



T.C.

İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Psikoloji

ERGENLERDE DEPRESYON DÜZEYLERİNİN İNTERNET KULLANIM
AMAÇLARI VE AKADEMİK BAŞARI AÇISINDAN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS

Talip TARHAN

95003103

Yrd. Doç. Dr. Zümra ÖZYEŞİL

İstanbul, 2013



T.C.

İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Psikoloji

**ERGENLERDE DEPRESYON DÜZEYLERİNİN İNTERNET
KULLANIM AMAÇLARI VE AKADEMİK BAŞARI
AÇISINDAN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS

Tezi Hazırlayan: **Talip TARHAN**

KABUL VE ONAY

Öğrencinin Adı Soyadı tarafından hazırlanan “Tezin/Raporun Adı” başlıklı bu çalışma, Savunma Sınavı tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Tezin/Raporun Turu olarak kabul edilmiştir.

Başkan:

Yrd. Doç. Dr. Zümra ÖZYEŞİL

Üye

Üye

Üye

Üye:

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Enstitü Müdürü

Not: Bu tezde kullanılan özgün ve başka kaynaktan yapılan bildirişlerin, çizelge ve şekillerin kaynak gösterilmeden kullanımı, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunundaki hükümlere tabidir.

YEMİN METNİ

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum “ERGENLERDE DEPRESYON DÜZEYLERİNİN İNTERNET KULLANIM AMAÇLARI VE AKADEMİK BAŞARI AÇISINDAN İNCELENMESİ” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmanın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

19.06.2013

Talip TARHAN

ONAY

Tezimin kâğıt ve elektronik kopyalarının İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim/Raporum sadece İstanbul Arel yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporumunyıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

19.06.2013

Talip TARHAN

ÖZET

ERGENLERDE DEPRESYON DÜZEYLERİNİN İNTERNET KULLANIM AMAÇLARI VE AKADEMİK BAŞARI AÇISINDAN İNCELENMESİ

Talip TARHAN

Yüksek Lisans Tezi, Psikoloji

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Zümra ÖZYEŞİL

Haziran, 2013 – 75 Sayfa

Bu çalışmada ergenlerdeki depresyon düzeyleri İnternet kullanım amaçları ve akademik başarı açısından incelenmek istenmiştir. İstanbul Beşiktaş bölgesindeki beş farklı liseden 10., 11. ve 12. sınıf 663 öğrencinin BECK depresyon ölçeği ve bilgisayar, İnternet ve bilgisayar oyun kullanım detaylarını içeren formlarının sonuçları SPSS 15,0 kullanılarak incelenmiştir. İlk olarak sınıf yükseldikçe öğrencilerin depresyon düzeylerinin de yükseldiği belirlenmiştir. Bunun yanında özellikle interneti yoğun kullanan ve bilgisayar oyunlarına uzun zaman ayıran öğrencilerde depresyon sonuçlarının arttığı görülmüştür. Bunun karşısında internet kullanımını ve bilgisayar oyunları oynamayı daha kontrollü ve sınırlı saatlerde gerçekleştiren öğrencilerde ise depresyon düzeyinin anlamlı bir artış göstermediği tespit edilmiştir. Öğrencilerin facebook kullanma amaçları arasında da anlamlı depresyon göstergeleri oluşmuştur. Facebook’u mesajlaşma için kullananlarda 17,27, sohbet için kullananlarda 15,8, haber ve bilgilendirme için kullananlarda ise 10,7 depresyon puanları çıkmıştır. Bilgisayar oyunu oynayanlar arasında her gün oynayanlarda depresyon puanı 15,68 iken, haftada birkaç gün oynayanlarda 12,34’tür. Akademik başarı ile depresyon, cinsiyet, İnternet kullanımı, bilgisayar oyunu oynama, bilgisayar oyununa ayrılan zaman ve oynanılan bilgisayar oyun türleri arasında anlamlı bir ilişkiye ulaşılamamıştır.

Anahtar Kelimeler: Depresyon, Ergenlik, İnternet Kullanımı, Akademik Başarı, Dijital Oyunlar, Bilgisayar Oyunları, Facebook

ABSTRACT

INVESTIGATION OF LEVELS OF DEPRESSION IN ADOLESCENTS IN CORRELATION WITH INTERNET USAGE PURPOSES AND ACADEMIC SUCCESS

Talip TARHAN

Master Thesis, Psychology

Supervisor: Assist. Prof. Dr. Zümra ÖZYEŞİL

June, 2013 – 75 pages

This study was aiming to study depression levels in adolescence according to İnternet usage and academic success. 663 students from 10th 11th and 12th classes from the high schools around İstanbul Beşiktaş area were chosen and they were given BECK depression inventory and a custom form detailing their computer, İnternet and digital games usage. The results were processed with SPSS 15.0. The study initially concludes that depression levels rise as the students' classes rise. Additionally excessive usage of İnternet and computer games resulted in higher depression levels than students with controlled and lesser times of İnternet and computer games usage. A meaningful relation between the aims of facebook usage and depression was discovered. Those who used facebook for messaging scored 17.27, those who used for chat scored 15.8 and those who used for reading information and news scored only 10.7 in depression inventory. The students who player computer games every day scored 15.68 while those who played only a few days a week scored 12.34 in depression inventory. A meaningful relation between academic success and depression, gender, İnternet usage, computer game usage, time spent on computer games or played computer game types was not discovered.

Key Words: Adolescence, Depression, İnternet Use, Academic Success, Digital Games, Facebook

TEŞEKKÜR

Tez çalışmam sırasında bana değerli öneri ve katkıları ile destek olan tez danışmanım Sayın Yrd. Doç. Zümra ÖZYEŞİL'e; internet ve bilgisayar oyunları konusunda yönlendirme yapan ve destek olan sevgili arkadaşım Sercan ŞENGÜN'e; araştırmam sırasında bana fikirleri ve önerileriyle destek olan akademisyen arkadaşlarım Kameray ÖZDEMİR ve Uğur AKBABA'ya; arkadaşım Mustafa GÜRSOY'a; çalıştığım okul olan Beşiktaş Sakıp Sabancı Anadolu Lisesi'ndeki idari personele; araştırmayı gerçekleştirdiğim okullardaki rehber öğretmenlere ve araştırmaya katılan öğrencilere teşekkürü borç bilirim.

İSTANBUL, 2013

Talip TARHAN

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET	VI
ABSTRACT	VII
TEŞEKKÜR	VIII
İÇİNDEKİLER	IX
TABLolar LİSTESİ	XII

1. BÖLÜM GİRİŞ

1.1. Problemin Tanımı	1
1.2. Araştırmanın Amaç ve Önemi	2
1.3. Problem Cümlesi	3
1.4. Alt Problemler	4
1.5. Varsayımlar	5
1.6. Sınırlılıklar	6
1.7. Kısaltmalar	6

2. BÖLÜM

BENZER ARAŞTIRMA VE ÇALIŞMALAR

2.1. Yurtiçinde Yapılmış Araştırmalar	7
2.2. Yurtdışında Yapılmış Araştırmalar	9

3. BÖLÜM

KAVRAMSAL VE KURAMSAL TEMELLER

3.1. Depresyon	12
3.2. Ergenlik	14
3.3. İnternet	15
3.4. İnternet Kullanımı	16
3.5. Oyun	17
3.6. Bilgisayar Oyunları	20
3.7. Facebook	26
3.8. Akademik Başarı	27

4. BÖLÜM YÖNTEM

4.1. Araştırma Modeli	29
4.2. Örnekleme	29
4.3. Veri İşleme Süreci	30
4.4. Kullanılan Testler	31

5. BÖLÜM BULGULAR

5.1. Demografik Özelliklerin İncelenmesi	33
5.2. Ergenlerin Depresyon Düzeylerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi	37
5.2.1. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları cinsiyet değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?	38
5.2.2. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları sınıf değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?	38
5.2.3. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları facebook hesabı değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?	40
5.2.4. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları facebook kullanım süresi değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?	40
5.2.5. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları facebook kullanım özelligi değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır? ...	42
5.2.6. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları bilgisayar oyunları oynama değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır? ...	44
5.2.7. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları bilgisayar oyunları oynama sıklığı değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?	45
5.2.8. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları günlük bilgisayar oyunlarına ayrılan zaman değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?	46
5.2.9. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları bilgisayar oyun türü değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?	47
5.2.10. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları akademik başarı değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?	48

5.2.11. Ergenlerin akademik başarı puanları ile bilgisayar oyunları oynama değişkeni arasındaki ilişkinin incelenmesi	49
5.2.12. Ergenlerin akademik başarı puanları ile bilgisayar oyunu oynama sıklığı değişkeni arasındaki ilişkinin incelenmesi	50

6. BÖLÜM

TARTIŞMA

6.1. Tartışma	52
6.2. Yorum	54

7. BÖLÜM

SONUÇLAR

7.1. Sonuç	55
7.2. Öneriler	58

Ekler Listesi	60
Ek 1. BECK Depresyon Ölçeği	61
Ek 2. BİDOK Formu	65

KAYNAKÇA	67
----------------	----

TABLoların LİSTESİ

	Sayfa
Tablo 1. Katılımcıların Demografik Özellikleri	33
Tablo 2. Bilgisayar Sahipliği ve İnternet Kullanımı	34
Tablo 3. Facebook Sahipliği ve Kullanımı	35
Tablo 4. Bilgisayar Oyunu Oynama Durumu, Oyun Türü ve Sıklığı	36
Tablo 5. Akademik Başarı	37
Tablo 6. Cinsiyet Değişkenine Göre Ergenlerin Depresyon Puanlarına Ait t Testi Sonuçları	38
Tablo 7. Sınıf Değişkenine Göre Ergenlerin Depresyon Puanlarına Ait Varyans Analizi Testi Sonuçları	39
Tablo 8. Tukey Çoklu Karşılaştırma Testi Sonuçları	39
Tablo 9. Facebook Hesabı Değişkenine Göre Ergenlerin Depresyon Puanlarına Ait t Testi Sonuçları	40
Tablo 10. Facebook Kullanım Süresi Değişkenine Göre Ergenlerin Depresyon Puanlarına Ait Kruskal Wallis Analizi Testi Sonuçları	41
Tablo 11. Facebook Kullanım Süresi Değişkenine Göre Ergenlerin Cinsiyet Bazında Depresyon Ortalamaları	41
Tablo 12. Mann-Whitney U Testi Sonuçları	42
Tablo 13. Facebook Kullanım Özelliği Değişkenine Göre Ergenlerin Depresyon Puanlarına Ait Varyans Analizi Testi Sonuçları	43
Tablo 14. Tukey Çoklu Karşılaştırma Testi Sonuçları	44
Tablo 15. Bilgisayar Oyunu Oynama Değişkenine Göre Ergenlerin Depresyon Puanlarına Ait t Testi Sonuçları	45
Tablo 16. Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığı Değişkenine Göre Ergenlerin Depresyon Puanlarına Ait t Testi Sonuçları	45

Tablo 17. Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi Değişkenine Göre Ergenlerin Depresyon Puanlarına Ait Kruskall Wallis Analizi Testi Sonuçları ..	46
Tablo 18. Bilgisayar Oyun Türü Değişkenine Göre Ergenlerin Depresyon Puanlarına Ait Kruskall Wallis Analizi Testi Sonuçları	47
Tablo 19. Bilgisayar Oyun Türü Değişkenine Göre Ergenlerin Cinsiyet Bazında Depresyon Puan Ortalamaları	48
Tablo 20. Akademik Başarı Değişkenine Göre Ergenlerin Depresyon Puanlarına Ait Varyans Analizi Testi Sonuçları	49
Tablo 21. Akademik Başarı ile Bilgisayar Oyunu Oynama Değişkenler Arasındaki İlişkiye Ait Ki-Kare Analiz Testi Sonuçları	50
Tablo 22. Akademik Başarı ile Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığı Değişkenleri Arasındaki İlişkiye Ait Ki-Kare Analiz Testi Sonuçları	51

1. BÖLÜM

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın özünü oluşturan problem, araştırmanın amacı, ilintilik alt problemleri sınırlamaları ve kısaltmaları üzerinde durulacaktır.

1.1. Problemin Tanımı

Teknoloji artık hem yetişkinlerin hem de çocukların hayatında büyük bir yer kaplamaktadır. Bu teknolojilerin başında da internet ve bundan doğan internet kullanımı gelmektedir. Bu kısmen yeni teknolojinin çocukların, özellikle de ergenlerin üzerindeki etkisi, veliler ve eğitimciler arasında merak edilen ve kaygı duyulan bir konudur.

Aynı şekilde bilgisayar oyunları da son senelerde hayatımıza giren bir kavramdır. Bu kavram yakın tarihlerde *online* (çevrimiçi) oyun kavramı sayesinde internet kullanımı ile de iç içe girmiştir. Bilgisayar oyunları da veliler ve eğitimciler için çift taraflı bıçak gibidir. Bir tarafta oyunların eğitime olan etkisi, bilgisayar oyunlarından bile önce araştırılmış ve kabul edilmiş bir gerçektir. Diğer yanda öğrencilerin gittikçe artan oyun saatleri ve oyunların içerikleri kaygı verici boyutlara ulaşmış, öğrencilerin akademik başarıları ya da başarısızlıkları ile ilgili olabileceği düşüncelerini doğurmuştur.

Doğal olarak internet kullanımı, öğrencilerin ruhsal durumu, bilgisayar oyunları kullanımı gibi konular arasında ilişkiler aranan akademik araştırmalar sonraki sayfalarda örneklerinden görüleceği gibi hızlanmıştır. İlgili akademik çalışmalar ve benzer araştırmalar incelendiğinde çalışmaların genelde şu konulara yoğunlaştığını görülebilir:

- Öğrencilerin bilgisayar, internet ya da bilgisayar oyunlarına karşı tutumları.
- Öğrencilerin bilgisayar, internet ya da bilgisayar oyunlarına yönelik algıları.
- Öğrencilerin bilgisayar kullanma amaçları.
- Öğrencilerin interneti kullanma amaçları.
- Öğrencilerin çoğunlukla oynadığı bilgisayar oyunları türleri.
- Öğrencilerin bilgisayar, internet ya da bilgisayar oyunu oynama süreleri.

- Bilgisayar, internet ya da bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel ve/veya duyuşsal gelişimleri üzerine etkisi.
- Özellikle bilgisayar oyunlarının öğrencilerin öğrenme süreçleri üzerindeki etkileri.
- Özellikle bilgisayar oyunlarının öğrencilerin öğrenme motivasyonları üzerindeki etkileri.

Araştırmalardan çıkan genel sonuçlar (ileriki bölümlerde daha ayrıntılı ve referanslarla verilecektir), öğrencilerde bilgisayar, internet ve bilgisayar oyun kullanımının yoğun olduğu, bilgisayar, internet ve bilgisayar oyun kullanımına tutumlarının pozitif olduğu, özellikle bilgisayar oyunlarının doğru kurgulanıp kullanıldığında çocukların bilişsel ve/veya duyuşsal gelişimleri üzerinde pozitif etkiler yapabileceği ve öğrenme süreçlerini ve motivasyonlarını arttırabileceği yönündedir.

1.2. Araştırmanın Amaç ve Önemi

Bilgisayar ve internet kullanımı ile bilgisayar oyunları çocuklar için popüler bir aktivite halini almıştır. Mayıs-Haziran 2010 döneminde Türkiye çapında seçkisiz tabaka yöntemi ile seçilmiş 9-16 yaş arasındaki 1018 çocuk ve ebeveynleri üzerinde yapılan Avrupa Çevrimiçi Çocuklar (EU Kids Online) projesinin Orta Doğu Teknik Üniversitesi tarafından yürütülen Türkiye ayağının sonuçlarına göre, araştırmada bilgisayar ya da interneti hiç kullanmamış çocuğa rastlanmamıştır (EuKidsOnline, 2010).

Çocuklar hem okullarda hem de okuldan sonra evlerinde bilgisayar oyunları oynamaktadırlar. Geçmişte, oyun kavramını açık havada yapılan daha fiziksel aktiviteler olarak tanımlayan çocuklar, günümüze gelindiğinde, gelişen teknolojinin de yardımı ile, genelde internet ve bilgisayar üzerinden oynanan oyunlarla vakitlerini geçirmektedirler (Horzum ve diğerleri, 2008).

İnternet (ve dolayısı ile internet üzerinden oynanabilen bilgisayar oyunları) ise çocuklar için yeni ve güvenli olmayan bir dünyayı temsil ediyor olabilir. Suç, sömürü ve hatta tacize hedef olabilecekleri bu dünyada çocuklar korku, tedirginlik ve hayal kırıklıkları yaşayabilirler (Odabaşı ve diğerleri, 2007).

Oluşabilecek bu negatif etkilerden, görünüşe göre aileler de haberdardır. Çocuklarının internet, bilgisayar ve bilgisayar oyunlarını yoğun kullanmaları halinde, aynı korku ve tedirginlik ailelere de geçmektedir. Örnek olarak Eskişehir’de ilköğretim dördüncü ve beşinci sınıf öğrencileri aileleri üzerinde yapılan bir araştırmada şu sonuç elde edilmiştir; “[ailelerin] öğrencilerden internet okuryazarlığı bilincinin yeterince gelişmemesinden kaynaklanan kimi çekincelere sahip oldukları görülmüştür" (Özden ve Yılmaz, 2008: 698).

2010 yılında çocuklarla yapılan röportajlara dayalı bir araştırmaya göre çocuklar bilgisayar oyunları oynayarak doyum ve yarar sağladıklarını düşünmektedirler; özellikle çevrimiçi oyun oynayarak takdir görme, heyecan duyma ve toplumsal etkileşim ihtiyaçları yanında hızlı ve akıcı karar alma yetenekleri de gelişmektedir (Birsen, 2010). Ancak aynı araştırma oyunların bağımlılık yaratabilecek ürünler olabileceğinin de altını çizmektedir.

Tüm bu görüşlerin ve bilgilerin ışığında önemli bazı sonuçlar çıkmaktadır. Bilgisayar ve internet kullanımı ve bilgisayar oyunu oynama artık çocukların hayatlarından söküp atılamayacak bir aktivite halini almıştır. Ancak bu aktivitenin çocuklar üzerindeki etkilerinin hala doyurucu bir tablosu çizilememiştir. Bu hem aileleri hem de şu ana kadar bahsedilmeyen ve çocukların eğitimlerinde aileler kadar rolü olan eğitim ve öğretim camiasını tedirgin edebilmektedir.

Buna göre bilgisayar ve internet kullanımı yanında bilgisayar oyunu oynamanın çocuklar üzerindeki etkilerini araştıran daha özellikli araştırmalar yapılmalıdır. Bu araştırma da bu aktivitelerin çocukların akademik başarısı ve depresyon düzeyi özelinde yapılmıştır.

1.3. Problem Cümlesi

10., 11. ve 12. sınıf öğrencilerin bilgisayar kullanımı, internet kullanımı ve bilgisayar oyunu oynama düzeyleri ile akademik başarıları ve depresyon düzeyleri arasında bir ilişki bulunmakta mıdır?

10., 11. ve 12. sınıf öğrencilerin bilgisayar kullanımı, internet kullanımı ve bilgisayar oyunu oynama aktivitelerine karşı tutumları nedir?

1.4. Alt Problemler

Bu araştırmanın ana amacı, ergenlerin depresyon düzeylerinin internet kullanım amaçları ve akademik başarı açısından incelemektir. Bu genel amaca bağlı olarak aşağıdaki sorulara da yanıt aranacaktır.

1. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları cinsiyet değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?
2. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları sınıf değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?
3. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları evde bilgisayar bulunma değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?
4. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları facebook hesabı değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?
5. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları facebook kullanım süresi değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?
6. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları facebook kullanım özelliği değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?
7. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları bilgisayar oyunları oynama değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?
8. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları bilgisayar oyunları oynama sıklığı değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?
9. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları günlük bilgisayar oyunlarına ayrılan zaman değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?
10. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları bilgisayar oyun türü değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?
11. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları akademik başarı değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?

12. Ergenlerin akademik başarı puan ortalamaları bilgisayar oyunları oynama değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?

13. Ergenlerin akademik başarı puan ortalamaları bilgisayar oyunları oynama sıklığı değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?

14. Ergenlerin akademik başarı puan ortalamaları günlük bilgisayar oyunlarına ayrılan zaman değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?

15. Ergenlerin akademik başarı puan ortalamaları bilgisayar oyun türü değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?

1.5. Varsayımlar

Bu araştırmada aşağıdaki varsayımlar yapılmıştır;

- 10., 11. ve 12. sınıf öğrencilerinin kendilerine verilen “Bilgisayar, İnternet ve Bilgisayar Oyunu Kullanım” formunu ve “Beck Depresyon Ölçeği”ni ciddi, içten ve kendi içinde buldukları durumu ve görüşlerini yansıtacak şekilde cevap verdikleri,
- Hazırlanan “Bilgisayar, İnternet ve Bilgisayar Oyunu Kullanım” formu ile “Beck Depresyon Ölçeği”nin araştırmanın amacına uyacak şekilde veri toplayacak biçimde oluşturulduğu,
- Formların işlenmesi ve verilerin değerlendirilmesi aşamasında kullanılan yöntemlerin araştırmanın amacına uygun olduğu,
- Araştırma formlarının uygulanmasını ve toplanmasını sağlayan öğretim üyelerinin çocuklara doğru yönergeler verdiği ve doğru yönlendirmelerde bulunduğu,
- Formu dolduran öğrencilerin formda kullanılan terimleri anlayacak ve buna göre cevap verecek nitelikte oldukları varsayılmıştır.

1.6. Sınırlılıklar

Bu araştırmanın yapılmasında aşağıdaki sınırlamalar benimsenmiştir;

- Bu araştırmaya sadece 10., 11. ve 12. sınıf öğrencileri katılmıştır.
- Bu araştırmaya aşağıdaki okullardan öğrenciler katılmıştır.
 - Beşiktaş Sakıp Sabancı Anadolu Lisesi (161 öğrenci)
 - Beşiktaş Etiler Otelcilik ve Turizm Meslek Lisesi (172 öğrenci)
 - Beşiktaş Bingül Erdem Lisesi (175 öğrenci)
 - İSOV-DİNÇKÖK Teknik ve Endüstri Meslek Lisesi (66 öğrenci)
 - Beşiktaş Atatürk Anadolu Lisesi (146 öğrenci)
- Araştırma sonuçları toplanan 720 form arasından 663 geçerli formun verisi üzerinden yapılmıştır.

1.7. Kısaltmalar

BECK: Beck Depresyon Ölçeği

BİDOK: Bilgisayar, İnternet ve Bilgisayar Oyunu Kullanım Ölçeği

BSSAL: Beşiktaş Sakıp Sabancı Anadolu Lisesi

BEOTML: Beşiktaş Etiler Otelcilik ve Turizm Meslek Lisesi

BEL: Bingül Erdem Lisesi

İSOV-DİNÇKÖK: İSOV-DİNÇKÖK Teknik ve Endüstri Meslek Lisesi

BAAL: Beşiktaş Atatürk Anadolu Lisesi

2. BÖLÜM

BENZER ARAŞTIRMA VE ÇALIŞMALAR

Bu bölümde bu çalışmanın tümüne ya da belli başlıklarına benzerlikler taşıyan çalışmalar ve araştırmalar yurtiçi ve yurtdışı başlıkları altında sunulacaktır.

2.1. Yurtiçinde Yapılmış Araştırmalar

İnternet kullanımı, facebook kullanımı ve bilgisayar oyunu oynama ile depresyon ve akademik başarının ilişkileri arasında yurtiçinde çeşitli araştırmalar yapılmıştır. Aşağıda bu araştırmalardan bazı örnekler sunulmaktadır.

Türkiye'deki ergenlerin depresyon ile olan ilişkisine baktığımızda 1999'daki Demir ve diğerlerinin araştırmasından başlayabiliriz. İstanbul Bakırköy'deki dört lisenin birinci sınıf (9. sınıf) 955 öğrencisi üzerinde yapılan araştırmada öğrencilerin % 4,3'ünde herhangi bir depresif bozukluk tespit edilmiştir (Demir ve diğerler, 1999).

2012 yılında yapılan daha güncel bir araştırmada Çorum ili Kargı ilçesindeki 6.-11. sınıf arası 622 öğrenci depresyon ve özsaygı açısından gözlemlenmiştir. Buna göre öğrenciler üzerinde uygulanan “Çocuklar İçin Depresyon Ölçeği” çalışmasında depresyon puanı $13,3 \pm 7,3$ ve “Coopersmith Özsaygı Envateri” çalışmasında ortalama özsaygı puanı $33,3 \pm 8,1$ olarak bulunmuştur. Öğrencilerin depresyon ve özsaygı değerleri üzerinde etki eden etmenler ise şunlar olarak belirlenmiştir; anne-baba öğrenim düzeyi, kardeş sayısı, doğum sırası, ailenin ekonomik durumu, arkadaşlarla olan ilişkisi, sağlık durumu, ağırlık durumu ve ağırlığından memnun olma (Yılmazel ve Günay, 2012).

Yine 2012 yılında yapılan bir başka araştırmada 946 adet 6., 7. ve 8. sınıf öğrencisi üzerinde anket uygulanmıştır. Anket verilerine göre öğrencilerin % 60,2'sinin ruhsal yönden risk taşıdığı saptanmıştır. Taşınan ruhsal riskin şu etmenlere göre artabildiği tespit edilmiştir; yaş, cinsiyet (kızlar), kötü aile ve arkadaş ilişkileri, sevgili/flört sahibi olma, evlerinde sürekli bakım/tedavi gerektiren birey bulunma ve sigara ya da alkol kullanma (Küçük ve Bayat, 2012).

Türkiye'deki lise öğrencilerinin internet kullarımlarını ölçmek için 2011 yılında yapılan bir araştırmada 1380 öğrenciyi içeren bir araştırma evreni kurulmuştur. Bu öğrencilerin internet kullanımı ile ilgili yapılan bir ankette internet kullanımı, cinsiyet, sosyo-ekonomik durum, okul türü ve akademik başarı arasında ilişkiler bulunmuştur (Koç ve Tamer, 2011). Buna göre

Anadolu Lisesi öğrencilerinin interneti daha çok oyun ve eğlence için kullandığı gözlemlenirken, normal lise öğrencilerinin interneti daha çok eğitim için kullandığı görülmüştür. Bu sonuç Anadolu Lisesi öğrencilerinin okullarında zaten fazlası ile ekstra eğitim almalarına bağlanmıştır.

Türkiye’deki öğrencilerin bilgisayar oyunları ile ilgili görüşleri de araştırma konusu olmuştur. Karakuş ve diğerlerinin 2008 senesinde Türkiye’nin dört farklı bölgesi ve altı farklı şehirdeki, sekiz ilkokuldan seçilmiş 1224 öğrenci üzerinde yaptığı bir araştırmada ilginç sonuçlar ortaya çıkmıştır. Buna göre kızlar yapıcı bileşenleri olan oyunları tercih ederken, erkekler rekabetçi ve çok oyunculu oyunları tercih etmektedir. Oyunların saldırgan olduğundan şikâyetçi olan kız öğrenciler oyunları evlerinde oynamayı tercih ederken, erkek öğrenciler internet kafelerde oyun oynamayı tercih ettiklerini söylemiştir (Karakuş ve diğerleri, 2008).

2011 senesinde Esen ve Siyez tarafından yapılan ve İzmir ili Çeşme ilçesinde bulunan 700 adet 9., 10., 11. ve 12. sınıf öğrenci ile yapılan araştırmada “İnternet Bağımlılığı Ölçeği,” “UCLA Yalnızlık Ölçeği” ve “Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği” uygulanmıştır. Buna göre internet bağımlılığı ve yalnızlık pozitif, internet bağımlılığı ve aileden algılanan sosyal destek negatif yönde ilişkilendirilmiştir. Ayrıca cinsiyet, akademik başarı, yalnızlık ve aileden algılanan sosyal desteğin ergenlerde internet bağımlılığı ile ilgili göstergeler yarattığı da belirlenmiştir (Esen ve Siyez, 2011).

Bilgisayar oyunlarının öğrenme üzerindeki etkileri ile ilgilenen araştırmalara geldiğimizde, yurtiçinde bu konuda da bir ilgi olduğunu görmekteyiz. Üstünel ve diğerleri yaş aralığı 11-14 olan İstanbul’daki 722 öğrenci üzerinde yaptıkları bir araştırmada öğrencilerin bilgisayarda oynamayı tercih ettikleri oyun türleri ile öğrenmeleri arasında bir ilişki bulmuştur (Üstünel ve diğerleri, 2012).

Turgut ve İrgin’in 2009’da Mersin’de yaşları 10 ile 14 arasında değişen 10 öğrenci üzerinde yaptığı uzun bir gözlem-araştırmada, öğrencilerin oyun oynaması ile İngilizce öğrenmesi arasında bir ilişki olup olmadığı belirlenmek istenmiştir. Buna göre bilgisayar oyunlarının öğrencilerin İngilizce öğrenmesi için kendi aralarında alışveriş yapmalarını motive ettiği ve yeni kelimeler öğrenmek için neden oluşturduğu gözlemlenmiştir (Turgut ve İrgin, 2009).

2.2. Yurtdışında Yapılmış Araştırmalar

İnternet kullanımı, facebook kullanımı ve bilgisayar oyunu oynama ile depresyon ve akademik başarının ilişkileri arasında yurtdışında da çeşitli araştırmalar yapılmıştır.

Jelenchick ve diğerlerinin 2012 senesinde ortalama yaşı 18,9 olan 190 genç üzerinde yaptığı araştırmada facebook kullanımı ve depresyon arasında ilişki aranmıştır. % 58'i kız olan katılımcıların sadece % 16,8'i her gün 2 saatten fazla facebook kullanırken geri kalanı 2 saatten az kullanmaktadır. Bu araştırmaya göre facebook kullanımı ve depresyon arasında anlamlı bir ilişkiye rastlanmamıştır (Jelenchick ve diğerleri, 2012). Gloss'un 2004'te 7. ve 10. sınıf arasındaki 261 Amerikalı ergen öğrenci üzerinde yaptığı bir araştırmada da internet kullanımı ve depresyon arasında anlamlı bir ilişki belirlenmemiştir (Gross, 2004).

Jackson ve diğerlerinin 2011 senesinde ortalama yaşı 12 olan 482 Amerikalı ergen üzerinde yaptığı bir araştırmada ise internet kullanımı ve bilgisayar oyunu oynama ile akademik performans ve sosyal kendine güven arasında ilişki aranmıştır. Buna göre internet kullanımının çocukların okuma yeteneklerini ve kendine güvenlerini geliştirdiği görülmüştür. Bilgisayar oyunları oynama ile akademik başarı arasında ise ters bir ilişki bulunmuştur. Ayrıca bilgisayar oyunlarının ergenlerin kendine güvenlerini düşürdüğü de altı çizilmiştir (Jackson ve diğerleri, 2011).

Tayvan'da 2007 senesinde yapılan bir araştırma ise 1708 lise öğrencisini kapsamıştır ve bunlardan 236'sında (% 13,8) internet bağımlılığı keşfedilmiştir. Buna göre internet bağımlılığı davranışını sergileyen, bağımlı olmayanlara göre daha düşük akademik başarı ile daha kötü öğretmen ve ebeveyn ilişkileri göstermiştir (Yang ve Tung, 2007).

Yine Tayvan'da 2009 senesinde yapılan bir araştırmaya 9405 ergen katılmıştır. Araştırma katılımcıların internet aktiviteleri, internet bağımlılık değerleri ve saldırgan davranışları arasında bir ilişki aramaktadır. Araştırma ayrıca şiddet içeren televizyon programları izleme gibi bazı aktivitelerin etkileri de dışarıda bırakılacak şekilde düzenlenmiştir. Buna göre internet bağımlısı olarak belirlenen ergenlerin daha çok saldırgan davranışlar sergilediği gözlemlenmiş ve bu oranlar ergenin yaşı küçüldükçe artmıştır. Çevrimiçi sohbet, porno içerikli internet kullanımı ve çevrimiçi oyun kavramlarının tamamı ile saldırgan davranışlar arasında anlamlı ilişkiler bulunmuştur (Ko ve diğerleri, 2009).

Hollanda'da 2009 senesinde yapılan bir araştırmada ortalama yaşı 15 olan 307 ergen bir sene boyunca internet kullanımı açısından gözlemlenmiştir. Buna göre interneti sadece iletişim

amaçlı kullanan ergenlerde depresyon düşükken, interneti iletişim dışındaki amaçlarla kullanan ergenlerde depresyon oranları yüksek bulunmuş ve bunun yanında sosyal anksiyete keşfedilmiştir (Selfhout ve diğerleri, 2009).

Wallenius ve diğerlerinin 2009'da Finlandiya'da yaptığı bir araştırmada ise yaşları 12 ile 18 arasında değişen 6761 ergen üzerinde yapılan araştırmada 4085'inin bilgisayar oyunu oynadığı keşfedilmiştir. Buna göre ergenler bilgisayar oyunu oynama nedenlerini ikiye ayırmıştır; araç olarak (öğrenme, yetenek geliştirme, farklı tecrübeler edinme) ve amaç olarak (zaman geçirme, eğlenme, rahatlama, günlük olaylardan kaçma, dertlerini unutma). Buna göre oyunları araç olarak oynayanlarda daha iyi okul notları ve yetişkin ilişkileri varken, oyunları amaç olarak oynayanların okul performanslarında düşüş, uyku saatlerinde düzensizlik ve yetişkinlerle olan ilişkilerinde bozulma keşfedilmiştir (Wallenius ve diğerleri, 2009).

Holtz ve Appel'in 2011 yılında 10 ile 14 yaş arasında 205 ergen üzerinde yaptığı bir çalışmada ise farklı ilginç sonuçlar vardır. Buna göre çevrimiçi oyun oynama, iletişim amaçlı internet kullanımı ve "Birinci Şahıs Nişancılık" (FPS) oyunları oynama dış davranış bozukluklarının (agresyon/saldırganlık) habercisiyken, çevrimiçi rol-yapma oyunları oynama iç davranış bozukluklarının (içe kapanma, anksiyete) habercisi olarak tespit edilmiştir (Holtz ve Appel, 2011).

Quaiser-Pohl ve diğerlerinin 2006'da Almanya'da ortalama yaşı 14,67 olan 861 öğrenci üzerinde yaptıkları bir araştırma, öğrencilerin oynadıkları oyunlar ve mental-rotasyon özellikleri arasında ilişki aramaktaydı. Buna göre ergenler üç bölüme ayrılmıştır; "oyun oynamayanlar", "aksiyon-ve-simülasyon oyunları oynayanlar" ve "zeka-ve-yetenek oyunları oynayanlar". Kızların daha çok "oyun oynamayanlar" ve "zeka-ve-yetenek oyunları oynayanlar" arasında olduğu keşfedilmiştir. Erkekler ise daha çok "aksiyon-ve-simülasyon oyunları oynayanlar" arasındadır. Erkeklerin mental-rotasyon testinde (MRT) ortalamada kızlardan daha iyi sonuçlar elde etmiştir, erkekler arasında ise "oyun oynamayanlar" daha düşük sonuçlar almıştır. Kızlar arasında ise "oyun oynamayanlar" ile oynayanlar arasında anlamlı sonuç farkları görülmemiştir (Quaiser-Pohl ve diğerleri, 2006).

Çin'de 2007'de yapılan bir araştırma ise yaşları 12 ile 18 arasında değişen 2620 ergeni kapsamaktadır. Bu ergenler arasından 64'ü internet bağımlılığı semptomları göstermiştir. Bu ergenlerin araştırma sonuçları ile diğer ergenlerin araştırma sonuçları karşılaştırıldığında internet bağımlısı olan ergenlerin daha güdüsel davrandıkları, kontrollü olmadıkları ve değişik eş zamanlı psikiyatrik bozukluklar gösterdikleri gözlemlenmiştir (Cao ve diğerleri, 2007).

Kim ve diğçerlerinin 2008'de Güney Kore'de yaptıđı bir çalıřma ise bu iliřki arayıřında ters yönden bir bakıř sergilenmiřtir. Ortalama yařı 21,3 olan 1471 online oyuncu üzerinde yapılan çalıřmada agresyon (saldırđanlık) ve narsistik kiřilik bozukluđu göstergesi olan kiřilerin çevrimiçi oyunlara bađımlılık göstermeye yatkın olduđu belirlenmiřtir. Buna göre agresyon oyun oynamanın bir sonucu olarak deđil, oyun bađımlılıđu agresyona yatkınlıđın bir sonucu olarak önerilmiřtir (Kim ve diğçerleri, 2008)

3. BÖLÜM

KAVRAMSAL VE KURAMSAL TEMELLER

Bu bölümde bu çalışmanın üzerine kurulu olduğu bazı kavramlar tartışılacak ve açıklanacaktır. Bu kavramlar arasında ergenlik, internet, internet kullanımı, oyunun tarihçesi, bilgisayar oyunları, facebook, depresyon ve akademik başarıdır.

3.1. Depresyon

Depresyon oldukça derin ve dallanan bir konu başlığıdır. Bu nedenle burada depresyonun çok genel bir tanımı yapılacak ancak devamında ayrıntıları ile değil ergenler özelinde ele alınacaktır. Her ne kadar bölüm 3.2’de ergenlik tanımı yapılırken artık depresyon gibi ergenliğin negatif etkileri üzerine odaklanılmadığı anlatılacak olsa da, ergenlik ve depresyon arasında bu çalışmayı ilgilendiren sonuçları olan araştırmalar ve çalışmalar vardır.

Depresyon düşük bir moral halidir ve depresyondaki kişiler harekete geçmeyi ertelerler. Depresyon kişilerin düşüncelerini, davranışlarını, duygularını ve genel olarak iyi hissetmesini engeller (Salmans, 1995).

Thapar, Collishaw, Pine ve Thapar’ın Amerikan Psikiyatri Derneği’nin (APA) yayınladığını *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-IV-TR) ve Dünya Sağlık Örgütü’nün (WHO) yayınladığı *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems* (ICD-10) yayınlarından derlediği depresyonun semptomları ve ilintili semptomları şunlardır (Thapar ve diğerleri, 2012; APA, 2000; WHO, 2004);

Çekirdek semptomlar (en az ikisi mevcut olmalıdır)

- Günün çoğunda hemen hemen her gün süregelen bir depresif ruh hali
- Etkinliklere ilgi ve zevk kaybı
- Düşük enerji veya yorgunluğa karşı artmış duyarlılık

İlişkili semptomlar

- Güven veya benlik saygısı kaybı
- Kendini suçlama veya aşırı uygunsuz ve mantıksız suçluluk duyguları
- Tekrarlayan ölüm veya intihar düşünceleri, ya da herhangi bir intihar davranışı
- Düşünmek ya da konsantrasyonda güçlük
- Psikomotor aktivite, ajitasyon veya retardasyon değişimleri
- Uyku düzensizlikleri
- Kişinin ağırlığında gelen değişiklik ile iştah değişimleri

Bu belirtilerden en azından dördünün iki hafta boyunca devam etmesi halinde hafif depresif dönem, altısının devam etmesi halinde orta derecede depresif dönem ve sekizinin devam etmesi halinde ciddi depresif dönem tanısı konur. Depresyon mutlaka psikiyatrik bir durum olmak zorunda değildir. Kişi hayatta başına gelen bir olay veya olaylardan dolayı bu hale gelebileceği gibi bir başka hastalığın ya da kullandığı ilacın yan etkisi olarak da gelebilir.

