

Ergenlik Çağındaki Çocukların İnternet Oyunları Oynama Alışkanlıklarının Sosyal Medya Okuryazarlığı Bağlamında İncelenmesi¹⁻²

Miyase Nur BAŞ³

*

**

Öz

Yaşamımızın bir parçası haline gelen ve birçok konuda yardımına başvurduğumuz internet teknolojisi bazen ona karşı bağımsızlık kazanmamış bir kitle olarak ergen bireyler üzerinde çeşitli yan etkiler yapabilmektedir. Bu çalışmanın temel amacı, ergen bireylerin internet üzerinden online oyun oynama alışkanlıklarını ortaya koymak ve dijital medya okuryazarlığının eğitim ve önemine dikkat çekmektir. Bu bağlamda lise düzeyindeki 13-19 yaş grubu 210 katılımcı ile Kasım 2020 - Mart 2021 tarihleri arasında gerçekleştirilen araştırmada, katılımcılardan istenen internet oyun oynama bozukluğu ve problemleri internet kullanımına ilişkin ölçek soruları yanıtlanmıştır. Bu doğrultuda; katılımcıların demografik özellikleri, internete hangi amaçlarla bağlandıkları, katılımcıların cinsiyet, sınıf düzeyi, olumsuz olay ya da durumlarla baş etme yöntemi vb. durumlara göre ölçek sorularına verilen yanıtların anlamlı bir şekilde farklılaşp farklılaşmadığı analiz edilmiştir. Elde edilen veriler sonucunda katılımcıların değişkenlere göre farklı davranış özellikleri gösterdiği ve uyarıcı konumundaki internetin her ergen bireyi aynı şekilde etkilemediği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler: İnternet, Ergenlik, Online Oyun, Dijital Medya Okuryazarlığı

¹Bu çalışma Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Ana Bilim Dalında hazırlanan ve 2021 yılında sunulan "Ergenlik Çağındaki Çocukların İnternet Oyunları Oynama Alışkanlıklarının Sosyal Medya Okuryazarlığı Bağlamında İncelenmesi" başlıklı yüksek lisans tezinden türetilmiştir.

² Bu çalışma için Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nün E-13907855-100-264643 sayılı kararı uyarınca Etik Kurul Raporu istenmemiştir.

³ Doktora Öğrencisi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Halkla İlişkiler ve Tanıtım ABD, m.nurbas.mnb@gmail.com, Orcid ID: 0000-0001-7039-6707

* Bu çalışma intihal tespit yazılımlarıyla taranmış intihal tespit edilmemiştir.

** Çalışma tek yazar tarafından yürütülmüştür.

*** Çalışma kapsamında herhangi bir kurum veya kişi ile çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Investigation of Adolescent Children's Playing Internet Games in the Context of Social Media Literacy

Abstract

Internet technology, which has become a part of our lives and for which we seek help in many issues, can sometimes have various side effects on adolescent individuals as a mass that is not immune to it. The main purpose of this study is to reveal the online gaming habits of adolescents over the internet and to draw attention to the education and importance of digital media literacy. In this context, in the research conducted between November 2020 and March 2021 with 210 participants in the 13-19 age group at high school level, the scale questions asked from the participants about internet gaming disorder and problematic internet use were answered. In this direction; demographic characteristics of the participants, the purposes for which they connect to the internet, the gender, class level of the participants, the way they deal with negative events or situations, etc. It was analyzed whether the answers given to the scale questions differed significantly according to the situations. As a result of the data obtained, it was concluded that the participants showed different behavioral characteristics according to the variables and that the stimulating internet did not affect every adolescent in the same way.

Keywords: Internet, Adolescence, Online Game, Digital Media Literacy

Giriş

Yaşadığımız çağda teknolojik gelişmeler hayatımızı kolaylaştırma işlevinin yanı sıra artık bir gereklilik haline gelmiştir. Hayatımızın akla gelebilecek her alanında var olan ve kullanım amacına göre işlevleri de değişen, toplumları yenileşmeye zorlayan bu “Teknolojinin toplumdaki rolünü anlamak, yalnızca kendi içinde değil, bizzat toplumu anlamının bir parçası olarak önemlidir” (Timisi, 2003, s. 33). Teknolojik gelişmelerin bir ürünü olarak bilgisayar ve internet; bilgiye anında ulaşma, bilgiyi paylaşma vb. birçok konuda kolaylık sağladığı gibi bazı problemleri de beraberinde getirmektedir. Özellikle ergen bireylerde aşırı kullanım sonucunda ortaya çıkan bağımlılık, bireylerin sosyal hayatta iletişim bozukluğu yaşamaları, bedensel ve fiziksel birçok sağlık problemi de meydana getirebilmektedir (Cengizhan, 2005, s. 84).

Sokaktan kovulan birey kendisini kurgulanmış sanal alemde bulmaktadır. Bu sanal alemde oyun arkadaşları, kurallar, süre vb. her şey hazır haldedir. Bilgisayarın karşısında oyun ve eğlenceye dair her şeyi isteği gibi yönlendirmektedir (Mezkit, 2012, s. 138). Bu oyunlar bazen eğitici ve faydalı; fakat çoğu zaman dövüş, şiddet, terör, gasp, pornografi vb. unsurlarla doludur (Aydın, 2011, s. 53).

Bireylerin doğuştan gelen kalıtsal özelliklerinin ortaya çıktığı ve gelişim gösterdiği ergenlik döneminde aile, okul gibi birincil ve sosyal çevre, arkadaşlar gibi ikincil gruplar büyük öneme sahiptir. Özellikle arkadaş çevresi ergenin kişisel gelişimi üzerinde diğer etkenlere oranla daha güçlüdür (Bahadır, 2002, s. 59). Ergenliğin temel özelliği, kimlik duygusu kazanma ve sosyal çevrede rolünün ne olduğu üzerine bir duygu geliştirmesidir (Özodaşık, 2020, s. 78). Böylesine hassas bir gelişim döneminde internet oyunları, sosyal siteler, sanal arkadaşlıklar vb. birçok unsurun bireyin kimliğini nasıl ve ne yönde etkilediği önemli bir konudur.

İnternet günümüzde kontrol edilmesi ve yön verilmesi neredeyse imkansız bir teknolojidir ve bütün tehlikelerine rağmen gereklidir. Bu araştırmanın önemi de ergen bireylerin internet kullanım alışkanlıklarını ve dijital medya okuryazarlığının önemini ortaya koymak amacıyla gelmektedir. Engellemek, korumak, mahrum bırakmak vb. yöntemlerin hiçbirinin internetsiz bir yaşam sunmayacağı günümüzde ergenlerin bu teknolojiyi nasıl kullanacağını öğrenmesi ve internetin onları değil, onların interneti kullanmasıyla mümkün olacaktır.

Dijital medya okuryazarlığı kavramı bu noktada hayatımıza girmektedir. MOD, (2020) medya okuryazarlığının bireylere temel kazanımları; medya iletilerinin doğru okunması, medyada yansıtılan veya sunulan dünyanın gerçek olmayacağını anlatması ve medyanın yönetme fonksiyonun farkında olunması gibi temel amaçları içermektedir. Gelişen ve çeşitlenen dijital iletişim ortamlarında bireylerin içeriği doğru anlamlandırması, etkin rol alması ve medya üzerinden ulaşılan mesajlara eleştirel bakış açısıyla yaklaşması önemli konulardır. Geleneksel medya araçlarına karşı medya okuryazarı olmak, bu araçlardan gelen iletileri anlamlandırmak ve sorgulamak için bir ön koşul iken, dijital medya ortamlarındaki iletileri eksiksiz ve doğru anlamak, etkin bir şekilde kullanabilmek için dijital medya okuryazarlığı konusunda bilgi sahibi olmak bir temel koşul haline gelmiştir (Özcan, 2017, s. 55).

Bu bağlamda çalışmanın birinci, ikinci ve üçüncü bölümlerinde probleme ilişkin literatür bilgisine yer verilmiştir. Araştırmanın üçüncü bölümünde ise, araştırma soruları ve varsayımlara yanıt aramak amacıyla gerçekleştirilen analizler yorumlanarak değerlendirilmiştir.

1. Dijital Ortamda Oyun Kavramının Dönüşümü ve İnternet Oyunları

İlk çağlardan günümüze kadar var olmuş bir olgu olarak oyun, günlük yaşamın rutininden uzaklaşmayı ve rahatlamayı sağlayan eğlenceli bir aktivitedir (Adanır vd., 2016, s. 88). Çocuk için yaşamın oyunlaştırılması, evrensel olarak bir etkinlik ve kendini ifade etme biçimidir. Oyun aynı zamanda gelecek kuşağın hem fiziksel hem de zihinsel olarak daha sağlıklı bireyler olması açısından önemli bir eğitim öğretim aracıdır (Deliveli ve Güven, 2013, s. 2618). Yaşamsal bir olgu olarak oyun, çocuğu sosyal hayata karşı hazırlar. Oyun oynama eylemi ise, çocuğun iradesine dayalıdır. Sınırlı zaman ve mekanda oyuncu dilediği oyunu oynayabilir. Aynı zamanda oyun, çocuğun erginleştikçe karşılaşılabileceği sorunlara yönelik bir ön uyarıdır (Mezkit, 2012, s. 136).

Oyun oynamanın çocuklar için belli başlı bazı işlevleri bulunmaktadır. Oyun, çocukların hareket etmelerini ve fiziksel olarak sağlıklı kalmalarını sağlar. Oyun süresince birbirleriyle iletişim halinde kalan çocukların duygularını ifade etme fonksiyonları ve içinde yaşadıkları ortamı anlamlandırma yetenekleri gelişmektedir. Çocuk, çevresinde olup bitenleri araştırmayı, keşfetmeyi ve düşünmeyi öğrenmektedir. Dolayısıyla çocuk oyun oynarken hem duygu ve davranışlarını dışa vurmakta hem de içinde bulunduğu çevreye uyum sağlayarak toplumsallaşmaktadır (Deliveli ve Güven, 2013, s. 2619).

Çocukların temel oyun alanı sokak iken, mahalle kültürünün dönüşüme uğramasıyla birlikte birbirine yabancı birçok site ve kendi duvarları, kendi bahçeleri olan müstakil evler meydana gelmiştir. Bu yapısal değişim ve dönüşüm içerisinde oyun arkadaşı kavramı da dönüşüme uğrayarak yerini sanal arkadaşlığa bırakmaktadır (Mezkit, 2012, s. 137). Online oyun kavramı; zaman ve mekan kurgusundan bağımsız bir web bağlantısı üzerinden dünyanın bir ucundan diğer ucuna, her yaşta kullanıcının katılımıyla oluşan bir eğlence ortamı olarak ifade edilebilir. Bireyler, sanal ortamda oluşturdukları oyuncu karakterleri ile binalar, şehirler ve ordular inşa etmekte ve birçoğunda birbirleriyle savaşarak alanlarını genişletmekte ve hayatta kalmaktadır. Online oyunlar günümüzde o kadar yaygın hale gelmiştir ki kullanıcılar yüksek seviyelere ulaştıktan sonra bunun ticaretini bile yapmaktadır. Online oyunlar, insanlara gerçek hayatın bir simülasyonunu yaşatmakta ve bu durum git gide tehlikeli hale gelebilmektedir.

Bilgisayar oyunlarının gelişim serüveni "Atari"yle başlayıp "Tetris"le devam etse de şuan geldiği nokta da gençler tarafından ilgiyle oynanan "Counter Strike" gibi şiddet içerikli ve "Sim"ler gibi sanal insanlar içeren oyunlar ile devam etmektedir. Bilgisayar oyunlarının günümüzde akıllı telefonlarda, web hizmeti sunan televizyonlarda ve internette grup halinde etkileşime açık hale gelmesiyle gençlerin ekran karşısında oyuna ayırdıkları zaman daha da uzamıştır (Akbaş vd., 2009, s. 60).

Gençlere ve çocuklara hitap eden bu oyunlar; "Web Tabanlı Oyunlar", "Birinci Şahıs Nişancı Oyunları", "Çok Oyunculu Rol Play Oyunları" vb. gibi sıralanabilir (Adanır vd., 2016, s. 88).

