



Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi
Sakarya University Journal of Education Faculty

e-ISSN: 2717-6401

Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Sosyal Medya Kullanımı ve Dijital Oyun Oynama Durumları

Fatih Yaman^{*}, Ahmet Çubukçu^{}, Mustafa Küçükali^{***}, Işıl Kabakçı Yurdakul^{****}**

Makale Bilgisi	ÖZET
<i>Geliş Tarihi:</i> 27.04.2020	Dijital araçların ve ortamların yaygınlaşmasıyla birlikte bu araçlara ve ortamlara erişim kolaylaşmıştır. Dijital araçları ve ortamları kullanım yaşı da erişime paralel olarak düşmektedir. Bazı ortamları kullanım için yaş sınırı olmasına rağmen bu ortamları yaş sınırının altındaki bireyler de kullanabilmektedir. Bu bağlamda bu çalışmanın amacı ortaokul ve lise öğrencilerinin sosyal medya kullanım ve dijital oyun oynama profillerinin incelenmesidir. Bu amaç doğrultusunda planlanan çalışma tarama türünde desenlenmiştir. 2017-2018 öğretim yılının bahar döneminde araştırmacılar tarafından geliştirilen anket ile Türkiye genelinden ortaokul (8140) ve lise (7281) öğrencilerinden veri toplanmıştır. Ortaokul ve lise öğrencileri için hazırlanan veri toplama araçlarında demografik bilgileri almak için hazırlanan soruların yanı sıra sosyal medya kullanım durumlarını ve dijital oyun oynama durumlarını belirlemek için hazırlanan sorular da bulunmaktadır. Toplanan verilerin analizi sonucunda lise ve ortaokul sosyal medya kullanım ve dijital oyun oynama durumlarının cinsiyet, okul düzeyi, akıllı telefon sahipliği ve evde internet bağlantısı olması ile ilişkili olduğu belirlenmiştir. Elde edilen sonuçlar doğrultusunda uygulamaya ve gelecekte yapılacak çalışmalara ilişkin öneriler sunulmuştur.
<i>Kabul Tarihi:</i> 25.11.2020	
<i>Erken Görünüm Tarihi:</i> 18.12.2020	
<i>Basım Tarihi:</i> 30.12.2020	

Anahtar Sözcükler: Sosyal medya kullanımı, sosyal ağlar, dijital oyun oynama.

Makale Türü: Araştırma Makalesi

Social Media Usage and Digital Game Play of Middle and High School Students

Article Information	ABSTRACT
<i>Received:</i> 27.04.2020	As digital tools and environments become widespread, access to them has increased. In parallel with these developments, the average age of users tends to decrease. Although some digital environments impose minimum age restrictions, minors could also use such systems by providing inaccurate personal information. In this context, the purpose of this study was to investigate middle and high school students' social media use and digital gaming profiles. The study employed a survey research design. The data were collected through a questionnaire developed by the researchers in the 2017-2018 school year from middle school (8140) and high school (7281) students all over Turkey. In addition to demographic information questions, the data collection tools designed for middle school and high school students included questions that aim to explore the participants' habits of social media use and digital gaming. The analysis results indicated that middle and high school students' social media use and digital gaming habits are in relation to the following variables; gender, school level, smartphone ownership, and having internet connection at home. Implications for practice and suggestions for future research are provided based on the results.
<i>Accepted:</i> 25.11.2020	
<i>Online First:</i> 18.12.2020	
<i>Published:</i> 30.12.2020	

Keywords: Social media use, Social networks, Digital gaming

Article Type: Research Article

^{*} Dr. Öğretim Üyesi, Muş Alparslan Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü, Öğretim Teknolojileri Anabilim Dalı, Muş-Türkiye, f.yaman@alparslan.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7425-1369

^{**} Dr. Öğretim Üyesi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi, Adli Bilişim Mühendisliği Bölümü, Konya-Türkiye, acubukcu@erbakan.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0899-4356

^{***} Dr., Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, Ankara-Türkiye, mustafa.kucukali@btk.gov.tr, ORCID: 0000-0001-6692-5151

^{****} Prof.Dr., Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Eskişehir-Türkiye, isilk@anadolu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-8060-479X

Kaynakça Gösterimi: Yaman, F., Çubukçu, A., Küçükali, M., & Kabakçı Yurdakul, I. (2020). Ortaokul ve lise öğrencilerinin sosyal medya kullanımı ve dijital oyun oynama durumları. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 160-174.

Citation Information: Yaman, F., Çubukçu, A., Küçükali, M., & Kabakçı Yurdakul, I. (2020). Social media usage and digital game play of middle and high school students. *Sakarya University Journal of Education Faculty*, 20(2), 160-174.

1. GİRİŞ

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki (BİT) gelişmeler dijital araç ve ortam çeşitliliğini sağlamaktadır. Kullanılan dijital araçlarda bir dönüşüm yaşanmaktadır. Örneğin ev telefonlarından akıllı telefonlara; masaüstü bilgisayarlardan dizüstü bilgisayarlara, tabletlere; oyun oynamak için kullanılan oyun konsollarından giyilebilir teknolojilere bir dönüşüm yaşanmaktadır. Bunun yanı sıra dijital ortam diye açıklayabileceğimiz sosyal medya ortamlarındaki çeşitlilik de BİT'lerdeki gelişmelerle birlikte hayatın her alanına girmiştir. Çok farklı türleri olan bu ortamların kullanıcıları da çeşitlilik göstermektedir.

Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) (2019), Hanehalkı Bilişim Raporu'na göre evde internet bağlantısına sahip olma oranı %88,3'tür. TÜİK (2018) raporunda yaşları 16-24 arasında değişen erkeklerin %75,1'inin; kadınların ise %61'inin bilgisayar kullandığı; erkeklerin %94,7'sinin ve kadınların da %86,5'inin internet kullandığı belirtilmektedir. İnternet kullanım oranının bilgisayar kullanım oranından fazla olması akıllı telefonlarda kullanılan mobil internet kullanımının artmasıyla açıklanabilmektedir. Byrne, Kardefelt-Winther, Livingstone ve Stoilova (2016) çocukların %80'inin akıllı telefon ya da tabletle internete bağlandığını belirtmektedir. We Are Social (2020) raporuna göre ulusal düzeyde nüfusun %74'ünün aktif internet kullanıcısı olduğu belirlenmiştir. İnternet kullanım oranı ulusal düzeyde olduğu gibi uluslararası düzeyde de yüksektir. PISA (2015), OECD ülkelerindeki 15 yaşındaki çocukların %95'inin evinde internet erişimine sahip olduğunu belirtmektedir. Kaşıkçı vd. (2014) 9-16 yaş grubundaki çocukların yarısına yakınının (%46) interneti kullanmaya başlama yaşının 7-10 olduğunu ve interneti kullanmanın yedi yaşından önce başladığını belirtmektedir. İnternetin uygulamalarla ya da programlarla sağladığı faydaların başında yakındaki arkadaşlarla ya da aile üyeleriyle iletişimi sağlarken fiziksel anlamda uzakta bulunan kişilerle de iletişim kurmayı sağlamasıdır (OECD, 2018). Bu nedenle internet kullanımının ulusal ve uluslararası düzeyde arttığı ifade edilebilir. İletişim gibi faydasının yanı sıra internet, bilgiye erişimi de kolaylaştırmaktadır. Ayrıca internetin bu faydalarından dolayı Estonya, Finlandiya, Fransa, İspanya, Kosta Rika ve Yunanistan gibi ülkelerde internet erişimi insan hakları arasında yerini almaktadır (Birleşmiş Milletler, 2011).

Anderson ve Jiang (2018), 13-17 yaş grubundaki gençlerin %95'inin akıllı telefona sahip olduğunu, bunların da %45'inin sürekli çevrimiçi olduklarını belirttiklerini vurgulamakta ve en fazla kullandıkları sosyal medya ortamlarını YouTube (%85), Instagram (%69) ve Snapchat (%51) olarak belirtmektedirler. OECD (2018) raporuna göre çocukların %73'ü günlük olarak sosyal ağ sitelerine bakmakta ve %61'i her gün birileriyle yazışmaktadır. Smith ve Anderson (2018), Amerikalıların büyük çoğunluğunun Facebook (%68) ve YouTube (%73) kullandığını ancak gençler arasında Youtube (%94), Snapchat (%78) ve Instagram'ın (%71) yaygın olduğunu belirtmektedir. Ulusal ve uluslararası düzeyde bakıldığında gençler arasında Facebook'un yerini diğer sosyal medya ortamlarına bıraktığı görülmektedir. Martin, vd. (2018) de gençler arasında Facebook gibi geleneksel sosyal ağ sitelerinin yerine Instagram ve Snapchat gibi platformların daha yaygın olduğunu belirtmektedir. Uluslararası bağlamda bakıldığında sosyal medya kullanımı ulusal düzeye benzer şekildedir. We Are Social (2019) raporuna göre ulusal düzeyde internet kullananların %63'ünün de aktif sosyal medya kullanıcısı olduğu belirlenmiştir. Aynı raporda internette ortalama geçirilen sürenin günde yedi saati geçtiği ve bu sürenin 2 saat 46 dakikasında sosyal medyada aktif olduğu ve en fazla kullanılan sosyal medya ortamının sırasıyla YouTube (%92), Instagram (%84) ve Whatsapp (%83) olduğu belirtilmektedir. Sosyal ağ kullanımının yanı sıra dijital araçlar içinde kullanımı yaygın olan diğer bir alan ise dijital oyunlardır.

