürel özellikler ile doğrudan ilişkilidir. Kişisel bilgisayarı olmayan öğrencilerin bilgisayarı okul ya da “internet kafe”de kullandıkları bilinmektedir (Atay, 2011:7).

Tablo 33. Bilgisayar oyunlarının, ergenleri bireyselleştirdiği ile ilgili düşüncelerinin dağılımı

Bireyselleştirme durumu	Sayı	Oran (%)
Evet	138	37,8
Hayır	138	37,8
Kararsızım	89	24,4
Toplam	365	100,0

Tablo-33'te görüldüğü gibi katılımcıların %37,8'i bilgisayar oyunlarının ergenleri bireyselleştirdiğini, %37,8'i bilgisayar oyunlarının ergenleri bireyselleştirmedini, %24,4'ü bilgisayar oyunlarının ergenleri bireyselleştirip bireyselleştirmedini konusunda kararsız olduğunu belirtmiştir.

Araştırmanın hipotezlerinden olan “Ergenlerin çoğu, bilgisayar oyunlarının ergenleri bireyselleştirdiğini düşünmektedir.” olgusu Tablo-33'te görüldüğü gibi doğrulanmamıştır. Bilgisayar oyunlarının ergenleri bireyselleştirip bireyselleştirmedini konusunda katılımcıların görüşlerinde eşitlik vardır. Katılımcı görüşlerinde eşitlik olsa da bilgisayar oyunlarının ergenleri bireyselleştirdiği konusunda görüş bildirenlerin sayısı önemlidir. Çünkü katılımcıların %37,8'i bilgisayar oyunlarının ergenleri bireyselleştirdiğini belirtmişler ve bilgisayar oyunlarının, ergenlerin sosyalleşmesi konusunda önemli bir engel olduğunu ifade etmişlerdir.

Şen'in (2011:99) yapmış olduğu “Türkiye’de Ergen Profili” adlı araştırma sonuçlarına göre de ergenlerin toplumsal meselelere karşı duyarlılık düzeyleri düşüktü ve bireysellikleri ön plandadır.

12.4. BAZI ANKET SORULARININ KARŞILAŞTIRMALI OLARAK İNCELENMESİ

Bu bölümde bazı anket sorularının birbirleriyle karşılaştırılması sonucu oluşturulan tablolara yer verilmiştir.

Tablo 34. İnternet kafelere veya bilgisayar oyun salonlarına gitme durumunun cinsiyette göre dağılımı

		İnternet kafelere veya bilgisayar oyun salonlarına gider misiniz?				Toplam	
		Evet		Hayır			
		Sayı	Oran (%)	Sayı	Oran (%)	Sayı	Oran (%)
Cinsiyet	Kız	27	23	165	66,5	192	52,6
	Erkek	90	77	83	33,5	173	47,4
Toplam		117	100	248	100	365	100

Tablo-34'te görüldüğü gibi katılımcılardan erkeklerin %77'si internet kafe veya oyun salonlarına giderken, kızların %23'ü internet kafe veya oyun salonlarına gitmektedir. Bu tabloda erkeklerin kızlara göre daha fazla internet kafe veya oyun salonlarına gittikleri görülmüştür.

2004 yılında yapılan Yeniden Sağlık ve Eğitim Derneği tarafından Gençlik Anketi araştırmasında erkeklerin kızlara göre 7,2 kat daha fazla internet kafeye gittiği bulunmuştur (Aksoy, 2013:1).

Deryakulu ve Eşgi (2000) tarafından yapılan bir araştırmada internet kafeye gidenlerin %87,5'inin erkek olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Kuzu, 2011:15).

Tablo 35. Cinsiyete göre bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı dağılımı

			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-35'te görüldüğü gibi katılımcılardan erkeklerin %9,2'si hiçbir zaman bilgisayar oynamadığını, kızların %11,5'i hiçbir zaman bilgisayar oynamadığını, erkeklerin %24,9'u her gün bilgisayar oynarken, kızların %13,5'i her gün bilgisayar oynadığını belirtmiştir. Ayrıca erkeklerin %12,7'si ayda 1-2 kez bilgisayar oynarken, kızların %27,1'i ayda 1-2 kez bilgisayar oynadığını belirtmiştir.

Tablo-34 ve Tablo-35 sonuçlarına göre, araştırmanın hipotezi olan "Erkek öğrenciler, bilgisayar oyunlarını kız öğrencilerden daha fazla oynamaktadır." olgusunun doğru olduğu da ortaya çıkmıştır. Benzer şekilde 7292 Finli öğrenci üzerinde yapılan çalışmada erkeklerin kızlara göre daha çok dijital oyun oynadığına dikkat çekilmiştir (Atay, 2011:10). Öztürk'ün (2007) yapmış olduğu, "Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel ve Duyuşsal Gelişimleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi" adlı araştırma sonuçlarına göre her gün oyun oynayan erkek öğrencilerin sayısı kız öğrencilerinkinden fazladır. Tahiroğlu ve diğerleri (2008), 12-18 yaş arası ergenlerden kız öğrencilerin interneti en çok genel bilgi aramak için, erkek öğrencilerin ise oyun oynamak için kullandıkları bulunmuştur (Burnukara ve Uçanok, 2010:49). Atay (2011:7), "KKTC'de Gençlerin Bilgisayar ve İnternet Kullanımı"na ilişkin yaptığı araştırma sonuçlarına göre, erkek öğrenciler kızlara göre bilgisayarı oyun amaçlı daha çok kullanmaktadır. Bilgisayarda oyun oynamak için, öğrencilerin %10,6'sı kız, %22,3'ü erkek olmak üzere bir günde 5 saatten fazla zaman ayırmaktadır. Bir saatten az vakit ayıran kızlar %25,6 iken, erkekler % 11,6 oranındadır.

Tablo 36. Bilgisayar oyunlarını oynama sıklığının ailenin aylık gelire göre dağılımı

			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	
Ailenizin aylık gelir miktarı	3000 TL üzeri	Sayı	4	15	14	9	13	19	74
		Oran (%)	5,4	20,3	18,9	12,2	17,6	25,7	100
	2501 TL - 3000 TL	Sayı	1	10	7	3	9	7	37
		Oran (%)	2,7	27	18,9	8,1	24,3	18,9	100
	2001 TL - 2500 TL	Sayı	8	13	16	10	7	11	65
		Oran (%)	12,3	20	24,6	15,4	10,8	16,9	100
	1501 TL - 2000 TL	Sayı	2	13	9	8	12	17	61
		Oran (%)	3,3	21,3	14,8	13,1	19,7	27,9	100
	1001 TL - 1500 TL	Sayı	7	8	9	9	4	4	41
		Oran (%)	17,1	19,5	22	22	9,8	9,8	100
	751 TL - 1000 TL	Sayı	8	3	14	5	11	9	50
		Oran (%)	16	6	28	10	22	18	100
	500 TL - 750 TL	Sayı	8	7	6	6	3	7	37
		Oran (%)	21,6	18,9	16,2	16,2	8,1	18,9	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-36’da görüldüğü gibi katılımcılardan aylık gelir düzeyi 3000 TL üzeri olanların çocuklarının hiçbir zaman bilgisayar oynamayanlarının oranı düşük (%5,4) ama her gün bilgisayar oyunu oynarım diyenler (%20,3) ve ayda 1-2 kez oynarım

diyenlerin oranı (%25,7) yüksektir. Katılımcılardan aylık gelir düzeyi 2501 TL ile 3000 TL arasında olanların çocuklarının hiçbir zaman bilgisayar oynamayanlarının oranının (%2,7) çok düşük ama her gün bilgisayar oyunu oynarım diyenlerin oranı ise (%27) yüksektir. Katılımcılardan aylık gelir düzeyi 2001 TL ile 2500 TL arasında olanların çocuklarının haftada 1-2 gün bilgisayar oyunu oynarım diyenlerin oranının (%24,6) yüksek olduğu göze çarpmaktadır. Katılımcılardan aylık gelir düzeyi 1501 TL ile 2000 TL arasında olanların çocuklarının hiçbir zaman bilgisayar oynamayanlarının oranının (%3,3) çok düşük ama her gün bilgisayar oyunu oynarım diyenlerin oranı ise (%27,9) yüksektir. Katılımcılardan aylık gelir düzeyi 1001 TL ile 1500 TL arasında olanların çocuklarının hafta sonları bilgisayar oyunu oynarım (%9,8) ve ayda 1-2 gün bilgisayar oyunu oynarım diyenlerin oranının (%9,8) düşük olduğu göze çarpmaktadır. Katılımcılardan aylık gelir düzeyi 751 TL ile 1000 TL arasında olanların çocuklarının her gün bilgisayar oyunu oynarım diyenlerin oranının (%6) düşük ama haftada 1-2 gün bilgisayar oyunu oynarım diyenlerin oranı ise (%28) yüksektir. Katılımcılardan aylık gelir düzeyi 500 TL ile 750 TL arasında olanların çocuklarının hafta sonları bilgisayar oyunu oynarım (%8,1) diyenlerin düşük olduğu ve diğerlerinin birbirlerine yakın dağılımlarının olduğu göze çarpmaktadır.

Tablo-36 genel olarak değerlendirildiğinde ailenin aylık gelirinin ergenlerin bilgisayar oyunu oynamalarında etkili olduğu görülmektedir. Örneğin katılımcılardan hiç bilgisayar oyunu oynamayanların oranı 500 TL ile 750 TL arasında geliri olan ailelerin çocuklarında yüksek iken (%21,6), 3000 TL ve üzeri aylık geliri olan ailelerin çocuklarında düşük (5,4) görülmektedir. Bu sonuca göre ekonomik geliri yüksek olan ailelerin çocuklarının bilgisayar oyunu oynama oranlarının yüksek olduğu görülmüştür.

Tablo 37. Bilgisayarda daha fazla oyun oynamak için kardeş ya da ağabey/ablasının olmamasını isteme durumunun cinsiyete göre dağılımı

		Bilgisayarda daha fazla oyun oynamak için kardeşiniz ya da ağabeyinizin/ablanızın olmamasını ister miydiniz?								Toplam	
		Tek çocuğum		Evet		Hayır		Kararsızım			
		Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Cinsiyet	Kız	12	6,3	35	18,2	133	69,2	12	6,25	192	53
	Erkek	6	3,6	39	22,6	113	65,1	15	8,7	173	47
Toplam		18	9,9	74	40,8	246	134	27	15	365	100

Tablo-37’de görüldüğü gibi katılımcılardan erkeklerin %22,6’sı bilgisayarda daha fazla oyun oynamak için kardeş ya da ağabey/ablasının olmamasını istemekte, kızların %18,2’si bilgisayarda daha fazla oyun oynamak için kardeş ya da ağabey/ablasının olmamasını istemektedir. Bu tabloya göre erkeklerin, kardeş ya da ağabey/ablasının olmamasını istemesi oranı daha yüksektir. Bu bulguya göre bilgisayar ya da internete bağımlı olma konusunda erkeklerin kızlara göre daha riskli olduğunu söylemek mümkündür. Ama kızların oranı da azımsanmamalıdır.