Web Tabanlı Oyunların erişimi kolaydır ve ücretsizdir. Çok Oyunculu Çevrim İçi Rol Play Oyunları dünyada aynı anda yüzbinlerce oyuncu tarafından oynanır. Oyuncular, "avatar" olarak adlandırılan oyuncu karakterleri oluştururlar ve ortak bir amaç doğrultusunda gruplar halinde hareket ederler (Adanır vd., 2016, s. 88). Bu tür oyunlar da oyuncuları çevrim içi olsalar da olmasalar da 7 gün 24 saat oyun online olarak devam etmektedir. Oyuncularda yaşanan gelişmelerden geri kalmamak ve oyunu takip edebilmek için uzun zaman çevrim içi kalmaktadırlar (Aydın, 2011, s. 54). Birinci şahıs Nişancı oyunlarında sanal bir dünyada kendi kurduğunuz ordulara karşıt olarak farklı düşmanlarla savaşabilirsiniz. Bu oyunların temel özellikleri oyuncuya gerçek ve sanal dünya arasında bir yanılısma yaşatmasıdır. Oyuncu, gerçek yaşamında sessiz, içe dönük, pasif bir konumda iken internet üzerinden kendi

benliğini istediği gibi şekillendirebilmekte ve sosyalleşmektedir. Zamanla oynadığı oyunları içselleştiren çocuk, engellendiğinde ya da yerine farklı bir aktivite konulmadığı zaman beklenilmeyen tepkiler verebilmektedir (Adanır vd., 2016, s. 88). Gençler ve çocukların oynağı bu oyunların tamamına yakını dövüş, savaş, saldırı içeriğindedir. Özellikle ergenlik çağındaki çocukların dünyasına doğrudan etki edebilecek ve aynı zamanda hiç tanımadıkları ve yaşını bile bilmedikleri çok farklı karakter ve kültürlerdeki insanlarla savaş kurgusu üzerinden iletişim kurarak sanal bir bağ oluşturmaktadırlar. Bu oyunların ortak bir özelliği olarak “yaşamak için savaş” teması çocuklar ve gençler başta olmak üzere her bireyi şiddete yöneltmesi açısından tehdit oluşturabilmektedir.

2. Ergenlik Dönemi Çocuk Gelişimi ve İnternet ile İlişkisi

Teknolojinin günümüzde baş döndürücü ilerlemesiyle birlikte çocuklar neredeyse gerçek dünyayı tanımadan sanal bir dünyanın içerisine doğmaktadır. Bu yeni sanal dünya o kadar ilgi çekmektedir ki özellikle karakter oluşumunun başladığı bireyin kendisini bulduğu ergenlik çağındaki çocukları doğrudan etkileyebilmektedir.

Ergenlerin fiziksel gelişimlerinin hızlandığı bu dönemde internet kullanım alışkanlıkları onların fiziksel sağlığına doğrudan etki edebilmektedir. Bu doğrultuda ergenlerin yaşadığı bazı fiziksel tehlikeler; obezite, görme sorunları ve miyopluk, kas ve iskelet bozuklukları, elektromanyetik radyasyon ve cinsel eğiliminde artış gözlenebilmektedir (Cansever, 2010, s. 66). İnternet aracılığıyla ortaya çıkan sorunlardan bir diğeri ise, cinsellik ve pornografidir. Ergenlerin cinsel kimliklerini tanıdıkları bu dönemde, günlük yaşamda karşılığı olmayan bazı güdülerin internet vasıtasıyla karşılanması söz konusu olabilmektedir (Yıldız ve Bölükbaş, 2005, s. 42).

Yaşamın doğası gereği insan, diğer bireylerle iletişim kurmak mecburiyetindedir (Fidan, 2012, s. 30). Ergen bireyler de sosyal gelişme için kendilerini bir gruba ait hissetmek ister (Kulaksızoğlu, 2011, s. 97). Bireyler, ergenlikte ve hayatın sonraki dönemlerinde yalnızlık duygusu yaşayabilmektedir. Ergenler, çevrelerinde samimi olacakları arkadaşları veya sosyal gruplar bulamadıklarında kendilerini yalnız hissedebilmektedir (Kulaksızoğlu, 2011, s. 90-91). Dolayısıyla dünyada var olma, kendini keşfetme, sosyal gruplarla iletişim kurma ihtiyacı içerisinde olan gençler, gerçek hayatta bulamadıklarını sanal dünyada aramakta ve bu yeni ortama sığınmaktadır. Yeni arkadaşlıklar, farklı ortamlar, sohbet siteleri, sanal oyun arkadaşları ile kendisini yeni bir çevrede varsaymaktadır (Yıldız ve Bölükbaş, 2005, s. 50). Bireyler, bu yeni sanal dünyada yalnızlıklarını giderirken gerçek hayattan kendilerini soyutlayabilmektedir (Özodaşık, 2020, s. 156).

İnternetin aşırı kullanımı gençlerin psikolojik özelliklerini etkilediği gibi psiko-sosyal yaşantılarını da etkilemektedir. İnternette uzun süre çevrim içi kalmaları; uyku bozuklukları, sorumluluk almaktan kaçma, yüz yüze iletişim kurmakta zorlanma, yalan söyleme gibi bazı sorunlar ortaya çıkarmaktadır. Bu davranışlar ergenler

tarafından zamanla benimsenebilir ve yetişkin bir birey olduklarında sürekli davranış halini alabilir (Makas, 2008, s. 40).

Çocukluktan yetişkinliğe kadar geçen süre içerisinde yapılan farklı özdeşimlerle ergenin kimlik yapısı gelişim gösterir (Kulaksızoğlu, 2011, s. 106). Esas olarak ergenlik dönemi, yeni bir benlik oluşturma değil, ergenin kendisini keşfetme dönemidir (Hamachek, 1995, s. 112). Dolayısıyla bu hassas dönem, ergenin gelecek yaşantısında kişiliğin temellenmesi açısından oldukça büyük öneme sahiptir (Bahadır, 2002, s. 60).

Bu dönemde ergenlerin hayatına dahil olan çevrim içi ya da çevrim dışı oyunlar onların gelişimine farklı boyutlarda etki etmektedir. Ergenin gelişiminde oyunların rolüne bakıldığında, oyunlar hem eğlence hem de öğrenme ve sosyal çevre edinme amacıyla oynanmaktadır (Akbaş vd., 2009, s. 60). İnternetin dengesiz ve aşırı kullanımıyla ortaya çıkabilecek bazı zihinsel sorunlar ise; yetersiz konuşma, okuma, yazma becerisi, yaratıcılığın zayıflaması, söylenenleri gerçek anlamdan farklı algılama, konsantrasyon ve dikkat bozukluğu, öğrenmede zorluk vb. sorunlar görülebilmektedir (Cansever, 2010, s. 66).

Günümüzde toplumsal değerlere doğrudan etki eden kitle iletişim araçları, bu değerlere zarar verebilmektedir ve daha da önemlisi bu yeni değer biçimini benimseyen yozlaşmış bir nesil ortaya çıkmaktadır (İnan, 2013, s. 21). Ergenlerin sıkça kullandığı sanal ortamda karşılaşılabilecek bazı ahlaki sorunlar ise, çevrim içi şiddete maruz kalma, dilin yozlaşması, uygunsuz içerikler, etik ve ahlaki açıdan uygun olmayan bilgiye erişim, sorumsuzluk vb. sorunlar ortaya çıkmaktadır (Cansever, 2010, s. 66).

Yapılan tanımlama ve açıklamalardan sonra internet, ergenlerin fiziksel sağlığını olumsuz yönde etkileyen birçok unsuru içerisinde barındırabilmektedir. Dolayısıyla ergenlerin hem fiziksel sağlıklarının hem de manevi olarak fiziksel özelliklerinin korunması açısından bu dönemde internet kullanımı konusunda gençlere yeteri kadar bilgilendirme ve destek sağlanmalıdır. Ergenin bir birey olarak hayatta var olma amacının ve kimliğinin geliştiği böylesi kritik bir dönemde sanal dünyanın ergenin kimliğinde oynadığı rol, büyük bir öneme sahiptir.

3. Medya Okuryazarlığı Bağlamında İnternetin Etkisel Boyutu ve Dijital Medya Okuryazarlığının Önemi

“Medya Okuryazarlığı; yazılı ve yazılı olmayan, büyük çeşitlilik gösteren formatlardaki (televizyon, video, sinema, reklâmlar, internet vs.) mesajlara ulaşma, bunları çözümlenme, değerlendirme ve iletme yeteneği kazanabilmek olarak tanımlanmaktadır” (Solmaz ve Yılmaz, 2012, s. 55).

“Medya Okuryazarlığının iki temel noktası bulunmaktadır: Birincisi medyadaki içeriğe erişebilmek için teknolojiyi kullanabilme becerisi; ikincisi ise sunulan içeriği sadece anlamak değil aynı zamanda bu içeriği değerlendirebilme yeteneğidir” (Solmaz ve Yılmaz, 2012, s. 56).

“Medya okuryazarlığı; yaygın kabul gören tanımıyla, çeşitli türden (görsel, işitsel, basılı, vb.) medya mesajlarına erişebilme, erişilen medyaları eleştirel bakış açısıyla çözümlenip değerlendirilebilme ve kendi medya iletilerini üretebilme becerisidir” (RTÜK, 2020).

“Medya okuryazarlığı, kitle iletişim araçları yoluyla elde edinilen mesajları çözümlenme, değerlendirme ve iletme yeteneğidir. Günümüzde daha çok medyayı çözümlenip değerlendirilebilme konusu üzerinde durulmaktadır. Medya okuryazarlığı, izleyicinin medya iletilerini doğru okuması ve kendi iletilerini üretebilmesi için katkıda bulunur” (MOD, 2020).

Medya okuryazarlığı tanımına ilişkin yukarıda çeşitli yazarlar tarafından yapılan yorumlar değerlendirildiğinde, medya okuryazarlığının özellikle medya mesajlarına erişim sağladıktan sonra bu mesajları yorumlayabilme, düşünce süzgecinden geçirerek değerlendirme süreci olduğu söylenilebilir.

“Eğitim faaliyetleri içinde günümüzde büyük önem atfedilen medya okuryazarlığının eğitim ve öğretimin çeşitli aşamalarında sağlıklı bir biçimde verilebilmesi için yeni eğitim politikaları geliştirilmektedir. İletişim teknolojilerinde görülen yenilikler eğitimde de etkisini göstermekte ve eğitim sürecinin yeni iletişim teknolojilerine kısa sürede entegrasyonunun sağlanması medya okuryazarlığı eğitimini de önemli ölçüde etkilemektedir. Çünkü teknolojik olanaklardan yararlanamayan bir eğitim süreci medyaya dönük bir okuma sürecinde başarısız olabileceği riski ile karşı karşıya kalmaktadır. Eğitim faaliyetlerinde çağdaş teknolojinin kullanımı eğitim politikalarında öncelikli konular arasında olması bir zorunluluk olarak görülmektedir.” (Solmaz, 2016, s. 8-9). Bu nedenle medya mesajlarını bilinçli bir şekilde okuyan, ülkesinin sorunlarını bilen, çözüm üreten ve ürettiği çözümleri paylaşabilen, içinde bulunduğu toplumla etkileşim halinde bir kitle oluşturabilmek amacıyla medya okuryazarlığı dersi müfredatlara girmiştir. Medya okuryazarlığı dersi, çocukların, medya kurumunun yapısı ve işleyişi hakkında bilgi sahibi olmalarını, kurgu ve gerçeği birbirinden ayırt ederek medya içeriğini eleştirel bir şekilde değerlendirebilmelerini sağlamaktadır (Solmaz ve Yılmaz, 2012: 55).

Medya okuryazarlığı eğitimi ile (RTÜK, 2020);

- ⊙ Her türlü bilgi gereksiniminin karşılandığı, fakat bununla birlikte doğru ve güvenilir bilgi kaynağına ulaşmanın güç hale geldiği bir medyaya karşı çocukların bilinçlendirilmesi,
- ⊙ Çocukların izlediği dizi ve filmler, maruz kaldıkları reklamlar ve oynadıkları çok sayıda oyunların eleştirilebilir ve sorgulanabilir olduğunu fark etmeleri,
- ⊙ Çocukların istek ve ihtiyaçlarının birbirine karışmasına neden olan medya içerikleri konusunda farkındalık oluşturulması,

⊗ Çocukların yaşamına etki eden internet bağımlılığı ve obezite gibi sağlık problemleri, şiddet yönelimli ya da pornografik içerikli bazı medya alanlarına karşı korunmaları,

⊗ Sosyal medya kullanımı için yaş sınırına uygun olan çocukların; kendi hak ve sorumluluklarını bilmeleri, kendileri ve arkadaşlarının güvenliğini gözetebilmeleri, siber zorbalık konusunda bilgi sahibi olmaları, Türkçe'yi kurallarına uygun kullanmayı öğrenmeleri, evrensel ve yerel değerleri korumayı bilen bilinçli bir yurttaş olmaları amaçlanmaktadır.