Oynanan oyunlar, çevrimiçi ve çevrimdışı oyunlar olarak ele alınabilmektedir. Çevrimiçi oyunlar, internet bağlantısı olan ve genellikle mobil cihazlara yüklenen uygulamalar aracılığıyla oynanan oyunlar iken; çevrimdışı oyunlar, internet bağlantısı olmadan oynanabilen oyunlardır. Çevrimiçi oyunlarda, oyuncular birbirleriyle işbirliği kurarak ya da rekabet halinde iletişim imkânı da bulmaktadır (Tran ve Strutton, 2013). Taylan, Kara ve Durgun (2017) öğrencilerin %54,5'inin çevrimiçi oyunları oynadığını belirtirken; %40,3'ünün ise çevrimdışı oyunları tercih ettiğini belirtmektedir. Yavuz ve Tarlakazan (2018) da öğrencilerin %53,5'inin çevrimiçi oyunlar oynadığını ve %21'inin de çevrimdışı oyunlar oynadığını belirtmektedir. OECD (2018) raporuna göre çocukların %34'ü hemen hemen her gün çevrimiçi oyun oynamaktadır. Rapora göre çevrimiçi oyunlar erkekler arasında daha yaygın ve 15 yaşındaki erkeklerin %75'i düzenli olarak tek oyunculu oyunları oynarken; %70'i işbirlikli çevrimiçi oyun oynamaktadır. Kızların %44'ü tek oyunculu oyunları oynarken; %29'u da işbirliğine dayalı çevrimiçi oyunları oynamaktadır. Oyunların çevrimiçi mi yoksa çevrimdışı mı oynandığı sorusunun yanı sıra oyunların oynandığı

ortamlar da önem kazanmaktadır. Taylan, Kara ve Durgun (2017), öğrencilerin %56,5'inin bilgisayar aracılığıyla, %27'sinin akıllı telefonlarla, %13'ünün tabletle ve %3,5'inin de Play Station ile oyun oynadığını ve Xbox'ı kullanan öğrenci olmadığını belirtmektedir. Çevrimiçi oyunların sosyal medya araçlarına entegre bir şekilde çalışması da oyunların oynanma oranını artırıcı bir etkiye sahiptir. Bu nedenle sosyal medya ortamında olan bireylerin oyun oynamaya geçiş süreçlerinin daha hızlı olabileceği söylenebilir.

1.1. Araştırmanın Amacı

Alanyazın incelendiğinde sosyal medya kullanımının ve dijital oyun oynamanın gün geçtikçe arttığı görülmektedir. Ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital ortam kullanımlarının karşılaştırılması amaçlanan bu çalışmada ortaokul ve lise öğrencilerinin sosyal medya kullanım ve dijital oyun oynama profilleri demografik değişkenler açısından karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Bu genel amaca bağlı olarak şu sorulara yanıt aranmaktadır:

- Ortaokul ve lise öğrencilerinin sosyal medya kullanım durumları ile
 - cinsiyet,
 - akıllı telefon sahipliği ve
 - evde internet bağlantısı sahipliği
 arasında fark var mıdır?
- Ortaokul ve lise öğrencilerinin sosyal medya kullanım durumları okuduğu okul düzeyi ile ilişkili midir?
- Ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynama sıklıkları ile
 - cinsiyet,
 - akıllı telefon sahipliği ve
 - evde internet bağlantısı sahipliği
 arasında fark var mıdır?
- Ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynama sıklıkları okul düzeyi ile ilişkili midir?
- Ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynarken sergiledikleri davranışlar
 - cinsiyet ve
 - okul düzeyi
 ile farklılık göstermekte midir?

2. YÖNTEM

Bir grubun belirli özelliklerini belirlemek amacıyla verilerin toplanmasını amaçlayan çalışmalar tarama araştırmalarıdır (Büyüköztürk, vd. 2012). Creswell (2014), tarama modelini, çok sayıda elemandan oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacıyla evrenin tümü ya da ondan alınacak bir grup, örnek ya da örneklem üzerinde yapılan tarama ve düzenleme olarak tanımlamaktadır. Tarama araştırmalarının genel amacı var olan durumu ortaya koymak veya betimlemektir (Büyüköztürk, vd. 2012). Bu bağlamda bu çalışma, Karasar'ın (2012) da belirttiği gibi değişkenlerin tek tek tür ya da miktar oluşumlarının belirlenmesi amacıyla yapılan araştırma modeli yani tekil tarama modeline dayalı olarak desenlenmiştir.

2.1. Evren ve Örneklem

Araştırmacılar tarafından geliştirilen anket ile veri toplama süreci Türkiye genelinde gerçekleştirilmiştir. Veri toplama aşamasında örneklem belirlenirken TÜİK tarafından açıklanan Adrese Dayalı Nüfus Kayıt Sistemi'nde (ADNKS, 2011) bulunan yerleşim yeri ölçütü dikkate alınarak İstatistikî Bölge Birimleri Sınıflaması (İBBS) 2. Düzey (26 bölge) göz önünde bulundurulmuş ve İBBS 2. düzeyde bulunan 26 bölgeden rastgele olarak birer il seçilmiştir (Tablo 1). Çalışmada İBBS 2. Düzey'in seçilme sebebi örneklemin evrene genellenebilmesi için evrende bulunan illerden daha fazlasına ulaşmaktır.

Tablo 1.

İBBS 2. düzeye göre seçilen iller

İBBS 2. Düzey Bölge Kodu	İBBS 2. Düzey Bölge İsmi	İBBS 2. Düzeydeki iller	Seçilen İl
TR62	Adana alt bölgesi	Adana, Mersin	Mersin
TRC1	Gaziantep alt bölgesi	Gaziantep, Adıyaman, Kilis	Gaziantep
TR33	Manisa alt bölgesi	Manisa, Afyonkarahisar, Kütahya, Uşak	Kütahya
TRA2	Ağrı alt bölgesi	Ağrı, Kars, Iğdır, Ardahan	Kars
TR51	Ankara alt bölgesi	Ankara	Ankara
TR81	Zonguldak alt bölgesi	Zonguldak, Karabük, Bartın	Zonguldak
TRC3	Mardin alt bölgesi	Mardin, Batman, Şırnak, Siirt	Mardin
TR41	Bursa alt bölgesi	Bursa, Eskişehir, Bilecik	Eskişehir
TR42	Kocaeli alt bölgesi	Kocaeli, Sakarya, Düzce, Bolu, Yalova	Düzce
TR61	Antalya alt bölgesi	Antalya, Isparta, Burdur	Antalya
TR22	Balıkesir alt bölgesi	Balıkesir, Çanakkale	Balıkesir
TR83	Samsun alt bölgesi	Samsun, Tokat, Çorum, Amasya	Tokat
TRC2	Şanlıurfa alt bölgesi	Şanlıurfa, Diyarbakır	Şanlıurfa
TRB1	Malatya alt bölgesi	Malatya, Elâzığ, Bingöl, Tunceli	Elâzığ
TRA1	Erzurum alt bölgesi	Erzurum, Erzincan, Bayburt	Erzurum
TR90	Trabzon alt bölgesi	Trabzon, Ordu, Giresun, Rize, Artvin, Gümüşhane	Rize
TR10	İstanbul alt bölgesi	İstanbul	İstanbul
TR31	İzmir alt bölgesi	İzmir	İzmir
TR63	Hatay alt bölgesi	Hatay, Kahramanmaraş, Osmaniye	Kahramanmaraş
TR52	Konya alt bölgesi	Konya, Karaman	Konya
TR21	Tekirdağ alt bölgesi	Tekirdağ, Edirne, Kırklareli	Tekirdağ
TR32	Aydın alt bölgesi	Aydın, Denizli, Muğla	Denizli
TR71	Kırıkkale alt bölgesi	Kırıkkale, Aksaray, Niğde, Nevşehir, Kırşehir	Kırşehir
TR82	Kastamonu alt bölgesi	Kastamonu, Çankırı, Sinop	Sinop
TR72	Kayseri alt bölgesi	Kayseri, Sivas, Yozgat	Sivas
TRB2	Van alt bölgesi	Van, Muş, Bitlis, Hakkâri	Van

İBBS 2. Düzeye göre seçilen iller Tablo 1’de görüldüğü gibi Mersin, Gaziantep, Kütahya, Kars, Ankara, Zonguldak, Mardin, Eskişehir, Düzce, Antalya, Balıkesir, Tokat, Şanlıurfa, Elâzığ, Erzurum, Rize, İstanbul, İzmir, Kahramanmaraş, Konya, Tekirdağ, Denizli, Kırşehir, Sinop, Sivas ve Van illeri seçilmiştir. Seçilen illerden veri toplamak için ortaokullarda ve liselerde bulunan öğrenci sayılarına Millî Eğitim Bakanlığı’nın (MEB) 2016-2017 öğretim yılı için hazırladığı İstatistiki Bölge Birimleri Sınıflaması 1., 2. ve 3. düzey ve eğitim seviyesine göre okul, şube, öğrenci, öğretmen ve derslik sayısı raporu esas alınarak ulaşılmıştır. Türkiye genelinde 2016-2017 öğretim yılında ortaokullarda öğrenim gören öğrenci sayıları üzerinden %95 güven düzeyi ve %1,5 hata payı aralığına göre 4232 kişiden veri toplanması yeterli görülmektedir. Bu çalışmada gerekli hesaplamalar yapılarak Tablo 2’de görüldüğü gibi illerden veriler toplanmıştır.