Tablo 38. Bilgisayarda oyun oynamak için kardeşiyle ya da ağabeyiyle/ablasıyla anlaşmazlık yaşama durumunun cinsiyete göre dağılımı

		Bilgisayarda oyun oynamak için kardeşinle ya da ağabeyinizle/ablanızla anlaşmazlık yaşıyor musunuz?								Toplam	
		Tek çocuğum		Evet		Hayır		Kararsızım			
		Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Cinsiyet	Kız	14	7,3	71	37	90	46,8	17	8,9	192	52,6
	Erkek	9	5,2	62	35,8	82	47,3	20	11,5	173	47,4
Toplam		23	13	133	72,8	172	94,1	37	20,4	365	100

Tablo-38’de görüldüğü gibi, katılımcılardan erkekler ve kızlar karşılaştırıldığında bilgisayarda oyun oynamak için kardeşiyle ya da ağabeyiyle/ablasıyla anlaşmazlık yaşama durumu oranlarının birbirlerine yakın oldukları saptanmıştır. Bu bulguya göre bilgisayarda oyun oynamak için kardeşleriyle

anlaşmazlık yaşayanların cinsiyete göre çok fazla değişmediğini söylemek mümkündür.

Ayrıca Tablo-37’de 18 kişi tek çocuk olduğunu belirtirken, Tablo-38’de 23 kişi tek çocuk olduğunu belirtmiştir. Bu durum, bazı öğrencilerin anket sorularına yanlış cevap vermesinden dolayı kaynaklanmaktadır.

Tablo 39. Bilgisayarda oyun oynamak için kardeşiyle ya da ağabeyiyle/ ablasıyla anlaşmazlık yaşama durumunun kardeş sayılarına göre dağılımı

		Bilgisayarda oyun oynamak için kardeşinle ya da ağabeyinizle/ ablanızla anlaşmazlık yaşar mısınız?						Toplam	
		Evet		Hayır		Kararsızım			
		Sayı	Oran (%)	Sayı	Oran (%)	Sayı	Oran (%)	Sayı	Oran (%)
Kardeş Sayısı	2	86	44,79	88	45,83	18	9,38	192	52,60
	3	31	30,39	60	58,82	11	10,78	102	27,95
	4	9	31,03	12	41,38	8	27,59	29	7,95
	5	5	62,50	3	37,50	0	0,00	8	2,19
	5'ten fazla	1	50,00	1	50,00	0	0,00	2	0,55
Toplam		132	39,63	164	49,24	37	11,11	333	100

Tablo-39’da görüldüğü gibi katılımcılardan bilgisayarda oyun oynamak için kardeşiyle ya da ağabeyiyle/ ablasıyla anlaşmazlık yaşama durumunun en çok yaşandığı aileler, beş çocuklu ailelerdir. Bilgisayarda oyun oynamak için kardeşiyle ya da ağabeyiyle/ ablasıyla anlaşmazlık yaşama durumunun iki çocuklu ailelerde de yüksek olduğu görülmektedir. Beş çocuklu ailelerde bilgisayar oyunları konusunda anlaşmazlık yaşanmasını anlamak mümkündür. Toplamda katılımcıların %39,63 oranında bilgisayarda oyun oynama konusunda kardeşiyle ya da ağabeyiyle/ ablasıyla anlaşmazlık yaşamaları, bilgisayar oyunlarının aile içi iletişimi olumsuz etkileyen bir durum olduğunu göstermektedir.

Tablo 40. Bilgisayarda daha fazla oyun oynamak için kardeşinin ya da ağabeyinin ya da ablasının olmamasını isteme durumunun kardeş sayılarına göre dağılımı

		Bilgisayarda daha fazla oyun oynamak için kardeşiniz ya da ağabeyinizin/ablanızın olmamasını ister miydin?						Toplam	
		Evet		Hayır		Kararsızım			
		Sayı	Oran (%)	Sayı	Oran (%)	Sayı	Oran (%)	Sayı	Oran (%)
Kardeş Sayısı	2	36	18,75	141	73,44	15	7,81	192	52,60
	3	24	23,53	72	70,59	6	5,88	102	27,95
	4	7	24,14	20	68,97	2	6,90	29	7,95
	5	3	37,50	4	50,00	1	12,50	8	2,19
	5'ten fazla	1	50,00	1	50,00	0	0,00	2	0,55
Toplam		71	21,32	238	71,47	24	7,2	333	100

Tablo-40'da görüldüğü gibi araştırmaya katılanlardan beş kardeşten fazla olanların sayısının sadece 2 olmasından dolayı bu durumu değerlendirmeye almadığımızda, katılımcılardan bilgisayarda daha fazla oyun oynamak için kardeşinin ya da ağabeyinin ya da ablasının olmamasını isteme durumunun en çok olduğu ailelerin beş çocuklu aileler olduğu görülmektedir. Bilgisayarda daha fazla oyun oynamak için kardeşinin ya da ağabeyinin ya da ablasının olmamasını isteyenlere baktığımızda iki, üç ve dört kardeş olanlarda da oranlar azımsanmayacak oranlardadır. Toplamda %21,32 oranında bilgisayarda daha fazla oyun oynamak için kardeşinin ya da ağabeyinin ya da ablasının olmamasını istemektedir. Bu sonuç da bazı ergenler için bilgisayar oyunlarının ne kadar önemli olduğunu göstermektedir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Artan nüfus, düzensiz kentleşme, karmaşık sanayileşme ile ergenler etkilenmekte, bunalımlara düşmektedir. Enerjilerini harcamamanın huzursuzluğunu duymaktadırlar. Dar sokaklar, artan trafik, beton yığını kentler, kirlenen hava koşulları içinde bir araya gelecek, dinlenecek, eğlenecek olanaklardan yoksun kalan ergenlerimiz giderek uyumsuz bir toplum kesimi olmak tehlikesiyle karşı karşıyadırlar (Tezcan, 1997:131).

Her şeyin tüketime eklemlendiği bir süreçte, çocuklar artık, “tatminsizlik” duygusunu daha çok yaşamakta ve çocuk kültüründe “bireyselleşme” ön plana çıkmaktadır. Bu yüzden, modern dönemlere özgü üretici ‘yurttaş-çocuk’, yerini ‘tüketici küresel-çocuk’a bırakmak üzeredir (Sormaz, 2012: 998).

Psikoloji alanı incelendiğinde, ergen davranışlarıyla ilgili araştırmaların çoğunlukla olumsuz davranışlara yoğunlaştığı, olumlu davranışların ve bu davranışları ortaya çıkaran etmenlerin görece ihmal edildiği görülmektedir. Ancak son yıllarda bu durumun değişmeye başladığı, artan sayıda araştırmacı ve kuramcının olumlu sosyal davranışlar ve ilişkili değişkenleri ayrıntılı olarak incelemeye başladığı da dikkat çekmektedir (Bayraktar, 2007:157).

Toplumlarda hızlı değişimler yaşanmaktadır. Modern toplum ve çalışma hayatı bireyi, önceki dönemlere kıyasla sosyal anlamda zayıflatmıştır. Bilgisayar ve internetin yaşamımızda çok önemli bir yere sahip olduğu kaçınılmaz bir gerçektir. İnternette sonras, internet öncesi döneme göre bambaşkadır. Öyle ki internet sunduğu kimi kolaylıklarla kimi mesleklerin yok oluşunu hazırlamış, insanlık tarihinde farklı bir dönem başlatmıştır. Çağımızın, iletişim çağı olduğu klişesi hemen her yerde karşımıza çıkmaktadır. İletişim çağında yeni iletişim olanakları başka başka dönemlerin başlama alt yapısını oluşturmaktadır (Elbir, 2011:1). Günümüzde bilgisayarsız ve internetsiz bir yaşamı düşünmek mümkün değildir.

Her yenilik ve değişimde olduğu gibi teknolojiye hızlı ilerlemenin olumlu sonuçları olduğu kadar olumsuz sonuçları da ortaya çıkmaktadır. Bilgi ve iletişim

teknolojilerinin yanlış kullanımı, ergenlerin sosyal ilişkilerde çatışmalar yaşamasına, depresyon, stres gibi ruh sağlığında bozulmaların meydana gelmesine ve okuldaki ders başarısının düşmesine yol açabilmektedir (Yaman, Peker, 2012:820).

İnternet kullanımı ve bilgisayar oyunları, sadece yetişkinlerin dünyasını değiştirmekle kalmayıp çocukların gündelik yaşamlarını, akademik başarılarını ve psiko-sosyal yönlerini etkileyen bir olgudur. Bahsi geçen değişimlerin kapsamı aynı zamanda sosyalleşme sürecinde bir kimlik kazanım sürecini de yansıtmaktadır (Sağır, 2010:1).

Akınoğlu'nun (2002:28) yaptığı araştırmaya göre öğrencilerin beşte birine yakınında, internet ve bilgisayar kullanmaya ayırdıkları zaman arkadaşlarını ve dostlarını ihmal etmelerine neden olurken, beşte dördüne yakınında ise internet ve bilgisayar kullanmaya ayırdıkları zaman arkadaşlarını ve dostlarını ihmal etmelerine neden olmamaktadır. İnternetin yoğun kullanımı ve “internet bağımlılığı” sosyal ilişkiler, iletişim biçimleri ve kullanıcıların ruh sağlığı üzerinde bazı olumsuz etkilere yol açmaktadır.

Hızla artan bilgisayar oyunları ilgisinin, giderek tehlikeli boyutlara ulaştığı dikkatimizi çekmektedir. Bilgisayar oyunları, çocuğun dar bir mekanda sıkışıp kalmasına neden olan bir bireysel oyundur. Oysa benzeri oyunlar çocukluğun ilk yıllarında aşılmış ve artık çocuk kolektif oyun oynama sürecine girmiştir. İşte çocuğu arkadaşlarından uzaklaştırmakla sosyal gelişimini olumsuz açıdan etkileyen bilgisayar oyunları, çocuğun yeteneklerinin gelişmesini de engellemektedir (Yavuzer, 2007:183-184).

Çocuk başka şekillerde karşılayamadığı duygusal ihtiyaçlarını karşılamak için bilgisayar oyunlarına sığınıyor olabilir. Fakat şöyle bir sorun vardır; çocuk oyun oynarken mutlu olur ama oyun bittiği zaman hayatın gerçekleriyle karşı karşıya kalır, mutsuz olur ve tekrar oyuna döner. Bir müddet sonra bütün gününü bilgisayar karşısında geçiren, gece geç yatan, sabahleyin kalkmayan, gözü bir şey görmeyen, okuldaki başarısı düşen bir çocuk ortaya çıkabilir. Böyle bir durumla karşılaşmamak için önlemler almak lazım (Tarhan, 2007:104).