Medya okuryazarlığı eğitiminin temelini eleştirel analiz kavramı oluşturmaktadır. Medya, öğrencilere olaylar ve durumlar karşısında derin bir bakış açısına sahip olmak için engin bir gökyüzü sunmaktadır. Bu durumda bireylerin medyanın yapısı ve işleyişi hakkında bilinçlendirilmesi, sorumlu yurttaşlık ve eğitimin diğer bir amacıdır (Sabancı, 2018, s. 59).

İnternetin hayatımıza girmesi ilk zamanlarda devasa bir icat gibi görünürken zaman içerisinde etik ve güvenlik konularında bazı sıkıntılar yaşanması ve bu durumun gazete ve televizyonlarda yer alması toplumsal kaygılara neden olmuştur. İnternetin kendine özgü yapısının analiz edilmesi ve ulusal bazı politikaların geliştirilmesi gerekli hale gelmiştir. İnternet ile ilgili etik ve adli sorunların yanı sıra iletişim ve psiko-sosyal sorunların temelinde ulusal politikaların oluşturulmasında yaşanan aksaklıklar sayılabilir. Dolayısıyla devletin ve ulusal politikaların sadece yapıtımsal bir takım önlemler almakla kalmayıp internetin toplumumuzda sağlıklı bir şekilde kullanılabilmesi, kültürel değerlerimizle entegrasyon sürecini gerçekleştirebilecek geniş çapta projeler oluşturulması ve formal eğitimde yer alması büyük öneme sahiptir (BASAGM, 2008, s. 206).

İnternetin değişim sürecinin son bulduğunu da söylemek çok mümkün değildir. İnternet, telefon ve televizyon endüstrisi dışında olan ve yalnızca bilgisayarlarla ilgili olan bir ağıdır. Bilgisayar sistemlerinin gelişmesi ile o da değişime yaşayacaktır. Günümüzde gerçek zamanlı ses ve video iletimine olanak sağlayacak şekilde gelişmektedir. İnternet telefon ve internet televizyon gibi uygulamalar bu gelişmeler sonucunda ortaya çıkmıştır. İnternet'in devam eden gelişimi ile ilgili önemli olan bu teknolojinin nasıl değişeceği değil, değişim sürecinin nasıl yönetilmesi gerektiğidir (İTÜBİDB, 2019).

İnternetin bu denli hayatımızda yer edindiği ve özellikle ergen bireylerin zamanının büyük bir kısmını bu sosyal platformlarda harcadığı düşünüldüğünde, dijital medya okuryazarlığı bir gereklilik olarak gündeme gelmiştir (Özcan, 2017, s. 64). Dijital medya okuryazarlığı; bilgisayar, akıllı telefon, tablet vb. araçlar kullanılarak bir ağ üzerinden internet ortamlarındaki her türlü yazılı ve görsel içeriğe ulaşma, okuma, anlama, çözümlenme, sorgulama ve içerik üretip paylaşabilme yeteneğinin kazanılması sürecidir (Karaboğa, 2019, s. 2065). Dijital medya okuryazarlığı internetin olumsuz taraflarının süzgeçten geçirilmesi; olumlu taraflarının ise geliştirilmesine olanak sağlar (Karaboğa, 2019, s. 2040).

Dijital medya araçlarının hayatımızın her alanında var olduğu ve özellikle çocukların internet tarafından her konuda bilgilendirildiği ve eğlence ihtiyacını karşıladığı bir dünyada internetten yoksun kalmak mümkün değildir. Dijital medya okuryazarlığı kavramının önemi ve eğitimin gerekliliği bu mecrayı nasıl kullanacağımız konusunda bizlere kılavuzluk etmesinden gelmektedir.

4. Çalışmanın Amacı ve Yöntemi

Çalışmanın temel amacı; ergen bireylerin internet üzerinden online oyun oynama alışkanlıklarını ortaya koymak, dijital medya okuryazarlığının eğitim ve önemine dikkat çekmek ve ileride bu alanda çalışmak isteyen araştırmacılara veri sağlaması, bir fikir oluşturmasıdır.

4.1. Araştırma Soruları

Araştırmaların çoğunda amaç, belirlenen soru cümleleriyle ifade edilmektedir (Karasar, 2015, s. 31). Bu amaçla, araştırmada cevaplandırılmak istenen sorular aşağıdaki şekilde belirlenmiştir:

Araştırma Sorusu 1: Ergen bireylerin internet kullanımları ve oyun oynama alışkanlıkları farklılık göstermekte midir?

Araştırma Sorusu 2: Ergen bireylerin duygu durumları ile internet kullanımı ve oyun oynama alışkanlıkları arasında bir ilişki var mıdır?

Araştırma Sorusu 3: İnternet kullanımı ve oyun oynama alışkanlıkları, ergen bireylerin günlük yaşantısı ve sosyal ilişkilerine nasıl etki eder?

4.2. Araştırmanın Varsayımları

V₁: Araştırmacı tarafından kullanılan araç ve yöntemlerin konuya uygun ve güvenli olduğu,

V₂: Araştırmacının belirlediği evrenden alınan örneklemin, evreni temsil ettiği,

V₃: Araştırmacı tarafından belirlenen online internet oyunları ve kullanılan ölçeklerin araştırmanın amacına uygun olduğu varsayılmıştır.

V₄: Ergen bireylerin cinsiyeti ile internet oyun oynama alışkanlıkları arasında farklılıklar bulunmaktadır.

V₅: Ergen bireylerin cinsiyeti ile problemleri internet kullanımları arasında farklılıklar bulunmaktadır.

V₆: Ergen bireylerin sınıf düzeyleri ile internet oyun oynama alışkanlıkları arasında farklılıklar bulunmaktadır.

V₇: Ergen bireylerin sınıf düzeyleri ile problemleri internet kullanımları arasında farklılıklar bulunmaktadır.

4.3. Araştırmanın Sınırlıkları

Araştırmalarda zorunlu veya tercihli sınırlıklar ortaya çıkabilmektedir. Araştırmacının uygun gördüğü ve yapmak üzere isteyip de farklı nedenlerle vazgeçmek ya da değiştirmek zorunda kaldığı durumlar araştırmanın birinci tür sınırlıklarını kapsamaktadır (Karasar, 2016, s. 104). Araştırmanın uygulama aşamasında yaşanan pandemi sürecinden dolayı okulların kapanması ve bireyler ile görüşmenin kısıtlanması bu araştırmanın sınırlığıdır. Okullarda öğrenci bulunmaması ve belirli yaş aralığına sahip ergenlik çağındaki bireylere toplu halde ulaşamamasından dolayı uygulama lise öğrencilerinin sınava gittiği tarihlerde okul dışında yüz yüze görüşülerek katılmak isteyen bireylerle gerçekleştirilerek 210 kişi ile sınırlandırılmıştır.

4.4. Araştırmanın Yöntemi

Çalışmada alan araştırması yöntemi kullanılmıştır. Uygulamada veri toplama aracı olarak kullanılan anket ise 3 bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde katılımcıların sosyo-demografik özelliklerini öğrenmeye yönelik kişisel bilgi formu yer almaktadır. İkinci bölümde katılımcıların internette oyun oynama alışkanlıklarını ve düzeylerini ölçmek için “İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği (İOOB)” kullanılmıştır. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Pontes ve arkadaşları tarafından (2014) geliştirilmiş, daha sonra Çakıroğlu tarafından (2018) Türkçe’ye uyarlanmıştır. Üçüncü bölümde ise, katılımcıların internet kullanımları ve düzeylerini ölçmek için “Problemlili İnternet Kullanımı Ölçeği (PİKÖ)” kullanılmıştır. Problemlili İnternet Kullanımı Ölçeği ilk olarak Ceyhan, Ceyhan ve Gürcan (2007) tarafından üniversite öğrencilerinin problemlili internet kullanım düzeylerini ölçmek üzere geliştirilmiştir. Ölçek daha sonra Ceyhan ve Ceyhan (2009) tarafından ergenlere uyarlanarak geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları yapılmıştır (Ceyhan vd., 2007, s. 410). Problemlili İnternet Kullanımı Ölçeği içerisinde sorular değiştirilmeden ve aynı şekilde uygulanmak üzere 10 maddesi ankette kullanılmıştır. Bu maddeler ölçeğin alt boyutlarını oluşturan 3 faktörden 7’si “internetin olumsuz sonuçları” 2’si “sosyal fayda” ve 1’i “aşırı kullanım” maddelerine denk gelmektedir. Uygulama sonucunda elde edilen veriler SPSS 26.0 programı ile işlenerek gerekli analizler yapılmıştır.

4.5. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Çalışmanın evrenini Konya’daki 29 farklı lisenin 9. 10. 11. ve 12. sınıflarında öğrenim görmekte olan 13-19 yaş grubu ergenler oluşturmaktadır.

Kasım 2020 – Mart 2021 tarihleri arasında uygulanan çalışmanın örneklemini ise, Olasılıksız Kolayda Örneklem Yöntemi’yle uygulamaya katılan 13-19 yaş grubu aralığındaki toplamda 217 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışmadan daha sağlam veriler elde etmek amacıyla 217 öğrenciden 1 tane eksik doldurma, 1 tane özensiz yanıtlama, 1 tane üniversite öğrencisi olması ve 4 tane de Konya ili dışındaki okullarda öğrenim gören öğrenciler olması sebebiyle 7 katılımcının sonucu analiz dışı bırakılmıştır.

5. Bulgular

5.1. Normallik Analizi (Çarpıklık ve Basıklık Değerleri)

Tabachnick ve Fidell'e (2013) göre örneklemin 50'den büyük olması durumunda Skewness (Çarpıklık) ve Kurtosis (Basıklık) değerinin +1,5 ile -1,5 arasında olması halinde verinin normal dağılım gösterdiği ifade edilmiştir.

Tablo 1. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Normallik Analizi

		İstatistik	Std. Hata
Belirginlik	Skewness (Çarpıklık)	-,765	,168
	Kurtosis (Basıklık)	-,461	,334
Nüks	Skewness (Çarpıklık)	-,681	,168
	Kurtosis (Basıklık)	-,667	,334
Duygudurum Düzenleme	Skewness (Çarpıklık)	-,725	,168
	Kurtosis (Basıklık)	-,161	,334
Çatışma	Skewness (Çarpıklık)	-,516	,168
	Kurtosis (Basıklık)	-,019	,334
Geri Çekilme	Skewness (Çarpıklık)	-,675	,168
	Kurtosis (Basıklık)	-,688	,334
Tolerans	Skewness (Çarpıklık)	-,580	,168
	Kurtosis (Basıklık)	-,780	,334

Tablo 1 incelendiğinde, İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ve alt boyutlarının basıklık ve çarpıklık değerleri +1,5 ile -1,5 arasında olduğundan dolayı ölçek ve alt boyutlarının normal dağılım gösterdiği kabul edilmiştir.

Tablo 2. Problemlili İnternet Kullanımı Ölçeği Normallik Analizi

		İstatistik	Std. Hata
Aşırı Kullanım	Skewness (Çarpıklık)	-,716	,168
	Kurtosis (Basıklık)	-,833	,334
İnternetin Olumsuz Sonuçları	Skewness (Çarpıklık)	-,059	,168
	Kurtosis (Basıklık)	-,709	,334
Sosyal Fayda	Skewness (Çarpıklık)	-,447	,168
	Kurtosis (Basıklık)	-1,076	,334

Tablo 2 incelendiğinde, Problemlili İnternet Kullanımı Ölçeği ve alt boyutlarının basıklık ve çarpıklık değerleri +1,5 ile -1,5 arasında olduğundan dolayı ölçek ve alt boyutlarının normal dağılım gösterdiği kabul edilmiştir.