Ergenlerde depresyon sık görülen bir kavramdır. Depresyonun ortaya çıkmaması ya da tedavisi için ergenlerin sosyal becerilerinin artırılması, kimlik oluşumunun desteklenmesi ve sosyal destek sağlanması gerekmektedir (Hauenstein, 2003).

Türkiye’de yapılan bazı poliklinik araştırmalarda ergenlerdeki depresyon tanısı oranları göz önüne konmuştur. Örneğin Durukan ve diğerlerinin GATA Çocuk Ruh Sağlığı Hastalıkları Anabilim Dalı Polikliniği’nde Ocak 2009 ve Haziran 2009 arasında yaptıkları 538 ergen hasta üzerindeki araştırmada tanıların % 5,2’si depresyon olarak belirlenmiştir (Durukan ve diğerleri, 2011).

Benzer bir başka çalışmada Çelik ve diğerleri 2004-2005 yılları arasında Çukurova Üniversitesi Çocuk ve Ergen Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı’nda tedavi edilen ergenlerin psikiyatrik tanılarını araştırmıştır. Çalışmanın kapsadığı 297 ergen arasında Çocukluk Depresyon Ölçeği ile tespit edilen Duygudurum Bozuklukları tanılarının % 10,1’i olarak belirlenmiştir (Çelik ve diğerleri, 2009).

3.2. Ergenlik

Ergenlik anlamına gelen *adolescence* terimi bilimsel olarak ilk kez onbeşinci yüzyılda kullanılmıştır. Terim Latince büyüme, olgunlaşmak anlamına gelen *adolescere* kelimesinden türetilmiştir (Muuss, 1990).

Steinberg ve Lerner'a göre ergenlik çalışmalarının tarihi iç içe geçmiş üç yaklaşımdan oluşur (Steinberg ve Lerner, 2004);

- 1904'te G. Stanley Hall'un iki ciltlik *Adolescence* kitabı ile başlayan ve ergenliğin evrimsel (Darwinci) yönünü inceleyen çalışmalar,
- 1970'lerden itibaren ergenliği doğal ontogenetik bir laboratuvar olduğu yönündeki yaklaşımdan doğan ve ergenliği kişinin gelişimi için bir anahtar olarak gören çalışmalar ve,
- 1990'lardan itibaren doğan uygulamalı gelişim bilimleri ve Pozitif Genç Gelişimi (PYD – Positive Youth Development) perspektifinden yapılan çalışmalar.

Ergenlikle ilgili birçok tanımlama yapılmıştır ve yapılmaya devam edilecektir. Geleneksel görüş ergenliği çatışmalı, bunalımlı, sıkıntılı ve sorunlu bir dönem olarak tanımlamayı yeğlemiştir. Bu bağlamda ergenlik ile ilgili araştırmalar ve çalışmalar da ergenliğin negatif yönlerine odaklanmıştır.

Örneğin intihar davranışının ergenler arasında önemli ölüm nedenlerinden biri olduğu tespit edilmiş ve bunun engellenmesi üzerine çalışmalar yapılmıştır (Siyez, 2005). Bir diğer çalışmada ergenlik döneminde pek çok duygusal, ruhsal ve davranışsal sorunun ve buna bağlı stres etkenlerinin oluştuğu gözlemlenmiş ve bu stresin engellenmesi üzerinde yöntemler belirlenmiştir (Basut, 2006).

Ergenlik Sırasındaki Sağlık ve Gelişim Riskleri kitabında ergenleri bekleyen bazı tehlikeler şu başlıklar altında verilmiştir (Schulenberg ve diğerleri, 1997);

- Kendine dönük büyüme algısı
- Riskli kararlar alma eğilimi
- Aile ilişkilerinin değişmesi
- Yaşdaş ilişkilerinin değişmesi

- Cinsellik ve cinsel kimlik oluşması
- Erken çocuk sahibi olma
- Okul değişimi
- Yarı zamanlı iş tecrübeleri
- Aşırı alkol alımı
- Etnik ve ırksal kimlikler
- Din ve ergen davranışları üzerinde etkileri

Ancak son yıllardaki yaklaşımlar ve araştırmalar bunu tersine çevirmektedir. Olumsuzla yapılan vurguların yerine olumlu tutumlar ve ilişkiler ayrıntılı olarak araştırılmaktadır. Ergenliğin olumlu yönlerine yapılan bir araştırmada, çocukluktan ergenliğe geçiş ve ergenliğin yaşanması süreçlerinin pozitif geçirilebileceği ve bu şekilde kişinin uzun vadedeki kendisine yönelik sağlık algısının daha iyi olduğu gözlemlenmiştir (Hoyt ve diğerleri, 2012).

Bu bağlamda aşağıdaki tanımlamalar bu çalışma kapsamında ergenlik kavramını en iyi açıklayanlar olarak benimsenmiştir.

“Ergenlik (adolescence) çocukluktan yetişkinliğe geçiş dönemi olarak tanımlanır. Yaş sınırları çok açık bir şekilde belirlenmez, ancak bu süre kabaca 12 yaşından 10’lu yaşların sonuna, fiziksel gelişiminin neredeyse tamamlandığı bir döneme kadar sürer. Bu dönemde genç insan cinsel olgunluğa ulaşır ve aileden ayrı bir birey olarak kendi kimliğini kazanır.” (Atkinson ve diğerleri, 2008: 108)

“Ergenlik değişim demektir. Ergenlik ‘başkalaşım’ (metamorphose) ve ‘dönüşüm’ (mutation) demektir.” (Parman, 2000)

3.3. İnternet

İnternet’in temelleri Massachusetts Teknoloji Enstitüsü’nde (MIT) 1962 senesinde yapılan çalışmalara dayanmaktadır (Leiner ve diğerleri, 2001). Aynı kaynağa göre internetin erken zamanlarda kullanılan ve zaman içinde evrilen isimleri; DARPA ve ARPANET’tir.

İnternet'in ilk resmi tanımı 1995 yılında Amerika'da Federal Ağ Konseyi (FNC – Federal Networking Council) tarafından yapılmıştır. Buna göre internet şu şekilde tanımlanmıştır;

“İnternet şu özellikleri taşıyan global bir bilgi sistemidir – (i) Global ve benzersiz İnternet Protokolleri (IP) ya da devamları, ile lojik bir şekilde adreslenmiş bir evrendir; (ii) İletim Kontrol Protokolleri/İnternet Protokolleri (TCP/IP) ya da devamları, ile iletişim kurulmasını sağlar; (iii) özel ya da genele açık yüksek seviye iletişim ve yapılanma servisleri verir.” (NITRD, 1995)

İnternet fazlasıyla önemli bir sosyal ve iletişim aracıdır ve hem evdeki hem de işyerlerindeki günlük hayatımızı etkilemektedir (Yellowlees ve Marks, 2007). Türkiye’de internet kullanımı ile ilgili yapılan ve TÜBİTAK-SOBAG (Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu - Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Grubu) verilerini kullanan bir araştırmada Türkiye’deki internet kullanıcılarının içerik üretmedikleri, interneti pasif kullandıkları (internet sitesi dolaşmak, e-posta gönderip almak, haber okumak, günce takip etmek, vb) ve sosyal ağları takip ettiklerini ortaya koymuştur (Özçetin ve diğerleri, 2012).

Türkiye’de internet denince akla gelen önemli kavramlardan biri de “internet kafeler”dir. İnternet kafeler Türkiye’de internetin gelişmesinde önemli bir rol oynamıştır. Buna rağmen gençler ve çocuklar için yararlı mı yoksa zararlı mı ortamlar olup olmadıkları tartışma halindedir. Bununla ilgili yapılan çalışmalarda farklı görüşler sunulmaktadır ancak ortak görüş internet kafelerin varlığının daha etkin ve verimli kullanılması yönündedir (Binark ve Sütçü, 2008; Aktaş, 2006).

3.4. İnternet Kullanımı

İnternetin bu çalışma kapsamını ilgilendiren yönleri şunlardır;

- İnternetin gençler tarafından problemlili kullanımları
- İnternetin gençler ve ergenler üzerinde bağımlılık yaratabilmesi
- İnternette gençlerin pozitif olarak yararlanıp yararlanamadığı

İnternetin problemlili kullanımları üzerinde araştırmalar vardır. Örneğin 411 üniversite öğrencisinin problemlili internet kullanım düzeyleri ve internet sayesinde kazandıkları iletişim

becerileri hakkındaki algıları üzerinde yapılan bir arařtırmada interneti “eđlenmek” ve “tanımadığı kişilerle sosyal ilişkiler kurmak” için kullananların internet kullanımı, “bilgi edinmek” için kullananların internet kullanımından daha problemlili bulunmuřtur (Ceyhan, 2011).

Daha önce ayrıntılı olarak bahsedilen İzmir ili Çeřme ilçesinde 9., 10., 11. ve 12. sınıf 700 öğrenci üzerinde yapılan çalışmada ergenlerdeki internet bağımlılığı incelenmiştir (Esen ve Siyez, 2011). Bu araştırma sonucunda internet bağımlılığı ve yalnızlık ölçeđi arasında pozitif, internet bağımlılığı ve aileden algılanan sosyal destek arasında negatif ilişkiler tespit edilmiştir.

Paralel olarak bir başka çalışmada internet bağımlılığı ile ergenlerdeki kimlik kazanma sürecinin ilintili olabileceđi, ergenlerin gelişimsel ihtiyaçlarının, sađlıksız ve problemlili internet kullanımına yol açabileceđi önerilmiştir (Ceyhan, 2008). 365 lise öğrencisi üzerinde yapılan bir diđer arařtırmada ise internet bağımlılığı ve bilgisayar oyun bağımlılıđının utangaçlık ile ilişkisi olduđu belirlenmiştir (Ayas, 2012).

Her ne kadar çalışma içinde bir ölçüm içermese de gençler açısından bahsedilmesi gereken bir konu da internetten alınan bilgilerin güvenilirliđidir. Gittikçe daha fazla insanın internetten bilgi aldıđı bu dönemde internetteki bilgilerin güvenilirliđi ile ilgili sorunlar da önem kazanmıştır (Vedder ve Wachbroit, 2003).

3.5. Oyun

Oyunlarla ilgili ilk tanımlardan birini Plato’nun yaptıđını görüyoruz. Plato’ya göre oyunlar ikiye ayrılır; *Ludus* ve *Paidia*. *Ludus* kuralları belli, kazanma şartları ve bir amacı olan aktivitelerdir. Oyuncular kuralları öğrenerek oyunun bir parçası olabilirler (Herman ve diđerleri, 2005). *Paidia* ise herhangi bir amacı ya da hedefi olmayan, spontan aktivitelerdir.

Oyun çok geniş açılımları olan insani bir kavramdır. Johan Huizinga’nın *Homo Ludens* kitabında oyun kavramı şöyle anlatılmıştır;

“Oynamanın özelliklerini özetlemek gerekirse, oynamayı ‘ciddi olmadıđı’ için bilinçli olarak ‘sıradan’ hayatın dışında duran ancak kişiyi yoğun ve tam bir şekilde içine çeken özgür bir aktivitedir. Herhangi bir maddesel kazanımla ilişkisi olmayan bir aktivitedir ve bu aktiviteden bir gelir elde etmek mümkün değildir. Önceden belirlenmiş kurallarla ve düzenli

bir şekilde kendi zaman ve mekânının sınırları içinde ilerler. Oynamak sosyal grupların oluşmasına neden olur ve bu gruplar kendi çevrelerini sınırlarla çevirerek dış dünyadan farklarının altını rollere bürünerek ya da başka şekillerle de çizer.” (Huizinga, 1949, s. 13)

Caillois’e göre oyunlar özgür ve gönüllü aktivitelerdir. Amaçları neşe ve eğlence duymaktır. Eğer birine bir aktivite zorla yaptırılıyorsa, bu aktivite oyun olmaktan çıkar. Keza oyuncunun oyuna kendini istekle adanması ve zamanını ayırmayı kendisi seçmesi gerekir (Caillois, 1961).

Rogers’a göre Caillois’in tarif ettiği oyun kavramı şu dört ana başlıkta toplanabilir (Rogers, 2006);

- Agon – yarışma üzerine olan oyunlar,
- Alea - şans oyunları,
- Mimicry - rol yapma üzerine kurulan oyunlar ve
- Ilinx – insan algısını değiştiren oyunlar.

Çeşitli oyunlar bunların karışımından da oluşabilir. Mesela “briç” agon ve alea karışımı bir oyunken, “sessiz sinema” ilinx ve mimicry birleştiren bir oyun olabilir.

İnsanlar yaşamlarının ilk yıllarından itibaren oyunlara bir yatkınlık gösterirler. Örneğin yapılan bir araştırmada 18 aylık bebeklerin ilk üç ay, 3-9 ay ve 9-18 ay arasındaki oyun kavramaları, nesnelere oyun açısından yaklaşımları ve çevresindeki kişilerle oyun üzerinden ilişki kurma özellikleri incelenmiştir (Çiftçiabaşı, 2004). Bu çalışmada oyunların insanların ömrünün ilk 18 ayında bile kişilik oluşumu açısından çok önemli olduğunu göstermektedir.

Oyun kavramı günümüzde hızla değişmekte ve gelişmektedir. Türkiye’de 30 büyük ebeveyn ve 30 torunu üzerinde yapılan bir araştırmada çocukların oyun oynama hakkı üzerindeki algıların ve oyuncak kültürünün, ailelerin ekonomik durumlarına ve ebeveynlerinin algılarına bağlı olarak iki kuşak üzerinde bile fazlası ile değişikliğe uğradığını göstermiştir (Lindberg, 2012).

Aynı şekilde yeni yaklaşımlar, küreselleşmenin ve çok uluslu şirketlerin oluşturduğu liberal ekonomik ortamın çocuk kültürü, oyun ve oyuncak endüstrilerini ciddi biçimde değiştirdiği, çocuğun tüketici, oyun ve oyuncakların ise meta halini aldığı yönünde eleştiriler de getirmektedir (Sormaz ve Yüksel, 2012). Son birkaç nesilde oyun oynamanın zaman ve

mekan kavramı da deęişmiştir. Daha önceden sokakta ya da dışarıda, fiziksel olarak bir araya gelerek yapılan oyun aktivitesi, bilgisayar ve internetin yaygınlaşmasının ardından kapalı alanlara ya da çevrimiçi ortamlara taşınmıştır (Mezkit, 2012).

Yakın zamanda yapılan bir başka araştırmada ise Türkiye’deki çocukların artık oyun kavramından anladığı kavramların aşağıdaki şekilde olduğu ortaya konulmuştur (Arslan ve diğerleri, 2010);

- Bilgisayar oyunları
- Zeka oyunları
- Atari oyunları
- Çocuk oyunları

Buna karşın çocukların geleneksel açık alan oyunlarını bilmedikleri, güreş, cirit gibi aktiviteleri oyun saymadıkları gözlemlenmiştir.

Oyunların bir diğer önemi de çocuklar için öğrenme konusunda sağladığı kolaylıklardır. Oyun ve eğitim arasındaki ilişkinin araştırılması geçtiğimiz yüzyılın ortalarına denk gelmektedir. Örneğin Simmel 1950’lerde oyun ve oynama kavramı ile önemli yaşamsal durumların ya da problemlerin simüle edilerek nesillere öğretildiğini ve bu şekilde herhangi bir anda bir toplumun durumunun da gözler önüne serildiğini belirtmiştir (Simmel, 1950).

Moore ve Anderson’a göre de oyunlar halk kültürünün bir uzantısıdır ve gelecek nesillerde halk kültürünü ve modellerini öğreten kavramlardır (Moore ve Anderson, 1962). Piaget ise oyunların çocukların entelektüel ve ahlaki öğrenmelerinde ve gelişimlerinde önemli bir ölçüt olduğunu belirtmiştir (Piaget, 1962).

Türkiye’ye ve günümüze dönersek, ülkemizde de son zamanlarda yapılan çeşitli araştırmalarda oyun aktivitelerinin öğrenme üzerindeki pozitif etkisi gözler önüne serilmektedir. Örneğin kukla, drama, gösteri deneyi, yarışma ve eğlenceli oyun etkinlikleri ile ilkokul öğrencilerinin Fen Bilimleri öğrenmelerinin (Bulunuz, 2012), Yabancı Dil öğrenmelerinin (Yolageldili ve Arıkan, 2011) ve Hayat Bilgisi öğrenmelerinin (Hanbaba ve Bektaş, 2012) kolaylaştığı gözlenmiş ve ispatlanmıştır.

3.6. Bilgisayar Oyunları

Dijital oyunlar ve Atari oyunları da denen bilgisayar oyunlarının temelleri 1950'li yılların sonlarına dayanmaktadır. Wolf'a göre ilk bilgisayar oyunu William Higinbotham'ın Brookhaven Laboratuvarlarında 1958'de gerçekleştirdiği *Tennis for Two* isimli gösteri sayılabilir. Ancak bir ürün olarak ilk bilgisayar oyunu 1961'de Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nde (MIT) yazılan *Spacewar!*'dur (Wolf, 2008).

Bu tarihten itibaren bilgisayar oyunları hem bir sektör hem de bir kültür ürünü olarak hızla popülerlik kazanmıştır. PriceWaterhouseCoopers'in her sene süregelen PwC Tüketici Bilgi Serisi araştırmalarının 2012 ayağına göre dünya çapında 620 kişi üzerinde yapılan bir araştırmada günümüz insanının televizyon, bilgisayar, tablet ve akıllı telefon cihazları üzerinden en fazla yaptığı aktivitenin oyun oynamak olduğunu göstermiştir (PwC, 2012).