Yan yana ve yakın görünen insanlar arasında derin uçurumlar vardır. Aynı

vagonun içine sığmış yüzlerce insan, aynı metrekare içine sığışmış ve birbiriyle fiziksel temas halinde bulunan insanların arasında bir sosyal bağ yoktur. Öyle ki, bu yaşam tipi sosyal ilişki kurmamak üzerine tasarlanmıştır. Birbirini duymamak üzere kullanılan kulaklık radyolar, radyonun çekmediği metroda internet üzerinden radyo, internetin de koptuğu tünelde mp3 çalarlar, birbirini görmemek ve başka şey görmek üzere kullanılan taşınabilir video oynatıcılar, gitgide küçülen ve hareketli olmak adına neredeyse tek elle kullanılabilir hale getirilmiş ve hareket halinde internete bağlanabilen mini bilgisayarlar vb. Yan yana bulunduğu yüzlerce insanın hiçbirini; en basitinden selamlaşma türünde bir sosyal ilişkiye bile dahil etmeyen birey ve o anda kilometrelerce uzaklıktaki bir başkasıyla canlı olarak kurulmaya çalışılan sanal ilişki. Tüm bu hareketli ve kişiselleştirilmiş araçlar bireyin gözünden kalabalığı uzaklaştırmak ama en büyük gerçekliği olan yalnızlığın da sessizliğini kırmak üzere tasarlanmıştır. Ve yalnızlığın zırhı gibi çalışırlar ki, etraftaki kimse yalnızlığını bozmasın. Dışarıdaki hiçbir sesi duyurmayacak kadar kulakları iyi tıkayan kulaklıklar, dışarıdaki ışığı göstermeyen gözlükler, interaktif yazılımlar, her hareketi insan tarafından yönlendirilen karakterlerin dolaştığı bilgisayar oyunları, yalnızlaşma için araçlardır (Elbir, 2011:3).

Bilgisayar oyunları toplumların ve kültürlerin birer parçası ve başlıca eğilimi olma yolunda hızla ilerlemektedir ve toplumlar üzerinde ekonomik, sosyal ve kültürel anlamda ciddi etkilere sahip olmaya devam edecektir (Sisler, 2005, akt. Ural, 2009:23). Bilgisayar çocuklar ve ergenler için en fazla ilgi çekici ve eğlenceli teknoloji ortamlarından birisi olmuştur. Günümüzde bilgisayar oyunları özellikle çocuklar ve ergenler arasında bağımlık düzeyine ulaşmaktadır (Şahin, 2012:116).

Bilgisayar oyunu bağımlılığının yaygınlığı ile ilgili farklı araştırmalar bulunmakla birlikte, bilgisayar oyun bağımlılığı son yıllarda çeşitli psikolojik problemlerle ilişkilendirilerek bilim dünyasında psikolojik bir sorun olarak ele alınmaya başlanmıştır. Özellikle de alanla ilgili uzmanlar konu üzerinde çeşitli araştırmalara yönelmişlerdir. Yapılan bazı çalışmalarda bilgisayar oyunlarının öğrenmeyi geliştiren; psikomotor, fizyolojik, bilişsel, sosyal ve duyuşsal etkileri olan; zekayı geliştiren ve motive eden; eğlendiren araçlar olarak yararları ortaya konulurken; birçok çalışmada ise olumsuz etkisinden bahsetmek mümkün olabilir.

Bilgisayar oyun bağımlılığının saldırgan davranışlara ve şiddete yöneltebileceği; kaygı ve endişeye neden olabileceği; fiziksel, psikolojik ve sosyal olumsuz etkilerinin olabileceği; epilepsi nöbeti, kan dolaşımı ve kalp rahtsızlığı, sosyal izolasyon ve sosyal becerilerde gecikme ve okul çalışmalarında ihmal gibi olumsuz sonuçlarının olabileceği saptanmıştır (Şahin, 2012:118).

Ergenler, internet aracılığıyla kurdukları etkileşim alanlarında bir yandan yeni birleşmeler yaşarken, diğer yandan bu birleşmeler kadar da çok sayıda olabilecek ayrışma ve kırılmaların içine sürüklenebilmektedirler. Özellikle buldukları mekansal ilişkilerin frekansında düşmeler olabilmektedir. Bilgi ve iletişim teknolojileri yoluyla gerçekleştirilen hiper–bireysellik ve artan yalnızlaşma, onları oldukça çok sayıda yaşanan “post modern kabileleşme ve gruplaşma” içine sürüklemektedir. Böylelikle modern dönemin kitle insanı olmaktan uzaklaşan ergenleri, bu teknolojiler, yeni bir tür bireycilik içinde buluşturmaktadır. Kendi öz çıkarlarının daha öne geçtiği bu topluluklar içinde ergenler, buldukları somut toplumsal mekanlarda bir toplumsal izolasyon içine girebilmekte, dolayısıyla aidiyet bağları çözülmekte ve bir yurtsuzluk içine sürüklenmektedir (Önür, 2007:213).

Aileler izinsiz olarak çocuklarının internet kafelere gitmesinden ve bilgisayar başından çocukları kaldıramadıklarından şikayetçidirler (Npgrup, 2008:1). Türkiye’de yaklaşık 18.000 internet kafenin bulunduğu ve bunların pek çoğunun hiçbir esas ve usule uygun olmadan, özellikle sokak aralarında kaçak olarak kurulduğu özellikle aileleri endişelendirmektedir (Ergenç, 2011:32).

Dünyayı saran bilgisayar oyunları ve internet çılgınlığı, rahatsızlıkların da ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bilgisayar ekranları çocukların kendini gizleyerek başka kişinin rolüne bürünme, bencillik, gizli bilgileri ele geçirmek kişisel bilgiler hakkında bilgi edinmek ve kullanmak, kendine güvensizlik gibi eğilimlere davetiye çıkarabilmektedir (Topdal, 2008:2).

Bilgisayar ve internet kullanımı ile ilgili problem alanlarında birisi, ailelerin bu süreçteki kontrol ve etkinliğinde yaşanan zafiyetler olarak karşımıza çıkmaktadır. İlköğretim ikinci kademe öğrencilerinde her iki çocuktan birisinin ve lise öğrencileri arasında her iki çocuktan ikisinin bilgisayar ve internet kullanım zaman ve süresinin önceden belirlenmemesi ve bir kurala bağlanmamış olması, Türk ailesinde çocuk

yetiřtirmede kuralcılıđın ve bu yndeki prensiplerin uygulanmasındaki problemlere iřaret etmektedir (Akyrek, 2011:81).

İnternet bađımlılıđı sosyal iliřkiler, iletiřim biçimleri ve kullanıcıların ruh sađlıđı üzerinde bazı olumsuz etkilere yol amaktadır. İnternetin sosyal, psikolojik aıdan etkileri, toplumdan yalıtılma, iliřkilerin zayıflaması ve yzeyselleřmesi, yalnızlık, depresyon ve knt duygularının yařanması olarak belirtilmektedir (Ergen, 2011:36).

Bilgisayar ve internetin bu kadar kısa bir sre iinde geliřimi ile zellikle de ocuklar ve ergenler tarafından yođun bir biimde kullanımı “bilgisayar ve internet bađımlılıđı” gibi bir kavramı da karřımıza ıkar mıřtır. Bunu bilgisayar ve internetin, yararlarının yanı sıra, yanlıř kullanımından dolayı ortaya ıkan bir “yan etkisi” olarak da adlandırmak mmkndr (Ergen, 2011:27).

Yaygınlařan kitle iletiřim araları bireyleri kendine bađımlı yapmıř (internet bađımlılıđı) ve aile ii iletiřimi zedelemiřtir. Bilgisayar oyunları ve internet, zamanla ergenlerde bađımlılık haline gelebilmektedir. İnternet bađımlılıđı, sarhoř edici bir madde iermeyen davranıřsal bir drt kontrol bozukluđu olarak tanımlanmaktadır (Tzer, 2011:111).

Trkiye’de oyun sektr, herhangi bir denetim olmadan zgrce oyunlarını piyasaya srmekte ve oyun dergilerinde ayrıntılı oyun anlatılarına ulařılabilmektedir. Dnya’da ise 18 yařından kklerin bu oyunlara ulařmaması iin ciddi sınırlamalar getirilmiřtir. İnternet kafelerde yedi yařındaki bir ocukla, otuz yařındaki bir yetiřkin de yan yana masalarda oyun oynayabilmektedir (Gmřođlu, 2005:20).

Ergenin eve internet bađlantısı sađlandıktan sonra bilgisayar ve internet kullanımının arttıđı ve ders bařarisızlıđının olduđu grlmřtr (Aksoy, 2013:1). Odabařı (2008), bilgisayarla đrenme-đretme uygulamalarını đretim, tekrar ve alıřtırma, benzeřim, bařvuru kaynađı ve oyun amalı olmak zere beř ana bařlık altında toplamaktadır. Bu beř durum iyi dengelenemediđinde ders bařarisızlıđı olabilmektedir.

Aile içerisinde yeni ortaya çıkan önemli sorunlardan biri de, aile üyelerinin bilgisayar başında çok zaman harcaması nedeniyle, birbirlerine ve diğer aile üyelerine yeterli zaman ayıramamalarıdır. Bu yönüyle ailenin bağlarının zayıflaması, zaten televizyon ile uzun süre önce gerçekleşmişken, internete bağlanan ailelerde, sorunun biraz daha kötüye gittiği görülmektedir. Aslında internet de diğer medya araçları gibi doğru kullanıldığında, aile içi iletişimde ve haberleşmede iyi yönde etkilerde bulunabilmektedir (Özdemir, 2009:33).

Bireyleri başarıya ulaştırmanın en önemli şartlarından birisi onları iyi tanımadır. Bireylerin psiko-sosyal gelişim evrelerini, bu konuda aileye düşen görevleri iyi bilmelidir (Çakmaklı, 2008:32).

Bilgisayar karşısında geçirilen saatler çocuk ve ergenlerin daha çok pasif konumda olmaları ve beden hareketlerinden uzak kalmaları ile sonuçlanır. Bu hareket kısıtlılığı çocuklarda stresi artırır. Özellikle hareketli olan erkek çocuklarda bu hareketsizlik bedene ait enerjinin birikmesine ve çocuğun davranışına kötü yönde tesir etmesine neden olabilir. Abalı, ayrıca bilgisayar karşısında sürekli alıcı konumunda olan çocukların kendilerini ifade edemediklerinden dolayı dili kullanımda zorluk yaşadıklarını söylemektedir (Öz, 2009:24).

Gittikçe güçlenen donanımlar ve daha yüksek poligon sayısına imkan veren oyunlar gittikçe daha gerçekçi görünen oyun dünyalarının tasarlanmasına imkan sağlamaktadır. Gerçekçi hareket, modeller, görseller ve fizik kuralları, Wiimote gibi kontrol aygıtları ile sağlanan gerçekçi hareketler oyunların çehresini değiştirmektedir. Fakat gerçekçi görüntüler gerçekçi öykülerden başka bir yere işaret etmektedir. Delta Force (1998) oyununda düşman üssüne ilerlerken gerçekçi bir savaş alanında gerçek silahlar kullanıyormuş gibi hissedilmektedir. Yalnız, işkence, tecavüz, insanlık dışı uygulamalar, kıtlık, yoksulluk, masum insanların ölmesi ve ahlaki değerlerin yitirilmesi gibi savaşın gerçekleri oyun senaryosunda yer almamaktadır (Demirbaş, 2008:66)

Bilgisayar oyunları içerisinde en tehlikeli oyunlar olarak kabul edilen, filmlerde olduğu gibi insanın akıl, şehvet ve öfke duygusuna hitap eden, oyunlar ergen ve çocuklarda psikolojik sorunlar meydana getirmektedir. Uzmanlar, saatlerce bu tip oyunları oynayan çocuk ve ergenlerin, beyin hücrelerinin aşırı radyasyona

maruz kalarak tahrip olduğunu, zihinsel, ruhsal ve bedensel hayatlarının da alt-üst olup stres, saldırganlık, sürekli endişe, korku ve gerginlik hali (anksiyete), içine kapanıklık ve anti sosyal davranışlar, şiddeti içselleştirme, hayatı boyunca hep “kötü olan ötekileri” bulma ve onları “yok etme” güdüsüyle hareket edebileceği konusuna dikkat çekmektedir (Ergenç, 2011:32).