5.2. Demografik Özelliklerin Frekans Analizi

Tablo 3. Katılımcıların Cinsiyet Dağılımı

Katılımcının Cinsiyeti	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde
Kadın	109	51,9	51,9
Erkek	101	48,1	48,1
Toplam	210	100,0	100,0

Tablo 3 de katılımcıların cinsiyet dağılımı yer almaktadır. Buna göre Katılımcıların %51,9'u kadınlardan, %48,1'i ise erkekler oluşmaktadır.

Tablo 4. Katılımcıların Yaş Dağılımı

Katılımcının Yaşı	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde
13	1	,5	,5
14	13	6,2	6,2
15	52	24,8	24,8
16	60	28,5	28,5
17	44	21,0	21,0
18	36	17,1	17,1
19	4	1,9	1,9
Toplam	210	100,0	100,0

Tablo 4 de katılımcıların yaş dağılımları yer almaktadır. Buna göre, uygulamaya katılanların çoğunu 15 yaş grubu %24,8 16 yaş grubu %28,6 ve 17 yaş grubu %21,0 oranında oluşturmaktadır. Katılımcıların en az bulunduğu yaş grubu ise %0,5 oranı ile 13 ve %1,9 oranı ile 19 yaş grubudur.

Tablo 5. Katılımcıların Sınıf Düzeyleri

Katılımcının Sınıfı	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde
9	48	22,9	22,9
10	74	35,2	35,2
11	38	18,1	18,1
12	50	23,8	23,8
Toplam	210	100,0	100,0

Tablo 5 de katılımcıların sınıf düzeyleri dağılımı yer almaktadır. Buna göre en fazla katılım oranı %35,2 ile 10. sınıflar ve en az katılım oranı %18,1 ile 11. sınıflardan oluşmaktadır.

5.3. Betimsel İstatistik

Tablo 6. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Belirginlik Alt Boyutu Açısından Betimsel İstatistik

Ortalama	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde
1,00	7	3,3	3,3
1,33	3	1,5	1,5
1,67	5	2,4	2,4
2,00	8	3,8	3,8
2,33	15	7,1	7,1
2,67	7	3,3	3,3
3,00	13	6,2	6,2
3,33	13	6,2	6,2
3,67	17	8,1	8,1
4,00	26	12,4	12,4
4,33	12	5,7	5,7
4,67	19	9,0	9,0
5,00	65	31,0	31,0
Toplam	210	100,0	100,0

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği'nin toplamda 20 maddesinden "Belirginlik" alt boyutu 3 maddeyi kapsamaktadır. Bu maddeler 1. "Oyunların uzun zaman alması sebebiyle sık sık uykusuz kalırım." 7. "Oyun oynamadığım zamanlarda genellikle bir sonraki oyunu düşünürüm ve 13. Oyun oynamanın hayatımda en fazla zaman alan etkinlik haline geldiğini düşünüyorum." Maddeleridir. Tablo 6 da veri sonuçlarının ortalaması yer almaktadır. Buna göre; kesinlikle katılmıyorum aralığında tercih yapan katılımcıların sayısı diğerlerine oranla daha fazladır. Katılımcıların büyük bir kısmında ciddi bir oyun oynama bozukluğu problemi olmadığı söylenebilir.

Tablo 7. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Duygudurum Düzenleme Alt Boyutu Açısından Betimsel İstatistik

Ortalama	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde
1,00	11	5,2	5,2
1,33	8	3,8	3,8

1,67	5	2,4	2,4
2,00	12	5,7	5,7
2,33	13	6,2	6,2
2,67	22	10,5	10,5
3,00	22	10,5	10,5
3,33	18	8,6	8,6
3,67	67	31,9	31,9
4,00	17	8,1	8,1
4,33	10	4,8	4,8
4,67	4	1,9	1,9
5,00	1	,5	,5
Toplam	210	100,0	100,0

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği'nin toplamda 20 maddesinden "Duygudurum Düzenleme" alt boyutu 3 maddeyi kapsamaktadır. Bu maddeler 2. "Oyunları kendimi daha iyi hissetmek için oynamam." 8. "Yaşadığım olumsuz duygularla baş etmeme yardımcı olması için oyun oynarım." ve 14. "Beni rahatsız eden şeyleri unutmak için oyun oynarım." Maddeleridir. Tablo 7 de veri sonuçlarının ortalaması yer almaktadır. Buna göre; "kararsızım" aralığında tercih yapan katılımcıların sayısı diğerlerine oranla daha fazladır. Fakat; katılıyorum ya da katılmıyorum yanıtları arasında bir kıyaslama yapıldığında, belirgin şekilde "katılıyorum" ifadesinin tercih edilmesinden dolayı bireylerin birçoğunun olumsuz duygularla baş etme konusunda internete sığındığı belirtilebilir.

Tablo 8. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Tolerans Alt Boyutu Açısından Betimsel İstatistik

Ortalama	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde
1,00	12	5,7	5,7
1,33	5	2,4	2,4
1,67	7	3,3	3,3
2,00	7	3,3	3,3
2,33	9	4,3	4,3
2,67	15	7,1	7,1
3,00	21	10,0	10,0
3,33	11	5,2	5,2
3,67	16	7,6	7,6
4,00	19	9,0	9,0

4,33	14	6,7	6,7
4,67	11	5,2	5,2
5,00	63	30,0	30,0
Toplam	210	100,0	100,0

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği'nin toplamda 20 maddesinden "Tolerans" alt boyutu 3 maddeyi kapsamaktadır. Bu maddeler 3. "Son bir yılda oyun oynadığım süreyi önemli ölçüde arttırdım." 9. "Oyun oynamaya giderek daha fazla zaman ayırma ihtiyacı hissediyorum" ve 15. "Oyunlarda yapmam gereken her şeyi yapabilmek için bütün bir günün yeterli olmadığını sık sık düşünürüm." Maddeleridir. Tablo 8 de veri sonuçlarının ortalaması yer almaktadır. Buna göre; "kesinlikle katılmıyorum" aralığında tercih yapan katılımcıların sayısı diğerlerine oranla daha fazladır. Bununla birlikte "kararsızım" değer aralığında cevap veren katılımcıların sayısı da oldukça fazladır.

Tablo 9. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Geri Çekilme Alt Boyutu Açısından Betimsel İstatistik

Ortalama	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde
1,00	6	2,9	2,9
1,33	2	1,0	1,0
1,67	3	1,4	1,4
2,00	15	7,1	7,1
2,33	14	6,7	6,7
2,67	11	5,2	5,2
3,00	10	4,8	4,8
3,33	11	5,2	5,2
3,67	16	7,6	7,6
4,00	26	12,4	12,4
4,33	15	7,1	7,1
4,67	10	4,8	4,8
5,00	71	33,8	33,8
Toplam	210	100,0	100,0

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği'nin toplamda 20 maddesinden "Geri Çekilme" alt boyutu 3 maddeyi kapsamaktadır. Bu maddeler 4. "Oyun oynamadığım zamanlarda kendimi daha huzursuz hissedirim." 10. "Oyun oynamazsam kendimi mutsuz hissedirim" ve 16. "Herhangi bir nedenle oyun oynamazsam kendimi

kaygılı hissedirim.” Maddeleridir. Tablo 9 da veri sonuçlarının ortalaması yer almaktadır. Buna göre; “kesinlikle katılmıyorum” değer aralığında yanıt veren katılımcıların sayısı belirgin şekilde diğer seçeneklerden fazladır. Dolayısıyla katılımcıların büyük bir çoğunluğu oyun oynamadıkları zaman kendilerini huzursuz ya da kaygılı hissetmedikleri ifade edilebilir.

Tablo 10. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Çatışma Alt Boyutu Açısından Betimsel İstatistik

Ortalama	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde
1,40	1	,5	,5
1,80	2	1,0	1,0
2,00	4	1,9	1,9
2,20	3	1,4	1,4
2,40	3	1,4	1,4
2,60	9	4,3	4,3
2,80	6	2,9	2,9
3,00	18	8,6	8,6
3,20	10	4,8	4,8
3,40	19	9,0	9,0
3,60	14	6,7	6,7
3,80	17	8,1	8,1
4,00	17	8,1	8,1
4,20	57	27,1	27,1
4,40	6	2,9	2,9
4,60	3	1,4	1,4
4,80	6	2,9	2,9
5,00	15	7,1	7,1
Toplam	210	100,0	100,0

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği'nin toplamda 20 maddesinden “Çatışma” alt boyutu 5 maddeyi kapsamaktadır. Bu maddeler 5. “Oyun oynamaktan diğer hobilere yönelik ilgimi kaybettim.” 11. “Ailemdeki kişilere oyunlara harcadığım süre ile ilgili yalan söylediğim olur” 17. “Oyun oynamamın kız/erkek arkadaşım ile ilişkiyi tehlikeye soktuğumu düşünüyorum.” 19. “Günlük temel etkinliklerim (eğitim, iş, ev işleri vb.) oyun oynamamdan olumsuz etkilenmez.” ve 20. “Oyun oynamamın hayatımın önemli alanlarını olumsuz etkilediğine inanıyorum.” Maddeleridir. Tablo 10 da veri sonuçlarının ortalaması yer almaktadır. Buna göre; 3. ve 4. değer

aralığındaki verilerin ortalaması eşit dağılım göstermektedir. Dolayısıyla katılımcıların yanıtları çoğunla “katılmıyorum” ve “kararsızım” şeklindedir.

Tablo 11. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Nüks Alt Boyutu Açısından Betimsel İstatistik

Ortalama	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde
1,00	4	1,9	1,9
1,33	5	2,4	2,4
1,67	6	2,9	2,9
2,00	8	3,8	3,8
2,33	9	4,3	4,3
2,67	16	7,6	7,6
3,00	10	4,8	4,8
3,33	20	9,5	9,5
3,67	15	7,1	7,1
4,00	15	7,1	7,1
4,33	15	7,1	7,1
4,67	10	4,8	4,8
5,00	77	36,7	36,7
Toplam	210	100,0	100,0

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği'nin toplamda 20 maddesinden “Nüks” alt boyutu 3 maddeyi kapsamaktadır. Bu maddeler 6. “Oyunlara ayırdığım zamanı azaltmak istiyorum ama bunu yapmak zor geliyor.” 12. “Oyun oynamayı bırakabileceğimi düşünmüyorum.” ve 18. “Oyunları daha az oynamayı sık sık denerim fakat bunu yapamam.” Maddeleridir. Tablo 11 de veri sonuçlarının ortalaması yer almaktadır. Buna göre; “kesinlikle katılmıyorum” aralığında yanıt veren katılımcıların sayısı diğerlerine oranla daha fazladır. Bununla birlikte “kararsızım” değer aralığında cevap veren katılımcıların sayısı da oldukça fazladır.

Tablo 12. Problemlı İnternet Kullanımı Ölçeği İnternetin Olumsuz Sonuçları Alt Boyutu Açısından Betimsel İstatistik

Ortalama	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde
1,00	7	3,3	3,3
1,14	1	,5	,5
1,29	4	1,9	1,9
1,43	3	1,4	1,4

1,57	5	2,4	2,4
1,71	5	2,4	2,4
1,86	4	1,9	1,9
2,00	7	3,3	3,3
2,14	10	4,8	4,8
2,29	3	1,4	1,4
2,43	7	3,3	3,3
2,57	9	4,3	4,3
2,71	12	5,7	5,7
2,86	13	6,2	6,2
3,00	8	3,8	3,8
3,14	11	5,2	5,2
3,29	13	6,2	6,2
3,43	10	4,8	4,8
3,57	8	3,8	3,8
3,71	7	3,3	3,3
3,86	13	6,2	6,2
4,00	7	3,3	3,3
4,14	7	3,3	3,3
4,29	3	1,4	1,4
4,43	5	2,4	2,4
4,57	2	1,0	1,0
4,71	9	4,3	4,3
4,86	2	1,0	1,0
5,00	15	7,1	7,1
Toplam	210	100,0	100,0

Problemlı İnternet Kullanımı Ölçeđi'nin toplamda 10 maddesinden "İnternetin Olumsuz Sonuları" alt boyutu 7 maddeyi kapsamaktadır. Bu maddeler 3. "Birisi internette ne yaptığımı sorduđunda savunmacı ve gizleyici oluyorum." 5. "Sürekli ziyaret ettiđim internet sitelerine bir gün dahi girememeye tahammül edemiyorum." 6. "Yapmam gereken işler çođaldıka, internet kullanma isteđimde o ölçüde artıyor." 7. "İnternet kullanırken başkalarının beni meşgul etmesine öfkeleniyorum." 8. "Sabahları uyandıđımda bir an önce internete bağlanmak istiyorum." 9. "İnternet

kullanırken zamanın nasıl geçtiğini hiç anlayamıyorum.” 10. “İnternet yoluyla iletişim kurmayı, yüz yüze iletişim kurmaya tercih ediyorum.” Maddeleridir. Tablo 12 de veri sonuçlarının ortalaması yer almaktadır. Buna göre; Katılımcılardan “biraz uygun” ve “oldukça uygun” olarak yanıt verenlerin sayısı belirgin şekilde diğerlerine oranla fazladır. Yani katılımcıların birçoğu internetin olumsuz etkilerine maruz kalmaktadır ve bu durumun bilincinde olarak aynı şekilde internet kullanımına devam etmektedir.

