



**İLERİ ERGENLİKDE İNTERNET KULLANIM  
DAVRANIŞININ ve PSİKOLOJİK  
İHTİYAÇLAR BAĞLAMINDA PROBLEMLİ  
İNTERNET KULLANIM DÜZEYİNİN  
İNCELENMESİ**

**(Yüksek Lisans Tezi)**

**Arzu ALLAHYARLI**

**Eskişehir, 2025**

**İLERİ ERGENLİKDE İNTERNET KULLANIM DAVRANIŞININ ve  
PSİKOLOJİK İHTİYAÇLAR BAĞLAMINDA PROBLEMLİ İNTERNET  
KULLANIM DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ**

**Arzu ALLAHYARLI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı**

**Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Programı**

**Danışman: Prof.Dr. Aydoğan Aykut CEYHAN**

**Anadolu Üniversitesi**

**Lisansüstü Eğitim Enstitüsü**

**Şubat, 2025**

**Eskişehir**

## ÖZET

### İLERİ ERGENLİKDE İNTERNET KULLANIM DAVRANIŞININ ve PSİKOLOJİK İHTİYAÇLAR BAĞLAMINDA PROBLEMLİ İNTERNET KULLANIM DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ

Arzu ALLAHYARLI

Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı

Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Programı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Danışman: Prof.Dr. Aydoğan Aykut CEYHAN

Bu araştırma, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medya ve dijital oyun kullanımları açısından internet kullanım davranışlarını incelemeyi amaçlamaktadır. Ayrıca, kadın ve erkek kullanıcıların sosyal medya ve dijital oyun kullanım davranışları açısından psikolojik ihtiyaçlarının problemli internet kullanım düzeylerini yordayıcılıkları da incelenmiştir. Araştırmanın çalışma grubu, üniversiteye yeni başlayan Anadolu Üniversitesi örgün fakültelerinin birinci sınıfında öğrenim gören ve Yabancı Diller Yüksekokulunda hazırlık sınıfına devam eden 484 (%73.8) kadın, 172 (%26.2) erkek olmak üzere toplam 656 öğrenciden oluşturulmuştur. Çalışma hem nicel hem nitel yönteminin kullanıldığı karma yöntem ile gerçekleştirilmiştir.

Araştırma bulgularına göre ileri ergenlik dönemindeki kadın öğrenciler internette en çok sosyal medya uygulamasını kullanırken erkekler ise hem sosyal medya hemde dijital oyun'u kullanmaktadırlar. Kadın ve erkek öğrencilerin günlük ortalama en kullandıkları sosyal medya platformunu kullanım süresi 1-15 saat aralığı, en çok kullandıkları dijital oyun'u kullanım süresi ise, 1-10 saat aralığındadır. Hem kadın hem de erkek öğrencilerin sosyal medya ve dijital oyunu temelde en çok eğlenmek amacıyla kullandıkları tespit edilmiştir.

Regresyon analizi sonuçları ise genel olarak internette sosyal medya uygulamalarını kullanan kadınlarda güç ve sevgi ihtiyaçlarının problemli internet kullanımının anlamlı yordayıcıları olduğunu sosyal medya kullanan erkeklerin problemli internet kullanımı ile psikolojik ihtiyaçları arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. İnternette genel olarak hem sosyal medya hem de dijital oyunların her ikisini de yoğunlukla kullanan kadınlarda ve erkeklerde ise güç ihtiyacının problemli internet kullanımında anlamlı bir yordayıcı olduğu belirlenmiştir.

**Anahtar Sözcükler:** İleri ergenlik, internet bağımlılığı, problemli internet kullanımı, psikolojik ihtiyaç

## ABSTRACT

### INVESTIGATION OF INTERNET USAGE BEHAVIOR and LEVELS OF PROBLEMATIC INTERNET USE IN THE CONTEXT OF PSYCHOLOGICAL NEEDS DURING LATE ADOLESCENCE

Arzu ALLAHYARLI

Department of Educational Sciences  
Guidance and Psychological Counseling Program  
Anadolu University, Institute of Graduate Studies  
Advisor: Prof.Dr. Aydoğan Aykut CEYHAN

This study aims to examine internet usage behaviors among students in late adolescence, with a particular emphasis on their engagement with social media platforms and digital games. Furthermore, the research investigates how psychological needs influence the levels of problematic internet use among female and male users in relation to their social media and digital gaming behaviors. The study sample comprises 656 students, including 484 females (73.8%) and 172 males (26.2%), who are first-year students enrolled in full-time faculties at Anadolu University or attending the preparatory program at the School of Foreign Languages. A mixed-methods research design, combining both quantitative and qualitative approaches, was employed to conduct the study.

The findings reveal that female students in late adolescence predominantly use social media applications, while male students engage with both social media and digital games. The average daily duration of social media usage for both female and male students ranges from 1 to 15 hours, whereas the time spent on the most frequently played digital games varies from 1 to 10 hours. Both female and male students primarily use social media and digital games for entertainment purposes.

Regression analysis indicates that, among female social media users, the psychological needs for power and love are significant predictors of problematic internet use. In contrast, no significant relationship was observed between psychological needs and problematic internet use among male social media users. For both female and male students who use social media and digital games intensively, the need for power was identified as a significant predictor of problematic internet use.