Gelinen noktada, geleneksel çocuk oyunlarının masumluluğu yerini, endüstrileşen oyun ve oyuncuğa bırakmıştır. Yarışmacı anlayışın ön planda olduğu modern çocuk oyunları, tüketim piyasası, aşırı nüfus, kentleşme, yoğun trafik gibi sebeplerle kapalı mekanlara sıkıştırılmış; doğal oyun alanları yok olmaya başlamıştır. Ayrıca özgürce kurgulanan oyunların, bilimsel anlayışla (hangi yaş devresinde, ne tür oyunları hangi amaçla ve oyuncaklarla oynaması gerektiği görüşü) araçsallaştırılmasına ve oyunun, en önemli özelliği olan serbestliği yok etmesine sebep olmuştur (Yaman, Peker, 2012:1000).

Kelleci’ye göre, araştırmalar internet bağımlılığına dair bir kavramsallaştırmaya sahip değildir. Ancak internet başında aşırı zaman geçirme, genel fiziksel aktivitelerde azalma, internet aktivitesinin bir sonucu olarak kişinin sağlığında bozulma, internette fazla zaman geçirmek için önemli yaşam aktivitelerinden kaçınma, internette fazla zaman geçirmeye bağlı olarak uyku aktivitesinde bozulma, arkadaşları kaybetme ve sosyalizasyonda azalma, aile ve arkadaşları ihmal etme, kişisel sorumlulukları ihmal etme, bilgisayarda zaman geçirmediğinde eksiklik hissetme, internete giremediğinde endişe yaşama gibi tanımlar ailelere internetin aşırı kullanımı ile ilgili bilgi verebilir (Sümbüloğlu, 2013:1).

Kısaca küreselleşme ve tüketim kültürü, bir yandan Batı kaynaklı bir çocuk kültürünü yeniden üretirken, öte yandan çocuklara obezite, saldırgan davranışlar korku, asosyallik gibi birçok zarar getirmektedir. Sonuçta, kapalı mekanlara sıkıştırılan (ev, okul gibi) çocuklar, doğadan kopuk, elektriğe dayalı ve yalnızlık kokan bir kültürün nesnelere haline gelmişlerdir (Yaman, Peker, 2012:1001).

Bilgisayar oyunları sadece cinsiyete göre değil, yaş grupları itibariyle de farklı tesirlerde bulunur. Asıl olarak 12-17 yaş arası kesime hitap eden bu oyunlar, çocuğun gelişiminde belirleyici rol oynar. Çocuklar bilgisayarı sadece oyun için

kullanmamakta, bunları kendilerini ifade ettikleri araçlara dönüştürmektedir. Bu yüzden çocuğun gelişiminde erişkinliğe köprü olarak görev gören bilgisayar oyunları, onun dünyasını anlamada önemli bir yardımcı unsurdur (Doğu, 2006:97).

Çocuğa bilgisayar doğru kullanmayı öğretmek gerekir. Araştırmalar bilgisayar oyunlarının çocukların zihinsel gelişimi üzerine olumlu etkilerinin de olduğunu da göstermektedir (Tarhan, 2007:103).

Tüm bilgisayar oyunlarını bir kefeye koyarak değerlendirmek doğru olmamakla birlikte, son yıllarda bilgisayar oyunlarının çocuk gelişimi üzerindeki olumsuz etkilerinin yanında olumlu etkilerinden de bahsedilmektedir. Eğer oyunlar sadece bilgisayar oyunları ile sınırlı kalırsa, çocuk gelişiminde elbette sorunlar görülecektir. Ayrıca bu tür oyunları oynayan çocuk ve ergenler, gerçekle sanal arasındaki farkı ayırabilecek bilince sahip değilse, şiddet uygulama, saldırganlık, içe kapanma konusunda hazır duruma gelmektedir (Topdal, 2008:2).

Oyuncular, dijital ortamda kendilerine sunulan ve gerçek dünyada yaşamadıkları veya yaşayamayacakları şeyleri yaşama imkanını oyunlarda hem tehlikesiz hem de ekonomik olarak bulabilmektedirler (Esgin, 2011:1292).

Bazı araştırmacılar, internet ve bilgisayar oyunlarının çocuk ve ergenlerin bilgiye ulaşmalarını, araştırma yapmalarını, kritik düşünme, problem çözme, girişimcilik gibi kişisel gelişimlerini destekleyen teknolojik bir mucize olarak değerlendirmektedir (Ural, 2009:21).

Oyun oynamak çocuklar için bir lüks değil tam tersine bir ihtiyaçtır. Oyunlar bir araya getirici özelliği olan kaynaştırıcı etkinliklerdir. Bilgisayar oyunlarının faydaları açısından düşünürsek; çocukların bilgisayar okuryazarlığı becerilerinin edinmesi için oldukça ideal bir yol olarak görülmektedir. Bunun yanında bilgisayar oyunlarının el-göz koordinasyonunu sağlama, hayal etme, şekillerin nedenleri, geometri ile matematiksel yüksek düşünme, kimya ve fizikle ilgili nesnelere göz önünde canlandırabilme, uzaydaki şekillerin bütünleşmesini sağlamak gibi faydaları belirtilmektedir (Güllü, 2012:90)

Bilgisayar oyunlarının insanlık tarihinin en ilgi çekici eğlencesi olduğunu söyleyen Prensky, bilgisayar oyunlarının öğelerini ve bu öğelerin oyuncuya olan faydalarını şu şekilde belirtmiştir;

- Oyunlar eğlencenin bir şeklidir. Bu zevk ve keyif verir.
- Oyunlar hareketin bir şeklidir. Bu durum yoğun ve hareketli bir biçimde oyuna dahil olmamızı sağlar.
- Oyunun kuralları vardır. Bu da bütün olarak düşünmemizi sağlar.
- Oyunun amaçları vardır. Bu amaçlar motive olmamızı sağlar.
- Oyunlar etkileşimlidir. Bu durum bir şeyler yapmamızı gerektirir.
- Oyunlar uyarlanabilir. Bu durum akıcılık sağlar.
- Oyunlarda sonuçlar ve geribildirimler vardır. Bu durum öğrenmeyi sağlar.
- Oyunlarda kazanma durumu vardır. Bu ego tatmini sağlar.
- Oyunlarda çekişme, yarış, meydan okuma ve rekabet vardır. Bu da adrenalin sağlar.
- Oyunlarda problem çözme vardır. Bu durum girişkenliği artırır.
- Oyunlarda karşılıklı etkileşim vardır. Bu da sosyallik kazandırır.
- Oyunlarda bir hikaye ve sunum vardır. Bu da bize duygu verir (Öz, 2009:6).

Bilgisayar oyunlarının olumlu ve olumsuz etkileri tartışıldursun ama bir gerçek vardır ki, o da çok yaygın olduğu ve her geçen gün de oyun ve oyuncu sayısının artmasıdır.

Günümüzde bilgisayar oyunları, ergenlerin hayatlarında önemli bir yere sahiptir. Ergenlerin, arkadaşlık ve aile iletişimi her geçen gün değişmektedir. Bilgisayar oyunlarının ergenler üzerinde çeşitli etkileri olduğuna dair pek çok araştırma yapılmıştır. 13-14 yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme durumları bu araştırmanın temel konusunu oluşturmaktadır.

Araştırmada veri toplamak amacıyla, örneklem olarak seçilen 365 yedinci ve sekizinci sınıf öğrencisine anket uygulanmıştır. Veriler, istatistik programında analiz edilerek bulgular elde edilmiştir. Elde edilen bulgular göre, bilgisayar oyunlarının ergenlerin aile, okul ve arkadaşlık ilişkilerini dolayısıyla da ergenin sosyalleşmesini etkilediği görülmüştür.

Araştırma sonucunda ergenlerin sosyalleşme sürecinde bilgisayar oyunlarının çok önemli bir yere sahip olduğu görülmüştür. Araştırma sonucunda 7. ve 8. sınıfa giden öğrencilerden aldığım veriler ışığında bazı ergenlerin, daha çok eve hapsedikleri ve yüz yüze iletişimden uzaklaştıkları ortaya çıkmıştır.

Araştırma bulgularında da (Tablo-9 ve Tablo-10) görüldüğü gibi ergenlerin çoğunun evinde bilgisayar ve internet olduğu görülmüştür. Bu veri kitle iletişim araçlarından olan bilgisayar ve internetin hayatımızın bir parçası haline geldiğini göstermektedir. Bu bağlamda ergenlerin bilgisayar ve internetten etkilenmemeleri düşünülemez. Ayrıca internet kafelere veya bilgisayar oyun salonlarına gitme oranının düşük olmasının nedeni olarak, katılımcıların çoğunun evinde internete bağlı bilgisayarlarının olduğu düşünülmektedir.

Bazı öğrenciler bilgisayarda oyun oynamak için kardeşi ya da ağabey/ablası ile anlaşmazlık yaşadığını belirtmişlerdir. Bu bulgu sonucunda araştırma hipotezimiz olan “Bilgisayar oyunlarının kardeşlik ilişkilerini olumsuz yönde etkilediği düşünülmektedir.” olgusunun doğrulandığı da ortaya çıkmıştır. Bilgisayar oyunu oynayabilmek için kardeşleriyle anlaşmazlık yaşanması ya da daha ilginç olanı evde tek çocuk olmayı isteme, ergenlerin bilgisayar oyunlarına düşkünlüğünü ve aile iletişimlerini olumsuz etkilediğini söylemek mümkündür. Sosyalleşmenin en önemli ayağını oluşturan aile ortamı, ergenlerin daha fazla bilgisayar oyunu oynama istekleri ile olumsuz etkilenmektedir.

Araştırma sonucunda ergenlerin neredeyse yarısının bilgisayarda oyun oynama sürelerini kendilerinin belirledikleri görülmüştür. Bu durum iki açıdan değerlendirilmelidir. Ergenin oyun süresini kendisinin belirlemesi görev ve sorumluluk gelişimi açısından olumlu bir kazanım olarak değerlendirilebilir. Ancak bu sürenin belirlenmesi, ergenin bilgisayarda oyun oynama süresine kimsenin karışmaması şeklinde değerlendirilirse önemli bir problemdir.

Bazı ergenlerin “bilgisayarda oyun oynama süresine karışan olmasaydı daha çok oynardım” şeklinde cevap vermeleri aslında fırsat bulmaları durumunda daha fazla bilgisayar oyunu oynayacaklarını göstermektedir. Bu durum da anne baba kontrolünün ergenler üzerinde çok etkisi olduğunu göstermektedir. Çünkü ergeni bilgisayarla baş başa bırakmak onu zor bir sınavla baş başa bırakmaktır. Ergeni

kendi başına bıraktığımızda bilgisayar bağımlısı olabilir.