Bu çalışmaya göre insanlar aşağıdaki ortamlarda oyun oynamaktadır;

- Atari salonlarındaki oyun makineleri (Arcade)
- Oyun konsolları (Playstation, X-Box, Wii, vb)
- El konsolları (GameBoy, Nintendo DS, Playstation Vita, vb)
- Mobil telefonlar
- Mobil bilgisayarlar ve tabletler
- Çevrimiçi tarayıcılar üzerinden
- Evdeki kişisel bilgisayarlar

Günümüzde gelinen bu ortam çeşitliliği sonucunda bilgisayar oyunu türleri de ciddi bir çeşitlenme kazanmıştır. Bilgisayar oyun janeleri hakkında en güncel kaynak olarak Wikipedia'nın sürekli güncellenen *Video Game Genres* sayfası gösterilebilir (Wikipedia, b.t.). Bu sayfaya göre güncel bilgisayar oyun türleri şunlardır;

- Aksiyon (Action)
 - Top ve raket (Ball and paddle)
 - Kavga ve vurdu-kırdı (Beat'em up and hack and slash)

- Dövüş (Fighting)
- Labirent (Maze)
- Pinball
- Platform
- Nişancılık (Shooter)
 - Birinci Şahıs Nişancı (First-person shooter)
 - Çok oyunculu birinci şahıs nişancı (MMO FPS)
 - Basit silahlarla nişancı (Light gun shooter)
 - Hareket eden herşeyi vur (Shoot'em up)
 - Taktiksel nişancılık (Tactical shooter)
 - Patikası çizilmiş nişancılık (Rail shooter)
 - Üçüncü Şahıs Nişancı (Third-person shooter)
- Aksiyon-macera (Action-adventure)
 - Gizlilik (Stealth)
 - Hayatta kalma-korku (Survival horror)
- Macera (Adventure)
 - 3D
 - Metin (Text)
 - Grafik (Graphic)
 - Görsel romanlar (Visual novels)
- Rol-yapma (Role-playing)
 - Batı ya da Japon rol yapma oyunları (WRPG ve JRPG)
 - Fantastik rol yapma oyunlar (FRPG)

- Açık dünya (Sandbox)
- Aksiyon rol yapma oyunları (Action)
- Çok oyunculu rol yapma oyunları (MMORPG)
- Rogue-benzeri (Rogue)
- Taktiksel rol yapma oyunları (Tactical)
- Simülasyon (Simulation)
 - İnşa ve yönetim (Construction and management)
 - Hayat simülasyonu (Life simulation)
 - Araç simülasyonu (Vehicle simulation)
- Strateji (Strategy)
 - 4X – Keşfet, genişle, kullan ve yoket
 - Topçu (Artillery)
 - Gerçek-zamanlı strateji (Real-time strategy)
 - Gerçek-zamanlı taktik (Real-time tactics)
 - Kule savunma (Tower defense)
 - Tur-bazlı strateji (Turn-based strategy)
 - Tur-bazlı taktiksel (Turn-based tactics)
 - Savaş oyunu (Wargame)
- Diğer
 - Atari makineleri (Arcade)
 - Müzik oyunları (Music)
 - Parti oyunları (Party)
 - Programlama oyunları (Programming)

- Bulmaca oyunları (Puzzle)
- Spor oyunları (Sports)
- Bilgi oyunları (Trivia)
- Kart ve Kutu oyunları (Card & Board)

Bunun dışında aynı kaynakta bilgisayar oyunları için amacına göre bir tür listesi önerisi de sunulmaktadır;

- Yetişkinlere yönelik bilgisayar oyunları
- Reklam amaçlı bilgisayar oyunları
- Sanatsal bilgisayar oyunları
- Az vakit alan, gündelik bilgisayar oyunları
- Dini bilgisayar oyunları
- Eğitim amaçlı bilgisayar oyunları
- Elektronik spor amaçlı bilgisayar oyunları
- Egzersiz yaptıran bilgisayar oyunları
- Ciddi içerikli bilgisayar oyunları

Yaklaşık yarım yüzyıllık ömrünün içinde bilgisayar oyunları henüz son birkaç on sene içinde akademik ilgi çekmiş, hem medya hem de iletişim çalışmalarına dâhil olmuştur. Wolf'a göre;

“Hem film hem de televizyonun sanatsal bir ortam olarak kabul edilmesi zaman almıştı; ve tıpkı bunun gibi video oyunları da, varlıklarının kırk, ticari endüstri olmalarının otuz sene ardından, akademik camiada sanatsal bir ortam olarak yavaş yavaş kabul görmektedir. Önce deneysel bir kavram olarak ortaya çıkan, daha sonraları bir oyuncağa dönüşen video oyunlarının bir kitlesel tüketim aracı olması son on yılda gerçekleşmiştir.” (Wolf, 2001, s. 13)

Bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerinde olan etkisi tartışmalı bir konudur. Özellikle oyunların şiddete eğilimi arttırdığı ya da şiddete karşı hissizleştirdiği yönündeki eleştiriler ağırlık basmaktadır. Burada görünüşe göre iki farklı taraf oluşmuştur. Bir tarafta yapılan

çalışmalar oyunlarla şiddet eğilimi arasında bulgular olduğunu söylerken diğer tarafta bu çalışmalarda ampirik verilerin yetersizliği ve tutarsızlığı ve metodolojik problemler eleştirilmektedir. Kısaca özetlemek gerekirse;

Oyunların şiddete yönelttiği ve şiddete karşı hissizleştirdiği yönündeki görüşler;

- Carnagey ve diğerleri şiddet içeren oyunları oynayan kişilerin, hemen ardından gerçek hayattan şiddet içeren görüntüler izlediğinde, oyun oynamamış kişilere göre daha az kalp atışı ve galvanik cilt tepkisi verdiğini bulmuştur (Carnagey ve diğerleri, 2007). Buna göre şiddet içeren bilgisayar oyunlarının şiddete karşı hissizleşme yarattığını önermektedirler.
- Bartholow ve diğerleri sürekli şiddet içerikli oyun oynayan deneklerde agresif davranışların da yükseldiği gözlemlemiştir (Bartholow ve diğerleri, 2005).
- Gentile ve diğerleri dört okula dağılmış 607 adet 8. ve 9. sınıf öğrenci üzerinde yaptıkları çalışmada çok uzun sürelerde şiddet içeren oyun oynayan ergenlerin öğretmenleri ile daha çok kavga ettiği, fiziksel kavgalara daha eğilimli olduğu ve akademik performanslarının daha düşük olduğunu gözlemlemiştir (Gentile ve diğerleri, 2004).

Oyunların şiddete yönelttiği ve şiddete karşı hissizleştirdiği yönünde yeterli delil olmadığı yönündeki görüşler;

- Dill ve Dill 2000'lerin başına kadar konu ile ilgili yapılan çalışmalarda tutarsız veriler ve metodolojik problemler olduğunu savunmaktadır (Dill ve Dill, 1999).
- Ferguson agresif davranışlarla ilgili yayınlarda önyargılar olduğunu ve agresyon (saldırganlık) ölçmeye yarayan metodların, sonuçları abartacak biçimde belirlendiğini savunmaktadır (Ferguson, 2007).
- Daha güncel bir yayınında Ferguson çalışmaların oyunlardaki şiddete odaklandığı ancak aksiyonun hızı, kontrollerin karışıklığı ve özellikle de rekabet kavramına hiç odaklanmadığını iddia etmiştir (Ferguson, 2013).
- Adachi ve Willoughby, oyunlarda agresif davranışları arttıranın oyunlardaki şiddet içeriği değil rekabet olduğunun altını çizmiştir (Adachi ve Willoughby, 2011).

Bilgisayar oyunlarının bu çalışmayı ilgilendiren ana yönlerinden biri de bilgisayar oyunları ile eğitimin ilişkisi olabilir. Bu ilişki ile ilgili hem yurt içi hem de yurt dışında yapılmış araştırmalar mevcuttur. Örneğin ilköğretim yedinci sınıflar üzerinde yapılan bir araştırmada oyun-tabanlı öğrenme ortamından öğrencilerin hoşlandığı, kaygılarının azaldığı, öğrenmelerine yardımcı olduğu tespit edilmiştir (Bayırtepe ve Tüzün, 2007).

Ayrıca Ankara'da bir ilköğretim okulunun 6. Sınıfında 24 öğrenci üzerinde 9 hafta boyunca yapılan bir araştırmada öğrencilerin eğitsel oyunları beğendikleri ve oyun ile eğitimin öğrendikleri ders üzerinde destekleyici ve motivasyon artırıcı etkileri bulunduğu gözlemlenmiştir (Bakar ve diğerleri, 2008). İlköğretim 4. ve 5. sınıflar üzerinde yapılan bir başka çalışmada matematiksel bir bilgisayar oyunu kullanılmasının öğrencileri motive ettiği ve oyundan matematik öğrenme konusunda başarı sağlandığı belirlenmiştir (Kula ve Erdem, 2005).

Yine benzer bir araştırmada Balıkesir ilindeki 176 ilköğretim öğrencisi için 2 adet matematik öğreten bilgisayar oyunu üretilmiş ve bunlar üzerinden çocukların matematik ve matematik öğrenmeye karşı tutumlarının değişip değişmediği gözlemlenmiştir. Sonuçta öğrencilerin hem matematik dersine hem de eğitsel bilgisayar oyunlarına karşı pozitif tutumlar geliştirdiği ortaya çıkmıştır (Çankaya ve Karemete, 2008).

Bilgisayar oyunlarının özelliklerini toplamak gerekirse Attewell ve Savill-Smith'in Prensky'nin *Digital Game-Based Learning* kitabından adapte ederek uyarladığı, bilgisayar oyunlarının karakteristikleri ve bunların sonuçlarını veren şu listeye bakılabilir (Attewell ve Savill-Smith, 2003; Prensky, 2001);

- Eğlence: Keyif alma
- Oynama: Yoğun ve istekli bir dahil olma durumu
- Kurallar: Yapısallık
- Amaçlar: Motivasyon
- Etkileşim: Aktivite
- Sonuç ve geri bildirim: Öğrenme
- Adaptasyon: Akış

- Kazanma: Ego tatmini
- Rekabet / zorluk ve rakipler: Adrenalin
- Problem çözme: Yaratıcılık
- İnteraksiyon: Sosyalleşme
- Rezentasyon ve hikaye: Duygular

3.7. Facebook

Facebook Şubat 2004'te Harvard Üniversitesi'nden Mark Zuckerberg ve oda arkadaşları Eduardo Saverin, Andrew McCollum, Dustin Moskovitz ve Chris Hughes tarafından kurulmuştur (Carlson, 2010). Sitenin ilk amacı Harvard Üniversitesi öğrencilerini bir araya getirmektir ancak zamanla herkese açık bir hale gelmiştir.

Eylül 2012 itibarı ile sitenin aktif bir milyar kullanıcısı vardır (Wall Street Journal, 2012). Yine Eylül 2012 itibarı ile facebook kullanımı arasında Türkiye 31 milyon 703 bin 620 kullanıcı ile dünya genelinde 7. sırada yer alırken Avrupa'da 2. sırada yer almaktadır (Connected, 2012).

Kullanıcılar siteyi yedi farklı amaçla kullanmaktadır (Joinson, 2008). Bunlar şu şekildedir;

- Sosyal bağlantılar yaratma ya da koruma
- Paylaşılan kimlik özelliklerini takip etme
- İçerik üretme ve takip etme
- Sosyal araştırma yapma
- Sosyal ağ içinde dolaşma
- Durumunu güncelleyerek, paylaşma

Zhao ve diğerlerine göre sitede yaratılan kimlikler farklı bir kimlik kurma sürecinden geçmektedir. Buna göre facebook kimlikleri internetteki anonim ortamlarda ortaya çıkan (gerçek isimlerin ve kimliklerin belli olmadığı sohbet odaları gibi) "içten kimlik" ya da diğer

insanlarla yüz yüze ortaya çıkan “gerçek kimliğe” benzememektedir. Facebook’ta yaratılan kimlikler sosyal olarak yüksek derecede aktif ve çekici olarak oluşmaktadır ancak bunlar gerçek hayatta vücut bulamamaktadırlar (Zhao ve diğerleri, 2008).

Türkiye’de 486 üniversite öğrencisi üzerinde yapılan bir araştırmaya göre ise Facebook kullanımını % 36,6 oranla kişiler üzerinde kullanımdan kaynaklanan sorunlara yol açmaktadır. Ayrıca Türkiye’deki kullanıcılar arasında siteyi güvensiz bulan ve hesaplarını iptal ettirmeyi düşünenlerin sayısı da oldukça fazladır (Göker ve diğerler, 2010).

3.8. Akademik Başarı

Ülkemizdeki sınav sistemi nedeni ile akademik başarı çocukların geleceği üzerinde önemli rol oynayan bir etken olarak görünmektedir. Velilerin sık sık dile getirdiği en büyük kaygılarından biri çocuklarının akademik başarılarını düşürecek etkenlerle karşılaşmasıdır. Bilgisayar, internet kullanımı ve bilgisayar oyunları bu etkenler listesinde üst sıralarda yer almaktadır.

Emes’e göre bilgisayar oyunu oynama ve akademik performans arasında neden-sonuç ilişkisine dayalı bir bağ yoktur. Bu alandaki araştırma sayısı oldukça düşüktür ve var olan sonuçlar da az ve birbiri ile çelişkilidir (Emes, 1997).

İki farklı çalışmada Walsh ve Benton bilgisayar oyunları ve akademik başarı arasındaki ilişkide farklı bir noktaya parmak basmışlardır. Onlara göre bilgisayar oyunu oynamak ya da televizyon seyretmek gibi geri dönüşü ve ödüllendirmesi hemen anında olan aktivitelere alışan yeni nesil, okumak ya da ders çalışmak gibi geri dönüşü ve ödüllendirmesi uzun süreye yayılan aktiviteleri anlamakta zorluk çekmektedir (Benton, 1995; Walsh, 2002).

Ancak bu konudaki bütün görüşler negatif değildir. Örneğin Pillay şunları belirtmiştir (Pillay, 2002);

“[Bilgisayar oyunu oynamak] çocukların bilgisayar-temelli eğitim performanslarını artırabilir. Ancak bu öğrenme fazında oynanan oyun türlerinin etkilerine bağlıdır. Doğrusal etki-ve-tepki oyunları stratejik kararlar-sonuçlar analizlerini kuvvetlendirirken, macera oyunları sonuç çıkarma ve proaktif düşünmeyi kuvvetlendirir.”

Prensky'nin önceden bahsedilen çalışmasında, bilgisayar oyunları ile büyüyen neslin 10 özelliği keşfedilmiştir (Prensky, 2001);

- Geleneksel hız yerine ani hız
- Doğrusal düşünme yerine paralel düşünme
- Metin yatkınlığı yerine grafik yatkınlığı
- Adım adım ilerleme yerine rastgele adımlar
- Tek başına kalma yerine iletişim
- Pasif yerine aktif
- Çalışma yerine oynama
- Sabır yerine hemen geri dönüş isteği
- Gerçeklik yerine fantezi
- Teknoloji-düşmanlığı yerine teknoloji dostluğu

4. BÖLÜM

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yapılmasında izlenen yöntem anlatılmaktadır. Yöntemde sırasıyla araştırmanın modeli, örnekleme, kullanılan testler ve veri toplama ve işleme süreci yer alacaktır.

4.1. Araştırma Modeli

Bu araştırma ergenlerin depresyon düzeylerinin internet kullanım amaçları ve akademik başarı açısından incelemek amacıyla ile genel tarama modellerinden ilişkisel tarama türünde tasarlanan ve uygulanan bir araştırmadır. Karasar'a göre; "Genel tarama modelleri, çok sayıda elemandan oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacı ile evrenin tümü ya da ondan alınacak bir grup, örnek ya da örneklem üzerinde yapılan tarama düzenlemeleridir." (Karasar, 2010, s. 79) Tarama modelleri, "geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlardır" (Karasar, 2010, s. 77). Bu modelde önemli olan, var olanı değiştirmeye kalkmadan gözlemleyebilmektedir. İlişkisel tarama modelleri, "iki ya da daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişim varlığını ve/veya derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modelleridir" (Karasar, 2010, s. 81).

4.2. Örneklem

Araştırmanın örnekleme grubu için İstanbul Beşiktaş ilçesindeki beş lise 2012-2013 öğretim yılı içinde seçilmiştir. Amaçlı (purposive) örneklem ile seçilen bu beş lise farklı öğretim sistemleri, farklı öğrenci demografisi ve farklı akademik başarı düzeyleri arasından belirlenmiştir. Amaçlı (purposive) örneklem gereği araştırmacı araştırmasını hayata geçirecek bir seri stratejik seçenekler yapar (Given, 2008). Örneklemesini seçerken araştırmasının amacı gereği kendi fikrini ve yargısını kullanır.

Seçilen liseler aşağıdaki gibidir;

- Beşiktaş Sakıp Sabancı Anadolu Lisesi
- Beşiktaş Etiler Otelcilik ve Turizm Meslek Lisesi
- Bingül Erdem Lisesi
- İSOV-DİNÇKÖK Teknik ve Endüstri Meslek Lisesi
- Beşiktaş Atatürk Anadolu Lisesi

Üç liseden ikişer, iki liseden birer adet 10., 11. ve 12. sınıf seçilmiştir. Böylece toplam 24 sınıf üzerinde araştırma uygulanmıştır. Araştırma sonucunda toplanan form sayısı 730'tur. Formların geçerliliği için aşağıdaki kriterler göz önüne alınmıştır;

- Öğrencinin her iki formu da (BİDOK ve BECK depresyon ölçeği) doldurmuş olması şarttır. Sadece birini doldurup diğerine yanıt vermemiş öğrencilerin formları geçersiz sayılmıştır.
- Öğrencinin her iki formu da (BİDOK ve BECK depresyon ölçeği) eksiksiz olarak doldurmuş olması şarttır. İçinde boş bırakılmış sorular ya da bölümlerin olduğu formlar geçersiz sayılmıştır.
- Öğrencinin herhangi bir form üzerinde (BİDOK ya da BECK depresyon ölçeği) formun okunmasını imkânsız kılan ya da bazı işaretler üzerinde soru işaretleri bırakan iz, karalama, ekstra yazı, vb. yapmaması gerekmektedir. Bu şekildeki formlar geçersiz sayılmıştır.

Sonuç olarak toplanan 730 form arasından yukarıdaki şartlara göre elemeler yapılmış ve son veri işleme ve değerlendirme sürecine sadece 663 form alınmıştır (% 90,82).

4.3. Veri İşleme Süreci

Verilerin toplanmasında oluşturulan BİDOK soru formu ve BECK depresyon ölçeği aracılığıyla hedeflenen öğrencilerle yüz yüze görüşmeler yapılmıştır. Yüz yüze anket metodunun tercih edilmesinin sebebi öğrencilerin soruları cevaplarken karşılaşılabilecek problemleri en aza indirmek ve veri kaybını önlemektir. Bu araştırmada kullanılacak soru

formu iki bölümden oluşmaktadır. Soru formunun ilk bölümünde (BİDOK) öğrencilerin bilgisayar kullanımı, internet kullanımı, facebook sahipliği ve demografik bilgilerine ilişkin araştırmacı tarafından hazırlanmış sorulara yer verilmiştir. İkinci bölümde ise 21 ifadeden oluşan BECK depresyon ölçeği ile öğrencilerin depresyon seviyeleri tespit edilecektir.

Çalışmanın uygulama kısmında verilerin analizi için SPSS 15,0 programı ve Microsoft Excel programı kullanılmıştır. Sonuçlar bölümünde ise ilk başta irdelenen konular ve demografik değişkenler bazında bilgiler verilmiştir, daha sonra ise ölçek puanlarından hesaplanan depresyon seviyesi bazı değişkenler açısından farklılık olup olmadığı uygun istatistiksel yöntemler aracılığıyla incelenmiştir. Son olarak elde edilen veriler araştırmanın hedefi çerçevesinde yorumlanmıştır.

4.4. Kullanılan Testler

Öğrencilere iki form birbirine zımbalanmış şekilde verilmiştir (BİDOK ve BECK depresyon ölçeği). Bu formlardan BİDOK olanının üzerinde öğrenciyi yanlış yönlendirmemek adına sadece KİŞİSEL BİLGİ FORMU yazmaktaydı. BECK depresyon ölçeği üzerindeyse sadece açıklamalar bulunuyordu.

Bu formların bir örneği bu çalışmaya ekler olarak konulmuştur;

- BİDOK – Ek 1.
- BECK Depresyon Ölçeği – Ek 2.

Kullanılan BECK Depresyon Ölçeği 1988 senesinde Nesrin Hisli tarafından geliştirilmiştir (Savaşır ve Şahin, 1997). Ölçeğin teknik değerlendirmesi, yani, çeviri notları, güvenirlik ve geçerlik bilgileri Savaşır ve Şahin tarafından aşağıdaki şekilde özetlenmiştir (Savaşır ve Şahin, 1997);

- *Çeviri güvenirliği*; 58 kız öğrenci üzerinde yapılan bir çalışmada envanterin Türkçe ve İngilizce formları arasındaki korelasyon katsayıları .81 ve .73 olarak ölçülmüş ve çevirinin güvenilir olduğuna karar verilmiştir.
- *Yarıya bölge güvenirliği*; Hisli tarafından 1989 yılında 259 öğrenci ile yapılan bir çalışmada güvenirlik katsayısı .74 olarak bulunmuştur (Hisli, 1989).