Tablo 13. Problemlı İnternet Kullanımı Ölçeđi Sosyal Fayda Alt Boyutu Açısından Betimsel İstatistik

Ortalama	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde
1,00	17	8,1	8,1
1,50	9	4,3	4,3
2,00	19	9,0	9,0
2,50	17	8,1	8,1
3,00	27	12,9	12,9
3,50	18	8,6	8,6
4,00	16	7,6	7,6
4,50	30	14,3	14,3
5,00	57	27,1	27,1
Toplam	210	100,0	100,0

Problemlı İnternet Kullanımı Ölçeđi'nin toplamda 10 maddesinden “Sosyal Fayda” alt boyutu 2 maddeyi kapsamaktadır. Bu maddeler 1. “İnternet ortamında elde ettiđim saygıyı günlük yaşamımda bulamıyorum.” ve 2. “Yalnızlıđımı internetle paylaşıyorum.” Maddeleridir. Tablo 13 de veri sonuçlarının ortalaması yer almaktadır. Buna göre; Katılımcıların verdiđi yanıtların deđer ortalamaları “tamamen uygun” seçeneđi haricinde homojen bir dađılım göstermektedir. Katılımcıların günlük yaşantısında bulamadıkları saygıyı ve arkadaşlıkları sanal ortamda yaşamaya çalıştıkları ifade edilebilir.

Tablo 14. Problemlı İnternet Kullanımı Ölçeđi Aşırı Kullanım Alt Boyutu Açısından Betimsel İstatistik

Ortalama	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde
1,00	23	11,0	11,0
2,00	25	11,9	11,9
3,00	30	14,3	14,3
4,00	44	21,0	21,0

5,00	88	41,9	41,9
Toplam	210	100,0	100,0

Problemlili İnternet Kullanımı Ölçeği'nin toplamda 10 maddesinden "Aşırı Kullanım" alt boyutu 1 maddeyi kapsamaktadır. Bu madde 4. "İnternette kontrol benden çıkıyor." Maddesidir. uygun değil" yanıtını verdiklerinden dolayı genel olarak aşırı kullanımından söz edilemez. Fakat diğer seçeneklere bakıldığında interneti aşırı yani problem yaratacak durumda kullananların sayıları da yadsınamaz ölçüdedir.

5.4. Katılımcıların Sosyo-Demografik Özellikleri ile İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ve Problemlili İnternet Kullanımına İlişkin Farklılıkların Analiz Edilmesi: Independent Samples T-Testi ve One-Way Anova Testi

Uygulamanın bu aşamasında, katılımcıların kişisel bilgi formunda yer alan sosyo-demografik özellikleri ile İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ve Problemlili İnternet Kullanımı ölçeklerinde yer alan ifadelere verdikleri yanıtlar, Independent Samples T-Testi ve One-Way Anova Testi ile karşılaştırılacaktır. Bunun sonucunda katılımcıların sosyo-demografik özelliklerinin internet oyun oynama bozukluğu ve problemlili internet kullanımı üzerindeki etkisi ölçümlenerek farklılıklar analiz edilecektir.

Tablo 15. Katılımcıların Cinsiyetine Göre İnternet Oyun Oynama Bozukluğuna (İOOB) İlişkin Independent Samples T-Testi

Grup İstatistikleri				
Faktör	Katılımcının Cinsiyeti	N	Ortalama	Standart Sapma
Belirginlik	Kadın	109	4,2171	,99213
	Erkek	101	3,4026	1,20676
Duygudurum Düzenleme	Kadın	109	3,3456	,75758
	Erkek	101	2,8218	,99394
Tolerans	Kadın	109	4,0581	1,17225
	Erkek	101	3,2112	1,21172
Geri	Kadın	109	4,2324	,96918
Çekilme	Erkek	101	3,3696	1,22193
Çatışma	Kadın	109	3,8972	,65241
	Erkek	101	3,5564	,81516
Nüks	Kadın	109	4,1651	1,09396
	Erkek	101	3,5116	1,17053

Tablo 15 incelendiğinde, katılımcıların cinsiyetine göre İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği faktörleri anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. Buna göre,

Erkeklerin kadınlara oranla oyun oynama bozukluğuna daha yatkın olduğu görülmektedir.

Tablo 16. Katılımcıların Cinsiyetine Göre İnternet Oyun Oynama Bozukluğuna (İOOB) İlişkin Independent Samples T-Testi

Varyans Testi					
Faktör	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Belirginlik	7,189	,008	5,358	208	,000
			5,319	194,019	,000
Duygu Durum Düzenleme	12,289	,001	4,314	208	,000
			4,270	186,578	,000
Tolerans	,449	,503	5,147	208	,000
			5,140	205,529	,000
Geri Çekilme	10,604	,001	5,689	208	,000
			5,640	190,597	,000
Çatışma	6,968	,009	3,357	208	,001
			3,329	191,478	,001
Nüks	,679	,411	4,183	208	,000
			4,172	203,778	,000

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği faktörlerinin katılımcıların cinsiyetine göre anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını analiz etmek amacıyla T-Testi yapılmıştır. Tablo 16 da yer alan sig.2 değerlerine bakılarak analiz sonucu yorumlanmıştır. Buna göre, ölçeğin faktörlerinin s2 değerlerinin tamamı $p < 0,05$ olduğundan dolayı İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği faktörlerinin tamamı cinsiyete göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır.

Tablo 17. Katılımcıların Cinsiyetine Göre Problemlı İnternet Kullanımına (PİKÖ) İlişkin Independent Samples T-Testi

Grup İstatistikleri					
Faktör	Katılımcının cinsiyeti	N	Ortalama	Standart Sapma	
İnternetin Sonuçları	Olumsuz	Kadın	109	3,2490	1,05739
		Erkek	101	3,0495	1,07730
Sosyal		Kadın	109	3,6514	1,26839
Fayda		Erkek	101	3,3762	1,38997
Aşırı		Kadın	109	3,7248	1,35995

Kullanım	Erkek	101	3,6931	1,44043
-----------------	-------	-----	--------	---------

Tablo 17 incelendiğinde, katılımcıların cinsiyetine göre Problemlü İnternet Kullanımı Ölçeği faktörleri anlamlı bir şekilde farklılaşmama ve birbirleriyle benzerlik göstermektedir.

Tablo 18. Katılımcıların Cinsiyetine Göre Problemlü İnternet Kullanımına (PIKÖ) İlişkin Independent Samples T-Testi

Varyans Testi						
Faktör		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
İnternetin Sonuçları	Olumsuz	,264	,608	1,354	208	,177
				1,353	206,130	,178
Sosyal Fayda		1,944	,165	1,500	208	,135
				1,495	202,323	,137
Aşırı Kullanım		,540	,463	,164	208	,870
				,164	204,338	,870

Problemlü İnternet Kullanımı Ölçeği faktörlerinin katılımcıların cinsiyetine göre anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını analiz etmek amacıyla T-Testi yapılmıştır. Tablo 18 de yer alan sig.2 değerlerine bakılarak analiz sonucu yorumlanmıştır. Buna göre, ölçeğin faktörlerinin s2 değerlerinin tamamı $p>0,05$ olduğundan dolayı Problemlü İnternet Kullanımı Ölçeği faktörlerinin tamamı cinsiyete göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı görülmektedir.

Tablo 19. Katılımcıların Sınıf Düzeyine Göre İnternet Oyun Oynama Bozukluğuna (İOOB) İlişkin One-Way Anova Testi

Faktör	Katılımcının Sınıfı	N	Ortalama	Standart Sapma
Belirginlik	9	48	3,2847	1,30826
	10	74	3,6712	1,13810
	11	38	4,2544	,87485
	12	50	4,2467	1,02753
	Toplam	210	3,8254	1,17124
Duygudurum	9	48	2,7500	1,03257
	10	74	3,0631	,85239

Düzenleme	11	38	3,3684	,90308
	12	50	3,2600	,80613
	Toplam	210	3,0937	,91547
Tolerans	9	48	2,9792	1,38449
	10	74	3,5225	1,22018
	11	38	4,0877	,97317
	12	50	4,1533	1,07161
	Toplam	210	3,6508	1,26195
Geri Çekilme	9	48	3,2847	1,32085
	10	74	3,7252	1,06037
	11	38	4,2456	,86189
	12	50	4,1400	1,21048
	Toplam	210	3,8175	1,17750
Çatışma	9	48	3,5333	,72327
	10	74	3,6378	,75248
	11	38	4,0211	,74947
	12	50	3,8480	,72005
	Toplam	210	3,7333	,75301
Nüks	9	48	3,5000	1,26042
	10	74	3,5676	1,16615
	11	38	4,3070	,86778
	12	50	4,2600	1,09480
	Toplam	210	3,8508	1,17522

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği faktörlerinin katılımcıların sınıf düzeylerine göre farklılaşıp farklılaşmadığını analiz etmek amacıyla One-Way Anova Testi yapılmıştır. Tablo 19 da yapılan analize ilişkin betimsel istatistik bilgileri yer almaktadır.

Tablo 20. Katılımcıların Sınıf Düzeyine Göre İnternet Oyun Oynama Bozukluğuna (İOOB) İlişkin One-Way Anova Varyansların Homojenliği Testi

Faktör	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	3,509	3	206	,016
	3,331	3	206	,021

Belirginlik	3,331	3	194,046	,021
	3,627	3	206	,014
	1,679	3	206	,173
	2,076	3	206	,105
Duygudurum Düzenleme	2,076	3	188,998	,105
	1,789	3	206	,150
	2,708	3	206	,046
	2,846	3	206	,039
Tolerans	2,846	3	193,184	,039
	2,918	3	206	,035
	4,762	3	206	,003
	2,811	3	206	,040
Geri	2,811	3	135,503	,042
Çekilme	4,685	3	206	,003
Çatışma	,155	3	206	,926
	,266	3	206	,850
	,266	3	193,448	,850
	,176	3	206	,912
	2,907	3	206	,036
	2,851	3	206	,038
Nüks	2,851	3	152,962	,039
	3,081	3	206	,028

Tablo 20 de elde edilen bulgular doğrultusunda, belirginlik, tolerans, geri çekilme ve nüks faktörlerinin sig. değerleri $p < 0,05$ olduğundan dolayı faktörler homojen olarak dağılım göstermemekte; duygudurum düzenleme ve çatışma faktörleri sig. değeri $p > 0,05$ olduğundan dolayı bu faktörler homojen dağılım göstermektedir.

Tablo 21. Katılımcıların Sınıf Düzeyine Göre İnternet Oyun Oynama Bozukluğuna (İOOB) İlişkin One-Way Anova Testi

Faktör	Kareler Toplamı	df	Kare Ortalama	F	Sig.
Belirginlik	31,659	3	10,553	8,523	,000
	255,050	206	1,238		
	286,709	209			
Duygudurum	9,990	3	3,330	4,153	,007

Düzenleme	165,168	206	,802		
	175,158	209			
Tolerans	42,751	3	14,250	10,120	,000
	290,085	206	1,408		
	332,836	209			
Geri Çekilme	26,420	3	8,807	6,889	,000
	263,360	206	1,278		
	289,780	209			
Çatışma	6,398	3	2,133	3,919	,009
	112,109	206	,544		
	118,507	209			
Nüks	28,125	3	9,375	7,413	,000
	260,534	206	1,265		
	288,658	209			

Tablo 21 de Katılımcıların sınıf düzeylerine göre internet oyun oynama bozukluğu faktörleri üzerindeki dağılımı yer almaktadır. Buna göre, faktörlerin sig. değeri $p < 0,05$ olduğundan dolayı katılımcıların sınıf düzeylerine göre internet oyun oynama bozukluğu faktörleri üzerindeki dağılımı anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır.