Araştırmanın hipotezlerinden olan “Bilgisayar oyunları, ergenlerin, aile ve arkadaşları ile olan ilişkilerini etkilemektedir.” olgusu da araştırma sonucunda ortaya çıkmıştır. Ders dışı etkinliklerde hoşça gitme durumunda “Bilgisayarda oyun oynama” oranı düşük olsa da yine de bazı öğrenciler tarafından aile ve arkadaşlıktan önce geldiği görülmektedir. Ayrıca katılımcıların aile, arkadaş ve bilgisayar oyunu tercihlerinde, arkadaşlarıyla sokakta oynama oranının yüksek oluşu da ergenlerin sosyalleşmesinde arkadaşlık ilişkilerinin ön planda olduğunu göstermektedir. Arkadaşlığın ergenlik döneminde ailenin de önüne geçtiği açıkça görülmektedir. Bu durum, olumlu arkadaşlık geliştiren ergenler için önemli bir sosyalleşme aracıdır. Ancak istenmeyen arkadaşlıklar olması durumunda ergenin olumsuz davranışlar kazanması da kaçınılmazdır.

Araştırmanın hipotezlerinden olan “Bazı ergenler, bilgisayar oyunlarına bağımlı hale gelmiştir.” olgusu araştırma sonucunda açıkça ortaya çıkmıştır. Katılımcılardan her gün bilgisayar oyunu oynadığını ve haftada 3-4 gün oynadığını belirtenlerin, bilgisayar oyunu bağımlısı ya da bağımlılık yolunda olduklarını söylemek mümkündür. Araştırma verilerine bakıldığında ergenlik döneminde olan bireylerin neredeyse beşte birinin bilgisayar oyunu bağımlısı ya da bağımlılık yolunda oldukları söylenebilir.

Ergenlerin hangi tür oyun oynadıkları ile ilgili soruya verilen cevaplar da hipotezimizi doğrulamıştır. Araştırmanın hipotezlerinden olan “Bilgisayar oyunlarında en çok tercih edilen tür aksiyon-macera ve savaştır.” olgusu da doğrulanmıştır. Katılımcıların çoğunun aksiyon-macera ve savaş türü bilgisayar oyunu oynadıkları görülmüştür. Ergenlik döneminde olan bireylerin aksiyon ve maceraya düşkün olmaları yaşlarının bir özelliği olarak algılanabilir. Ama savaş türü bilgisayar oyunu oynamaları üzerinde durulması gereken bir konudur. Bilgisayarda savaş oyunu oynayan ergenlerin şiddete meyilli oldukları araştırmalarda görülmüştür. Ayrıca eğitim çağında olan ergenlerin eğitici ve zeka türü oyunlara olan ilgilerin az olması da araştırmalara konu olacak bir durumdur. Bilgisayarın anne babalar tarafından alınma sebebi olarak ders başarısını arttırmak olduğu

düşünüldüğünde eğitici ve zeka türü oyun oynama oranı daha da ilginç hale gelmektedir.

Araştırmanın ana hipotezi olan “Bilgisayar oyunlarına çok zaman ayıran ergenlerin, bireyselleştikleri ve bunun sonucu olarak da sosyalleşemedikleri” olgusu da doğrulanmıştır. Bilgisayar oyunlarının ergenleri bireyselleştirdiği gerçeğinin yanında, ergenlerin çoğunun bilgisayarda oyunu da tek oynamaları sanal ortamda da bireysel olduklarını göstermektedir.

Ergenlerin neredeyse yarısının ders dışı etkinlik olarak kitle iletişim araçları ile zaman geçirmektedir. Ayrıca ergenlerden sadece %12,3’ünün ders dışında spor yaparak zaman geçirmeleri üzerinde durulması gereken bir durumdur. Çünkü gelişim döneminde bulunan ergenlerin spora ilgilerinin az olması çarpıcı bir sonuçtur. Ayrıca spor etkinliklerinin de sosyalleşmede önemli bir yere sahip olduğu da düşünüldüğünde, ergenlerin daha çok bireysel etkinliklerle zaman geçirdikleri görülmektedir.

Araştırmanın hipotezlerinden olan “Ergenlerin çoğu, bilgisayar oyunlarının ergenlerin tutum ve davranışlarını etkilediğini düşünmektedirler.” olgusu da araştırma sonucunda doğrulanmıştır. Ergenlerin çoğunun bilgisayar oyunlarının ergenlerin tutum ve davranışlarında etkili olduğunun farkında olması olumlu bir durumdur. Buradan da ergenlerin bilgisayar oyunlarının kendilerini etkilediklerini bilmelerine rağmen bilgisayar oyunlarında fazla zaman harcamalarının sebeplerinin araştırılması gerektiği sonucu çıkarılabilir.

Araştırmanın hipotezlerinden olan “Bilgisayar oyunları, ergenlerin, aile ve arkadaşları ile olan ilişkilerini etkilemektedir.” olgusu açıkça görülmüştür. Ergenlerin neredeyse yarısı, bilgisayar oyunlarının aileleri ile aralarına giren bir durum olduğunu vurgulamışlardır. Sosyalleşme sürecinde en önemli faktör olan aile, bilgisayar oyunları ile devre dışı kalabilmekte ya da etkinliği azalmaktadır. Bu açıdan baktığımızda araştırmamız daha da önem kazanmaktadır. Araştırma verilerine göre, ergenlerin neredeyse yarısının bilgisayar oyunlarının aileleri ile vakit geçirmelerine engel olduğu sonucu çıkarılabilir.

Araştırmanın hipotezlerinden olan “Bilgisayar oyunları, ergenlerin, aile ve

arkadaşları ile olan ilişkilerini etkilemektedir.” olgusu açıkça görülmüştür. 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 etkilenmekte ve ergenlerin bazıları, akranları ile beraber olma yerine bilgisayarda oyun oynamayı tercih etmektedirler.

Araştırmanın hipotezlerinden olan “Ergenlerin çoğu, bilgisayar oyunlarının ergenleri bireyselleştirdiğini düşünmektedir.” olgusu da doğrulanmamıştır. Bilgisayar oyunlarının ergenleri bireyselleştirip bireyselleştirmediği konusunda katılımcıların görüşlerinde eşitlik vardır. Katılımcı görüşlerinde eşitlik olsa da bilgisayar oyunlarının ergenleri bireyselleştirdiği konusunda görüş bildirenlerin sayısı önemlidir. Çünkü katılımcıların %37,8’i bilgisayar oyunlarının ergenleri bireyselleştirdiğini belirtmişler ve bilgisayar oyunlarının, ergenlerin sosyalleşmesi konusunda önemli bir engel olduğunu ifade etmişlerdir.

Kitle iletişim araçları, toplumların sosyalleşme süreçlerinin başlamasında devam etmesinde ve yaşamış oldukları kültürleri gelecek kuşaklara aktarılmasında vazgeçilmez unsurlardandır. Mevcut elimizde bulunan kitle iletişim araçlarını faydalı bir şekilde kullanırsak milletimizin sosyalleşme sürecine katkıda bulunmuş oluruz. Fakat bunun tam tersinde bulunacak olursak milletin sosyalleşmesi sürecinde kültür yozlaşmasına neden olunabilmektedir (Akay, 2006:81-82).

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 tedbirler alınmalıdır. Bu konuda ergenlere, anne babalara, öğretmenlere ve yetkililere önemli görevler düşmektedir. Bilgisayar oyunlarını çocukların ve ergenlerin hayatlarından

çıkarmak çözüm değildir. Bilgisayar oyunlarının zararlarını yasaklarla çözmek mümkün değildir.

Öncelikle ergenlerin, bilgisayar oyunları konusunda bilinçlendirilmesi gerekmektedir. Ergenlerin bilgisayar ve interneti etkin ve verimli kullanmaları konusunda bilinç düzeyleri artırılabilir. Okullarda medya okuryazarlığı dersi daha etkin olarak işlenebilir.

Bilgisayar oyunlarının herkes tarafından oynanması engellenebilir. Televizyonda uygulamaya konulan akıllı işaretler, bilgisayar oyunlarında da benzer şekilde kullanılabilir. Çocuklar ve ergenlerin yaşlarına uygun bilgisayar oyunu oynamaları sağlanabilir.

İnternet kafeler daha uygun ortamlar haline dönüştürülebilir ve denetimler sık yapılabilir. Kurallara uyan işletmeler ödüllendirilip, uymayanlar da cezalandırılabilir. Okullarda uygulanan “beyaz bayrak” uygulamasına benzer bir uygulama internet kafeler için de uygulanabilir.

Tüm yetkililer, çocukların ve ergenlerin gelişim özelliklerini göz önünde bulundurarak hizmet politikaları geliştirilebilir. İlgili bakanlıklar ve belediyeler, sportif ve kültürel etkinliklere önem vermeli, uygun ortamlar oluşturmalıdır. Ergenlerin evlerinden çıkmaları, arkadaşları ile uygun ortamlarda zaman geçirmeleri sağlanabilir ve ergenler sportif, kültürel faaliyetlere yönlendirilebilir. Bu sayede ergenlerin topluma uyumu ve sosyalleşmesi için uygun ortamlar oluşturulmuş olacaktır. Ergenlere hayatın sadece dersten ve bilgisayardan ibaret olmadığı, hem sözel hem de beden diliyle anlatılabilir.

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. Bu durumda da öğrenciler bilgisayarda vakit geçirmelerine sebep olarak da ödevleri bahane olarak sunabilmektedirler. Öğrencilere, internetten araştırılmak üzere verilen performans

ödevlerinin bilgisayar oyunlarına bağılılık düzeyine etkisi başka arařtırmalara ışık tutabilir. Öğrencilere verilen ödevler kütüphanelerden ve el yazısı ile istendiğinde, öğrencilerin internet kafelere gitmeleri nispeten önlenmiş olabilir.

Uzmanlar çocukların günde en fazla 2 saati bilgisayar başında geçirebileceğini söylüyorlar. Bu süre arttıkça zararlar da artmaktadır (Tarhan, 2007:106). Anne babalar bilgisayar ve internet konusunda bilinçlendirilebilir. Eve bilgisayar ve internet alınca anne babalık görevi bittiği düşünülmemelidir. Anne babalar, çocuklarının bilgisayarda ne yaptıklarını anlayacak ve denetleyecek kadar bilgisayar bilgisine sahip olmalıdır. Küçük yaşlardan itibaren bilgisayarlara çocuk bakıcılığı yaptırılmamalı ve bilgisayarda çok zaman geçiren çocukların ileride bilgisayar mühendisi olacağı inancının yanlış olduğu anne babalara anlatılabilir. Bilgisayarda oyun oynama süreleri kesin ve net olmalı, çocuklar “bilgisayar oyun çizelgesi” ile takip edilebilir.

Bilgisayar bağımlılığının uzun zaman sonra ortaya çıktığı örneklerle anne babalara anlatılmalı ve bilgisayar oyunları konusunda anne babaların çocuklarını takip etmeleri gerektiği ifade edilebilir. En basit bir uygulama olarak evde bilgisayar varsa çocuğun odasına değil, oturma odasına koyulması sağlanabilir. Çocuklar ya da ergenler, bilgisayar ile odalarına hapsolmaktan kurtarılabilir. Çocuklara denetimsiz bir bilgisayar özgürlüğü sunmamalıyız.

Çocuklara yaşlarına uygun görev ve sorumluluklar verilebilir. Çocukların sosyal yönden gelişmesi için spora yönlendirilmesinin faydalı olacağı düşünülmektedir (Npgrup, 2008:1). Ergenler yaşlarına ve yeteneklerine uygun sportif ve kültürel etkinliklere yönlendirilebilir.