- *Ölçüt bağıntılı geçerlik;* Hisli tarafından yapılan çalışmada Otomatik Düşünceler Ölçeği, Etkisiz Başa Çıkma Ölçeği ve Etkili Başa Çıkma Ölçeği ile korelasyonlar keşfedilmiştir.
- *Yapı geçerliği;* Beck Depresyon Ölçeğinin üniversite öğrencileri ve orta öğretim öğrencileri üzerinde uygulanarak faktör analizi elde edilmiştir.
- Hisli'nin poliklinik hastalarla yaptığı çalışmalarla Beck Depresyon Ölçeğinin kesme noktaları incelenmiştir. 70 psikiyatrik hasta ve 189 üniversite öğrencisi üzerinden yapılan ayrı araştırmalar karşılaştırılan ölçeğin bu iki grubu anlamlı olarak ayırt ettiği tespit edilmiştir.

5. BÖLÜM

BULGULAR

Bu bölümde elde edilen verilerle yapılacak istatistiksel analizler ve bu analizlerin sonuçları yer alacaktır. Öncelikle çalışmaya katılan görüşmecilerin demografik özellikleri, ardından çalışmamıza katılan kişilerin, BECK depresyon ölçeğine verdikleri yanıtlardan oluşturulan toplam puan, demografik değişkenler bazında ortalamalar açısından farklılık olup olmadıkları incelenecektir.

5.1. Demografik Özelliklerin İncelenmesi

Çalışmaya katılan kişilerin demografik özelliklerden cinsiyet, yaş ve sınıf değişkenleri incelenmiştir ve bu değişkenlere ilişkin sonuçlar Tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Özellikleri

		f	%
		663	663
Yaş	\bar{X}	16.4	
Cinsiyet	Kız	336	50.7
	Erkek	327	49.3
Sınıf	10. Sınıf	204	30.8
	11. Sınıf	261	39.4
	12. Sınıf	198	29.9

Buna göre çalışmaya 663 kişi katılmıştır. Öğrencilerin yaş ranjı 15 – 19 arasında değişmektedir. Katılımcılar cinsiyet bazında incelendiğinde, % 50,7’sinin kız, % 49,3’ünün ise erkek olduğu görülmektedir. Öğrencilerin sınıflarına bakıldığında ise % 30,8’inin 10. Sınıf, % 39,4’ünün 11. Sınıf, % 29,9’unun ise 12. sınıfta oldukları görülmektedir.

Tablo 2. Bilgisayar Sahipliği ve İnternet Kullanımı

	f	%
Evde Bilgisayar Var mı?	663	663
Evet	643	97
Hayır	20	3
Bilgisayar kullandığınız yerler	663	663
Ev	626	94.4
Okul	139	21
İnternet Kafe	106	16
İnterneti hangi amaçlarla kullanıyorsunuz?	663	663
Oyun	321	48.4
E-posta	277	41.8
Sohbet	399	60.2
Ders-Ödev	470	70.9
Gazete-Dergi	324	48.9
Diğer	260	39.2

Katılımcıların bilgisayar sahipliğine ilişkin sonuçlarına bakıldığında % 97 gibi büyük bir çoğunluğunun evinde bilgisayar olduğu görülmektedir. Bilgisayarı nerede kullandıklarına ilişkin verilen yanıtlara bakıldığında evinde bilgisayarı olan kişilerin tamamına yakını evinde kullandığını belirtmişlerdir, ancak bunun yanında ek olarak % 21'i okulda, % 16'sı ise internet kafe de kullandıklarını söylemişlerdir. İnterneti hangi amaçlarla kullandıklarına ilişkin sonuçlara bakıldığında ise % 70,9'u ders ödev, % 60,2'si sohbet, % 48,4'ü oyun ve aynı oranda gazete dergi, ile % 39,2 oranla ise diğer amaçlarla kullandıkları görülmektedir.

Tablo 3. Facebook Sahipliği ve Kullanımı

	f	%
Facebook hesabınız var mı?	663	663
Evet	522	78.7
Hayır	141	21.3
Ortalama Günde Kaç Saat Facebook'a Giriyorsunuz?	522	522
1 saat kadar	378	72.4
2 saat	61	11.7
3 saat	30	5.7
4 saat	14	2.7
4 saatten fazla	39	7.5
Facebook'un daha çok hangi özelliğini kullanıyorsunuz?	522	522
Pasif kullanıcıyım	190	36.4
Haber ve bilgilendirme	143	36.4
Sohbet etmek	148	28.4
Mesajlaşmak	41	7.9

Facebook hesabı olup olmaması, hesabı olan kişilerin ortalama kaç saat ve hangi özelliklerini kullandıklarına ilişkin sonuçlar Tablo 3'te verilmiştir. Buna göre katılımcıların % 78,7'lik büyük bir çoğunluğunun facebook hesabı olduğu görülmektedir. Günde ortalama kaç saat facebook kullanıldığına ilişkin soruya sadece facebook hesabı olanlar yanıt verdikleri için bazı 522 olarak görülmektedir. Bu kişilerin % 72,4'ünün 1 saate kadar, % 11,7'sinin 2 saat, %7,5'inin 4 saatten fazla, % 5,7'sinin 3 saat, % 2,7'sinin ise 4 saat ortalama facebook için zaman harcadıkları görülmüştür. Facebook kullanıcılarının daha çok hangi özelliğini kullandıklarına ilişkin sonuçlara bakıldığında % 36,4'lük bir kesimin pasif kullanıcı olduğu görülürken, % 28,4'ü sohbet etmek için, % 27,4'ü haber ve bilgilendirme için, % 7,9'u ise mesajlaşmak için kullanmaktadır.

Tablo 4. Bilgisayar Oyunu Oynama Durumu, Oyun Türü ve Sıklığı

	f	%
Bilgisayar oyunları oynuyor musunuz?	663	663
Evet	369	55.7
Hayır	294	44.3
Cevabınız evet ise ne kadar sıklıkla oynuyorsunuz?	369	369
Her gün	124	33.6
Haftada birkaç gün	245	66.4
Her gün oyun oynuyorsanız ne kadar süre oynuyorsunuz?	124	124
1 saat kadar	24	19.4
1-2 saat	35	28.2
2-3 saat	23	18.5
4-5 saat	9	7.3
5 saatten fazla	33	26.6
Ortalama	2.8	2.8
Çoğunlukla hangi tür oyun oynamayı tercih ediyorsunuz?	369	369
Aksiyon oyunları	98	26.6
Macera oyunları	40	10.8
Dövüş-Savaş oyunları	48	13
Bilgi oyunları	13	3.5
Bulmaca / Zeka oyunları	27	7.3
Spor oyunları	73	19.8
Strateji oyunları	70	19
Genel olarak hangi oyunları oynamayı tercih ediyorsunuz?	369	369
Aksiyon oyunları	208	56.4
Macera oyunları	190	51.5
Dövüş-Savaş oyunları	153	41.5
Bilgi oyunları	101	27.4
Bulmaca / Zeka oyunları	99	26.8
Spor oyunları	173	46.9
Strateji oyunları	189	51.2

Bilgisayar oyunları oynayıp oynamama, oynayanların sıklığı ve süresi, çoğunlukla hangi tür oyunların tercih edildiği ve genel olarak hangi tür oyunları tercih edildiğine ilişkin katılımcıların verdikleri yanıtlar Tablo 4'te yer almaktadır. Buna göre % 55,7'sinin bilgisayar oyunu oynadıkları, geri kalan % 44,3'ünün ise oyun oynamadıkları görülmektedir. Sadece bilgisayar oynayan 369 kişinin verdikleri süre ve sıklığa ilişkin sonuçlara bakıldığında ise % 66,4'ünün haftada bir kaç gün, % 33,6'sının ise her gün oynadığı görülmektedir. Her gün bilgisayar oyunu oynayan 124 kişinin sıklıklarına bakıldığında ise ortalama olarak 2,8 saat

oynadıkları görülmektedir. Buna göre % 28,2'si 1-2saat, % 26,6'sı 5 saatten fazla, % 19,4'ü 1 saate kadar, % 18,5'i ise 2-3 saat arasında oynadıkları görülmektedir.

Bilgisayar oyunu oynayan kişilerin çoğunlukla % 26,6'lık bir oranla aksiyon oyunlarını tercih ettikleri görülmektedir. Sonrasında sırasıyla, % 19,8 ile spor oyunları, % 19 ile strateji oyunları, % 13 ile dövüş-savaş oyunları tercih edilmektedir. Sadece % 7,3'lük bir kesim bulmaca-zeka oyunlarını tercih ederken, bilgi oyunlarının tercih edilme oranı ise 3,5'dir. Katılımcılar çoğu zaman birden fazla türde oyun oynadıkları için, genelde oynanan oyunların sonuçlarına bakıldığında, yine 56,4'lük bir bölüm ile aksiyon oyunlarının en çok tercih edilen tür olduğu görülmektedir. Ancak macera ve strateji oyunlarının tercih edilme oranları ise % 51'dir. Ardından sırasıyla % 46,9'luk oranla spor oyunları, % 41,5'i dövüş-spor oyunları, % 27,4'lük oranla ise bilgi oyunları ve % 26,8'lik oranla bulmaca zeka oyunları türleri tercih edilmektedir.

Tablo 5. Akademik Başarı

	f	%
Akademik Başarı	663	663
Geçer	86	13
Orta	222	33.5
İyi	301	45.4
Pekiyi	54	8.1

Çalışmamız katılan öğrencilerin akademik başarılarına baktığımızda büyük çoğunluğunun % 45,4'lük bir oranla iyi olduğu, % 33,5'inin orta derecede olduğu, % 13'ünün geçer derecede olduğu ve sadece % 8,1'inin ise pekiyi olduğu görülmektedir.

5.2. Ergenlerin Depresyon Düzeylerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi

Çalışmamızın bu bölümünde, katılımcıların BECK depresyon ölçeğine verdikleri puanlar toplanarak oluşturulan depresyon düzeyi değişkeni ile kişisel bilgi formunda yer alan demografik değişkenler arasında uygun istatistiksel analizler yer alacaktır. Grup ortalaması iki

olan deęişkenler için baęımsız örnekler için t testi, grup ortalaması ikiden fazla olan deęişkenler için ise tek yönlü varyans analizleri uygulanarak çalıřmanın alt problemlerini tespit edilecektir

5.2.1. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları cinsiyet deęişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının cinsiyet deęişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için t testi uygulanmış ve sonuçlar tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6. Cinsiyet Deęişkenine Göre Ergenlerin Depresyon Puanlarına Ait t Testi Sonuçları

	Cinsiyet	n	\bar{X}	Ss	t	p
Depresyon	Kız	336	14.08	9.14	1020	.308
	Erkek	327	13.20	12.83		

Tablo 6 incelendiğinde ergenlerin depresyon puan ortalamalarının cinsiyet deęişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir ($p>.05$). Çalıřmaya katılan kişilerin cinsiyet bazında depresyon ortalamalarına bakıldığında 336 kız öğrencinin depresyon puan ortalaması 14,08 iken, 327 erkek öğrencinin erkeklerin depresyon puan ortalaması 13,2 olduğu görülmektedir.

5.2.2. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları sınıf deęişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının sınıf deęişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için tek yönlü varyans analizi uygulanmış ve sonuçlar tablo 7'de verilmiştir.

Tablo 7. Sınıf Değişkenine Göre Ergenlerin Depresyon Puanlarına Ait Varyans Analizi Testi Sonuçları

	Sınıf	n	\bar{X}	Ss	F	p
Depresyon	10. Sınıf	204	13.12	10.37	4166	.016
	11. Sınıf	261	12.63	9.65		
	12. Sınıf	198	15.52	13.28		

Yukarıdaki tablo incelendiğinde ergenlerin depresyon puan ortalamalarının sınıf değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir ($p<.05$). Çalışmaya katılan kişilerin sınıf değişkeni bazında ortalamalarına bakıldığında 10. Sınıf depresyon puan ortalaması 13,12, 11. Sınıf depresyon puan ortalaması 12,63, 12. Sınıf depresyon puan ortalaması ise 15,52 olduğu görülmektedir. Farklılaşmanın kaynağını belirlemek için Tukey testi uygulanmış ve sonuçlar tablo 8’de verilmiştir.

Tablo 8. Tukey Çoklu Karşılaştırma Testi Sonuçları

	Sınıf	Ortalamalar arasındaki fark	p
Depresyon	10-11. Sınıf	0.485	0.886
	10-12. Sınıf	-2.403	0.076
	11-12. Sınıf	-2.888	0.016

Çoklu karşılaştırma testlerinden Tukey testi sonuçlarına bakıldığında ise 11. Sınıf ile 12. Sınıf depresyon puan ortalamalarının birbirine eşit olmadığı ve bu farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir ($p<0.05$) .

5.2.3. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları facebook hesabı değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının facebook hesabı olma değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için t testi uygulanmış ve sonuçlar tablo 9’da verilmiştir.

Tablo 9. Facebook Hesabı Değişkenine Göre Ergenlerin Depresyon Puanlarına Ait t Testi Sonuçları

	Facebook Hesabı Olma	n	\bar{X}	Ss	t	p
Depresyon	Evet	522	13.53	11.05	-0.505	.614
	Hayır	141	14.06	11.38		

Tablo 9 incelendiğinde ergenlerin depresyon puan ortalamalarının facebook hesabı olma değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir ($p>.05$). Facebook hesabı olan katılımcıların depresyon puan ortalaması 13,53 iken, facebook hesabı olmayan katılımcıların depresyon ortalaması 14,06 olduğu görülmektedir.

5.2.4. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları facebook kullanım süresi değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının facebook kullanım süresi değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için Kruskal-Wallis H testi uygulanmış ve sonuçlar tablo 10’da verilmiştir.

Tablo 10. Facebook Kullanım Süresi Değişkenine Göre Ergenlerin Depresyon Puanlarına Ait Kruskall Wallis Analizi Testi Sonuçları

	Facebook Kullanım Süresi	n	\bar{X}	Sıra Ortalaması	Ki Kare	p
Depresyon	1 saat kadar	378	12.07	247.07	24.793	.000
	2 saat	61	12.89	273.20		
	3 saat	30	11.77	252.60		
	4 saat	14	25.00	360.00		
	4 saatten fazla	39	25.90	354.55		

Tabloya bakıldığında ergenlerin depresyon puan ortalamalarının facebook kullanım süresi değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir ($p < .05$). Farklılaşmanın kaynağını belirlemek için Mann-Whitney U testi uygulanmış ve sonuçlar tablo 11’de verilmiştir.

Tablo 11. Facebook Kullanım Süresi Değişkenine Göre Ergenlerin Cinsiyet Bazında Depresyon Ortalamaları

	Facebook Kullanım Süresi	Kız	Erkek
Depresyon	1 saat kadar	12.94	11.29
	2 saat	13.34	12.47
	3 saat	12.58	11.22
	4 saat	27.80	23.44
	4 saatten fazla	29.67	24.22

Yapılan testler sonucunda erkek ve kızların facebook kullanım sürelerine göre depresyon ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur.

Tablo 12. Mann-Whitney U Testi Sonuçları

	Sınıf	z	p
Depresyon	1 saat -2 saat	-1.467	0.142
	1 saat-3 saat	-0.138	0.890
	1 saat -4 saat	-2.807	0.005
	1 saat -4 ten fazla	-4.513	0.000
	2 saat -3 saat	-0.743	0.458
	2 saat -4 saat	-2.023	0.043
	2 saat -4 ten fazla	-2.935	0.003
	3 saat -4 saat	-2.267	0.023
	3 saat -4 ten fazla	-3.000	0.003
	4 saat-4 ten fazla	-0.021	0.983

Tablo 12 de p değeri kolonuna bakıldığında, değeri % 5 hata payından küçük olanların ilgili grup ortalamaları arasında depresyon puanı açısından farklılık olduğu sonucuna ulaşılır. Genel olarak bakıldığında, 4 saat ve 4 saatten fazla facebook kullanan kişiler ile bu süreden daha az facebook kullanan tüm gruplar arasında ortalamaların eşit olmadığı ve bu farklılığın istatistiksel olarak eşit olduğu görülmektedir. Sıra ortalaması değerlerine bakıldığında en yüksek depresyon ortalamasının, 4 saat facebook kullanan ergenlerde olduğu görülmekte iken, akabinde çok yakın bir ortalama ile 4 saatten fazla facebook kullanan ergenlerde olduğu görülmektedir. 4 saatten daha az facebook kullanan kişilerin depresyon ortalamaları ise daha düşüktür.

5.2.5. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları facebook kullanım özelliği değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının facebook kullanım özelliği değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için tek yönlü varyans analizi uygulanmış ve sonuçlar tablo 13’de verilmiştir.

Tablo 13. Facebook Kullanım Özelliği Değişkenine Göre Ergenlerin Depresyon Puanlarına Ait Varyans Analizi Testi Sonuçları

	Facebook Kullanım Özelliği	n	\bar{X}	Ss	F	p
Depresyon	Pasif Kullanıcıyım	190	12.99	9.50	7024	.000
	Haber ve Bilgilendirme	143	10.79	7.34		
	Sohbet etmek	148	15.84	14.24		
	Mesajlaşmak	41	17.27	12.89		

Yukarıdaki tablo incelendiğinde ergenlerin depresyon puan ortalamalarının facebook kullanım özelliği değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir ($p < .05$). Çalışmaya katılan kişilerin facebook kullanım özelliği bazında ortalamalarına bakıldığında pasif kullanıcıların depresyon puan ortalaması 12,99, haber ve bilgilendirme amaçlı kullanıcıların depresyon ortalaması 10,79, sohbet etme amaçlı kullanıcıların depresyon puan ortalaması 15,84, mesajlaşma amaçlı kullanıcıların depresyon puan ortalaması ise 17,27 olduğu görülmektedir. Farklılaşmanın kaynağını belirlemek için Tukey testi uygulanmış ve sonuçlar tablo 13’de verilmiştir.

Tablo 14. Tukey Çoklu Karşılaştırma Testi Sonuçları

	Sınıf	Ortalamalar arasındaki fark	p
Depresyon	Pasif Kullanıcı-Haber ve Bilgi	2.199	0.262
	Pasif Kullanıcı-Sohbet	-2.848	0.080
	Pasif Kullanıcı-Mesaj	-4.279	0.103
	Haber ve Bilgi-Sohbet	-5.048	0.000
	Haber ve Bilgi-Mesaj	-6.478	0.005
	Sohbet -Mesaj	-1.430	0.879

Çoklu karşılaştırma testi sonuçlarına bakıldığında ise facebook’u haber ve bilgi amaçlı kullanan kişilerin depresyon ortalaması ile sohbet amaçlı kullanan kişilerin puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Aynı şekilde haber ve bilgi amaçlı kullanım puan ortalaması ile mesaj amaçlı kullanım depresyon puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($p < 0.05$). Tabloya bakıldığında sohbet etme ortalamasının (15,8), haber ve bilgilendirme ortalamasından yüksek olduğu görülmektedir. Haber ve bilgilendirme ile mesaj ortalamaları karşılaştırıldığında ise, mesajlaşma ortalamasının da haber ve bilgilendirmeden yüksek olduğu görülmektedir. Sonuç olarak belirtilen üç amaç kendi içlerinde tercih etme özelliklerine göre incelendiğinde, en yüksek ortalama mesaj, sonrasında sohbet ve en sonda ise haber ve bilgilendirme yer almaktadır.