Tablo 2.

Türkiye genelinden ortaokul ve lise düzeyinde toplanan veriler

İl	İBBS 2. Düzey Bölge Kodu	Toplanan Veri Sayısı	
		Ortaokul	Lise
Mersin	TR62	530	321
Gaziantep	TRC1	212	430
Kütahya	TR33	45	155
Kars	TRA2	263	322
Ankara	TR51	137	81
Zonguldak	TR81	105	38
Mardin	TRC3	204	154

Eskişehir	TR41	293	261
Düzce	TR42	252	99
Antalya	TR61	179	132
Balıkesir	TR22	134	197
Tokat	TR83	102	212
Şanlıurfa	TRC2	393	290
Elâzığ	TRB1	149	108
Erzurum	TRA1	190	129
Rize	TR90	186	150
İstanbul	TR10	2298	1943
İzmir	TR31	243	218
Kahramanmaraş	TR63	324	175
Konya	TR52	204	146
Tekirdağ	TR21	152	242
Denizli	TR32	154	206
Kırşehir	TR71	87	98
Sinop	TR82	50	23
Sivas	TR72	92	171
Van	TRB2	148	138
Belirtilmemiş		1014	842
Toplam		8140	7281

Tablo 2’de görülen ortaokul düzeyindeki 8140 katılımcının 3965’i (%48,7) kız iken; 3838’i (%47,1) erkektir. Katılımcılardan 337’si (%4,1) cinsiyetini belirtmemiştir. Lise düzeyindeki 7281 katılımcının ise 3772’si (%51,8) kız iken; 3264’ü (%44,8) erkektir. Katılımcılardan 245’i (%3,4) cinsiyetini belirtmemiştir. Bu katılımcılara ilişkin detaylı bilgiler Tablo 3’te görüldüğü gibidir.

Tablo 3.

Ortaokul ve lise öğrencilerinin demografik bilgileri

	Ortaokul		Lise	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Cinsiyet				
Kız	3965	48,7	3772	51,8
Erkek	3838	47,1	3264	44,8
Belirtilmemiş	337	4,1	245	3,4
Toplam	8140	100	7281	100
Okul Türü				
Devlet Okulu	5864	72	5660	77,7
Özel Okul	1781	21,9	1333	18,3
Belirtilmemiş	495	6,1	288	4
Toplam	8140	100	7281	100
Sınıf Düzeyi				
5. sınıf	1940	23,8	-	-
6. sınıf	3400	41,8	-	-
7. sınıf	1294	15,9	-	-
8. sınıf	959	11,8	-	-
9. sınıf	-	-	2564	35,2
10. sınıf	-	-	2111	29
11. sınıf	-	-	1579	21,7
12. sınıf	-	-	701	9,6
Belirtilmemiş	547	6,7	326	4,5
Toplam	8140	100	7281	100
Evde İnternet Bağlantısı				
Var	5924	72,8	5467	75,1
Yok	1647	20,2	1482	20,4
Belirtilmemiş	569	7	332	4,6
Toplam	8140	100	7281	100

Bireysel Akıllı Telefon Sahipliği				
Var	4430	54,4	6033	82,9
Yok	2219	27,3	862	11,8
Belirtilmemiş	1491	18,3	386	5,3
Toplam	8140	100	7281	100

Türkiye genelinden ortaokul düzeyinde toplanan 8140 kişilik veri seti incelendiğinde katılımcıların %72'sinin (5864) devlet okulundan, %21,9'unun (1781) ise özel okuldan olduğu belirlenmiştir. Lise düzeyinde toplanan 7281 kişilik veri seti incelendiğinde ise katılımcıların %77,7'sinin (5660) devlet okulundan, %18,3'ünün (1333) ise özel okuldan olduğu belirlenmiştir. Katılımcıların sınıf düzeyine bakıldığında 5. sınıf (%23,8), 6. sınıf (%41,8), 7. sınıf (%15,9), 8. sınıf (%11,8), 9. sınıf (%35,2), 10. sınıf (%29), 11. sınıf (%21,7) ve 12. sınıf (%9,6) düzeylerinden olduğu görülmektedir. Ortaokul düzeyindeki katılımcıların %39,6'sının dizüstü bilgisayarı, %49,9'unun masaüstü bilgisayarı, %54,4'ünün akıllı telefonu ve %53,6'sının tableti vardır ve %72,8'inin evinde internet bağlantısı bulunmaktadır. Lise düzeyindeki katılımcıların %65,3'ünün masaüstü veya dizüstü bilgisayara sahip olduğu belirlenmiş ve %76,3'ünün evinde internet bağlantısı bulunmaktadır.

2.2. Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırmada kullanılmak üzere araştırmacılar tarafından "İnternetin Bilinçli ve Güvenli Kullanımı Anketi" geliştirilmiştir. Ankette demografik bilgilerin sorulduğu soruları içeren kısım ve ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital ortamları kullanım durumlarını belirlemeye ilişkin sorular bulunmaktadır. Ankette ortaokul ve lise öğrencilerinin interneti hangi amaçla ve ne sıklıkla kullandıkları, günlük internet kullanım süreleri, sosyal ağları kullanım sıklıkları, interneti ne amaçla kullandıkları gibi sorulara yer verilmiştir. Veri toplama aracındaki sorular, dijital okuryazarlık ve medya okuryazarlığı becerileri temel alınarak hazırlanmıştır. Geliştirilen anketin yapı ve kapsam geçerliliği araştırmacılar tarafından gerçekleştirilmiştir. Anketin dil geçerliliği için Türkçe alan uzmanı öğretim üyesinden yardım alınmış ve anketin dil açısından da geçerliliği sağlanmıştır. Geliştirilen anket ile gerçek veri toplama aşamasına geçmeden önce pilot veri toplama aşaması gerçekleştirilmiştir.

Pilot çalışmalarda amaç soruların katılımcılar tarafından anlaşılıp anlaşılmadığını belirlemektir. Bu nedenle madde (soru) cevaplanma oranı yüksek olan maddeler, ankette gerekli işlevi yerine getirememektedir. Pilot çalışmalarda örneklem büyüklüğü genellikle 5-10 ile 50-100 arası olduğu görülmektedir (Reynolds, Diamantopoulos ve Schlegelmilch, 1993). Pilot çalışma aşamasında ortaokul (43) ve lise (132) öğrencilerinden toplanan veriler incelendiğinde bu kritere uyulduğu görülmektedir. 132 lise öğrencisi ile gerçekleştirilen pilot çalışmada, ankette madde cevaplanma oranları incelenmiş ve demografik bilgilerin alındığı bölümde bulunan 11 maddenin cevaplanma oranlarının yüksek olduğu gözlenmiştir. Lise öğrencilerinin ankette demografik bilgiler kısmındaki maddelere verdikleri yanıt oranlarının yüksek olduğu gözlenmiştir. Yanıtlanmayan madde oranının en yüksek olduğu oran %7,5 olarak hesaplanmıştır. Bu durum maddelerin öğrenciler tarafından anlaşıldığını göstermektedir. Öğrenciler tarafından cevaplanmayan maddelerin oranının en çok olduğu bölüm 29. ve 30. sorularda yer alan maddeler içermektedir. Bu bölümdeki sorular araştırma amacına hizmet ettiği için ve son bölümde yer almasından dolayı cevaplama isteğinin azalabileceği düşüncesi ile ankette kalması araştırma ekibi tarafından uygun bulunmuştur.