Anne babalar çocukları ile olumlu tutumlar içinde olmaları gerekmektedir. Çünkü olumlu anne baba tutumu sergilenmeyen çocuk kendisini bilgisayara ya da televizyona verebilmektedir. Bundan dolayı olumlu anne baba tutumları çocukların ve ergenlerin sosyalleşmesinde çok önemlidir. Anne babalar çocukları ile kaliteli ve nitelikli zaman geçirmeli ve onların sorunlarıyla yakından ilgilenebilir.

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. Bu bağlamda 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, 2008:74).

Ayrıca “çocuğuma güveniyorum ama çevreye güvenmiyorum” görüşüyle çocukların eve hapsolması da doğru değildir. Sokağa çıkmayan çocuk, bilgisayar oyunu oynamaya mecbur da kalabilmektedir. Bu açıdan takibi elden bırakmadan çocukların olumlu arkadaşlık kurmaları sağlanmalıdır. Çünkü akran ilişkileri bireylerin sosyalleşmesinde çok önemlidir. Ergenlerin sanal ortamlardan daha çok uygun ortamlarda arkadaşlarıyla görüşmeleri, oyun oynamaları sağlanabilir.

Anne babalar ve öğretmenler, çocuklara ya da ergenlere bilgisayar oyunlarına sınırlar koyarken katı kurallar koymak yerine onlarla konuşarak, onları ikna ederek, onlara değer vererek, anlayışlı bir şekilde konuşarak, onlara doğruları yanlışları anlatarak, çözümler bulmaya çalışabilir. Ergenlere bilgisayar oyunu dışında alternatifler sunulabilir.

Çocukların ve 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.

Okullarda görevli olan psikolojik danışman ve rehber öğretmenlerin bilgisayar oyunlarının çocuklara ve ergenlere olan etkileri ile ilgili öğrencilere, anne babalara ve öğretmenlere seminerler vermesi sağlanabilir ve bireysel danışmanlıklar için anne babalar ve öğrenciler cesaretlendirilebilir. Ayrıca bilgisayar oyunu bağımlısı olduğu gözlemlenen öğrenciler, acil olarak psikiyatriklere yönlendirilebilir. Bağımlılıkların, sosyalleşmenin önünde büyük bir engel olduğu unutulmamalıdır.

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 oynanmasına bağlıdır.

Unutulmamalıdır ki, internet ve bilgisayar kullanımı bireysel ve toplumsal yaşamı dolayısıyla da ergenin sosyalleşmesini etkilemektedir, bu etkilerin olumlu olması, internet ve bilgisayarı doğru kullanmaya bağlıdır. Anne babalar ve çevre, interneti ve bilgisayarı doğru kullanarak çocuklara ve ergenlere örnek olabilir.

KAYNAKÇA

- Afacan, H. H. (2001). *Toplum Bilimi*. Konya: Turhan Kitabevi Yayınları.
- Akbulut, H. (2009). *Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü; Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*; der. Binark M, Bayraktutan-Sütcü G., Fidaner I. B.; İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Akınoğlu, O. (2002). *Eğitim ve Sosyalleşme Açısından İnternet Kullanımı*, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Akay, İ. (2006), *Sosyalleşme Sürecinde Kitle İletim Araçları*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Aksoy, A. (b.t.). *İnternet Bağımlılığının Dünyada ve Türkiye'de Durumu*, http://www.bagimlilik.info.tr/internet_bagimliliginin_dunyada_ve_turkiyede_durumu.html, (15 Mart 2013).
- Akyürek, S. (2011). *Çocuklarda İletişim Araçları Bağımlılığı*, Ankara: Mutlu Çocuklar Derneği yayınları.
- Akyüz, H. (1991). *Eğitim Sosyolojisinin Temel Kavram ve Alanları Üzerine Bir Araştırma*, İstanbul: Milli Eğitim Basımevi,
- Arslantürk, Z. ve Amman, T. (2000). *Sosyoloji*, İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Atabek, E. (2003). *Modern Dünyada Değer Kayması ve Gençlik*. İstanbul: 1. Basım. Alkım Yayınevi.
- Atay, M. (2011). *KKTC'de Gençlerin Bilgisayar ve İnternet Kullanımı*, ASOS Sosyal Bilimler İndeksi, Yıl 2011, Cilt, 2 Sayı, 2 <http://asosindex.com/journal-article-fulltext?id=10666&part=>, (3 Mart 2013).
- Avcı, M. (2006). *Ergenlikte Toplumsal Uyum Sorunları*, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt:7, Sayı:1.

- Bayraktar, F. (2007). *Olumlu Ergen Gelişiminde Ebeveyn/Akran İlişkilerinin Önemi*, Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi, Sayı:14-3.
- Binark, M. (2007). *Dijital Oyunlar, Sektör – İçerik ve Oyuncular*, Folklor ve Edebiyat, Sanal Ortamda Dijital Oyun Kültürü Sayısı, sayı: 50, s:11-23.
- Binbaşoğlu, C. (1990) *Eğitim Psikolojisi*, Ankara: Kadioğlu Matbaası, 7.Basım.
- 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.
- Bottomore, T. ve Nisbet, R. (1997). *Sosyolojik Çözümlemenin Tarihi*, (Y.H.: Mete Tunçay- Aydın Uğur), İçinde: Tiryakian, Edward A., *Emile Durkheim*, (Çev.: C. Tokluoğlu), Ankara: Ayraç Yayınevi.
- Burnukara, P. ve Uçanok, Z. (2010). *Ergenlerin Bilgi ve İletişim Teknolojileri Kullanım Olanakları İle Sanal Ortamda Meydana Gelen Zorbalığa İlişkin Betimsel Bir İnceleme*, Toplum ve Sosyal Hizmet Dergisi, Cilt:21, Sayı:2.
- Cafoğlu, Z. ve Okçu, V. (2013). *Gençlik Sorunları: Siirt İli Örneği*, Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi. Cilt:12 Sayı:43 (082-115), <http://www.e-sosder.com/dergi/43082-115.pdf>, (27 Şubat 2013).
- Callinicos, A. (2007). *Toplum Kuramı, Tarihsel Bir Bakış*, Çev: Yasemin Tezgiden, İstanbul: 4. Baskı, İletişim Yayınları.
- Can, G. ve Çağıltay, K. (2006). *Turkish Prospective Teachers' Perceptions Regarding the Use of Computer Games with Educational Features*. Journal of Educational Technology and Society, 9 (1), 308-321. http://www.ifets.info/journals/9_1/25.pdf, (27 Şubat 2013).
- Can, N. (2008). *Gençlik Sorunlarında Medyanın Etkisi*, Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi 2, Yıl:2008, s:62-76.

- Can, Y. ve Kara, B. (2010). *İnternet Kafeye Devam Etme Alışkanlığı Bulunan Bireylerin Bir Alt Kültür Grubu Olarak İncelenmesi (Niğde Örneği)*, Sosyoloji Araştırmaları Dergisi, C:13, Sayı: 1.
- Ceyhan, A. ve Can, G. (Editör). (2002). *Gelişim ve Öğrenme - Fiziksel Gelişim*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, ss.43–68.
- Ceyhan, E. ve Balkaya, A. (2007). *Lise Öğrencilerinin Kimlik Duygusu Kazanım Düzeylerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Yıl: 2007, Cilt: 7, Sayı:1.
- Cole, L. (1950). *Psychology of Adolescence*, New York: Rinehart & Company, Inc.
- Coser, L.A. (2011). *Sosyolojik Düşüncenin Ustaları*, Çev: Himmet Hülür, Serhat Toker, İbrahim Mazman, Ankara: 2. Baskı, Deki yayınları.
- Coşgun, M. (2012). *Gençlerin Kimlik Gelişimi ve Sosyalleşme Sürecine Televizyon Dizilerinin Etkisi*, Akademik Bakış Dergisi, Sayı:28.
- Cüceloğlu, D. (1999). *İnsan İnsana*, İstanbul: 20. Basım, Remzi Kitapevi.
- ÇAMAKLI, K. (1991) *Aileler İçin Sosyal Hizmet*, İstanbul: T.C. Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Başkanlığı Yayınları.
- Çakmaklı, K. (2008). *Çocuk ve Gençte Sosyal Gelişim*, İstanbul: Yağmur Yayınevi.
- Çakmaklı, K. (23 Kasım 2012). *Erkek ve Kız Çocuğunun Gelişim Farklılıkları*, http://www.pudra.com/anne-cocuk/cocuk-gelisimi/erkek-ve-kiz-cocugunun-gelisim-farkliliklari-13102.htm#_method=onPlusOne%2C_ready%2C_close%2C_open%2C_resizeMe%2C_renderstart%2Concircled&id=I0_1364979678446&parent=http%3A%2F%2Fwww.pudra.com&rpctoken=15225555, (03 Nisan 2013).
- Çelen, N. (2007). *Ergenlik ve Genç Yetişkinlik*, İstanbul: Papatya Yayıncılık.

- Demirbaş, Y. (2008). *Bir İletişim Formu Olarak Bilgisayar Oyunlarında "Auteur Oyun" Kuramı*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Denizel, D. (2012). *Sanatın Yeni Evresi Olarak Bilgisayar Oyunları*, Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi, Bahar, sayı:13, s. 107-143.
- Deveci S. E, Açık, Y, Gülbayrak, C, Demir, A. F, Karadağ, M, ve Koçdemir, E. (2007). *İlköğretim Öğrencilerinin Cep Telefonu, Bilgisayar, Televizyon Gibi Elektromanyetik Alan Oluşturan Cihazları Kullanım Sıklığı*, Fırat Tıp Dergisi, 12(4), 279-283, <http://www.firattipdergisi.com/text.php3?id=434>, (29 Mart 201).
- Dewey, J. (1996). *Demokrasi ve Eğitim*, Çev: M. Salih Otaran, İstanbul: Başarı Yayıncılık.
- Dinç, B. (2010). *Ergenlik Döneminde Beden İmgelerinin Gelişimi Üzerine Aile, Akran ve Televizyonun Etkilerinin İncelenmesi*, (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Dönmezer, İ. (2001). *Ailede İletişim ve Etkileşim*, İstanbul: 3. Basım, Sistem Yayıncılık.
- Dönmezer, S. (1984). *Sosyoloji*, Ankara: 8. Baskı, Savaş Yayınları.
- Doğu, B. (2006), *Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Egemen, A., Yılmaz, Ö. ve Akil, İ. (2004), *Oyun, Oyuncak ve Çocuk*, ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi, Yıl:2004, Sayı:5(2), s:39-42.
- Elbir, M. (2011). *Televizyon ve Sosyalleşme Arasındaki İlişki*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Elkin, F. (1995). *Çocuk ve Toplum-Çocuğun Toplumsallaşması*, çev. Nazife Güngör, Ankara: Gündoğan Yayınları.