5.2.6. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları bilgisayar oyunları oynama değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının bilgisayar oyunları oynama değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için t testi uygulanmış ve sonuçlar tablo 15’te verilmiştir.

Tablo 15. Bilgisayar Oyunu Oynama Değişkenine Göre Ergenlerin Depresyon Puanlarına Ait t Testi Sonuçları

	Bilgisayar Oyun Oynama	n	\bar{X}	Ss	t	p
Depresyon	Evet	369	13.47	11.72	-0.440	.660
	Hayır	294	13.86	10.33		

Tablo 15 incelendiğinde ergenlerin depresyon puan ortalamalarının bilgisayar oyunu oynama değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir ($p>.05$). Çalışmaya katılan kişilerin bu değişken bazında depresyon ortalamalarına bakıldığında 369 bilgisayar oyunu oynayan öğrencinin depresyon puan ortalaması 13,47 iken, 294 bilgisayar oyunu oynamayan öğrencinin depresyon puan ortalaması 13,86 olduğu görülmektedir.

5.2.7. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları bilgisayar oyunları oynama sıklığı değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının bilgisayar oyunları oynama sıklığı değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için t testi uygulanmış ve sonuçlar tablo 16’da verilmiştir.

Tablo 16. Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığı Değişkenine Göre Ergenlerin Depresyon Puanlarına Ait t Testi Sonuçları

	Bilgisayar Oyun Oynama Sıklığı	n	\bar{X}	Ss	t	p
Depresyon	Her gün	124	15.68	15.06	2241	.026
	Haftada birkaç gün	245	12.34	9.44		

Tablo 16 incelendiğinde ergenlerin depresyon puan ortalamalarının bilgisayar oyunu oynama sıklığı değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir ($p<.05$). Çalışmaya katılanlardan her gün bilgisayar oyunu oynayan kişilerin depresyon ortalamaları 15,68 iken, haftada birkaç gün oynayan katılımcıların depresyon puan ortalaması 12,34'dür. Bu iki grup arasındaki depresyon ortalamaları arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir. Sonuç olarak hergün bilgisayar oyunu oynayan ergenlerin depresyon puan ortalamaları haftada birkaç gün oynayanlardan anlamlı düzeyde yüksektir.

5.2.8. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları günlük bilgisayar oyunlarına ayrılan zaman değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının günlük bilgisayar oyunlarına ayrılan zaman değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek Kruskal-Wallis H testi uygulanmış ve sonuçlar tablo 16'da verilmiştir.

Tablo 17. Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi Değişkenine Göre Ergenlerin Depresyon Puanlarına Ait Kruskal Wallis Analizi Testi Sonuçları

	Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi	n	Sıra Ortalaması	Ki Kare	p
Depresyon	1 saat kadar	24	68.69	6.381	.172
	1-2 saat	35	52.09		
	2-3 saat	23	57.24		
	4-5 saat	9	66.72		
	5 saatten fazla	33	71.56		

Tabloya bakıldığında ergenlerin depresyon puan ortalamalarının bilgisayar oyunu oynama süresi değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir ($p>.05$). Sıra ortalaması değerlerine bakıldığında en düşük depresyon ortalamasının 1-2 saat bilgisayar oyunu oynayanlara ait olduğu görülürken, 5 saatten fazla bilgisayar oyunu oynayanların depresyon ortalamalarının diğer tüm gruplardan fazla olduğu sonucuna ulaşılmaktadır.

5.2.9. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları bilgisayar oyun türü değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının bilgisayar oyun türü değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için Kruskal-Wallis H testi uygulanmış ve sonuçlar tablo 18’de verilmiştir.

Tablo 18. Bilgisayar Oyun Türü Değişkenine Göre Ergenlerin Depresyon Puanlarına Ait Kruskal Wallis Analizi Testi Sonuçları

	Bilgisayar Oyun Türü	n	\bar{X}	Sıra Ortalaması	Ki Kare	p
Depresyon	Aksiyon	98	14.59	195.48	7.750	.257
	Macera	40	14.48	203.85		
	Dövüş-Savaş	48	16.29	196.53		
	Bilgi	13	11.08	176.19		
	Bulmaca-Zeka	27	14.19	199.0		
	Spor	73	11.68	171.42		
	Strateji	70	11.44	162.05		

Tabloya bakıldığında ergenlerin depresyon puan ortalamalarının bilgisayar oyun türü değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir ($p>.05$). Sıra ortalaması değerleri incelendiğinde, en düşük depresyon ortalamasının 162,0 ile strateji oyunu, en yüksek depresyon ortalamasının ise 203,8 ile macera oyunu tercih edenlerin olduğu görülmektedir.

Tablo 19. Bilgisayar Oyun Türü Değişkenine Göre Ergenlerin Cinsiyet Bazında Depresyon Puan Ortalamaları

	Bilgisayar Oyun Türü	Kız	Erkek
Depresyon	Aksiyon	11.61	15.26
	Macera	14.25	14.81
	Dövüş-Savaş	28.00	14.29
	Bilgi	13.22	6.25
	Bulmaca-Zeka	13.83	16.25
	Spor	18.10	10.67
	Strateji	13.79	10.86

Yapılan testler sonucunda erkek ve kızların oynadıkları bilgisayar oyun türlerinden dövüş-savaş oyunları ve spor oyunlarında depresyon ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır. Dövüş - savaş oyunu oynayan kızların depresyon puan ortalamaları daha yüksek iken, erkeklerin depresyon puan ortalamaları daha düşüktür. Aynı şekilde spor oyunu oynayan kızların depresyon puan ortalamaları daha yüksek iken, erkeklerin depresyon puan ortalamaları daha düşüktür.

5.2.10. Ergenlerin depresyon puan ortalamaları akademik başarı değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının akademik başarı değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için tek yönlü varyans analizi uygulanmış ve sonuçlar tablo 20’de verilmiştir.

Tablo 20. Akademik Başarı Değişkenine Göre Ergenlerin Depresyon Puanlarına Ait Varyans Analizi Testi Sonuçları

	Akademik Başarı	n	\bar{X}	Ss	F	p
Depresyon	Geçer	86	15.52	14.62	1.583	.192
	Orta	222	14.16	10.88		
	İyi	301	12.94	9.95		
	Pekiyi	54	12.48	11.64		

Yukarıdaki tablo incelendiğinde ergenlerin depresyon puan ortalamalarının akademik başarı kullanım özelliği değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir ($p>.05$). Çalışmaya katılan kişilerin akademik başarı bazında ortalamalarına bakıldığında pasif geçer not olan öğrencilerin depresyon puan ortalaması 15,52, orta not olan öğrencilerin depresyon ortalaması 14,16, iyi not olan öğrencilerin depresyon puan ortalaması 12,94, pekiyi notunda olan öğrencilerin depresyon puan ortalaması ise 12,48 olduğu görülmektedir.

5.2.11. Ergenlerin akademik başarı puanları ile bilgisayar oyunları oynama değişkeni arasındaki ilişkinin incelenmesi

Ergenlerin akademik başarı puanları ile bilgisayar oyunları oynayıp oynamama arasında bir ilişki olup olmadığına dair uygulanan Ki-kare testi sonuçları Tablo 21’de yer almaktadır.

Tablo 21. Akademik Başarı ile Bilgisayar Oyunu Oynama Değişkenler Arasındaki İlişkiye Ait Ki-Kare Analiz Testi Sonuçları

	Bilgisayar Oyunu Oynama Durumu			Ki Kare	p değeri
	Evet	Hayır	Toplam		
Geçer	16.0	9.2	13.0	9.464	0.024
Orta	34.1	32.7	33.5		
İyi	43.4	48	45.4		
Pekiyi	6.5	10.2	8.1		

Tabloya bakıldığında ki-kare test istatistiğinin p değeri 0,05 ten küçük olduğu için istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir. Bunun anlamı akademik başarı ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasında bir ilişki vardır. Tabloya bakıldığında bilgisayar oyunu oynayanların %6,5'inin akademik başarıları pekiyi seviyesinde iken, bilgisayar oynamayanların %10,2'sinin pekiyi seviyesindedir, aynı şekilde akademik başarıları iyi seviyesinde olanlara bakıldığında bilgisayar oyunu oynamayanların oranının daha yüksek olduğu görülmektedir. Sonuç olarak bilgisayar oyunu oynamayanların akademik başarılarının daha yüksek olduğu ve bu iki değişken arasındaki ilişkinin anlamlı olduğu görülmektedir.

5.2.12. Ergenlerin akademik başarı puanları ile bilgisayar oyunu oynama sıklığı değişkeni arasındaki ilişkinin incelenmesi

Ergenlerin akademik başarı puanları ile bilgisayar oyunu oynama sıklığı arasında bir ilişki olup olmadığına dair uygulanan Ki-kare testi sonuçları Tablo 22'de yer almaktadır.

Tablo 22. Akademik Başarı ile Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığı Değişkenleri Arasındaki İlişkiye Ait Ki-Kare Analiz Testi Sonuçları

	Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığı			Ki Kare	p değeri
	Her gün	Hafta da birkaç gün	Toplam		
Geçer	16.94	15.51	15.99	9.275	0.026
Orta	40.32	31.02	34.15		
İyi	41.13	44.49	43.36		
Pekiyi	1.61	8.98	6.50		

Tablo 22'ye bakıldığında ki-kare test istatistiğinin p değeri 0,05 ten küçük olduğu için istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir. Bunun anlamı akademik başarı ile bilgisayar oyunu oynama sıklığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki vardır. Tabloya bakıldığında bilgisayar oyunu her gün oynayanların % 1,61'inin akademik başarısı pekiyi seviyesinde iken, bilgisayar oyunu haftada bir kaç gün oynayanların % 8,98'sinin pekiyi seviyesindedir, aynı şekilde akademik başarısı iyi seviyesinde olanlara bakıldığında bilgisayar oyunu oynama sıklıklarının daha az olduğu durumlarda oranının daha yüksek olduğu görülmektedir. Sonuç olarak bilgisayar oyunu daha az oynayanların akademik başarılarının daha yüksek olduğu ve bu iki değişken arasındaki ilişkinin anlamlı olduğu görülmektedir.

6. BÖLÜM

TARTIŞMA

6.1. Tartışma

Çalışmanın sonuçlarında katılımcı öğrencilerin bilgisayar ve interneti yüksek oranda kullandığı gözlemlenmiştir. Katılımcı öğrencilerin tamamına yaklaşan bir yüzdesi bu kullanımı evde gerçekleştirmektedir. Bu bilgiden bu tecrübenin daha bireysel olduğu çıkarılabilir. Yani bilgisayar ve internet kullanımı öğrencilerin beraber ya da bir araya gelerek gerçekleştirdiği sosyal bir olgu olarak görülmemektedir.

Buna benzer olarak katılımcıların büyük bir oranı facebook hesabına sahip olduklarını ve pasif kullanıcı olduklarını belirtmişlerdir. Buradan da internet üzerinden sosyalleşme konusunda da pasif davrandıkları anlaşılabilir. Facebook kullanımı üzerine Amerika'da 193 öğrenci üzerinde yapılan çok daha ayrıntılı bir araştırmaya göre öğrenciler facebook paylaşımları üzerinde aslında çok seçici davranmaktadır (Yang ve Brown, 2013). Aynı araştırmadan çıkan bir sonuç da facebook kullanan gençlerin buradan yeni arkadaşlar edinmeye çalışmak yerine var olan arkadaşlarının yaptıklarını izlemeyi tercih ettikleridir. Bu sonuç 1026 kişi ile çevrimiçi olarak yapılan bir araştırmanın sonuçları ile de uyumludur. Bu sonuçlara göre gençlerin siteye katılmasının ana amacı yeni kişilerle tanışmak değil, var olan arkadaşlarını takip etmektir (McAndrew ve Jeong, 2012). Bu iki araştırmanın sonucu da burada bulunan sonuçla uyumludur. Bu araştırmadaki katılımcı öğrenciler de sitede aktif olmak yerine pasif izleyici olmayı tercih etmektedir.

Katılımcıların yarısından az fazlası bilgisayar oyunları oynamaktadır ve oynama sıklıkları ortalama olarak haftada bir kaç gündür. Her gün oynayanların oranı düşük olmasına karşın, her gün oynayanlar günlük oyun saatlerinin oldukça fazla olduğunu görüyoruz (ortalama 2,8 saat). Buradan her gün oyun oynayanların ciddi bir vaktini bilgisayar oyunları başında geçirdiği anlaşılmaktadır. Genel olarak bilgisayar oyunlarını her gün oynadığını belirten ama her gün az ya da kontrollü saat ayıran öğrencilerin azlığı buradan çıkarılabilir.

Depresyon ölçeklerine baktığımızda sınıfların yükselmesi ile depresyon puan ortalamasında anlamlı artmalar görülmektedir. Bu lise öğrencilerinin üniversite sınavı ve sürecine hazırlanmaları ile açıklanabilir. İzmir ili Bornova ilçesi lise son sınıf öğrencileri

üzerinde yapılan bir araştırma üniversiteye giriş sınav kaygısının varlığını ve etkilerini desteklemektedir (Şahin ve diğerleri, 2006). İkinci benzer bir araştırma Ankara merkezinde bulunan sekiz dershaneden seçilen 844 adet öğrenci üzerinde yapılmıştır. Burada da deneklerin % 42'sinde yüksek sınav kaygısı, % 36'sında buna bağlı depresyon tespit edilmiştir (Yıldırım, 2007).

Facebook kullanımına baktığımızda günde 4 saat ve üzerinde kullanımlarda depresyon puan ortalamasında anlamlı artmalar görülmektedir. Benzer sonuçlar benzer başka araştırmalarda da ortaya çıkmıştır. Almanya'da 600 kişi üzerinde yapılan bir araştırmada kullanıcıların tanıdıklarının facebook üzerindeki paylaşımlarını izlemesinin pasif kıskançlık duygusunu tetiklediği ve tanıdıklarının tatil, sosyalleşme gibi güzel anı paylaşımlarındaki mutluluklarını kıskandırdığı belirlenmiştir (Krasnova ve diğerleri, 2013).

Benzer sonuçlar Facebook'un kullanılma amaçları arasında da görülmektedir. Mesajlaşma ve sohbet amaçlı kullanan katılımcı öğrencilerle sadece haber ve bilgilendirme için kullanan öğrencilerin depresyon puan ortalamasında anlamlı fark vardır. Mesajlaşma ve sohbet amaçlı kullanan katılımcı öğrencilerin depresyon puan ortalamasının daha yüksek olması yine yukarıda verilen nedenlere bağlanabilir.

Bilgisayar oyunu oynama ve depresyon arasındaki ilişkiye baktığımızda her gün bilgisayar oyunu oynayan katılımcı öğrencilerle, haftada birkaç gün oynayan öğrencilerin depresyon puan ortalamasında anlamlı fark ortaya çıkmıştır. Her gün oynayan öğrencilerde depresyon puan ortalaması daha yüksekken haftada sadece birkaç gün oynayanların depresyon puan ortalaması daha düşüktür.

Bu konuda yapılan önceki araştırmalarla uyumlu olduğunu gözlemleyebiliyoruz. Örneğin Singapur'da 2 sene boyunca yapılan ve 3034 öğrencinin (3., 4., 7. ve 8. sınıf) katıldığı bir araştırmada yoğun bilgisayar oyunu oynamanın ve düşük sosyal uyumun patolojik oyun oynama, depresyon, anksiyete ve sosyal fobilerin yanında düşük akademik performansla da ilişkisi olduğu saptanmıştır (Gentile ve diğerleri, 2011). Bir başka araştırma hem internet hem de çevrimiçi bilgisayar oyun bağımlılığını tanımlamış ve paralel olarak ele almıştır. Burada da her iki bağımlılığın da madde bağımlılığının benzer negatif yönlere sahip olduğu ve akademik başarı üzerinde negatif etkisi olduğunu göstermiştir (Ng ve Wiemer-Hastings, 2005).

Akademik başarı konusunda yapılmış önceki araştırmalardan bazıları bu çalışma ile uyumludur. Her gün oyun oynayan öğrencilerin akademik başarıları haftada birkaç gün oynayan

öğrencilerden daha düşük bulunmuştur. Bunu destekleyen çalışmalardan biri olan Colwell ve diğerlerine göre sık sık bilgisayar oyunu oynayan çocukların okula karşı pozitif tutumları düşüktür ve akademik başarıları da daha az bilgisayar oyunu oynayan çocuklara göre düşüktür (Colwell ve diğerleri, 1995). Roe ve Muijs, daha pratik bir yaklaşımla uzun sürelerde oyun oynayan çocukların ev ödevlerine ve ders çalışmaya daha az vakit ayırabildiklerini söylemiş ve 10-11 yaşındaki denekler üzerinde yaptıkları bir çalışma ile de bunu göstermişlerdir (Roe ve Muijs, 1998).

6.2. Yorum

Yapılan araştırmalar incelendiğinde internet kullanımının ve bilgisayar oyunu oynamanın ergenlerde bağımlılık tehlikesi yaratan davranışlar olduğu görülmektedir. Bu davranışlar eğer bağımlılık derecesine ulaşmazsa ve kontrollü olarak yapılırsa akademik başarıya negatif bir göstergeye dönüşmediği, depresyon düzeylerinin de düşük seviyelerde kaldığı gözlemlenebilir.

Ancak her gün yoğun olarak internet ve bilgisayar oyunu kullananların akademik başarılarında düşüş ve depresyon ölçütlerinde yükselme vardır. Bu çalışmada bir bağımlılık ölçütü uygulanmamıştır ancak internet ve bilgisayar oyunu kullanımı yüksek çıkan katılımcılarda bağımlılık tehlikesi ya da göstergeleri olduğu düşünülebilir.

Bunun yanında internetin ve bilgisayar oyunlarının pozitif yanlarına yoğunlaşan araştırmaların da sayısı azımsanacak gibi değildir. Özellikle bilgisayar oyunlarının eğitim konusunda kullanımları ve yabancı dil öğrenme gibi alanlarda öne çıktığı söylenebilir.

Tüm bunlar göz önüne alındığında ergenlerin bilgisayar oyunları oynama ve internet kullanımı konusunda bilinçlendirilmesi, velilerin ise bu davranışların ne zaman tehlikeli duruma dönüşebileceğine dair bilgilendirilmesi gerektiği çıkarılabilir.

7. BÖLÜM

SONUÇ

7.1. Sonuç

Bu çalışma kapsamında lise düzeyindeki öğrencilerde bilgisayar oyunlarının depresyon ve akademik başarıya etkileri ölçülmek istenilmiştir. Araştırma kapsamında kullanılan anket ve ölçekler sonucunda elde edilen verilerle yapılan istatistiksel testler ve analizler sonucunda aşağıdaki bulgular elde edilmiştir;

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir.

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının sınıf değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir. 11. Sınıf depresyon puan ortalamasının, 12. Sınıf depresyon puan ortalamasından düşük olduğu görülmektedir.

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir.

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının facebook hesabı olma değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir.

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının facebook kullanım süresi değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir.

Erkek ve kızların facebook kullanım sürelerine göre depresyon ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur.

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının facebook kullanım özelliği değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir. Genel olarak bakıldığında, 4 saat ve 4 saatten fazla facebook kullanan kişiler ile bu süreden daha az facebook kullanan tüm gruplar arasında ortalamaların eşit olmadığı ve bu farklılığın istatistiksel olarak eşit olduğu görülmektedir. Sıra ortalaması değerlerine bakıldığında en yüksek depresyon ortalamasının, 4 saat facebook kullanan ergenlerde olduğu görülmekte iken, akabinde çok yakın bir ortalama ile 4 saatten fazla

facebook kullanan ergenlerde olduđu görülmektedir. 4 saatten daha az facebook kullanan kişilerin depresyon ortalamaları ise daha düşüktür.