Tablo 22. Katılımcıların Sınıf Düzeyine Göre İnternet Oyun Oynama Bozukluğuna (İOOB) İlişkin One-Way Anova/Tukey Testi

Çoklu Karşılaştırmalar							
Tukey							
Bağımlı Değişken	(I) Katılımcının sınıfı	(J) Katılımcının sınıfı	Ortalama (I-J)	Fark	Sig.		
Duygudurum Düzenleme	9	10	-,31306		,237		
		11	-,61842*		,009		
		12	-,51000*		,027		
	10	9	,31306		,237		
		11	-,30536		,322		
		12	-,19694		,627		
	11	9	,61842*		,009		
		10	,30536		,322		
		12	,10842		,943		

	12	9	,51000*	,027
		10	,19694	,627
		11	-,10842	,943
	9	10	-,10450	,870
		11	-,48772*	,014
		12	-,31467	,153
	10	9	,10450	,870
		11	-,38321*	,048
		12	-,21016	,406
Çatışma	11	9	,48772*	,014
		10	,38321*	,048
		12	,17305	,696
	12	9	,31467	,153
		10	,21016	,406
		11	-,17305	,696

Tablo 22 de İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği faktörlerden duygudurum düzenleme ve çatışma faktörleri homojen dağılım gösterdiğinden dolayı One-Way Anova testi Post Hoc seçeneklerinden Tukey testi yapılarak katılımcıların sınıf düzeylerine göre değişkenlerin karşılaştırılmasına yer verilmiştir. Sınıf düzeyleri arasında her faktör için sınıfların birbirleriyle ayrı ayrı karşılaştırması bulunmaktadır. Sınıf düzeylerinden hangilerinin diğerlerine göre anlamlı bir şekilde farklılaşp farklılaşmadığını öğrenmek için sig. değerlerine bakılarak değerlendirme yapılmaktadır.

Buna göre; duygudurum düzenleme faktöründe 9. sınıf öğrencilerinin sig. değerine bakılarak $p>0,05$ olduğundan dolayı 10. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamakta; fakat 11. ve 12. sınıflar ile diğer sig. değerleri $p<0,05$ olduğundan dolayı anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. 10. sınıf öğrencileri sig. değerleri $p>0,05$ olduğundan dolayı 9. 11. ve 12. sınıf öğrencilerinin hiçbiri ile anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır. 11. sınıf öğrencileri sig. değeri $p<0,05$ olduğundan dolayı 9. sınıf öğrencileriyle farklılaşmakta; fakat 10. ve 12. Sınıf öğrencileriyle diğer sig. değerleri $p>0,05$ olduğundan dolayı anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır. 12. sınıf öğrencileri sig. değerleri $p<0,05$ olduğundan dolayı 9. 10. sınıf öğrencileriyle farklılaşmakta; fakat diğer sig. değeri $p>0,05$ olduğundan dolayı 11. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır.

Çatışma faktöründe 9. Sınıf öğrencileri sig. değerleri $p>0,05$ olduğundan dolayı 10. ve 12. Sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamakta; fakat diğer sig. değeri $p<0,05$ olduğundan dolayı 11. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde

farklılaşmaktadır. 10. sınıf öğrencileri sig. değerleri $p>0,05$ olduğundan dolayı 9. ve 12. Sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamakta; fakat diğer sig. değeri $p<0,05$ olduğundan dolayı 12 sınıf öğrencileriyle farklılaşmaktadır. 11. sınıf öğrencileri sig. değerleri $p<0,05$ olduğundan dolayı 9. ve 10. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmakta; fakat diğer sig. değeri $p>0,05$ olduğundan dolayı 12. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır. 12 sınıf öğrencilerinin sig. değerleri $p>0,05$ olduğundan dolayı 9. 10. ve 11. sınıf öğrencilerinin hiçbir ile anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır.

Tablo 23. Katılımcıların Sınıf Düzeyine Göre İnternet Oyun Oynama Bozukluğuna (İOOB) İlişkin One-Way Anova/Games-Howell Testi

Çoklu Karşılaştırmalar							
Games-Howell							
Bağımlı Değişken	(I) sınıfı	Katılımcının sınıfı	(J) sınıfı	Katılımcının sınıfı	Ortalama (I-J)	Fark	Sig.
Belirginlik	9		10		-,38645		,342
			11		-,96966*		,001
			12		-,96194*		,001
	10		9		,38645		,342
			11		-,58321*		,018
			12		-,57550*		,021
	11		9		,96966*		,001
			10		,58321*		,018
			12		,00772		1,000
	12		9		,96194*		,001
			10		,57550*		,021
			11		-,00772		1,000
Tolerans	9		10		-,54336		,126
			11		-1,10855*		,000
			12		-1,17417*		,000
	10		9		,54336		,126
			11		-,56520*		,045
			12		-,63081*		,015
	11		9		1,10855*		,000
			10		,56520*		,045
			12		-,06561		,991

	12	9	1,17417*	,000
		10	,63081*	,015
		11	,06561	,991
	9	10	-,44050	,219
		11	-,96089*	,001
		12	-,85528*	,007
Geri Çekilme	10	9	,44050	,219
		11	-,52039*	,032
		12	-,41477	,208
	11	9	,96089*	,001
		10	,52039*	,032
		12	,10561	,964
	12	9	,85528*	,007
		10	,41477	,208
		11	-,10561	,964
	9	10	-,06757	,991
		11	-,80702*	,004
		12	-,76000*	,011
Nüks	10	9	,06757	,991
		11	-,73945*	,002
		12	-,69243*	,006
	11	9	,80702*	,004
		10	,73945*	,002
		12	,04702	,996
	12	9	,76000*	,011
		10	,69243*	,006
		11	-,04702	,996

Tablo 23 de İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği faktörlerden belirginlik, tolerans, geri çekilme ve nüks faktörleri homojen dağılım göstermediğinden dolayı One-Way Anova testi Post Hoc seçeneklerinden Games-Howell testi yapılarak katılımcıların sınıf düzeylerine göre değişkenlerin karşılaştırılmasına yer verilmiştir. Sınıf düzeyleri arasında her faktör için sınıfların birbirleriyle ayrı ayrı karşılaştırması bulunmaktadır. Sınıf düzeylerinden hangilerinin diğerlerine göre anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını öğrenmek için sig. değerlerine bakılarak değerlendirme yapılmaktadır.

Buna göre; Belirginlik faktöründe 9. Sınıf öğrencilerinin sig. değeri $p>0,05$ olduğundan dolayı 10. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamakta; fakat diğer sig. değerleri $p<0,05$ olduğundan dolayı 11. ve 12. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. 10. sınıf öğrencileri sig. değeri $p>0,05$ olduğundan dolayı 9. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamakta; fakat diğer sig. değerleri $p<0,05$ olduğundan dolayı 11. ve 12. Sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. 11. sınıf öğrencileri sig. değerleri $p<0,05$ olduğundan dolayı 9. ve 10. Sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmakta; fakat diğer sig. değeri $p>0,05$ olduğundan dolayı 12. Sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır. 12. sınıf öğrencileri sig. değerleri $p<0,05$ olduğundan dolayı 9. ve 10. Sınıflar ile anlamlı bir şekilde farklılaşmakta; fakat diğer sig. değeri $p>0,05$ olduğundan dolayı 11. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır.

Tolerans faktöründe 9. Sınıf öğrencileri sig. değeri $p>0,05$ olduğundan dolayı 10. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamakta; fakat diğer sig. değerleri $p<0,05$ olduğundan dolayı 11. ve 12. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. 10. sınıf öğrencileri sig. değeri $p>0,05$ olduğundan dolayı 9. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamakta; fakat diğer sig. değerleri $p<0,05$ olduğundan dolayı 11. ve 12. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. 11. Sınıf öğrencileri sig. değerleri $p<0,05$ olduğundan dolayı 9. ve 10. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmakta; fakat diğer sig. değeri $p>0,05$ olduğundan dolayı 12. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır. 12. sınıf öğrencileri sig. değerleri $p<0,05$ olduğundan dolayı 9. ve 10. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmakta; fakat diğer sig. değeri $p>0,05$ olduğundan dolayı 12. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır.

Geri çekilme faktöründe 9. sınıf öğrencileri sig. değeri $p>0,05$ olduğundan dolayı 10. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamakta; fakat diğer sig. değerleri $p<0,05$ olduğundan dolayı 11. ve 12. Sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. 10. sınıf öğrencileri sig. değerleri $p>0,05$ olduğundan dolayı 9. ve 12. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamakta; fakat 11. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. 11. Sınıf öğrencileri sig. değerleri $p<0,05$ olduğundan dolayı 9. ve 10. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmakta; fakat diğer sig. değeri $p>0,05$ olduğundan dolayı 12. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır. 12. sınıf öğrencileri sig. değeri $p<0,05$ olduğundan dolayı 9. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmakta; fakat diğer sig. değerleri $p>0,05$ olduğundan dolayı 10. ve 11. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır.

Nüks faktöründe 9. Sınıf öğrencileri sig. değeri $p>0,05$ olduğundan dolayı 10. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamakta; fakat diğer sig. değerleri $p<0,05$ olduğundan dolayı 11. ve 12. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. 10. sınıf öğrencileri sig. değeri $p>0,05$ olduğundan dolayı 9. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamakta; fakat diğer sig. değerleri $p<0,05$ olduğundan dolayı 11. ve 12. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. 11. sınıf

öğrencileri sig. değerleri $p < 0,05$ olduğundan dolayı 9. ve 10. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmakta; fakat diğer sig. değeri $p > 0,05$ olduğundan dolayı 12. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır. 12. sınıf öğrencileri sig. değerleri $p < 0,05$ olduğundan dolayı 9. ve 10. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmakta; fakat diğer sig. değeri $p > 0,05$ olduğundan dolayı 11. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır.

Tablo 24. Katılımcıların Sınıf Düzeyine Göre Problemlı İnternet Kullanımına (PİKÖ) İlişkin One-Way Anova Testi

Faktör	Katılımcının Sınıfı	N	Ortalama	Standart Sapma
İnternetin Olumsuz Sonuçları	9	48	3,0685	1,03646
	10	74	2,9054	1,01932
	11	38	3,4586	1,03824
	12	50	3,3686	1,12415
	Toplam	210	3,1531	1,06913
Sosyal Fayda	9	48	3,3854	1,20830
	10	74	3,1081	1,41245
	11	38	3,9737	1,21892
	12	50	3,9100	1,21928
	Toplam	210	3,5190	1,33220
Aşırı Kullanım	9	48	3,9375	1,29494
	10	74	3,3243	1,48147
	11	38	4,0000	1,29448
	12	50	3,8400	1,34559
	Toplam	210	3,7095	1,39596

Problemlı İnternet Kullanımı Ölçeđi faktörlerinin katılımcıların sınıf düzeylerine göre farklılaşp farklılaşmadığını analiz etmek amacıyla One-Way Anova Testi yapılmıştır. Tablo 24 de yapılan analize ilişkin betimsel istatistik bilgileri yer almaktadır.

Tablo 25. Katılımcıların Sınıf Düzeyine Göre Problemlı İnternet Kullanımına (PİKÖ) İlişkin One-Way Anova Testi Varyansların Homojenliđi Testi

Faktör	Levene Statistic	df1	df2	Sig.

İnternetin Sonuçları	Olumsuz	,165	3	206	,920
		,144	3	206	,933
		,144	3	203,616	,933
		,149	3	206	,930
Sosyal Fayda		1,808	3	206	,147
		1,657	3	206	,178
		1,657	3	186,121	,178
		1,945	3	206	,124
Aşırı Kullanım		2,456	3	206	,064
		1,603	3	206	,190
		1,603	3	197,701	,190
		2,512	3	206	,060

Tablo 25 de elde edilen bulgular doğrultusunda; internetin olumsuz sonuçları, sosyal fayda ve aşırı kullanım faktörlerinin sig. değerleri $p>0,05$ olduğundan dolayı faktörler homojen dağılım göstermektedir.