43 ortaokul öğrencisi ile gerçekleştirilen pilot çalışmada, ankette madde cevaplanma oranları incelenmiş ve demografik bilgilerin alındığı bölümde bulunan yedi maddenin cevaplanma oranının yüksek olduğu görülmüştür. Cevaplanma oranı en yüksek olan maddenin 23.3. (%16,3) madde olduğu görülmüştür. Diğer maddelerden cevaplanma oranı en yüksek olan maddelerin %9'u geçmediği belirlenmiştir. 23.3. maddeye bakıldığında ".edu.tr uzantılı siteler kesinlikle üniversitelere ait sitelerdir." ifadesi görülmektedir. Web sitelerinin uzantılarının birçok kişi tarafından bilinmediği düşünüldüğünde burada verilen edu.tr uzantısı yerine k12.tr uzantısı verilerek; madde ".k12.tr uzantılı web siteleri kesinlikle ilköğretim okullarına ait web siteleridir" şeklinde düzenlenmiştir.

Lise öğrencilerinin ankette demografik bilgiler kısmındaki maddelere verdikleri yanıt oranlarının yüksek olduğu gözlenmiştir. Yanıtlanmayan madde oranının en yüksek olduğu oran %7,5 olarak hesaplanmıştır. Bu durum maddelerin öğrenciler tarafından anlaşıldığını göstermektedir. Öğrenciler tarafından cevaplanmayan maddelerin oranının en çok olduğu bölüm 29. ve 30. bölümde yer alan maddeler içermektedir. Bu bölümdeki sorular araştırma amacına hizmet ettiği için ve son bölümde yer almasından dolayı cevaplama isteğinin azalabileceği düşüncesi ile ankette kalması araştırma ekibi tarafından uygun bulunmuştur. 43 ortaokul öğrencisine uygulanan ankette madde cevaplanma oranları incelenmiş ve demografik bilgilerin alındığı bölümde bulunan yedi maddenin cevaplanma oranının yüksek olduğu görülmüştür. Cevaplanma oranı en yüksek olan maddenin 23.3. (%16,3) madde olduğu görülmüştür. Diğer maddelerden cevaplanma oranı en yüksek olan maddelerin %9'u geçmediği belirlenmiş ve gerekli düzenlemeler gerçekleştirilmiştir.

Ortaokul ve lise öğrencilerine yönelik hazırlanan anketlerde gerekli düzenlemeler yapıldıktan sonra 2017-2018 öğretim yılının bahar döneminde Türkiye genelinde bulunan 26 ilden (Tablo 2) veri toplama aşaması gerçekleştirilmiştir. Veri toplama sürecinde projenin gerçekleştirildiği kurum olan Bilgi ve İletişim Teknolojileri Kurumu'nun (BTK), Millî Eğitim Bakanlığı (MEB) ile olan protokolü işe koşulmuştur. Hazırlanan anketler MEB'e iletilmiş ve MEB 26 ilden birer sorumlu Bilişim Teknolojileri Rehber Öğretmeni görevlendirmiştir. Sorumlu öğretmenler, anketleri öğrencilere uygulamış ve verileri BTK tarafından hazırlanan portala girmişlerdir. MEB ve BTK koordineli bir şekilde çalışmış ve veriler öğretmenler aracılığıyla toplanmıştır.

Toplanan verilerin analizi, araştırma sorularına paralel olarak non-parametrik testlerden ki-kare analizi koşullarıyla gerçekleştirilmiştir. Non-parametrik testlerde, normal dağılım, varyans eşleşliği şartları aranmamakta ve örneklemin seçkisiz alınmaktadır. Bu çalışmada non-parametrik testlerden değişkenler arasındaki farkları ölçme amaçlı testlerden faydalanılmıştır. Değişkenler arasındaki farkları ölçme amaçlı testlerde aynı grubun farklı değişkenlerden aldıkları puanlar ölçülmektedir. Ki-kare testleri yüzde ve frekansları incelemek amacıyla kullanılan bir teknik olarak da ifade edilmektedir (Huck, 2008). Verilerin analizinde ,05 anlamlılık düzeyi kabul edilmiş ve analizler SPSS programı ile gerçekleştirilmiştir.

3. BULGULAR

Ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital ortamları kullanım durumlarının incelendiği bu çalışmada bulgular, araştırma soruları temelinde sunulmuştur.

Ortaokul ve lise öğrencilerinin sosyal ağ kullanım durumları ile cinsiyet arasında ilişki olup olmadığına bakıldığında Tablo 4'teki değerler bulunmuştur.

Tablo 4.

Ortaokul ve lise öğrencilerinin sosyal ağ kullanım durumları ile cinsiyet arasındaki fark

Sosyal Ağlar	Ortaokul				X ²	p	Lise				X ²	p
	Kız		Erkek				Kız		Erkek			
	Evet	Hayır	Evet	Hayır			Evet	Hayır	Evet	Hayır		
Facebook	%40,3	%59,7	%64,4	%35,6	396,06	,00	%43,2	%56,8	%67,8	%32,2	385,20	,00
Twitter	%16,8	%83,2	%25,2	%74,8	67,13	,00	%43,3	%56,7	%45,7	%54,3	3,67	,05
Instagram	%55,6	%44,4	%63,1	%36,9	39,71	,00	%85,8	%14,2	%86	%14	,08	,77
Snapchat	%40,8	%59,2	%32	%68	52,99	,00	%71,7	%28,3	%48	%52	367,27	,00
Whatsapp	%63,4	%36,6	%64,2	%36,2	,498	,48	%91,8	%8,2	%89,5	%10,5	10,19	,002
YouTube	%58,2	%41,8	%72,9	%27,1	159,92	,00	%89,8	%10,2	%92,1	%7,9	9,36	,002

*p<.05; sd=1

Tablo 4 incelendiğinde ortaokul ve lise öğrencilerinin sosyal medya kullanım durumları ile cinsiyet bağlamında ilişki olduğu görülmektedir. Ortaokul öğrencileri ele alındığında erkek öğrencilerin sadece Snapchat [$X^2(1)=52,99$; $p<.05$] kullanımında kız öğrencilerin gerisinde olduğu belirlenirken diğer sosyal ağlarda kızlarda daha fazla kullanım belirlenmiştir. Lise öğrencilerinin sosyal ağ kullanım durumları incelendiğinde erkek öğrencilerin Snapchat [$X^2(1)=367,27$; $p<.05$] ve Whatsapp [$X^2(1)=10,191$; $p<.05$] kullanımında kız öğrencilerin gerisinde olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin ortaokul ve lise bağlamında sosyal ağ kullanım durumlarına bakıldığında Facebook dışındaki sosyal ağlarda lise öğrencilerinin, ortaokul öğrencilerinden daha fazla kullanım sergiledikleri belirlenmiştir. Ortaokul ve lise öğrencilerinin sosyal ağ kullanım durumlarını etkileyen durumu belirlemek amacıyla akıllı telefon sahipliği ile sosyal ağ kullanım durumları arasındaki ilişki olup olmadığına bakılmıştır (Tablo 5).

Tablo 5.

Akıllı telefon sahipliği ile sosyal medya kullanım durumu arasındaki fark

Sosyal Ağlar	Akıllı Telefon Sahipliği				X ²	Cramer's V	p
	Var		Yok				
	Evet	Hayır	Evet	Hayır			
Facebook	%83,6	%69,0	%16,4	%31,0	375,70	,173	,00
Twitter	%88,8	%70,2	%11,2	%29,8	505,27	,205	,00
Instagram	%86,9	%50,7	%13,1	%49,6	1877,71	,385	,00
Snapchat	%89,1	%64,2	%10,9	%35,8	1054,85	,294	,00
Whatsapp	%89,6	%33,1	%10,4	%66,9	3941,57	,558	,00
YouTube	%84,9	%47,6	%15,1	%52,4	1644,10	,363	,00

*p<.05; sd=1

Tablo 5 incelendiğinde akıllı telefon sahipliği ile sosyal ağ kullanımı arasında ilişkiye genel anlamda bakıldığında anlamlı olduğu görülmektedir. Ancak Facebook [$V_{(15421)}=,173$; $p<.05$], Twitter [$V_{(15421)}=,205$; $p<.05$] ve Snapchat [$V_{(15421)}=,294$; $p<.05$] bağlamında düşük; Instagram [$V_{(15421)}=,385$; $p<.05$] ve YouTube [$V_{(15421)}=,363$; $p<.05$] bağlamında orta ve yalnızca Whatsapp [$V_{(15421)}=,558$; $p<.05$] bağlamında büyük bir etkiye sahiptir. Facebook [$X^2(1)=375,70$; $p<.05$], Twitter [$X^2(1)=505,27$; $p<.05$] ve YouTube [$X^2(1)=1644,10$; $p<.05$] gibi akıllı telefon gerektirmeden web tarayıcısında da aktif şekilde kullanılabilen sosyal ağların kullanımı da akıllı telefon sahipliği durumuna göre şekillenmektedir. Akıllı telefonu olan öğrencilerin %85'ten fazlası sosyal medya kullanırken; akıllı telefonu olmayan öğrencilerin yalnızca %15'i sosyal medya kullanmaktadır. Ortaokul ve lise öğrencilerinin sosyal ağ kullanım durumları ile evlerinde internet bağlantısı olması durumu arasında ilişki olup olmadığına bakılmıştır (Tablo 6).