- Erbil, N. Divan, Z. ve Önder, P. (2006). *Ergenlerin Benlik Saygısına Ailelerinin Tutum ve Davranışlarının Etkisi*, Aile ve Toplum Dergisi, Yıl:8, Cilt:3, Sayı:10, Temmuz-Ağustos-Eylül 2006.
- Erekmekçi, M. ve Fidan, Ş. (2012), *Oyun Tasarım Platformları: Oyunun Eğitim ve Kültüre Etkisi*, Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi, Yıl: 2012, Cilt:1, Sayı:1.
- Eren, Ö. (2009). *Bilgisayar Oyunlarında Dramatik Yapı: Alternatif Yaklaşımlar*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.
- Ergenç, A. (2011). *Web 2.0 ve Sanal Sosyalleşme: Facebook Örneği*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ergün, M. (b.t.). *Eğitim Sosyolojisi*, <http://www.egitim.aku.edu.tr/ergun8.htm>, (27 Şubat 2013).
- Ergün M. (1994). *Eğitim Sosyolojisi*, Ankara: 4. Baskı, Ocak Yayınları.
- Erkal, E. M. (2006). *Sosyoloji (Toplum Bilimi)*, İstanbul: Der Yayınları.
- Eroğlu, F. (2009). *Davranış Bilimleri*. İstanbul: 5. Baskı. Beta Basım Yayın.
- Eryılmaz, A. (2011). *Ergenlerin Öznel İyi Oluşlarıyla Aile Ortamları Arasındaki İlişki*, Aile ve Toplum Dergisi, Ocak, Şubat, Mart 2011, Yıl:12, Cilt:7, Sayı:24, s.93-101.
- Esen, M.A. (2008), *Geleneksel Çocuk Oyunlarının Eğitimsel Değeri ve Unutulmaya Yüz Tutmuş Ahıska Oyunları*, Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Yıl: 2008, Sayı: 21 (2), s:357-367.
- Esgin, E. ve diğerleri, (2011). *Elektronik Oyunlara Olan İlginin Etkenlerinin Tespiti ve Piyasadaki Eğitsel Oyunların Özellikleri ile Karşılaştırılması*, Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı: 10(4): s:1291-1310, <http://asosindex.com/journal-article-fulltext?id=15242&part=1> (3 Mart 2013).

- Fichter, J. (1994). *Sosyoloji Nedir*, çev: Çelebi Nilgün, Ankara: Atilla Kitabevi.
- Funk, J. B. (2003). *How children experience playing video games*. Proceedings of Acm International Conference, 1–14. akt. M. Nuri. URAL, (2009). *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Eğlendirici ve Motive Edici Özelliklerinin Akademik Başarıya ve Motivasyona Etkisi*, (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Giddens, A. (2000). *Sosyoloji*, Ankara: Ayraç Yayınevi.
- Gül, S. K. ve Güneş, İ. D. (2009). *Ergenlik Dönemi Sorunları Ve Şiddet*, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Yıl 2009, Cilt 11, Sayı: 1.
- Güler, S. (2008). *Ailede Çocuğun Sosyalleşmesi*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Kırıkkale Üniversitesi, Kırıkkale.
- Güllü, M. Arslan, C, Dündar, A, ve Murathan, F. (2012). *İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi*, Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Yıl:5, Sayı:9, <http://asosindex.com/journal-article-fulltext?id=20478&part=1>, (3 Mart 2013).
- Gümüšoğlu, F. (2005). *Bilgisayar Oyunlarında Şiddet, Çocuklar ve Gençler*, Terör, Şiddet ve Toplum, İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Güney, S. (2000). *Davranış Bilimleri*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Gürsoy, Ö. (2011). *Görsel Medyadaki Yansımaları Açısından Türkiye’de Değişen Aile Değerleri*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Güven, G. (2009). *Okul Öncesi Çocuklarının İnsan ve Aile Resmi Çizimlerinin Değerlendirilmesi*, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Horzum, M. B., Çakır, Ö. ve Ayas, T. (2011). *Üniversite Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi*, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, cilt:44, sayı:2, 95-117.
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kaya, K. ve Tuna, M. (2008). *İlköğretim Çağındaki Çocukların Sosyalleşmesinde Televizyonun Etkisi*, SDÜ Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, Mayıs, Sayı:17.
- Kelleci, M. (2008). *İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Çocuk ve Gençlerin Ruh Sağlığına Etkileri*, TAF Preventive Medicine Bulletin, 7(3), 253-256.
- Kır, İ. (Bahar 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).
- Kıran, Ö. (2011). *Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun Örneği)*, Samsun İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Samsun Sempozyumu 2011 Bildirisi.
- Kiraz, E. ve İnal, Y. (2008). *Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir mi? Eğitsel ve Ticari Oyunlara Bakış*, Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, Yaz 6(3), s:523-544.
- Koç, M. (2004). *Gelişim Psikolojisi Açısından Ergenlik Dönemi ve Genel Özellikleri*, Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Sayı: 17 Yıl: 2004/2 s:231-256.
- 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.
- Köknel, Ö. (1970). *Türk Toplumunda Bugünün Gençliği*, İstanbul: Bozak Matbaası.

- Köknel, Ö. (1998). *Ana Baba Okulu – Ergenlik Dönemi*, İstanbul: 7. Basım, Remzi Kitabevi.
- Kulaksızoğlu, A. (2006). *Ergenlik Psikolojisi*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Kuzu, A. (2011). *İnternet ve Aile*, Aile ve Toplum Dergisi, Ekim Kasım Aralık 2011, yıl:12, cilt:7 sayı:27 s.9-31.
- Leonard, D. (2003). *Live In Your World, Play In Ours: Race, Video Games, And Consuming The Other*. Studies in Media & Information Literacy Education, 3(4), akt. M. Nuri. URAL, (2009). *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Eğlendirici ve Motive Edici Özelliklerinin Akademik Başarıya ve Motivasyona Etkisi*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Mangır, M. ve Aktaş, Y. (1993). *Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi*, Yaşadıkça Eğitim Dergisi, Sayı 26, (Ocak-Şubat 1993), Ayhan Matbaası.
- Mehmetzade K. (10 Ekim 2012). *Gençlerin 5,5 saati bilgisayar başında geçiyor*, <http://www.zaman.com.tr/ekonomi/genclerin-55-saati-bilgisayar-basinda-geciyor/2000756.html>, (15 Aralık 2012).
- Moble, M., & Wilson, M. (1998). *Cultural Aspects Of Internet Usage: A Preliminary Inquiry*. *Educational Technology, Research and Development*, 46 (3), 109-113.
- Npgrup. (15 Eylül 2008). *Bilgisayar Oyunları Çocukları Tehdit Ediyor*, The New York Times, <http://www.e-psikiyatri.com/BILGISAYAR-OYUNLARI-COCUKLARI-TEHDIT-EDIYOR-1108>, (13 Mart 2013).
- Npgrup. (19 Ekim 2012). *Bilgisayar Oyunları Kriz Ve İnternetin Tehdidi Altında*, The New York Times, <http://www.epsikiyatri.com/bilgisayar-oyunlari-kriz-ve-internetin-tehdidi-altinda-36629>, (13 Mart 2013).

- Npgrup. (07 Mart 2013). *Bilgisayar Oyunları Agresif Yapabiliyor*, The New York Times, <http://www.e-psikiyatri.com/bilgisayar-oyunlari-agresif-yapabiliyor-41030>, (13 Mart 2013).
- Odabaşı, H.F. (2008). *Bilgisayar Destekli Eğitim*, Eskişehir: Ünite 8, Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Odabaşı, H. F. (2002). *İnternet ve Çocuk*, İstanbul: Kapital Medya A.Ş.
- Olson, C.K. (2010). *Children's Motivations for Video Game Play in the Context of Normal Development*. *Review of General Psychology*, 14(2), 180-187.
- Onur, B. (1995). *Gelişim Psikolojisi*, Ankara: 3.Basım. İmge Kitabevi,
- Önür, N. (2007). *Dijital Bölünme ve Gençlik: Bilgi Toplumunun Sınırlarında Erişilen Toplumsallık*, *Sosyoloji Dergisi Ülgen Oskay'a Armağan Özel Sayısı*.
- Öz, M. (2009). *Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel Performansına Etkisinin İncelenmesi*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- 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,
- Özkalp, E. (2007). *Sosyolojiye Giriş*. Bursa: Yenilenmiş 15. Baskı, Ekin Basım Yayın Dağıtım.
- Özpolat, A. (2010). *Ailede Demokratik Sosyalleşme*, *Aile ve Toplum Dergisi*, sayı: Ocak, Şubat, Mart 2010, s. 9-24.

- Öztürk, D. (2007). *Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel ve Duyuşsal Gelişimleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Prensky, M., (2001). *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging. From Digital Game-Based Learning*, <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf> (15 Nisan 2013).
- Sağlam, H. (2011). *Bilgisayar Oyunlarının Ergen Öğrencilerin Sosyalleşme Süreci ve Şiddet Eğilimleri Üzerindeki Etkileri*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Sağır, A. (15 Aralık 2010). *Sanal İle Gerçeklik Arasında Bir Kayboluş: Modern Zamanlarda Çocukluğun Sosyolojisi*, http://www.haberiniz.com.tr/yazilar/haber21655-Cocuklarimizi_Elimizden_Almaya_Yonelik_Sanal_Oyunlar_I.html, (15 Mart 2013).
- Senemoğlu, N. (2012), *Gelişim, Öğrenme ve Öğretim*, Ankara: 21. Baskı, Pegem Akademi Yayınları.
- Sezal, İ. (2003). *Sosyolojiye Giriş "Toplum ve Aile"*. Ankara: 2. Basım, Martı Kitabevi.
- Sisler, V. (2005). *Videogames and Politics. Presented in International Centre For Art and New Technologies*, Prague.
- Solak, A. (2009). *Çocuklarda ve Gençlerde Şiddet, Saldırganlık ve Suçluluk Duyguları Açısından Anne-Baba Eğitimi*, Ankara:14. Baskı, Hegem Yayınları.
- Sormaz, F. (2010). *Çocukluk İmgesi, Oyun ve Oyuncak: Sosyo-Kültürel Bir Analiz*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.

- Sormaz, F. ve Yüksel, H. (2012). *Değişen Çocukluk, Oyun ve Oyuncanın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü*, Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt:11, Sayı:3 Sayfa: 985-1008.
- Squire, K. (2006). *Games as Ideological Worlds*. <http://www.academiccolab.org/resources/documents/edreacher-submitted.pdf>, (13 Mart 2013).
- Steinberg, L. (2007). *Ergenlik*, Çev: Figen Çok vd., Ankara: İmge Kitapevi.
- Swingewood, A. (1998). *Sosyolojik Düşüncenin Kısa Tarihi*, Çev: Osman Akınhay, Ankara: 2. Baskı, Bilim ve Sanat Yayınları.
- Sümbüloğlu, İ. (b.t). *Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Etkisi*, İstanbul Bilgi Üniversitesi Şiddet ve Tramvayı Önleyici Çalışmalar Gurubu, <http://www.bilgiacikkapi.com/toplumsal/bilgisayar-oyunlarinin-cocuklar-uzerindeki-etkisi/>, (13 Mart 2013).
- Şahin, C. ve Tuğrul, V. M. (2012). *İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi*, Zeitschrift für die Welt der Türken, (4. Uluslararası Risk Altında ve Korunması Gereken Çocuklar Sempozyumu Sözlü Bildirisi), ZfWT Vol:4, No:3. s:115-130.
- Şen, M. (2011). *Türkiye’de Ergen Profili*, Aile ve Toplum Dergisi, Ekim Kasım Aralık 2011, yıl:12, cilt:7 sayı:27 s.89-102.
- Şenol, V. ve Akça, R. P. (2012). *Müzik, Reklam ve Kitle İletişimin Ergen Üzerindeki Etkisi*, Akademik Bakış Dergisi, Sayı: 28.
- Tarhan, N. (2007). *Makul Çözüm – Aile İçi İletişim Rehberi*, İstanbul: 8.Baskı, Timaş Yayınları.
- Tezcan, M. (1985). *Eğitim Sosyolojisi*, Ankara: 4.Baskı, Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Tezcan, M. (1995). *Sosyolojiye Giriş*. Ankara:4. Baskı. Bilgi Basım.