Tablo 26. Katılımcıların Sınıf Düzeyine Göre Problemlı İnternet Kullanımına (PİKÖ) İlişkin One-Way Anova Testi

Faktör		Karelerin Toplamı	df	Kare Ortalama	F	Sig.
İnternetin Sonuçları	Olumsuz	10,753	3	3,584	3,236	,023
		228,143	206	1,107		
		238,897	209			
Sosyal Fayda		28,850	3	9,617	5,791	,001
		342,074	206	1,661		
		370,924	209			
Aşırı Kullanım		17,532	3	5,844	3,089	,028
		389,749	206	1,892		
		407,281	209			

Tablo 26 de Katılımcıların sınıf düzeylerine göre problemlı internet kullanımı faktörleri üzerindeki dağılımı yer almaktadır. Buna göre, faktörlerin sig. değeri $p<0,05$ olduğundan dolayı katılımcıların sınıf düzeylerine göre problemlı internet kullanımı faktörleri üzerindeki dağılımı anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır.

Tablo 27. Katılımcıların Sınıf Düzeyine Göre Problemler İnternet Kullanımına (PİKÖ) İlişkin One-Way Anova/Tukey Testi

Çoklu Karşılaştırmalar							
Tukey							
Bağımlı Değişken	(I) Öğrencinin sınıfı	(J) Öğrencinin sınıfı	Ortalama (I-J)	Fark	Sig.		
İnternetin Olumsuz Sonuçları	9	10	,16305	,837			
		11	-,39019	,322			
		12	-,30012	,494			
	10	9	-,16305	,837			
		11	-,55324*	,045			
		12	-,46317	,079			
	11	9	,39019	,322			
		10	,55324*	,045			
		12	,09008	,979			
	12	9	,30012	,494			
		10	,46317	,079			
		11	-,09008	,979			
Sosyal Fayda	9	10	,27731	,652			
		11	-,58827	,156			
		12	-,52458	,186			
	10	9	-,27731	,652			
		11	-,86558*	,005			
		12	-,80189*	,004			
	11	9	,58827	,156			
		10	,86558*	,005			
		12	,06368	,996			
	12	9	,52458	,186			
		10	,80189*	,004			
		11	-,06368	,996			
9	10	,61318	,079				
	11	-,06250	,997				

		12	,09750	,985
	10	9	-,61318	,079
		11	-,67568	,069
Aşırı		12	-,51568	,174
Kullanım	11	9	,06250	,997
		10	,67568	,069
		12	,16000	,949
	12	9	-,09750	,985
		10	,51568	,174
		11	-,16000	,949

Tablo 27 de Problemlı İnternet Kullanımı Ölçeđi internetin olumsuz sonuçları, sosyal fayda ve aşırı kullanım faktörleri homojen dağılım gösterdiğinden dolayı One-Way Anova testi Post Hoc seçeneklerinden Tukey testi yapılarak katılımcıların sınıf düzeylerine göre deđişkenlerin karşılaştırılmasına yer verilmiştir. Sınıf düzeyleri arasında her faktör için sınıfların birbirleriyle ayrı ayrı karşılaştırması bulunmaktadır. Sınıf düzeylerinden hangilerinin diđerlerine göre anlamlı bir şekilde farklılaşp farklılaşmadığını öğrenmek için sig. deđerlerine bakılarak deđerlendirme yapılmaktadır.

Buna göre, internetin olumsuz sonuçları faktöründe 9. sınıf öğrencileri sig. deđerleri $p>0,05$ olduğundan dolayı 10. 11. ve 12. sınıf öğrencilerinden hiçbirisi ile anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır. 10. sınıf öğrencileri sig. deđerleri $p>0,05$ olduğundan dolayı 9. ve 12. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamakta; fakat diđer sig. deđeri $p<0,05$ olduğundan dolayı 11. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. 11. sınıf öğrencileri sig. deđerleri $p>0,05$ olduğundan dolayı 9. ve 12. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamakta; fakat diđer sig. deđeri $p<0,05$ olduğundan dolayı 10. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. 12. sınıf öğrencilerinin sig. deđerleri $p>0,05$ olduğundan dolayı 9. 10. ve 11. sınıf öğrencilerinin hiçbirisi ile anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır.

Sosyal fayda faktöründe 9. sınıf öğrencileri sig. deđerleri $p>0,05$ olduğundan dolayı 10. 11. ve 12. sınıf öğrencilerinin hiçbirisi ile anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır. 10. sınıf öğrencileri sig. deđeri $p>0,05$ olduğundan dolayı 9. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamakta; fakat diđer sig. deđerleri $p<0,05$ olduğundan dolayı 11. ve 12. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. 11. sınıf öğrencileri sig. deđerleri $p>0,05$ olduğundan dolayı 9. ve 12. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmamakta; fakat diđer sig. deđeri $p<0,05$ olduğundan dolayı 10. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. 12. sınıf öğrencileri $p>0,05$ olduğundan dolayı 9. ve 11. sınıflar ile anlamlı bir şekilde

farklılaşmamakta; fakat diğer sig. değeri $p < 0,05$ olduğundan dolayı 10. sınıf öğrencileriyle anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır.

Aşırı kullanım faktöründe tüm sınıfların birbirleri için hesaplanan sig. değerleri $p > 0,05$ olduğundan dolayı hiçbir sınıf diğer sınıflar ile anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır.

5.5. Regresyon Analizi

Tablo 28. İOOB Ölçeği Duygudurum Düzenleme değişkeninin, Belirginlik Değişkeni Üzerine Etkisi Regresyon Analizi Model Özeti

Model Özeti					
Model	R	R Kare	Düzeltilmiş R Kare	Standart Tahmini	Hata
1	,595 ^a	,354	,351	,94368	

a. Sürekli: Duygudurum Düzenleme

Tablo 28 de regresyon analizi model özeti incelendiğinde, R Kare değeri 35,4 bulunmuştur. Dolayısıyla duygudurum düzenleme değişkeninin, belirginlik değişkeni üzerine olan etkisi %35,4 oranında açıklanabilmektedir.

Tablo 29. İOOB Ölçeği Duygudurum Düzenleme değişkeninin, Belirginlik Değişkeni Üzerine Etkisi Regresyon Analizi Anova Özeti

ANOVA ^a						
Model		Kareler Toplamı	df	Kare Ortalama	F	Sig.
1	Regression	101,479	1	101,479	113,954	,000 ^b
	Residual	185,230	208	,891		
	Toplam	286,709	209			

a. Bağımlı Değişken: Belirginlik

b. Sürekli: Duygudurum Düzenleme

Tablo 29 da regresyon analizi anova özeti incelendiğinde; sig. değerinin ,000 ($p < 0,05$) olmasından dolayı model istatistiksel olarak duygudurum düzenleme değişkeninin, belirginlik değişkeni üzerine olan etkisini açıklayabilmektedir.

Tablo 30. İOOB Ölçeği Duygudurum Düzenleme değişkeninin, Belirginlik Değişkeni Üzerine Etkisi Regresyon Analizi Katsayılar

Katsayılar ^a					
Model	Standardize Katsayılar	Olmayan	Standardize Katsayılar	t	Sig.

	B	Std. Hata	Beta		
1	Sürekli	1,471	,230		6,394 ,000
	Duygudurum Düzenleme	,761	,071	,595	10,675 ,000

a. Bağımlı Değişken: Belirginlik

Tablo 30 incelendiğinde, sig. değerinin ,000 ($p < 0,05$) olmasından dolayı duygudurum düzenleme değişkeninin, belirginlik değişkenini anlamlı bir şekilde etkilediği ifade edilebilir.

Tablo 31. İOOB Ölçeği Belirginlik Değişkeninin Çatışma Değişkeni Üzerine Etkisi Regresyon Analizi Model Özeti

Model Özeti					
Model	R	R Kare	Düzeltilmiş R Kare	Standart Tahmini	Hata
1	,639 ^a	,408	,405	,58071	

a. Sürekli: Belirginlik

Tablo 31 de regresyon analizi model özeti incelendiğinde, R Kare değeri 40,8 bulunmuştur. Dolayısıyla belirginlik değişkeninin, çatışma değişkeni üzerine olan etkisi %40,8 oranında açıklanabilmektedir.

Tablo 32. İOOB Ölçeği Belirginlik Değişkeninin Çatışma Değişkeni Üzerine Etkisi Regresyon Analizi Anova Özeti

ANOVA ^a						
Model		Kareler Toplamı	df	Kare Ortalama	F	Sig.
1	Regression	48,364	1	48,364	143,417	,000 ^b
	Residual	70,143	208	,337		
	Toplam	118,507	209			

a. Bağımlı Değişken: Çatışma

b. Sürekli: Belirginlik

Tablo 32 de regresyon analizi anova özeti incelendiğinde; sig. değerinin ,000 ($p < 0,05$) olmasından dolayı model istatistiksel olarak belirginlik değişkeninin, çatışma değişkeni üzerine olan etkisini açıklayabilmektedir.

Tablo 33. İOOB Ölçeği Belirginlik Değişkeninin Çatışma Değişkeni Üzerine Etkisi Regresyon Analizi Katsayılar

Katsayılar ^a						
Model		Standardize Katsayılar	Olmayan	Standardize Katsayılar	t	Sig.
		B	Std. Hata	Beta		
1	Sürekli	2,162	,137		15,762	,000
	Belirginlik	,411	,034	,639	11,976	,000

a. Bağımlı Değişken: Çatışma

Tablo 33 incelendiğinde, sig. değerinin ,000 ($p < 0,05$) olmasından dolayı belirginlik değişkeninin, çatışma değişkenini anlamlı bir şekilde etkilediği ifade edilebilir.

Tablo 34. PİKÖ Ölçeği Aşırı Kullanım Değişkeninin İnternetin Olumsuz Sonuçları Değişkeni Üzerine Etkisi Regresyon Analizi Model Özeti

Model Özeti					
Model	R	R Kare	Düzeltilmiş R Kare	Standart Tahmini	Hata
1	,549 ^a	,302	,298	,89555	

a. Sürekli: Aşırı Kullanım

Tablo 34 de regresyon analizi model özeti incelendiğinde, R Square değeri 30,2 bulunmuştur. Dolayısıyla aşırı kullanım değişkeninin, internetin olumsuz sonuçları değişkeni üzerine olan etkisi %30,2 oranında açıklanabilmektedir.

Tablo 35. PİKÖ Ölçeği Aşırı Kullanım Değişkeninin İnternetin Olumsuz Sonuçları Değişkeni Üzerine Etkisi Regresyon Analizi Anova Özeti

ANOVA ^a						
Model		Kareler Toplamı	df	Kare Ortalama	F	Sig.
1	Regression	72,079	1	72,079	89,873	,000 ^b
	Residual	166,818	208	,802		
	Toplam	238,897	209			

a. Bağımlı Değişken: İnternetin Olumsuz Sonuçları

b. Sürekli: Aşırı Kullanım

Tablo 35 de regresyon analizi anova özeti incelendiğinde; sig. değerinin ,000 ($p < 0,05$) olmasından dolayı model istatistiksel olarak aşırı kullanım değişkeninin, internetin olumsuz sonuçları değişkeni üzerine olan etkisini açıklayabilmektedir.

Tablo 36. PİKÖ Ölçeği Aşırı Kullanım Değişkeninin İnternetin Olumsuz Sonuçları Değişkeni Üzerine Etkisi Regresyon Analizi Katsayılar

Katsayılar ^a					
Model	Standardize	Olmayan	Standardize	T	Sig.
	Katsayılar	Std. Error	Katsayılar		
	B		Beta		
1	Sürekli	1,593	,176	9,057	,000
	Aşırı Kullanım	,421	,044	,549	9,480

a. Bağımlı Değişken: İnternetin Olumsuz Sonuçları

Tablo 36 incelendiğinde, sig. değerinin ,000 ($p < 0,05$) olmasından dolayı aşırı kullanım değişkeninin, internetin olumsuz sonuçları değişkenini anlamlı bir şekilde etkilediği ifade edilebilir.