Tablo 6.

Evde internet bağlantısı durumu ile sosyal medya kullanım durumu arasındaki fark

Sosyal Ağlar	Evde İnternet Bağlantısı				X ²	Cramer's V	p
	Var		Yok				
	Evet	Hayır	Evet	Hayır			
Facebook	%81,1	%76,4	%18,9	%23,6	43,48	,058	,00
Twitter	%81,9	%77,6	%18,1	%22,4	29,62	,049	,00
Instagram	%81,8	%72,0	%18,2	%28,0	151,49	,108	,00
Snapchat	%82,8	%75,5	%17,2	%24,5	100,33	,090	,00
Whatsapp	%82,0	%69,3	%18,0	%30,7	226,10	,132	,00
YouTube	%82,3	%68,4	%17,7	%31,6	259,74	,142	,00

* $p<.05$; $sd=1$

Evde internet bağlantısı durumu ile sosyal ağ kullanımı arasında ilişki olduğu belirlenmiştir. Ancak akıllı telefon sahipliğinde olduğu gibi evde internet bağlantısının olması ile Facebook [$V_{(15421)}=,058$; $p<.05$], Twitter [$V_{(15421)}=,049$; $p<.05$], Instagram [$V_{(15421)}=,108$; $p<.05$], Snapchat [$V_{(15421)}=,090$; $p<.05$], Whatsapp [$V_{(15421)}=,132$; $p<.05$] ve YouTube [$V_{(15421)}=,142$; $p<.05$] gibi sosyal ağları kullanım düşük bir etkiye sahiptir. Tablo 6 incelendiğinde ortaokul ve lise öğrencilerinin evlerinde internet bağlantısı olma durumu ile sosyal ağ kullanımları arasındaki ilişkinin farklı olduğu belirlenmiştir. Örneğin Facebook kullanımında evinde interneti olmayan ile evinde interneti olan ortaokul öğrencileri arasında fark fazla iken lise öğrencilerinde bu fark azalmaktadır. Ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital ortamlarda sosyal ağ kullanımının yanı sıra dijital oynama davranışları da bulunmaktadır. Ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyunları hangi ortamda oynadıkları incelendiğinde Tablo 7'deki gibi bir durum ortaya çıkmaktadır.

Tablo 7.

Ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun oynama platformları

Okul Düzeyi	Cinsiyet	Oyun Platformu	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Çoğu Zaman	Her Zaman
Ortaokul	Kız	TV Oyun Konsolu	%77,8	%10,3	%6,9	%3	%2
		Tablet	%39,6	%17,3	%18,3	%13,2	%11,6
		Akıllı Telefon	%25,4	%13,6	%19,9	%21,9	%19,4
		Bilgisayar	%40,7	%19,2	%17,3	%13,7	%9,1
		El Oyun Konsolu	%87,5	%5,4	%3,9	%1,5	%1,7
	Erkek	TV Oyun Konsolu	%50	%13,9	%15,6	%10,5	%10,1
		Tablet	%31,7	%15,6	%20	%16,6	%16
		Akıllı Telefon	%17,2	%11,2	%20,2	%26,2	%25,2
		Bilgisayar	%20,8	%12,5	%17,1	%23,1	%26,5
		El Oyun Konsolu	%70,1	%11	%8,2	%4,9	%5,8

Lise	Kız	TV Oyun Konsolu	%73,6	%11,7	%7,7	%3,3	%3,7
		Tablet	%58,2	%17,6	%12,7	%7	%4,5
		Akıllı Telefon	%31,5	%18,1	%17,3	%16,7	%16,3
		Bilgisayar	%49,7	%15	%15,2	%11,8	%8,3
		El Oyun Konsolu	%78,2	%9	%5,7	%3,4	%3,6
	Erkek	TV Oyun Konsolu	%46	%18,8	%15,1	%10,5	%9,5
		Tablet	%49,5	%20,8	%15,4	%7,7	%6,6
		Akıllı Telefon	%15	%13,5	%22,9	%28,1	%20,6
		Bilgisayar	%17,9	%13,3	%18,2	%21,6	%28,9
		El Oyun Konsolu	%65,4	%12,8	%9,9	%5,2	%6,7

Tablo 7 incelendiğinde ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun oynarken kullandıkları platformların başında bilgisayarlar ve akıllı telefonlar gelmektedir. Ortaokul ve lise öğrencilerinin en az tercih ettikleri oyun oynama platformu el oyun konsolu ya da avuç içi oyun konsolları olduğu görülmektedir. Oyun oynamak için akıllı telefonları ya da tabletleri çoğunlukla tercih eden ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynama sıklıklarının hafta içi ve hafta sonu değişimleri belirlenmeye çalışılmış ve hafta içi ve hafta sonu arasındaki farklılığın cinsiyet ile ilişkisi incelenmiştir (Tablo 8).

Tablo 8.

Ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynama durumları ile cinsiyet arasındaki fark

Okul Düzeyi	Cinsiyet	Oyun Oynama Zamanı	Hiç	1 Saatten Az	1-3 Saat	3-5 saat	5 Saatten Fazla	X ²	Cramer's V	p
Ortaokul	Kız	Haftaiçi	%45,3	%36,2	%13,6	%3,3	%1,6	569,79	,285	,00
	Erkek		%23,3	%35,3	%27,8	%7,8	%5,9			
Lise	Kız	Haftasonu	%56,7	%24,1	%11	%4,6	%3,6	919,79	,376	,00
	Erkek		%22,1	%29,2	%28,6	%10	%10,1			
Ortaokul	Kız	Haftasonu	%29,9	%33,6	%23,4	%9,4	%3,7	1005,35	,377	,00
	Erkek		%8,8	%20,1	%35,3	%20,5	%15,3			
Lise	Kız	Haftasonu	%48,2	%25,7	%13,4	%6,9	%5,8	1237,23	,439	,00
	Erkek		%14,2	%18,4	%27,8	%18,8	%20,8			

*p<.05; sd=4

Tablo 8 incelendiğinde ortaokul ve lise öğrencilerinin hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama durumlarının cinsiyet ile ilişkili olduğu görülmektedir (p<.05). Hem ortaokul hem de lise öğrencilerinin dijital oyun oynama durumlarının hafta içi az iken hafta sonu çok olduğu belirlenmiştir. Cinsiyet bağlamında ele alındığında da hafta içi ile hafta sonu arasında farklılıklar olduğu belirlenmiştir. Kız öğrencilerin hem hafta içi [$V_{(15421)}=,285$; p<.05] hem de hafta sonu [$V_{(15421)}=,377$; p<.05] erkek öğrencilere göre daha az oyun oynadığı söylenebilir. Ancak etki olarak düşük bir etkiden söz edilebilir. Ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun oynama durumlarının akıllı telefon sahipliği ile ilişkisinin olup olmadığı incelendiğinde Tablo 9'daki gibi veriler elde edilmiştir.

Tablo 9.

Ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynama durumlarının akıllı telefon sahipliği arasındaki fark

Okul Düzeyi	Akıllı Telefon Sahipliği	Oyun Oynama Zamanı	Hiç	1 Saatten Az	1-2 Saat	3-5 saat	5 Saatten Fazla	X ²	Cramer's V	p
Ortaokul	Var	Haftaiçi	%30,9	%35,2	%22,7	%6,5	%4,7	145,59	,151	,00
	Yok		%43,1	%35,8	%15,8	%2,8	%2,6			
Lise	Var	Haftasonu	%39,5	%26,4	%20,2	%7,2	%6,7	55,81	,093	,00
	Yok		%51,0	%26,1	%11,4	%5,3	%6,1			

Ortaokul	Var	Haftasonu	%16,6	%24,4	%30,1	%17,6	%11,4	200,25	,177	,00
	Yok		%25,8	%32,3	%26	%9,7	%6,3			
Lise	Var		%31,6	%21,7	%20,5	%13	%13,2	60,09	,097	,00
	Yok		%41,3	%26,2	%16	%7,4	%9,1			

*p<.05; sd=4

Tablo 9 incelendiğinde akıllı telefon sahipliği ile günlük dijital oyun oynama süresi arasında bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Ancak hem hafta içi ortaokul [$V_{(15421)}=.151$; $p<.05$] ve lise [$V_{(15421)}=.093$; $p<.05$] öğrencilerinin hem de hafta sonu ortaokul [$V_{(15421)}=.177$; $p<.05$] ve lise [$V_{(15421)}=.097$; $p<.05$] öğrencilerinin akıllı telefon sahipliği ile oyun oynamalarına düşük bir etki oldu söylenebilir. Akıllı telefon sahipliği, dijital oyun oynama durumunu hem hafta içi hem de hafta sonu etkilemektedir. Akıllı telefon sahibi ortaokul ve lise öğrencileri hafta içi ve hafta sonu günde ortalama en az 1 saat dijital oyun oynamaktadır. Dijital oyunların oynanma durumunu akıllı telefon sahipliğinin etkilemesi gibi evde internet bağlantısının da etkileyip etkilemediği incelenmiştir (Tablo 10).