Facebook'u haber ve bilgi amaçlı kullanan kişilerin depresyon ortalaması ile sohbet amaçlı kullanan kişilerin puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık olduđu görülmektedir. Aynı şekilde haber ve bilgi amaçlı kullanım puan ortalaması ile mesaj amaçlı kullanım depresyon puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduđu görülmektedir. Sohbet etme ortalamasının, haber ve bilgilendirme ortalamasından yüksek olduđu görülmektedir. Haber ve bilgilendirme ile mesaj ortalamaları karşılaştırıldığında ise, mesajlaşma ortalamasının da haber ve bilgilendirmeden yüksek olduđu görülmektedir. Sonuç olarak belirtilen üç amaç kendi içlerinde tercih etme özelliklerine göre incelendiğinde, en yüksek ortalama mesaj, sonrasında sohbet ve en sonda ise haber ve bilgilendirme yer almaktadır.

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının bilgisayar oyunu oynama değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir.

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının bilgisayar oyunu oynama sıklığı değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir. Sonuç olarak her gün bilgisayar oyunu oynayan ergenlerin depresyon puan ortalamaları haftada birkaç gün oynayanlardan anlamlı düzeyde yüksektir.

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının bilgisayar oyunu oynama süresi değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir.

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının bilgisayar oyun türü değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir

Erkek ve kızların oynadıkları bilgisayar oyun türlerinden dövüş-savaş oyunları ve spor oyunlarında depresyon ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır. Dövüş - savaş oyunu oynayan kızların depresyon puan ortalamaları daha yüksek iken, erkeklerin depresyon puan ortalamaları daha düşüktür. Aynı şekilde spor oyunu oynayan kızların depresyon puan ortalamaları daha yüksek iken, erkeklerin depresyon puan ortalamaları daha düşüktür.

Ergenlerin depresyon puan ortalamalarının akademik başarı kullanım özelliği değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmektedir.

Akademik başarı ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasında bir ilişki vardır. Bilgisayar oyunu oynayanların akademik başarıları pekiyi seviyesi, bilgisayar oynamayanların pekiyi seviyesinden düşüktür. aynı şekilde akademik başarıları iyi seviyesinde olanlara bakıldığında bilgisayar oyunu oynamayanların oranının daha yüksek olduğu görülmektedir. Sonuç olarak bilgisayar oyunu oynamayanların akademik başarılarının daha yüksek olduğu ve bu iki değişken arasındaki ilişkinin anlamlı olduğu görülmektedir.

Akademik başarı ile bilgisayar oyunu oynama sıklığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki vardır. Bilgisayar oyunu her gün oynayanların akademik başarıları pekiyi seviyesi, bilgisayar oyunu haftada bir kaç gün oynayanların pekiyi seviyesinden düşüktür. Akademik başarıları iyi seviyesinde olanlara bakıldığında bilgisayar oyunu oynama sıklıklarının daha az olduğu durumlarda oranının daha yüksek olduğu görülmektedir. Sonuç olarak bilgisayar oyunu daha az oynayanların akademik başarılarının daha yüksek olduğu ve bu iki değişken arasındaki ilişkinin anlamlı olduğu görülmektedir.

Sonuç olarak özetleyebileceğimiz sonuçlar şu şekildedir; facebook kullanımı yoğunlaştığında bu öğrencilerin depresyon ölçeklerini artırmaktadır. Aynı şekilde süre olarak kontrollü bilgisayar oyunu oynamak öğrencilerin depresyon ölçeklerinde görünen bir etki yaratmazken, her gün ve yüksek saatlerde bilgisayar oyunu oynamak öğrencilerin depresyon ölçeklerinin artmasına yol açmıştır.

Akademik başarı ve depresyon arasında anlamlı bir ilişki tespit edilememişken, üniversite sınavına yaklaşan lise öğrencilerinin depresyon düzeylerinde artış tespit edilmiştir.

Akademik başarı ile bilgisayar oyunu oynama durumu arasında anlamlı bir ilişki vardır. Bilgisayar oyunu oynamayanların akademik başarılarının daha yüksek olduğu ve bu iki değişken arasındaki ilişkinin anlamlı olduğu görülmektedir. Akademik başarı ile bilgisayar oyunu oynama sıklığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki vardır. Bilgisayar oyunu daha az oynayanların, daha sık oynayanlara göre akademik başarılarının daha yüksek olduğu ve bu iki değişken arasındaki ilişkinin anlamlı olduğu görülmektedir.

7.2. Öneriler

Günümüzde bilgisayar ve internet kullanımının gençler için vazgeçilmez bir aktivite olduğu gözlemlenmektedir. Bilgisayar oyunları ile oynama henüz bilgisayar ve internet kullanımı kadar yaygın olmasa da gittikçe artmaya müsait bir aktivite olarak göz önündedir.

Tüm bu aktivitelerin günlük hayat içinde kapladığı sürenin çok fazla olmasının öğrenciler üzerinde negatif etkileri olabileceği gözlemlenmiştir. Buna göre her üç aktivitenin de günlük sürelerinin denetlenmesi önerilmektedir. Bu denetimin ebeveynler ve öğretmenler tarafından yapılmasındansa gençlerin bilinçlenerek kendi kendilerine özdenetim yapmaları daha verimli olabilir.

Öğrencilerle oyunlar arasında kopması ve engellenmesi güç görülen bir bağ ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda oyunların eğitim ve öğretim gücünden faydalanmak anlamlı bir fikir olarak ortaya çıkmaktadır.

Araştırmadan çıkan sonucu değerlendirdiğimizde şöyle bir öneri getirebiliriz; özellikle rehber öğretmenler başta olmak üzere ergenlerin eğitimi ile ilgilenen kişilerin internet kullanımı ve bilgisayar oyunları konusunda hem gençleri, hem de velileri bilgilendirme gerekliliği önerilebilir.

Ergenleri internette ve bilgisayar oyunlarından uzak tutmak anlamlı bir karar olarak görülmektedir. Hatta bu aktiviteleri kontrollü biçimde uygulayan ergenlerin bundan yarar sağladığı söylenebilir. Bu nedenle ergenler ve veliler interneti, bilgisayar oyunlarını kontrollü kullanmak konusunda yönlendirmeleri ve bilgilendirilmesi önerilir.

Bu araştırmada seçilen örneklem, özellikle coğrafi değişiklikleri gözlemlemek ve daha geniş bir yaş skalasındaki sonuçları gözlemlemek için yeterli değildir.

Ayrıca kullanılan soru formları bilgisayar kullanımı, internet kullanımı, bilgisayar oyunu oynama, depresyon ve akademik başarıyı kavramlarının birbirleri ile olan ilişkilerini daha ayrıntılı gözler önüne serebilecek sorularla genişletilebilir.

Bir diğer eksik de katılımcı öğrencilerinin ebeveynlerinin görüşlerinin alınmasındaki zorluktur. Buna göre öğrencilerin bilgisayar kullanımı, internet kullanımı ve bilgisayar oyunu oynama süreçleri hakkında kendi algıları ile ebeveynlerinin algıları karşılaştırılamamıştır. Aynı şekilde öğretmenlerin de öğrencilerin bilgisayar kullanımı, internet kullanımı ve bilgisayar oyunu oynamaları hakkındaki algıları araştırma dışında kalmıştır.

Bu nedenlerle:

- Öğrenci örnekleminin daha fazla olduğu,
- Öğrenci örnekleminin sınıf ve yaş düzeylerinin daha geniş olduğu,
- Ebeveynlerinin de görüşlerinin alındığı,
- Öğretmenlerin de görüşlerinin alındığı,
- Daha geniş bir coğrafyada, daha farklı illere de yayılabilen,
- Öğrencinin okuduğu okulun türü ve sosyal çevresini de sonuçların içine katabilen,

araştırmalar daha farklı yöntemler kullanılarak yapılmalıdır.

Bunun yanında bilgisayarların özellikleri ve kapasiteleri, internetin içeriği ve bilgisayar oyunlarının teknolojileri sürekli değişmektedir. Bu değişimleri göz önüne alarak bu araştırmanın yıllar içinde tekrarlanması gerekmektedir.

EKLER

Ek 1. Beck Depresyon Ölçeđi

Ek 2. BİDOK Formu (Bilgisayar, İnternet ve Bilgisayar Oyunu Kullanım Ölçeđi)

EK 1. BECK Depresyon Ölçeği

AÇIKLAMA

Sayın cevaplayıcı aşağıda gruplar halinde cümleler verilmektedir. Öncelikle her gruptaki cümleleri dikkatle okuyarak, BUGÜN DAHİL GEÇEN HAFTA içinde kendinizi nasıl hissettiğinizi en iyi anlatan cümleyi seçiniz. Eğer bir grupta durumunuzu, duygularınızı tarif eden birden fazla cümle varsa her birini daire içine alarak işaretleyiniz.

Soruları vereceğiniz samimi ve dürüst cevaplar araştırmanın bilimsel niteliği açısından son derece önemlidir. Bilimsel katkı ve yardımlarınız için sonsuz teşekkürler.

Cinsiyeti: A. ERKEK B. KIZ Yaşı:

A-	0.	Kendimi üzüntülü ve sıkıntılı hissetmiyorum.
	1.	Kendimi üzüntülü ve sıkıntılı hissediyorum.
	•	Hep üzüntülü ve sıkıntılıyım. Bundan kurtulamıyorum.
	•	O kadar üzüntülü ve sıkıntılıyım ki artık dayanamıyorum.
B-	0.	Gelecek hakkında umutsuz ve karamsar değilim.
	1.	Gelecek hakkında karamsarım.
	2.	Gelecekte beklediğim hiçbir şey yok.
	3.	Geleceğim hakkında umutsuzum ve sanki hiçbir şey düzelmeyecekmiş gibi geliyor.
C-	0.	Kendimi başarısız bir insan olarak görmüyorum.
	1.	Çevremdeki birçok kişiden daha çok başarısızlıklarım olmuş gibi hissediyorum.
	2.	Geçmişe baktığımda başarısızlıklarla dolu olduğunu görüyorum.
	3.	Kendimi tümüyle başarısız biri olarak görüyorum.
D-	0.	Birçok şeyden eskisi kadar zevk alıyorum.
	1.	Eskiden olduğu gibi her şeyden hoşlanmıyorum.
	2.	Artık hiçbir şey bana tam anlamıyla zevk vermiyor.
	3.	Her şeyden sıkılıyorum.

E-	0.	Kendimi herhangi bir şekilde suçlu hissetmiyorum.
	1.	Kendimi zaman zaman suçlu hissediyorum.
	2.	Çoğu zaman kendimi suçlu hissediyorum.
	3.	Kendimi her zaman suçlu hissediyorum.
F-	0.	Bana cezalandırılmışım gibi gelmiyor.
	1.	Cezalandırılabilceğimi hissediyorum.
	2.	Cezalandırılmayı bekliyorum.
	3.	Cezalandırıldığımı hissediyorum.
G-	0.	Kendimden memnunum.
	1.	Kendi kendimden pek memnun değilim.
	2.	Kendime çok kızıyorum.
	3.	Kendimden nefret ediyorum.
H-	0.	Başkalarından daha kötü olduğumu sanmıyorum.
	1.	Zayıf yanlarım veya hatalarım için kendi kendimi eleştiririm.
	2.	Hatalarımdan dolayı ve her zaman kendimi kabahatli bulurum.
	3.	Her aksilik karşısında kendimi hatalı bulurum.
I-	0.	Kendimi öldürmek gibi düşüncelerim yok.
	1.	Zaman zaman kendimi öldürmeyi düşündüğüm olur. Fakat yapmıyorum.
	2.	Kendimi öldürmek isterdim.
	3.	Fırsatını bulsam kendimi öldürürdüm.
J-	0.	Her zamankinden fazla içimden ağlamak gelmiyor.
	1.	Zaman zaman içimden ağlamak geliyor.
	2.	Çoğu zaman ağlıyorum.
	3.	Eskiden ağlayabilirdim şimdi istesem de ağlayamıyorum.

K-	0.	Şimdi her zaman olduğumdan daha sınırlı değilim.
	1.	Eskisine kıyasla daha kolay kızıyor ya da sinirleniyorum.
	2.	Şimdi hep sınırlıyım.
	3.	Bir zamanlar beni sınırlendiren şeyler şimdi hiç sınırlendirmiyor.
L-	0.	Başkaları ile görüşmek, konuşmak isteğimi kaybetmedim.
	1.	Başkaları ile eskiden daha az konuşmak, görüşmek istiyorum.
	2.	Başkaları ile konuşma ve görüşme isteğimi kaybettim.
	3.	Hiç kimseyle konuşmak görüşmek istemiyorum.
M-	0.	Eskiden olduğu gibi kolay karar verebiliyorum.
	1.	Eskiden olduğu kadar kolay karar veremiyorum.
	2.	Karar verirken eskisine kıyasla çok güçlük çekiyorum.
	3.	Artık hiç karar veremiyorum.
N-	0.	Aynada kendime baktığımda değişiklik görmüyorum.
	1.	Daha yaşlanmış ve çirkinleşmişim gibi geliyor.
	2.	Görünüşümün çok değiştiğini ve çirkinleştiğimi hissediyorum.
	3.	Kendimi çok çirkin buluyorum.
O-	0.	Eskisi kadar iyi çalışabiliyorum.
	1.	Bir şeyler yapabilmek için gayret göstermeme gerekiyor.
	2.	Herhangi bir şeyi yapabilmek için kendimi çok zorlamam gerekiyor.
	3.	Hiçbir şey yapamıyorum.
P-	0.	Her zamanki gibi iyi uyuyabiliyorum.
	1.	Eskiden olduğu gibi iyi uyuyamıyorum.
	2.	Her zamankinden 1-2 daha erken uyanıyorum ve tekrar uyuyamıyorum.
	3.	Her zamankinden çok daha erken uyanıyor ve tekrar uyuyamıyorum.

R-	0.	Her zamankinden daha çabuk yorulmuyorum.
	1.	Her zamankinden daha çabuk yoruluyorum.
	2.	Yaptığım her şey beni yoruyor.
	3.	Kendimi hemen hiçbir şey yapamayacak kadar yorgun hissediyorum.
S-	0.	İştahım her zamanki gibi.
	1.	İştahım her zamanki kadar iyi değil.
	2.	İştahım çok azaldı.
	3.	Artık hiç iştahım yok.
T-	0.	Son zamanlarda kilo vermedim.
	1.	İki kilodan fazla kilo verdim.
	2.	Dört kilodan fazla kilo verdim.
	3.	Altı kilodan fazla kilo vermeye çalışıyorum.
		Evet Hayır
U-	0.	Sağlığım beni fazla endişelendirmiyor.
	1.	Ağrı, sancı, mide bozukluğu veya kabızlık gibi rahatsızlıklar beni endişelendirmiyor.
	2.	Sağlığım beni endişelendirdiği için başka şeyleri düşünmek zorlaşıyor.
	3.	Sağlığım hakkında o kadar endişeliyim ki başka hiçbir şey düşünemiyorum.
V-	0.	Son zamanlarda cinsel konulara olan ilgimde bir değişme fark etmedim.
	1.	Cinsel konularla eskisinden daha az ilgiliyim.
	2.	Cinsel konularla şimdi çok daha az ilgiliyim.
	3.	Cinsel konulara olan ilgimi tamamen kaybettim.

EK 2. BİDOK Formu

KİŞİSEL BİLGİ FORMU

1. Yaşınız:

2. Cinsiyetiniz: Kız () Erkek ()

3. Sınıfınız: 9 () 10 () 11 () 12 ()

4. Evinizde bilgisayarınız var mı? Evet () Hayır ()

5. Bilgisayar kullandığınız yer ya da yerler (Birden fazla seçenek işaretlenebilir):

Evde () Okulda () İnternet Kafede ()

6. İnterneti hangi amaç ya da amaçlarla kullanıyorsunuz? (Birden fazla seçenek işaretlenebilir):

Oyun () E-posta () Chat () Ders-ödev () Gazete-dergi () Diğer ()

7. Facebook hesabınız var mı? Evet () Hayır ()

8. Cevabınız **evet** ise ortalama günde kaç saat Facebook'a giriyorsunuz?

1 saat kadar () 2 saat () 3 saat () 4 saat () 4 saatten fazla ()

9. Facebook'un **daha çok** hangi özelliğini kullanıyorsunuz?

Pasif kullanıcıyım () Haber ve bilgilendirme () Sohbet etmek () Mesajlaşmak ()

10. Bilgisayar oyunları oynuyor musunuz? Evet () Hayır ()

11. Cevabınız **evet** ise ne kadar sıklıkla oynuyorsunuz?

Her gün () Haftada birkaç gün ()

12. Her gün oyun oynuyorsanız ne kadar süre oynuyorsunuz?

1 saat kadar () 1-2 saat () 2-3 saat () 4-5 saat () 5 saatten fazla ()

13. Çoğunlukla hangi tür oyun oynamayı tercih ediyorsunuz? (LÜTFEN TEK SEÇENEK İŞARETLEYİNİZ)

Aksiyon oyunları () Macera oyunları () Dövüş-Savaş oyunları () Bilgi oyunları ()
Bulmaca/Zeka oyunları () Spor oyunları () Strateji oyunları ()

14. Genel olarak hangi oyunları oynamayı tercih ediyorsunuz? (BİRDEN FAZLA SEÇENEK
İŞARETLEYEBİLİRSİNİZ)

Aksiyon oyunları () Macera oyunları () Dövüş-Savaş oyunları () Bilgi oyunları ()
Bulmaca/Zeka oyunları () Spor oyunları () Strateji oyunları ()

Akademik Başarı

	PUAN	NOT	DERECE
a.	45-54	2	GEÇER
b.	55-69	3	ORTA
c.	70-84	4	İYİ
d.	85-100	5	PEKİYİ

KAYNAKÇA

- Adachi P.J.C. ve Willoughby T. (2011) The Effect of Video Game Competition and Violence on Aggressive Behavior. *Psychology of Violence*. 1.4, 259-274.
- Aktaş, C. (2006) Türkiye’de Bilgisayar ve İnternet Kullanımının Yaygınlaştırılmasında İnternet Kafelerin Rolü. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* 2006. 5-16.
- APA American Psychiatric Association. (2000). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (4th ed., text rev.). doi:10.1176/appi.books.9780890423349.
- Arslan C., Yücel A.S. ve Güllü M. (2010) İlköğretim ve Ortaöğretimde Öğrenim Gören Öğrencilerin Spor ve Oyun Alışkanlıklarının İncelenmesi. *E-Journal of New World Sciences Academy (NWSA)*. 5.1, 28-46.
- Atkinson R.L., Atkinson R.C., Smith E.E., Bem D.J. ve Nolen-Hoeksema S. (2008). *Psikolojiye Giriş*. Ankara: Arkadaş Yayınevi.
- Attewell J. ve Savill-Smith C. (19-20 Mayıs 2003) Mobile Learning and Social Inclusion – Focussing on Learners and Learning. *MCLEARN 2003 Conference – Learning with Mobile Devices Proceedings*. Londra.
- Ayas T. (2012) Lise Öğrencilerinin İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Utangaçlıkla İlişkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*. 12.2, 627-636.
- Bakar A., Tüzün H. ve Çağiltay K. (2008) Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Görüşleri: Sosyal Bilgiler Dersi Örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi* 2008. 27-37.
- Bartholow B.D., Sestir M.A. ve Davis E.B. (2005) Correlates and Consequences of Exposure to Video Game Violence: Hostile Personality, Empathy, and Aggressive Behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin*. 31.11, 1573-1586.
- Basut E. (2006) Stres, Başa Çıkma ve Ergenlik. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*. 13.1, 31-36.
- Bayırtepe E. ve Tüzün H. (2007) Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi* 2007. 41-54.
- Benton P. (1995) Conflicting Cultures: Reflections on the Reading and Viewing of Secondary-school Pupils. *Oxford Review of Education*. 21.2, 457-470.
- Binark M. ve Sütçü B.G. (2008) Türkiye’de İnternet Kafeler: İnternet Kafeler Üzerinde Üretilen Söylemler ve Mekan-Kullanıcı İlişkisi. *Amme İdare Dergisi*. 41.1, 113-148.
- Birsen H. (2010). İnternet Aracılığıyla Şiddet İçerikli Oyun Oynamayla İlgili Kullanım ve Doyumlar Kuramı Çerçevesinde Yapılan Araştırma. Ö. Özer (Ed). *Medyada Şiddet Kültürü* içinde. İstanbul: Literatürk Yayınları, 2010, 347-383.