- Tezcan, M. (1997), *Gençlik Sosyolojisi ve Antropolojisi Araştırmaları*, Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları No: 178.
- Topdal, E. B. (2008). *Oyun Açılığını Gidermenin Yolu Olarak İnternet*, Milli Eğitim Dergisi, Sayı 180.
- Türk Dil Kurumu, *Güncel Türkçe Sözlük*, http://www.tdk.org.tr/index.php?option=com_gts&view=gts&Itemid=71, (01 Mart 2013).
- Türkan, E.E. (2009). *Balıkesir Kenti Çocuk Oyun Alanlarının İrdelenmesi*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Selçuk Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK), (2012). *İstatistiklerle Çocuk*, Ankara: Türkiye İstatistik Kurumu Matbası.
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK), (2013). Ocak Mart Bülteni, <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=10880>, (01 Mart 2013).
- Tüzer, V. (2011). *İnternet, Siberseks ve Sadakatsizlik*, Ankara: Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar Dergisi, Sayı:3 (100-116).
- Ural, M. N. (2009). *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Eğlendirici ve Motive Edici Özelliklerinin Akademik Başarıya ve Motivasyona Etkisi*, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Uslu, Z. K. (2007). *Yeni İletişim Araçları ve Toplumsal Etkileri*, Sosyoloji Araştırmaları Dergisi / Journal of Sociological Research, Yıl: 2007-1.
- Yaman, E. ve Peker, A. (2012). *Ergenlerin Siber Zorbalık ve Siber Mağduriyete İlişkin Algıları*, Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt:11, Sayı:3 Sayfa: 819 -833.
- 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.

- Yeşildağ, E. (2006) *Mesafeler Var Aynı Odada – Anne Baba Çocuk Eğitimi*, Ankara: 3. Baskı, İmyay Yayınları.
- Yeşilyurt, S. ve Gül, Ş. (2011). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Bilgisayar ve Bilgisayar Kullanımına Yönelik Tutum ve Görüşleri (Erzurum Örneği)*, Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 12,Sayı 1, Nisan 2011, Sayfa 185-203.
- Yıldırım, E. (2005). *Bir Modernite Rüyası-Ailenin Sonu mu?*, Aile ve Toplum Dergisi, Yıl 7, Cilt:2, Sayı:8, Ocak - Şubat - Mart 2005.
- Yörükoğlu, A. (2000a). *Çocuk Ruh Sağlığı*, İstanbul: 19.Basım, Özgür Yayıncılık.
- Yörükoğlu, A. (2000b). *Değişen Toplumda Aile ve Çocuk*, İstanbul: 6. Basım, Özgür Yayınları.
- Yurdakul, S. ve Üstün, G. (2009). *13 – 18 Yaş Ergenlerin Giysi Seçiminde Ebeveynlerin Etkisi*, Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi. Cilt:8 Sayı:28 (273-285), <http://www.esosder.com/dergi/28273-285.pdf>, (06 Mart 2013).
- Zafer Kalkınma Ajansı, (2013). <http://www.zafer.org.tr/bolgemiz/tr33-bolgesi/kutahya.html>, Erişim tarihi: 01 Mart 2013.

**13-14 YAŞ GRUBU ERGENLERİN BİLGİSAYAR OYUNLARINI OYNAMA
ALİŞKANLIKLARI VE SOSYALLEŞME DURUMLARI ANKETİ**

Sevgili öğrencimiz; bu anket, 7 ve 8. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunları alışkanlıklarını ve bu alışkanlıkların sosyalleşmeye etkisini tespit etmek için yapılan yüksek lisans çalışmasına aittir. Bu çalışma dışında hiçbir amaç için kullanılmayacaktır. Ankete vereceğiniz samimi cevaplar çalışmanın güvenilirliğini arttıracaktır. İlginize teşekkür ederim.

Ziya KÖSE - Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Sosyoloji Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi

1. **Cinsiyetiniz :** () Kız () Erkek
2. **Sınıfınız :** () 7.sınıf () 8.sınıf
3. **Kardeş sayınız (siz dahil) :**
() 1 () 2 () 3 () 4 () 5 () 5'ten fazla
4. **Babanızın Eğitim Durumu:**
() Okuma-yazma bilmiyor () Okur-yazar () İlkokul () Ortaokul
() Lise () Üniversite
5. **Annenizin Eğitim Durumu:**
() Okuma-yazma bilmiyor () Okur-yazar () İlkokul () Ortaokul
() Lise () Üniversite
6. **Ailenizin Aylık Gelir Miktarı:**
() 500 TL - 750 TL arası
() 751 TL - 1.000 TL arası
() 1.001 TL - 1.500 TL arası
() 1.501 TL - 2.000 TL arası
() 2.001 TL - 2.500 TL arası
() 2.501 TL - 3.000 TL arası
() 3.000 TL üzeri
7. **Anne babanızın evlilik durumu nedir?**
() Anne baba sağ, birlikte
() Anne baba sağ, ayrı
() Anne sağ, baba vefat etmiş
() Anne vefat etmiş, baba sağ
() Anne baba vefat etmiş

8. Evinizde bilgisayar var mı?

Var Yok

9. Evinizde internet var mı?

Var Yok

10. Kendinize ait cep telefonunuz var mı?

Var Yok

11. Cep telefonunuzdan oyun oynar mısınız?

Evet Hayır

12. İnternet kafelere veya bilgisayar oyun salonlarına gider misiniz?

Evet Hayır

13. Daha önce hiç bilgisayar oyunu oynadınız mı?

Evet Hayır

14. Kaç yıldır bilgisayar oyunu oynuyorsunuz?

0 1 2 3 4 5 5'ten fazla

15. Bilgisayar oyunlarını sever misiniz?

Evet Hayır Kararsızım

16. Bilgisayarda oyun oynamak için kardeşinle ya da ağabeyinizle/ablanızla anlaşmazlık yaşar mısınız?

Tek çocuğum Evet Hayır Kararsızım

17. Bilgisayarda daha fazla oyun oynamak için kardeşiniz ya da ağabeyinizin/ablanızın olmamasını ister miydin?

Tek çocuğum Evet Hayır Kararsızım

18. Bilgisayarda oyun oynama sürenizi kim belirliyor?

Kendim Annem babam Öğretmenlerim Ağabeyim/ablam
 Diğer (Belirtiniz.....)

19. Bilgisayarda oyun oynama sürenize karışan olmasaydı daha çok oynar mıydınız?

Evet Hayır Kararsızım

20. Aşağıdakilerden hangisi senin daha çok hoşuna gider?

Ailem ile beraber misafirlğe gitmek
 Arkadaşlarımla sokakta oynamak
 Evde bilgisayar oynamak
 Kararsızım

21. Bilgisayar oyunlarını hangi sıklıkla oynarsınız?

- 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

22. Her gün oynuyorsanız günde kaç saat bilgisayar oyunu oynarsınız?

- Her gün oynamıyorum 0-1 saat 1-2 saat 2-3 saat
 3-4 saat 4-7 saat 7 saatten fazla

23. Haftada kaç saat bilgisayar oyunu oynarsınız?

- Hiçbir zaman oynamam 0-3 saat 3-5 saat 5-7 saat
 7-10 saat 10-14 saat 14 saatten fazla

24. Daha çok hangi tür bilgisayar oyunu oynarsınız?

- Aksiyon-Macera Savaş Strateji Futbol
 Otomobil yarışı Dövüş Eğitici Zeka
 Diğer (Belirtiniz.....)

25. Bilgisayar oyunlarını genellikle nasıl oynarsınız?

- Tek başıma oynarım İki kişi ile oynarım Grup olarak oynarım

26. Aşağıdaki etkinliklerden hangisini yapmak daha çok hoşuna gider?

- Kitap okumak Sinemaya gitmek Tiyatroya gitmek
 Spor yapmak Müzik dinlemek TV seyretmek
 İnternette gezinmek Bilgisayar oyunu oynamak

27. Aşağıdaki etkinliklerden hangisine en çok zaman ayırırsınız?

- Ailem ile vakit geçirmek Arkadaşlar ile birlikte olmak
 TV izlemek İnternette gezmek Kitap okumak
 Müzik dinlemek Bilgisayar oyunu oynamak

28. Bilgisayar oyunlarının ergenlerin tutum ve davranışlarında etkili olduğunu düşünüyor musunuz?

- Evet Hayır Kararsızım

29. Bilgisayar oyunlarının, sizi ailenizle vakit geçirmekten alıkoyduğunu düşünüyor musunuz?

- Evet Hayır Kararsızım

30. Bilgisayar oyunlarının, sizi arkadaşlarınızla vakit geçirmekten alıkoyduğunu düşünüyor musunuz?

- Evet Hayır Kararsızım

31. Bilgisayar oyunlarının, sizi ders çalışmaktan alıkoyduğunu düşünüyor musunuz?

Evet Hayır Kararsızım

32. Bilgisayar oyunlarının ergenleri bireyselleştirdiğini düşünüyor musunuz?

Evet Hayır Kararsızım

Anket İzin Onayı



T.C.
KÜTAHYA VALİLİĞİ
İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 53490996/605/243626
Konu: Anket Çalışması

20/03/2013

VALİLİK MAKAMINA

İlgi :a) MEB.Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün 2012/13 No'lu GENELGE' si

b) Kocatepe Üniversitesi Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı'nın 19.02.2013 tarihli ve 186 sayılı yazısı.

Bakanlığımızın İlgi (a) Genelgesi doğrultusunda Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans öğrencisi Ziya KÖSE ilimiz Merkez 80. Yıl Özel İdare, Özel Konuralp ve Ümran Aygen Ortaokullarında öğrenim gören 7. ve 8.sınıf öğrencilerine yönelik “**Bilgisayar Oyunlarının Ergenlerin Sosyalleşmesine Etkisi**” konusunda Anket çalışması yapmak istemektedir.

İl Milli Eğitim Şube Müdürü başkanlığında toplanan Değerlendirme Komisyonu yapmış olduğu inceleme sonucunda söz konusu anketin okullarda uygulanabilir olduğuna karar vermiş olup;

Eğitim-öğretimi aksatmadan, konunun dışına çıkmamaları, bütün sorumluluğun ilgililere ve okul Müdürlüğüne ait olmak üzere yukarıda belirtilen anket çalışmasının tamamlandıktan sonra bir örneğinin Müdürlüğümüze verilmek üzere yapılması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Takdirlerinize arz ederim.

Coşkun ESEN
İl Milli Eğitim Müdürü

OLUR
20/03/2013

Metin SELÇUK
Vali a.
Vali Yardımcısı

Bu belge, 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununun 5 inci maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır

İl Milli Eğt.Müd.(Sirt.Gel.Hiz.Birimi)
Elektronik Ağ: <http://kutahyameb.gov.tr>
e-posta: kutahyamem@meb.gov.tr

Ayrıntılı bilgi için: G.ZENGİN VHKİ.
Tel: (0 274) 2236241-160
Faks: (0 274) 223 62 54