Tablo 10.

Evde internet bağlantısı bulunma durumu ile dijital oyun oynama arasındaki fark

Okul Düzeyi	Evde İnternet Bağlantısı	Oyun Oynama Zamanı	Hiç	1 Saatten Az	1-2 Saat	3-5 saat	5 Saatten Fazla	χ^2	Cramer's V	p
Ortaokul	Var	Haftaiçi	%33,3	%35,4	%21,7	%5,7	%3,9	51,56	,086	,00
	Yok		%40,6	%37,1	%15,9	%4,1	%2,3			
Lise	Var		%40,1	%26,3	%19,6	%7,3	%6,7	6,84	,033	,14
	Yok		%43,4	%26,3	%17,2	%6,9	%6,1			
Ortaokul	Var	Haftasonu	%17,7	%25,9	%30,1	%16,2	%10,1	136,57	,139	,00
	Yok		%26,9	%32	%26,1	%9,6	%5,4			
Lise	Var		%32,1	%22,2	%19,8	%12,7	%13,1	4,76	,028	,31
	Yok		%34,1	%22,6	%19,8	%12,7	%13,1			

*p<.05; sd=4

Tablo 10 incelendiğinde evde internet bağlantısının olması ile ortaokul ve lise öğrencilerinin hem hafta içi hem de hafta sonu oyun oynama süreleri arasında ilişki olduğu görülmektedir. Ancak akıllı telefon sahipliğinde olduğu gibi evde internet bağlantısının olması durumunun hem hafta içi ortaokul [$V_{(15421)}=.086$; $p<.05$] ve lise [$V_{(15421)}=.033$; $p<.05$] öğrencilerinin hem de hafta sonu ortaokul [$V_{(15421)}=.139$; $p<.05$] ve lise [$V_{(15421)}=.028$; $p<.05$] öğrencilerinin oyun oynama durumları ile düşük bir ilişkisi olduğu söylenebilir. Evde internet bağlantısı olmadığı durumlarda oyun oynama sürelerinin azaldığı görülürken evde internet bağlantısı olması durumunda hafta içi de olsa oyun oynama süresinin günlük en az ortalama bir saat civarında olduğu söylenebilir. Kısaca belirtmek gerekirse; hafta sonu oyun oynama oranları, hafta içi oyun oynama oranlarına göre cinsiyet bağlamında, akıllı telefon sahipliği bağlamında ve evde internet bağlantısı olması durumunda arttığı görülmektedir. Ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyunları kimlerle oynadığı ya da oyun oynarken kimlerle iletişim kurduğu da önem arz etmektedir. Bu bağlamda öncelikle ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynama biçimleri ile cinsiyet arasında ilişki olup olmadığı incelenmiştir (Tablo 11).

Tablo 11.

Ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun oynama biçimleri ile cinsiyet arasındaki fark

Okul Düzeyi	Cinsiyet	Oyun Oynama Biçimi	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Çoğu Zaman	Her Zaman	χ^2	Cramer's V	p	
Ortaokul	Kız	Bilgisayara Karşı	%42,5	%16,5	%16,8	%14,8	%9,3	308,04	,208	,00	
			Erkek	%23,9	%16,5	%23,2	%21,6				%14,7
	Kız	Aynı Odada Tanığı	Kişilerle	%48	%15,7	%19	%11,8	%5,6	475,23	,262	,00
				Erkek	%24,6	%16	%26,3	%20,7			
	Kız	Bilgisayarda Tanıdığı Kişilerle	Kişilerle	%60,3	%13,4	%13,1	%8,7	%4,5	1009,61	,383	,00
				Erkek	%26,2	%12,8	%20,7	%23,1			
Kız	Bilgisayarda Tanımadığı Kişilerle	Kişilerle	%74,2	%10,2	%7,2	%5,4	%3,1	1167,76	,413	,00	
			Erkek	%35,4	%13,5	%15,9	%19,8				%15,4

Lise	Kız	Bilgisayara Karşı	%52,3	%15,2	%14	%11,7	%6,9	518,16	,286	,00
	Erkek		%24,4	%22,4	%24,6	%17,1	%11,5			
	Kız	Aynı Odada Tanıdığı Kişilerle	%58	%14,4	%14,1	%8,7	%4,9	652,26	,323	,00
	Erkek		%26,4	%19,9	%26,1	%17,6	%10,1			
	Kız	Bilgisayarda Tanıdığı Kişilerle	%62,1	%12,6	%12,6	%8	%4,7	1126,15	,424	,00
	Erkek		%21,8	%15,1	%25,2	%23,3	%14,6			
Kız	Bilgisayarda Tanımadığı Kişilerle	%64,9	%11,9	%10,3	%7,8	%5,2	1143,19	,429	,00	
Erkek		%24,1	%14,3	%20,7	%22,7	%18,2				

*p<.05; sd=4

Tablo 11 incelendiğinde ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital ortamda oyun oynarken bilgisayara karşı, aynı odada tanıdığı kişilerle, bilgisayarda tanıdığı veya tanımadığı kişilerle oyun oynama durumları ile cinsiyet arasında bir ilişki olduğu görülmektedir. Erkek öğrencilerin, kız öğrencilerden daha fazla oyun oynadıkları ve oyun oynarken de davranışlarının kız öğrencilerden çok farklı olduğu görülmektedir. Öğrencilerin bulunduğu yaş grubu ya da okul düzeyi bağlamında da oyun oyma tercihlerinin farklılaştığı görülmektedir. Etki büyüklüklerine bakıldığında ortaokul öğrencilerinin bilgisayara karşı [$V_{(15421)}=.208$; $p<.05$] oyun oynamanın düşük bir etkiye sahip olduğu ancak aynı odada tanıdığı kişilerle [$V_{(15421)}=.262$; $p<.05$], bilgisayarda tanıdığı kişilerle [$V_{(15421)}=.383$; $p<.05$] ve bilgisayarda tanımadığı kişilerle [$V_{(15421)}=.413$; $p<.05$] oyun oynaması serbestlik derecesi 4 bağlamında büyük bir etkiye sahiptir. Lise öğrencilerinde ise bilgisayara karşı [$V_{(15421)}=.286$; $p<.05$], aynı odada tanıdığı kişilerle [$V_{(15421)}=.323$; $p<.05$], bilgisayarda tanıdığı kişilerle [$V_{(15421)}=.424$; $p<.05$] ve bilgisayarda tanımadığı kişilerle [$V_{(15421)}=.429$; $p<.05$] oyun oynaması, serbestlik derecesi 4 bağlamında büyük bir etkiye sahiptir. Lise öğrencileri ile ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama biçimleri arasında ilişki bulunmaktadır. Bazı çevrimiçi oyunlarda anlık olarak oyun oynanan kişilerle de iletişim kurulabilmektedir. Ortaokul ve lise öğrencilerinin cinsiyet bağlamında oyun oynama davranışları arasında ilişki var iken; oyun oynarken iletişim kurulan kişilerin tanidik ya da tanidik olmaması durumunda cinsiyet bağlamında bir ilişki olup olmadığı incelenmiştir (Tablo 12).

Tablo 12.

Ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynarken iletişim kurdukları kişiler ile cinsiyet arasındaki fark

Okul Düzeyi	Cinsiyet	Oyun Oynarken İletişim Kurma Biçimi	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Çoğu Zaman	Her Zaman	χ^2	Cramer's V	p
Ortaokul	Kız	Tanıdık Kişilerle	%59,5	%13,3	%11,5	%9,3	%6,4	845,57	,350	,00
	Erkek		%28,8	%12,1	%16,7	%20	%22,3			
	Kız	Tanımadık Kişilerle	%81,3	%7,9	%5,3	%3,1	%2,4	1119,38	,327	,00
	Erkek		%51,2	%14,6	%13,2	%9,7	%11,2			
Lise	Kız	Tanıdık Kişilerle	%63	%11,3	%11,4	%7,7	%6,6	732,69	,423	,00
	Erkek		%23	%13,5	%19,3	%21,3	%22,8			
	Kız	Tanımadık Kişilerle	%71,7	%11,3	%7,9	%4,3	%4,8	992,18	,399	,00
	Erkek		%33	%17,9	%17,9	%15	%16,2			

*p<.05; sd=4

Tablo 12 incelendiğinde ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynarken tanıdıkları ya da tanımadıkları kişilerle iletişim kurma biçimlerinin cinsiyete göre farklılaştığı görülmektedir. Erkek öğrencilerin, dijital oyun oynarken hem tanıdıkları hem de tanımadıkları kişilerle iletişim kurma durumları kızlara göre daha fazladır. Okul düzeyi bağlamında da bakıldığında lise öğrencileri ile ortaokul öğrencileri arasında da ilişki olduğu görülmektedir. Bir başka ifade ile lise öğrencilerinin tanıdıkları kişiler ile [$V_{(15421)}=.423$; $p<.05$] ve tanımadıkları kişiler ile [$V_{(15421)}=.399$; $p<.05$] ve ortaokul öğrencilerinin tanıdıkları kişiler ile [$V_{(15421)}=.350$; $p<.05$] ve tanımadıkları kişiler ile [$V_{(15421)}=.327$; $p<.05$] oyun oynarken iletişim kurdukları kişileri tercih etme durumları farklılaşmaktadır. Her iki okul düzeyinde de dikkat edilmesi gereken nokta öğrencilerin oyun oynarken az da olsa tanıdıkları kişilerle iletişim kurma isteğinin tanımadıkları kişilerle iletişim kurma isteklerinden daha yüksek olduğu söylenebilir.

4. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital ortam kullanımlarının incelendiği bu çalışmada öncelikle öğrencilerin sosyal medya kullanım durumları incelenmiştir. Öğrencilerin Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat, Whatsapp ve YouTube gibi sosyal medya ortamlarını kullanım durumlarının cinsiyet bağlamında fark olduğu belirlenmiştir. Sosyal medya kullanım durumları okul düzeyleri ile anlamlı bir şekilde farklılık göstermektedir. Bir başka ifadeyle ortaokul öğrencilerinin Twitter, Instagram, Snapchat, Whatsapp ve YouTube kullanım oranları lise öğrencilerinden daha azdır. Ortaokul ve lise öğrencilerinin sadece Facebook kullanımları benzer bir profildedir. Ayrıca, yaşla birlikte Facebook yerine diğer sosyal medya ortamlarının tercih edildiğine ilişkin çalışmalar ve raporlarda bulunmaktadır (Anderson ve Jiang, 2018; Smith ve Anderson, 2018; Martin, vd. 2018). Çocukların sosyal ağları kullanım durumlarını etkileyen etmenlerin başında akıllı telefon sahipliği ve evde internet bağlantısı olması gelmektedir. Çalışmanın sonuçlarına göre evinde internet bağlantısı olan ve akıllı telefonu olan öğrencilerin sosyal ağları kullanım durumları ile bu iki durumun olmaması durumu arasında ilişki bulunmaktadır. Anderson ve Jiang (2018) yaşları 13-17 arasında olan çocukların %95'inin akıllı telefona sahip olduğunu ve bu çocukların yarıya yakını sürekli çevrimiçi olduğunu belirtmektedir. Bir diğer ifadeyle akıllı telefon sahipliği çocukların çevrim içi olma durumlarını etkilemektedir.

Sosyal medya kullanımının yanı sıra çocukların dijital oyun oynama durumlarının da incelendiği çalışmada oyun oynama platformu tercihlerinin başında akıllı telefonların, tabletlerin ve bilgisayarların geldiği belirlenmiştir. En az tercih edilen oyun oynama platformu ise el oyun konsollarıdır. Taylan, Kara ve Durğun (2017) araştırmaya katılan ortaokul ve lise öğrencilerinin %56,5'inin bilgisayar aracılığıyla oyun oynadıklarını, %27'sinin akıllı telefonla oyun oynadığını ve %13'ünün de tabletle oyun oynadığını belirtmektedir. Yavuz ve Tarlakazan (2018) de üniversite öğrencilerinin %53,3'ünün mobil cihazlarla oyun oynadığını belirtmektedir. Öğrencilerin sınıf düzeyleri değişse de dijital oyun oynamak için tercih ettikleri platformlar benzerlik göstermektedir. Çalışmada, dijital oyun oynama süresinde lise öğrencilerinin ortaokul öğrencilerine göre bir fark belirlenmemiştir. Bununla birlikte ortaokul öğrencilerinin lise öğrencilerinde daha fazla oyun oynadığını söylemek mümkündür.

Ortaokul ve lise öğrencilerinin farklı dijital oyun platformları ile hafta içi ve hafta sonu oyun oynama sürelerine bakıldığında hem cinsiyet hem de okul düzeyi ile ilişkili olduğu belirlenmiştir. Hafta içi dijital oyun oynama süresi, hafta sonu dijital oyun oynama süresinden daha azdır. Dijital oyun oynama süresine benzer şekilde PISA (2015) sonuçlarına göre de çocukların hafta içi (ortalama 2,5 saat) ve hafta sonu (3 saatten daha fazla) internet kullanım süreleri farklılık göstermektedir.

Ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyunları oynarken bilgisayara karşı mı, aynı odada tanıdığı kişilerle mi, bilgisayarda tanıdığı kişilerle mi ya da bilgisayarda tanımadığı kişilerle mi oynadığı incelendiğinde hem cinsiyet bağlamında hem de okul düzeyi bağlamında farklılık olduğu belirlenmiştir. Çalışma sonucuna göre erkek öğrencilerin oyun oynarken kız öğrencilerden daha farklı bir profil çizdiği görülmektedir. Benzer şekilde OECD (2018) raporunda çalışmaya katılanların %34'ünün hemen hemen her gün çevrimiçi oyun oynadığı, çevrimiçi oyun oynamanın erkekler arasında daha yaygın olduğu, 15 yaşındaki erkeklerin %75'inin düzenli olarak tek oyunculu oyunları oynadığı; %70'inin de işbirlikli çevrimiçi oyun oynadığı; buna karşın kız çocukların %56'sının tek oyunculu oyunları oynadığı; %71'inin de işbirliğine dayalı çevrimiçi oyunları oynadığı belirtilmektedir.

Bu çalışmada araştırmacılar tarafından hazırlanan veri toplama aracı ile Türkiye genelinden 26 ilde öğrenimine devam eden ortaokul ve lise öğrencilerinden veriler toplanmıştır. Bu bağlamda çalışmada evreni temsil edebilecek örneklem belirlenmeye çalışılmıştır. Ancak sınırlılıklar da mevcuttur. Ulaşılan illerde farklı eğitim bölgelerinden veriler toplanmaması çalışmanın sınırlılığıdır. Bu bağlamda çalışmanın sonuçlarına bağlı olarak şu öneriler de bulunulabilir.

Sosyal medya kullanımına bakıldığında Facebook'tan diğer ortamlara doğru geçişin olduğunu söylemek mümkündür (Anderson ve Jiang, 2018; Smith ve Anderson, 2018; Martin, vd. 2018, WeAreSocial, 2019). Facebook gibi bir sosyal medya ortamı yerine öğrencilerin YouTube, Instagram ve Snapchat gibi ortamları neden daha fazla kullanmaya başladıklarını belirlemeye yönelik çalışmalar yapılmalı ve sebepleri ortaya konmalıdır.

Sosyal medya tercihi gibi dijital oyun oynama alışkanlıkları da değişim göstermiştir. Dijital oyun oynamak için tercih edilen masaüstü ya da dizüstü bilgisayarlar yerini akıllı telefonlara bırakmaktadır. OECD (2018) verilerine göre 15 yaşındaki çocukların %91'inin akıllı telefonu ve %53'ünün tableti olduğu düşünüldüğünde oyun oynamak için tercih edilecek platformların değişmesi de normal olarak yorumlanabilir. Bu durumda sosyal medya ortamlarına üye olurken belirlenen yaş sınırı gibi ebeveynlerin de çocuklarına akıllı telefon veya tablet almaları için bir sınır koymaları gerektiği ebeveynlere belirtilmelidir. Ekran boyutlarının git gide küçülmesi ve bu ekranlarda geçirilen zamanın artmasının getirebileceği orta ve uzun vadeli fiziki ve psikolojik sağlık sorunları da araştırılmalıdır.

Sosyal medya kullanırken ya da dijital çevrimiçi oyun oynarken o ortamda bulunan kişilerle iletişim kurmak mümkündür. Ancak bu gibi ortamlarda kimlerle iletişim kurulduğu önemlidir. Henüz doğruyu yanlış ayırt

edemeyen çocuklar bu gibi ortamlarda tanımadığı kişilerle iletişim kurabilmektedir. Gerek sosyal medya ortamlarında gerekse dijital oyun oynanan ortamlarda tanınmayan kişilerden gelen iletişim isteklerine öğrencilerin yanıt vermemesi gerektiği konusunda hem öğrenciler hem de ebeveynler bilinçlendirilmelidir. Çünkü çalışmada dijital oyunlar ile ilgili en göze çarpan bulgulardan bir tanesi de ortaokul öğrencilerinin yaklaşık üçte birinin lise öğrencilerinin ise %40'nın oyun oynarken bilgisayar üzerinden tanımadığı insanlarla sohbet etmesi olmuştur. Bu oran erkek öğrenciler bazında daha da artmaktadır. Çocuk ve gençlerin en riskli internet kullanım tutumlarından bir tanesini yabancılarla çevrimiçi iletişim oluşturmaktadır. Bu noktada ebeveynler çocuklarının oynadıkları oyunları iyi analiz etmeli, ailecek oynanabilecek oyunlara çocuklarını ve kendilerini yönlendirmeli ve birlikte zaman geçirmeye yönelik faaliyetlere ağırlık vermelidirler.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Yazarlar çalışmayı araştırma ve yayın etiğine uygun olarak hazırlamıştır. Çalışmayla ilgili sorumluluklar yazarlara aittir. Çalışmanın benzerlik oranı (kaynakça hariç) %7'dir.