- Bulunuz M. (2012). Developing Turkish Preservice Preschool Teachers' Attitudes and Understanding About Teaching Science Through Play. *International Journal of Environmental and Science Education*. 7.2, 141-166.
- Caillois R. (1961). *Man, Play and Games*. Illinois: University of Illinois Press.
- Cao F., Su L., Liu T. ve Gao X. (2007) The Relationship Between Impulsivity and Internet Addiction in a Sample of Chinese Adolescents. *European Psychiatry*. 22, 466-471.
- Carlson N. (5 Mart 2010). At Last – The Full Story Of How Facebook Was Founded. *Business Insider*. <http://www.businessinsider.com/how-facebook-was-founded-2010-3#we-can-talk-about-that-after-i-get-all-the-basic-functionality-up-tomorrow-night-1> (23 Mayıs 2013)
- Carnagy N.L., Anderson C.A. ve Bushman B.J. (2007). The Effect of Video Game Violence on Physiological Desensitization to Real-life Violence. *Journal of Experimental Social Psychology*. 43.3, 489-496.
- Ceyhan A.A. (2011). İnternet Kullanma Temel Nedenlerine Göre Üniversite Öğrencilerinin Problemlı İnternet Kullanımı ve Algıladıkları İletişim Beceri Düzeyleri. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*. 11.1, 59-77.
- Ceyhan E. (2008) Ergen Ruh Açısından Bir Risk Faktörü: İnternet Bağımlılığı. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*. 15.2, 109-115.
- Colwell J., Grady C. ve Rhaiti S. (1995) Computer Games, Self-Esteem and Gratification of Needs in Adolescents. *Journal of Community & Applied Social Psychology*. 5.3, 195-206.
- Connected (12 Eylül 2012) Türkiye'de Facebook Kullanımı. <http://www.connectedvivaki.com/turkiyede-facebook-kullanimi/> (23 Mayıs 2013)
- Çankaya S. ve Karamete A. (2008) Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunların Yönelik Tutumlarına Etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 4.2, 115-127.
- Çelik G., Tahiroğlu A., Avcı A. ve Seydaoğlu G. (2009) Çocuk ve Ergen Ruh Sağlığı Kliniğine Başvuran Ergen Hastaların Özellikleri. *Yeni Symposium*. 47.2, 142-146.
- Çiftçi K.H. (2004) İlk 18 Ayda Bebeklerin Fiziksel, Psiko-motor ve Zihinsel Gelişim Sürecinde Oyun Özellikleri. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*. 10.40, 504-517.
- Demir T., Demir D.E., Kayaalp M.L. ve Büyükkal B. (1999) Ergenlerde Depresif Bozuklukların Yaygınlığı ve Depresif Bozukluğu Olan Ergenlerin Özellikleri. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*. 6.1, 3-11.
- Dill E.K. ve Dill J.C. (1999). Video Game Violence: A Review of the Empirical Literature. *Aggression and Violent Behavior*. 3.4, 407-428.

- Durukan İ., Karaman D., Kara K., Türker T., Tufan A.E., Yalçın Ö. ve Karabekiroğlu K. (2011). Çocuk ve Ergen Psikiyatrisi Polikliniğine Başvuran Hastalarda Tanı Dağılımı. *Düşünen Adam: Journal of Psychiatry & Neurological Sciences*. 24.2, 113-120.
- Emes C.E. (1997) Is Mr Pac Man Eating Our Children? A Review of the Impact of Video Games on Children. *Canadian Journal of Psychiatry*. 42.4, 409-414.
- Esen E. ve Siyez D.M. (2011). Ergenlerde İnternet Bağımlılığını Yordayan Psiko-sosyal Değişkenlerin İncelenmesi. *P D R: Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*. 4.36, 127-138.
- EuKidsOnline. (2010). *Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Araştırma Projesi Türkiye Bulguları Ön Özeti*. <http://eukidsonline.metu.edu.tr/> (21 Mayıs 2013).
- Ferguson, C.J. (2007). Evidence for Publication Bias in Video Game Violence Effects Literature: A Meta-analytic Review. *Agression and Violent Behavior*. 12.4, 470-482.
- Ferguson, C.J. (2013). Is it the Competition of Violence in Action Games? *Psychology Today*. <http://www.psychologytoday.com/blog/checkpoints/201305/is-it-the-competition-or-violence-in-action-games-0> (23 Mayıs2013)
- Gentile D.A., Lynch P.J., Linder J.R. ve Walsh D.A. (2004). The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance. *Journal of Adolescence*. 27.1, 5-22.
- Gentile D.A., Choo H., Liau A., Sim T., Li D., Fung D. ve Khoo A. (2011) Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *PEDIATRICS*. 127.2, 319-329.
- Given L M. (2008). *The Sage Encyclopedia of Qualitative Research Methods*. Kaliforniya: Sage.
- Göker G., Demir M. ve Doğan A. (2010) Ağ Toplumunda Sosyalleşme ve Paylaşım: Facebook Üzerine Ampirik Bir Araştırma. *E-Journal of New World Sciences Academy (NWSA)*. 5.2, 183-206.
- Gross E.F. (2004) Adolescent Internet Use: What We Expect, What Teens Report. *Applied Developmental Psychology*. 25, 633-649.
- Hanbaba L. ve Bektaş M. (2012). Oyunla Öğretim Yönteminin Hayat Bilgisi Dersi Başarısı ve Tutumuna Etkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 12.1, 115-128.
- Hauenstein E.J. (2003) Depression in Adolescence. *Journal of Obstetric Gynecologic & Neonatal Nursing*. 32.2, 239-248.
- Herman D., Manfred L. ve Marie-Laurie R. (2005) Narrative Games and Play. D. Herman, L. Manfred ve R. Marie-Laurie (Ed.) *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* içinde. Londra: Routledge.

- Hisli, N. (1989). Beck Depresyon Envanteri'nin Üniversite Öğrenciler İçin Geçerliği Güvenirliği. *Psikoloji Dergisi*, 7.23, 3-13.
- Holtz P. ve Appel M. (2011) Internet Use and Video Gaming Predict Problem Behavior in Early Adolescence. *Journal of Adolescence*. 34, 49-58.
- Horzum M.B., Ayas T. ve Çakır Ö.B. (2008). Computer Game Addiction Scale for Children. *P D R : Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi* 3.30, 76-88.
- Hoyt L.T., Chase-Lansdale P.L., McDade T.W. ve Adam E.K. Positive Youth, Healthy Adults: Does Positive Well-being in Adolescence Predict Better Perceived Health and Fewer Risky Health Behaviors in Young Adulthood? *Journal of Adolescent Health*. 50.1, 66-73.
- Huizinga, L.J. (1949) *Homo Ludens: A study of the Play-Element in Culture*. Londra: Routledge.
- Jackson L.A., Eye A.V., Fitzgerald H.E., Witt E.A. ve Zhao Y. (2011) Internet use, videogame playing and cell phone use as predictors of children's body mass index (BMI), body weight, academic performance, and social and overall self-esteem. *Computers in Human Behavior*. 27, 599-604.
- Jelenchick L.A., Eickhoff J.C. ve Moreno M.A. (2012) "Facebook Depression?" Social Networking Site Use and Depression in Older Adolescents. *Journal of Adolescent Health*. 52, 128-130.
- Joinson A.N. (2008) Looking at, Looking up or Keeping up with People?: Motives and Use of Facebook. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. 1027-1036. New York: ACM.
- Karakuş T., İnal Y. Ve Çağıltay K. (2008) A Descriptive Study of Turkish High School Students' Game-Playing Characteristics and Their Considerations Concerning the Effects of Games. *Computers in Human Behavior*. 24, 2520-2529.
- Karasar N. (2010) *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kim E.J., Namkoong K., Ku T. ve Kim S.J. (2008) The Relationship Between Online Game Addiction and Aggression, Self-Control and Narcissistic Personality Traits. *European Psychiatry*. 23, 212-218.
- Ko C., Yen J., Liu S., Huang C. Ve Yen C. (2009) The Associations Between Aggressive Behaviors and Internet Addiction and Online Activities in Adolescents. *Journal of Adolescent Health*. 44, 598-605.
- Koç M. ve Tamer S.L. (2011) The Investigation of Turkish High School Students' Internet Use Profiles Across Their Demographics. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. 15, 2912-2916.

- Krasnova H., Wenninger, H., Widjaja T. ve Buxmann, P. (2013) Envy on Facebook: A Hidden Threat to Users' Life Satisfaction? *11th International Conference on Wirtschaftsinformatik*. Leipzig, Germany. http://warhol.wiwi.hu-berlin.de/~hkrasnova/Ongoing_Research_files/WI%202013%20Final%20Submission%20Krasnova.pdf (22 Mayıs 2013).
- Kula A. ve Erdem M. (2005) Öğretimsel Bilgisayar Oyunlarının Temel Aritmetik İşlem Becerilerinin Gelişimine Etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi 2005*. 127-136.
- Küçük S. ve Bayat M. (2012) Ortaöğretim Öğrencilerinin Ruhsal Durumlarının Değerlendirilmesi. *Sağlık Bilimleri Dergisi*. 21.2, 103-111.
- Leiner B.M., Cerf V.G., Clark D.D., Kahn R.E., Kleinrock L., Lynch D.C., Postel J. Roberts L.G. ve Wolff S. (2001). A Brief History of the Internet. *Contributions in Librarianship and Information Science*. 96, 3-24.
- Lindberg E.N. (2012). Çocuk Oyunlarında İki Kuşakta Görülen Değişim. *International Online Journal of Educational Sciences*. 4.2, 395-410.
- McAndrew F.T. ve Jeong H.S. (2012) Who Does What on Facebook? Age, Sex and Relationship Status as Predictors of Facebook Use. *Computers in Human Behaviour*. 28.6, 2359-2365.
- Mezkit G. (2012) Mekansal Değişim Bağlamında İnternete Taşınan Çocuk Oyunlarının Kaybolan İşlevleri Üzerine Bazı Tespitler. *Folklor/Edebiyat*. 18.72, 135-144.
- Moore O.K. ve Anderson A.R. (1962). Some Puzzling Aspects of Social Interaction. *The Review of Metaphysics*. 15.3, 409-433.
- Muuss, R.E.H. (1990). *Adolescent Behavior and Society: A Book of Readings*. Ohio: McGraw-Hill.
- Ng B.D. ve Wiemer-Hastings P. (2005) Addiction to the Internet and Online Gaming. *CyberPsychology & Behavior*. 8.2, 110-113.
- NITRD (The Networking and Information Technology R&D Program) (1995) *Definition of "Internet"*. http://www.nitrd.gov/fnc/Internet_res.aspx (22 Mayıs 2013)
- Odabaşı H.F., Kabakçı I. ve Çoklar A.N. (2007). *İnternet Çocuk ve Aile*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Özçetin B., Arslan U.T., Binark M. (2012). Türkiye'de İnternet, Kamusal ve Demokratik Kanaat Oluşumu. *Folklor/Edebiyat*. 18.72, 51-76.
- Özden M. ve Yılmaz F. (2008) 4-5. Sınıflar İlköğretim Programının İnternet Kullanımına Etkisinin Aile Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi. *VIII. International Educational Technology Conference Proceedings*. 6-9 May 2008. Ankara, s. 695-698.

- Parman T. (2000). *Ergenlik ya da Merhaba Hüznü: Ergenlik Dönemi Üzerine Psikanaliz Yazıları*. İstanbul: Bağlam Yayınevi.
- Piaget J. (1962) *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
- Pillay H. (2002) An Investigation of Cognitive Processes Engaged in by Recreational Computer Game Players: Implications for Skills of the Future. *Journal of Research on Technology in Education*. 34.4, n3.
- Prensky M. (2001) *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- PWC (PriceWaterhouseCoopers) Consumer Intelligence Series (2012). *The Evolution of Video Gaming and Content Consumption*
<http://www.pwc.com/sg/en/tice/assets/ticenews201206/evolutionvideogame201206.pdf> (23 Mayıs 2013)
- Quaiser-Pohl C., Geiser C. ve Lehmann W. (2006) The Relationship Between Computer-Game Preference, Gender and Mental-Rotation Ability. *Personality and Individual Differences*. 40, 609-619.
- Roe K. ve Muijs D. (1998) Children and Computer Games: A Profile of the Heavy User. *European Journal of Communication*. 13.2, 181-200.
- Rogers M. (2006). Caillois' Classification of Games. *Leisure Studies*. 1.2, 225-231.
- Salmans S. (1995) *Depression: Questions You Have – Answers You Need*. Pensilvanya: People's Medical Society.
- Savaşır I. ve Şahin Hisli, N. (1997) *Bilişsel-Davranışçı Terapilerde Değerlendirme: Sık Kullanılan Ölçekler*. Ankara: Türk Psikologlar Derneği Yayınları.
- Schulenberg J., Maggs J.L. ve Hurrelmann K. (1997) *Health Risks and Developmental Transitions During Adolescence*. New York: Cambridge University Press.
- Selfhout M.H.W., Branje S.J.T., Delsing M., Bogt T.F.M. ve Meeus W.H.J. (2009) Different Types of Internet Use, Depression, and Social Anxiety: The Role of Perceived Friendship Quality. *Journal of Adolescence*. 32, 819-833.
- Simmel G. (1950). *The Sociology of Georg Simmel*. K. Wold (Ed.) New York: Free Press.
- Siyez D. M. (2005) Ergenlik Döneminde İntiharın Önlenmesi: Bir Gözden Geçirme. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*. 12.2, 92-101.
- Steinberg L. ve Lerner R.M. (2004) The Scientific Study of Adolescent Development. L. Steinberg ve R.M. Lerner (Ed.) *Handbook of Adolescent Psychology, Individual Bases of Adolescent Development* içinde. New Jersey: Wiley, 2004, 3-14.
- Şahin H., Günay T. ve Batı H. (2006) İzmir İli Bornova İlçesi Lise Son Sınıf Öğrencilerinde Üniversiteye Giriş Sınav Kaygısı. *STED / Sürekli Tıp Eğitim Dergisi*. 15.6, 107-113.

- Sormaz F. Ve Yüksel H. (2012) Değişen Çocukluk, Oyun ve Oyuncağın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 11.3, 985-1008.
- Thapar A., Collishaw S., Pine D.S. ve Thapar A.K. (2012) Depression in Adolescence. *The Lancet*. 379, 1056-1067.
- Turgut Y. ve İrgin P. (2009) Young Learners' Language Learning via Computer Games. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. 1, 760-764.
- Üstünel H., Meral M., Uçar E. ve Umut İ. (2012) The Factors Effecting Students' PC Game Types Preferences. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*. 47, 943-949.
- Vedder A. ve Wachbroit R. (2003). Reliability of Information on the Internet: Some Distinctions. *Ethics and Information Technology*. 5.4, 211-215.
- Wall Street Journal (4 Ekim 2012) Facebook Tops Billion-User Mark. <http://online.wsj.com/article/SB10000872396390443635404578036164027386112.html> (23 Mayıs 2013)
- Wallenius M, Rimpela A., Punamaki R. ve Lintonen T. (2009) Digital Game Playing Motives Among Adolescents: Relations to Parent-Child Communication, School Performance, Sleeping Habits, and Perceived Health. *Journal of Applied Developmental Psychology*. 30, 463-474.
- Walsh D. (2002) Kids Don't Read Because They Can't Read. *Education Digest*. 67.5, 29-30.
- WHO, World Health Organization (2004). International Statistical Classification of Diseases and Health Related Problems. Geneva: World Health Organization.
- Wikipedia (b.t.) *Video Game Genres*. http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_genres (23 Mayıs 2013)
- Wolf J.P.M. (2008). *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*. Kaliforniya: ABC-CLIO.
- Wolf J.P.M. (2001). *The Medium of the Video Game*. Texas: University of Texas Press.
- Yang C.C. ve Brown B.B. (2013) Motives for Using Facebook, Patterns of Facebook Activities, and Late Adolescents' Social Adjustment to College. *Journal of Youth and Adolescence*. 42.3, 403-416.
- Yang S.C. ve Tung C. (2007) Comparison of Internet Addicts and Non-addicts in Taiwanese High School. *Computers in Human Behavior*. 23, 79-96.
- Yellowlees P.M. ve Marks S. (2007). Problematic Internet use or Internet addiction? *Computers in Human Behavior*. 3.23, 1447-1453.
- Yılmazel G. ve Günay O. (2012) Çorum İli Kargı İlçesinde Öğrenim Gören 12-17 Yaş Arasındaki Öğrencilerde Özsayıgı ve Depresyon. *Sağlık Bilimleri Dergisi*. 21.1, 20-29.

- Yolageldili G. ve Arıkan A. (2011). Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learners. *İlköğretim Online*. 10.1, 219-229.
- Yıldırım, İ. (2007) Depression, Test Anxiety and Social Support among Turkish Students Preparing for the University Entrance Examination. *Eurasian Journal of Educational Research (EJER)*. 29, 171-184.
- Zhao S., Grasmuck S. ve Martin J. (2008) Identity Construction on Facebook: Digital Empowerment in Anchored Relationships. *Computers in Human Behavior*. 24.5, 1816-1836.

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

ADI VE SOYADI: TALİP TARHAN

DOĞUM YERİ VE TARİHİ: KARS, 1975

MEDENİ HALİ: BEKAR

E-MAIL: talip-tt@hotmail.com

ADRES (EV): Turan Cad. Bülbül Mah. Aşıklar Sk. No:23 Beyoğlu İSTANBUL

ADRES (İŞ): Beşiktaş Sakıp Sabancı Anadolu Lisesi, Yıldız BEŞİKTAŞ

TELEFON

(EV/CEP): 0506 356 9940

(İŞ): 0212 227 4610

EĞİTİM DURUMU

2009 – 2013 Arel Üniversitesi, Psikoloji Yüksek Lisans

2000 – 1995 Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Lisans

1993 – 1990 Kars Selim Lisesi

YABANCI DİL

İngilizce

İŞ TECRÜBESİ

2009 - Beşiktaş Sakıp Sabancı Anadolu Lisesi, Rehberlik Öğretmeni

2006 – 2009 Kağıthane Cengiz Han Anadolu Lisesi, Rehberlik Öğretmeni

2005 – 2006 Kağıthane Osman Faruk Verimer İlköğretim Okulu, Rehberlik Öğretmeni

2004 – 2005 Erzurum Ilıca, Çok Programlı Lisesi, Rehberlik Öğretmeni

2001 – 2004 İzmir Karşıyaka, Fen Dersaneleri, Rehberlik Öğretmeni