Sonuç

İnternetin bir kullanım alanı olarak günümüzde popüler hale gelen internet oyunları artık toplumda belki her birey tarafından tercih edilmektedir. Her yaş grubunun birbiriyle etkileşim halinde bulunarak oynadığı bu oyun içerikleri, bilinçsizce tüketildiği zaman insanlar ve özellikle ergen bireylerin hayatını olumsuz etkileyebilmektedir.

Ergenin bir birey olarak hayatta var olma amacının ve kimliğinin geliştiği böylesi kritik bir dönemde sanal dünyanın ergenin kimliğinde oynadığı rol, büyük bir öneme sahiptir. Ergenlerin fiziksel sağlığını da olumsuz yönde etkileyen birçok unsuru içerisinde barındırabilmektedir. Dolayısıyla ergenlerin hem fiziksel sağlıklarının hem de manevi olarak fiziksel özelliklerinin korunması açısından bu dönemde internet kullanımını konusunda gençlere yeteri kadar bilgilendirme ve destek sağlanmalıdır.

Bu bağlamda insanların bilincinde belki de bir süzgeç görevi üstlenen dijital medya okuryazarlığı özellikle çocukların sosyal medya içeriklerine karşı daha temkinli ve bilinçli yaklaşımları açısından gündeme gelmektedir. Medyanın hayatımızın her alanında var olduğu ve özellikle ergen bireylerin internet tarafından her konuda bilgilendirildiği ve eğlence ihtiyacını karşıladığı bir dünyada internetten yoksun kalmak mümkün değildir. Dijital medya okuryazarlığı kavramının önemi ve eğitimin gerekliliği bu mecrayı nasıl kullanacağımız konusunda bizlere kılavuzluk etmesinden gelmektedir.

Araştırma Sorusu 1: Ergen bireylerin internet kullanımları ve oyun oynama alışkanlıkları farklılık göstermekte midir?

Ergen bireylerin cinsiyetine göre internet kullanımları ve oyun oynama alışkanlıklarının farklılaşp farklılaşmadığı İOOB ve PİKÖ ölçeklerinden elde edilen veriler doğrultusunda, SPSS programı ile Independent Samples T-Test ve One-Way Anova Testi yapılarak analiz edilmiştir.

Ergen bireylerin cinsiyetine göre İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği faktörleri anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. Buna göre, erkek bireyler kadın bireylere oranla internet oyun oynama bozukluğuna daha yatkındır.

Erkek öğrencilerin, kız öğrencilere oranla internet oyun oynama bozukluğu oluşmasına daha yatkın olmalarının nedeni ise bir tartışma konusudur.

Ergen bireylerin cinsiyetine göre Problemlı İnternet Kullanımı Ölçeği faktörleri anlamlı bir şekilde farklılık göstermemektedir. Erkek ve kadın bireylerin internet kullanımları benzerlik göstermektedir.

Ergen bireylerin sınıf düzeylerine göre İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği faktörleri anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. Buna göre, 9. ve 10. ile 11. ve 12. sınıflar birbirleriyle farklılık göstermektedir. 9. ve 10. sınıflar, 11. ve 12. sınıflara oranla internet oyun oynama bozukluğuna daha yatkındır.

9. ve 10. sınıfların 11. ve 12. sınıflara oranla internet oyun oynama bozukluğuna daha yatkın olmaları ise tartışma konusudur.

Katılımcıların sınıf düzeylerine göre Problemlı İnternet Kullanımı Ölçeği faktörleri anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. Buna göre, 10. sınıflar 9. sınıflar ile benzerlik göstermekte olup 11. ve 12. sınıflar ile farklılaşmaktadır. Özellikle 10. sınıflar problemlı internet kullanımına daha çok yatkınlık göstermektedir.

Araştırma Sorusu 2: Ergen bireylerin duygu durumları ile internet kullanımı ve oyun oynama alışkanlıkları arasında bir ilişki var mıdır?

Ergen bireylerin İOOB ve PİKÖ ölçeklerine verdikleri yanıtlar doğrultusunda SPSS ile Regresyon Analizi yapılmıştır.

Yapılan analiz sonucunda duygudurum düzenleme değişkeni, belirginlik değişkenini anlamlı bir şekilde etkilemektedir. Buna göre duygudurumunu düzeltmek, iyi hissetmek için internet oyunları oynamayı tercih eden bireylerin, internet kullanımı ve oyun oynama sıklığı daha belirgindir.

Araştırma Sorusu 3: İnternet kullanımı ve oyun oynama alışkanlıkları, ergen bireylerin günlük yaşantısı ve sosyal ilişkilerine nasıl etki eder?

Ergen bireylerin İOOB ve PİKÖ ölçeklerine verdikleri yanıtlar doğrultusunda SPSS ile Regresyon Analizi yapılmıştır.

Yapılan analiz sonucunda belirginlik değişkeninin, çatışma değişkenini anlamlı bir şekilde etkilemektedir. Buna göre, internet kullanımı ve oyun oynama sıklığı daha

belirgin olan bireyler, temel etkinliklerini yerine getirme ve sosyal ilişkilerini sürdürme konusunda çatışma yaşamaktadır.

Yapılan diğer bir analiz sonucunda aşırı kullanım değişkeninin, internetin olumsuz sonuçları değişkenini anlamlı bir şekilde etkilediği ifade edilebilir. Buna göre, internetin aşırı kullanımı, internet tarafından meydana gelebilecek olumsuz sonuçları arttırmaktadır.

Bu bağlamda internetin olumsuz etkilerinden korunmak ve olumlu taraflarının geliştirilmesi, etkinliğinin artırılması, zaman kavramı üzerinde kontrol sağlanması ve zararlı veya yanlış bilgi içeriğine karşın eleştirel bir bakış açısı kazanmak amacıyla dijital medya okuryazarlığına gereken önemin verilmesi ve eğitiminin sağlanması temel bir gereksinim olmaktadır.

Kaynakça

- Akbaş, O., Usta, E. & Çakır, R. (2009). Lise Birinci Sınıf Öğrencilerinin Sınıf İçi Güven Algılarının Bilgisayar Oynama Durumlarına Göre İncelenmesi. *Aile ve Toplum Eğitim Kültür ve Araştırma Dergisi*, 5 (18), 59-71.
- Arslan Cansever, B. (2010). Ergenlerin Toplumsallaşmasında İnternet Kullanımının Aile ve Okul Bağlamında Yarattığı Sorunlar. *Yayımlanmamış Doktora Tezi*, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Aydın, Y. (2011). Liselerde Bilgisayar ve İnternet Kullanımının Eğitim Ve Öğretimdeki Olumsuz Etkileri. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Marmara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bahadır, A. (2002). Ergenlik Dönemi Kişilik Gelişiminde Temel Kavramlar. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (8), 57-65.
- BASAGM (T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü). (2008). *İnternet Kullanımı ve Aile*. Ankara: İsmat Matbaacılık.
- Çakıroğlu, S. (2018). İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği'nin Türkçe'ye Uyarlanması. *Uzmanlık Tezi*, İstanbul Üniversitesi İstanbul Tıp Fakültesi, İstanbul.
- Cengizhan, C. (2005). Öğrencilerin Bilgisayar ve İnternet Kullanımında Yeni Bir Boyut: "İnternet Bağımlılığı". *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 22 (22), 83-98.
- Ceyhan, E., Ceyhan, A. A. & Gürcan, A. (2007). Problemlı İnternet Kullanımı Ölçeği'nin Geçerlik ve Güvenirlik Çalışmaları. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri Dergisi*. 7 (1), 387-416.

- Deliveli, K. & Güven, D. (2013). Çocuğun Oyun Hakkı. V. Uluslararası Türkiye Eğitim Araştırmaları Kongresi Bildiriler Kitabı (ss. 2617-2635). 6-9 Haziran. Çanakkale: Onsekiz Mart Üniversitesi.
- Fidan, M. (2012). İletişim Kurmak İstiyorum (3. Baskı). Konya: Tablet Kitabevi.
- Hamachek, D. E. (1995). Ergen Benliğinin Psikolojisi ve Gelişimi. Ö. Hakan Ersever (Çev.), James F. Adams (Der.), Bekir Onur (Haz.), Ergenliği Anlamak (ss. 111-151). Ankara: İmge Kitabevi.
- İnan, T. (2013). Medya Okuryazarlığı Sürecinde Medya, Çocuk ve Ebeveyn İlişkisi: Ortaokul Öğrencilerinin ve Ebeveynlerinin Televizyon ve İnternet Kullanımlarına İlişkin Tutum ve Davranışlarının İncelenmesi. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kütahya.
- İTÜBİDB (Bilgi İşlem Daire Başkanlığı). (2013). İnternet'in Tarihçesi. 13 12, 2019 tarihinde <https://bidb.itu.edu.tr/sevir-defteri/blog/2013/09/07/internet'in-tarih%C3%A7esi> adresinden alındı.
- Karaboğa, M. T. (2019). Dijital Medya Okuryazarlığında Anne ve Baba Eğitimi. Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 14 (20), 2040-2073.
- Karasar, N. (2015). Araştırmalarda Rapor Hazırlama (19. Basım). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Karasar, N. (2016). Bilimsel Araştırma Yöntemi (31. Basım). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Kulaksızoğlu, A. (2011). Ergenlik psikolojisi (13. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Makas, Y. (2008). Lise Öğrenimi Gören Gençlerin İnternet Kullanımının Psikososyal Durum İle İlişkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Mezkit, G. (2012). Mekansal Değişim Bağlamında İnternete Taşınan Çocuk Oyunlarının Kaybolan İşlevleri Üzerine Bazı Tespitler. Folklor/Edebiyat. 18 (72), 135-144.
- MOD (Medya Okuryazarlığı Derneği). (2017). Medya Okuryazarlığı Nedir? 15 03, 2020 tarihinde <https://medyaokuryazarligi.org/medya-okuryazarligi-nedir/> adresinden alındı.
- Özcan, A. (2017). Dijital Medya Okuryazarlığı: Sorunlar, Uygulamalar ve Beklentiler. Online Akademik Bilgi Teknolojiler Dergisi, 8 (28), 55-66.
- Özodaşık, M. (2020). Modern İnsanın Yalnızlığı (3. Baskı). Konya: Palet Yayınları.

- RTÜK (Radyo ve Televizyon Üst Kurulu). (2016). Medya Okuryazarlığı Nedir? 15 03, 2020 tarihinde
https://www.medyaokuryazarligi.gov.tr/menu_goster.php?Guid=B7AA7732-1593-4B32-BDE5-D76E64C2A5FA&MenuId=2 adresinden alındı.
- RTÜK (Radyo ve Televizyon Üst Kurulu). (2016). Neden Medya Okuryazarlığı Dersi. 15 03, 2020 tarihinde
https://www.medyaokuryazarligi.gov.tr/menu_goster.php?Guid=28EBFC17-C87B-451B-A78C-6C3CF5821D6B&MenuId=2 adresinden alındı.
- Sabancı, Y. S. (2018). Sosyal Medya Okuryazarlığı: Facebook ve Instagram Örneği. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Solmaz, B. & Yılmaz, A. R. (2012). Medya Okuryazarlığı Araştırması ve Selçuk Üniversitesi'nde Bir Uygulama. Selçuk İletişim Dergisi. 7 (3), 55-61.
- Solmaz, T. (2016). Yeni İletişim Teknolojileri Bağlamında Medya Okuryazarlığı. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Sürer Adanır, A., Doğru, H. & Özatalay, E. (2016). Oyuna Adanmış Yaşam: Bir Olgu Sunumu Üzerinden İnternet Oyun Oynama Bozukluğuna Kısa Bir Bakış. Türkiye Aile Hekimleri Uzmanlık Derneği Dergisi. 20 (2), 85-90.
- Tabachnick, B.G. & Fidell, L.S. (2013). Using Multivariate Statistics (sixth ed.). Boston: Pearson.
- Timisi, N. (2003). Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi (1. Baskı). Ankara: Dost Kitabevi.
- Yıldız, M. C. & Bölükbaş, K. (2005). İnternet Kafeler, Gençlik ve Sosyal Sapma. Ahmet Tarcan (Ed.), İnternet ve Toplum (ss. 38-54). Ankara: Anı Yayıncılık.