Yazarların Makaleye Katkı Oranları

Yazarlar çalışmaya eşit ölçüde katkıda bulunmuştur.

Destek Beyanı

Bu çalışma Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu tarafından desteklenen "İnternetin Bilinçli ve Güvenli Kullanımına İlişkin Saha Çalışması Projesi / P2018-015" başlıklı projesi kapsamında gerçekleştirilmiştir.

Teşekkür

Çalışmaya katkılarından dolayı Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu'na ve veri toplama sürecinde emeklerini esirgemeyen Milli Eğitim Bakanlığı bünyesinde görevli öğretmenlerimize teşekkür ederiz.

Çıkar Beyanı

Bu çalışmada çıkar çatışması bulunmamaktadır.

5. KAYNAKÇA

Adrese Dayalı Nüfus Kayıt Sistemi. (2011). Adrese dayalı nüfus kayıt sistemi. Erişim Adresi: <http://tuikapp.tuik.gov.tr/adnksdagitapp/adnks.zul> adresinden 16 Kasım 2014 tarihinde erişilmiştir.

Anderson, M. ve Jiang, J. (2018). Teens, socialmedia&technology 2018. *Washington, DC: Pew Internet & American Life Project*. <http://www.pewinternet.org/2018/05/31/teens-social-media-technology-2018>. adresinden 25 Ocak 2019 tarihinde erişilmiştir.

Birleşmiş Milletler (2011), *Report of the Special Rapporteur on the promotion and protection of the right to freedom of opinion and expression, Frank La Rue*, UN Human Rights Council, http://www2.ohchr.org/english/bodies/hrcouncil/docs/17session/A.HRC.17.27_en.pdf adresinden 28 Ocak 2019 tarihinde erişilmiştir.

Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.

Byrne, J., Kardefelt-Winther, D., Livingstone ve S., Stoilova, M. (2016) *Global Kids Online research synthesis, 2015–2016*. UNICEF Office of Research–Innocenti and London School of Economics and Political Science.

Creswell, J.W. (2014). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. USA: Sage Publications.

Huck, S.W. (2008). *Reading statistics and research (5th edition)* Boston: Pearson.

- Karasar, N. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemleri (24. Baskı)*. Ankara: Nobel Yayınevi
- Martin, F., Wang, C., Petty, T., Wang, W. ve Wilkins, P. (2018). Middleschoolstudents' socialmediause. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(1), 213-224.
- OECD (2018), *New technologies and 21st century children: Recent trends and outcomes*, OECD Publishing, [http://www.oecd.org/officialdocuments/publicdisplaydocumentpdf/?cote=EDU/WKP\(2018\)15&docLanguage=En](http://www.oecd.org/officialdocuments/publicdisplaydocumentpdf/?cote=EDU/WKP(2018)15&docLanguage=En). Erişim Tarihi: 15 Ocak 2019.
- PISA. (2015). *PISA 2015 Results*. <https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus.pdf> adresinden 25 Aralık 2018 tarihinde erişilmiştir.
- Reynolds, N., A. Diamantopoulos ve B. Schlegelmilch (1993), Pretsting in questionnaire design: A review of the literature and suggestion for further reserach, *Journal of the Market Research Society*, 35(2), 171-182.
- Smith, A. ve Anderson, M. (2018). Social Media Use in 2018. *Washington, DC: Pew Internet & American Life Project*. <http://www.pewinternet.org/2018/03/01/social-media-use-in-2018>. Erişim Tarihi: 25 Ocak 2019.
- Taylan, H.H., Kara, H.Z. ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *Pesa Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 78-87.
- Tran, G. A. ve Strutton, D. (2013). What factors affect consumer acceptance of in-game advertisements?: click "like" to manage digital content for players. *Journal of Advertising Research*, 53(4), 455-469.
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK), (2018). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması. *Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni*, Sayı 27819, <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=27819> adresinden 11 Ağustos 2018 tarihinde erişilmiştir.
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK), (2019). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması 2019. *Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni*, Sayı 27819, <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=30574> adresinden 29 Ağustos 2019 tarihinde erişilmiştir.
- WeAreSocial. (2019). *2019 Global Digital Report*. <https://wearesocial.com/global-digital-report-2019> adresinden 12 Şubat 2019 tarihinde erişilmiştir.
- WeAreSocial. (2020). *Digital 2020 Global Digital Overview*. <https://wearesocial.com/digital-2020> adresinden 12 Şubat 2019 tarihinde erişilmiştir.
- Yavuz, E. ve Tarlakazan, E. (2018). Üniversite öğrencilerinin mobil oyun profili ve oynama alışkanlıkları. *AÇÜ Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(2), 149-16

6. EXTENDED ABSTRACT

As digital tools and environments spread out, accessing them became easier. According to Turkstat's (2018) household information technology report, 83.8% of households in Turkey have access to the Internet. In response to increasing access, the average age of digital tool and environment users tends to decrease. Although some digital environments impose minimum age restrictions, the underage user can also register using fake information. In this context, the purpose of this study was to investigate the digital media use and digital gaming profiles of secondary school and high school students.

The study employed a survey research approach. A questionnaire titled "Responsible and Secure Internet Use Questionnaire" was developed in the research process. The questionnaire was first tested in a relatively small-scale pilot study and then used to collect data from various provinces from Turkey. From each one of the 26 CTUS regions, one province was randomly selected for data collection. The data were collected from secondary school (n=8140) and high school (n=7281) students during the spring semester of the 2017 – 2018 school year. In line

with the research questions, the data were analyzed employing non-parametric chi-square test of independence. All statistics were evaluated at the .05 significance level.

The findings revealed that secondary and high school students' social network use had a relationship with gender. As to the secondary school students, male students surpassed female students only in Snapchat use, whereas in all other social networks females' use frequencies were higher. Considering the high school students' social network use habits, male students were below female students in terms of number both in Snapchat and Whatsapp use. In addition, for both secondary and high school sample, a relationship between smartphone ownership and social network use has been found. Smartphone ownership had also influenced the usage patterns of social networks that could be used without a smartphone (e.g., Facebook, Twitter, and YouTube). There also exists a relationship between household internet connection and social network use. However, this relationship had different effects on secondary school and high school students. In terms of Facebook use, for instance, the difference between secondary school students with and without household internet connection is greater than their counterparts in high school. Computers and smartphones were the most preferred gaming platforms for secondary and high school students. On the other hand, the least preferred gaming platforms were portable and handheld gaming consoles. Secondary and high school students' weekday and weekend digital gaming habits differed in response to gender. In both secondary and high school students, digital gaming frequency was lower on weekdays and higher on weekends. Smartphone ownership had a relationship with daily digital gaming duration. Smartphone ownership had effects on both weekday and weekend digital gaming habits. An average secondary school or high school student who owns a smartphone was found to play digital games for at least an hour on weekdays and on weekends. Moreover, the presence of household internet connection had relationships with the length of secondary and high school students' digital gaming sessions on both weekdays and weekends. In households without an internet connection, gaming durations tends to decrease. On the other hand, households with an internet connection had an average gaming duration of at least one hour regardless of the day of the week. Secondary and high school students' gaming conditions such as versus computer, with known others in the same room, and with known others or strangers in online sessions differed based on their genders. Male students reported to play more digital games than their female peers, and their in-game behaviors were substantially different from females. Gaming preferences also varied based on the students' age group or school level. The ways in which secondary and high school students' communicated with known others or strangers showed differences based on gender. Male students tend to communicate with both known others and strangers more than female students. As to school level, there exists a relationship between high school and secondary school students.

When using social media or playing digital online games, it is possible to communicate with people in that environment. However, it is important to whom we communicate within such environments. Children who cannot distinguish between right and wrong may communicate with people they do not know in such environments. Both students and parents should be made aware that students should not respond to communication requests from unrecognized people in both social media and digital gaming environments. Because, one of the most striking findings about digital games in the study was that approximately one third of middle school students chatted with people they do not know on computer while 40% of high school students play games. This ratio increases even more for male students. One of the most risky internet use attitudes of children and young people is online communication with strangers.