**Keywords:** Late adolescence, internet addiction, problematic internet use, psychological needs

## ÖNSÖZ

Gün geçtikçe internetin hayatımıza kattığı yenilikler insanların hayatına her alanda dokunmaktadır. Yeniliklerin yararları kadar, zararları da vardır. Burada önemli olan nokta internetin kullanım şeklidir. Çünkü herkesin ilgi alanları ve internetten beklentileri de farklılık göstermektedir. Bu farklılıklar doğrultusunda internetten alınan verimde aynı değildir. Düzenli ve ihtiyaç dahilinde kullanıldığında internetin hem fiziksel, hem psiko-sosyal gelişime, hem de akademik alanda bireylerin hayatına katkıları vardır. Aynı şekilde, zaman kontrolünü sağlamadan, saatlerce ihtiyaç dışı internetin kullanılması bireyin fiziksel, psiko-sosyal gelişimine ve akademik alanda düşüş yaşamalarına sebep olmaktadır. Son zamanlarda yapılan araştırmalarda, internetin gençlerde bıraktığı olumsuz etkileri incelenmiştir.

Yüksek lisans eğitimimi Türkiye de okuma kararım benim için ani gelişen bir olay oldu. Buraya geldiğimde çok heyecanlıydım, ilk zamanlar kendime “çok mu zor geçecek?”, “acaba başarılı ola bilecek miyim?” sorularını sorardım. Tez aşamasına geldiğimde ise hem çok rahat hem de tedirgindim. Rahattım çünkü son aşamadaydım, tedirgindim çünkü herşeyi gözümde büyüten biri olarak bunu da gözümde büyütmüştüm. Değerli hocam Prof.Dr. Aydoğan Aykut CEYHAN’ın bana verdiği desteği ve bilgiler sayesinde tedirginliğim minimum seviyeye indi. Aynı zamanda çalışmamın analiz sürecinde benden desteğini esirgemediği için de çok teşekkür ederim.

Yüksek lisans eğitimim süreci boyunca bana kattığı bilgilerinden ve desteklerinden dolayı değerli hocalarım Doç.Dr. Gamze ÜLKER TÜMLÜ, Prof.Dr. Baki DUY, Doç.Dr. Yıldız KURTYILMAZ ve Öğr.Gör. Ahu ÖNER ATILGAN’a teşekkür ederim.

Ayrıca, tez sürecimin veri toplama aşamasında anketlerimi uygulamamda bana destek olan Anadolu Üniversitesinin öğretim üyelerine teşekkür ederim.

Yüksek lisans eğitimim sürecinde bana her zaman manevi desteklerini hissettiren, düştüğüm anlarda beni kaldıran kıymetli aileme ve değerli arkadaşım Memduh Erden’e teşekkür ederim.

**Arzu ALLAHYARLI**

## **ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ**

Yüksek lisans tezim için sunduğum “İleri ergenlikte internet kullanım davranışı, problemleri internet kullanımı ve psikolojik ihtiyaçların incelenmesi” başlıklı çalışmanın bana özgün bir çalışma olduğunu, çalışmanın veri toplama ve veri analizi aşamasında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun hareket ettiğimi, bu çalışma için kitap, makale ve tezlerden elde ettiğim bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynakları kaynakça bölümünde de yer verdiğimi, bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan ‘bilimsel intihal test programı’yla tarandığını ve hiçbir şekilde ‘intihal içermediğini’ beyan ederim. Çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durum saptanması durumunda ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Arzu ALLAHYARLI

17/02/2025

## **ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI**

Bu tezi hazırlarken Arzu ALLAHYARLI (ChatGPT, Gemini, DALL-E vb.) üretken yapay zekâ programlarından destek almadığımı beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Arzu ALLAHYARLI

# İÇİNDEKİLER

## Sayfa

|                                                   |      |
|---------------------------------------------------|------|
| BAŞLIK SAYFASI .....                              | i    |
| JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI .....                       | ii   |
| ÖZET .....                                        | iii  |
| ABSTRACT .....                                    | iv   |
| ÖNSÖZ .....                                       | v    |
| ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ ..... | vi   |
| ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI .....          | vii  |
| İÇİNDEKİLER .....                                 | viii |
| TABLolar LİSTESİ .....                            | xv   |
| SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ .....              | xx   |

|                                                                                   |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. BİRİNCİ BÖLÜM: GİRİŞ .....                                                     | 1  |
| 1.1. Problem .....                                                                | 1  |
| 1.2. Araştırmanın Amacı .....                                                     | 7  |
| 1.3. Araştırmanın Önemi .....                                                     | 10 |
| 1.4. Sınırlılıklar .....                                                          | 13 |
| 1.5. Tanımlar .....                                                               | 13 |
| 2. İKİNCİ BÖLÜM: ALANYAZIN .....                                                  | 15 |
| Kuramsal Çerçeve                                                                  |    |
| 2.1 Ergenlik dönemi .....                                                         | 15 |
| 2.2. Ergenlik dönemine kuramsal bakış açısı .....                                 | 19 |
| 2.3. Ergenlikte gelişimsel özellikler .....                                       | 30 |
| 2.3.1. Fiziksel gelişim .....                                                     | 30 |
| 2.3.2. Psiko-sosyal gelişim .....                                                 | 32 |
| 2.4. Ergenlikte internet kullanımı ve problemli internet kullanım davranışı ..... | 37 |
| 2.4.1. İnternet kullanımının ergenlerin gelişimine olumlu etkisi .....            | 37 |
| 2.4.1.1. Ergenlere fiziksel yönden katkısı .....                                  | 39 |
| 2.4.1.2. Ergenlere psiko-sosyal yönden katkısı .....                              | 39 |
| 2.4.1.3. Ergenlere akademik yönden katkısı .....                                  | 41 |

|                                                                                                                                 |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.4.2. İnternet kullanımının ergenlerin gelişimine olumsuz etkisi ve problemli internet kullanımı .....                         | 43        |
| 2.4.2.1. Problemli internet kullanım kavramı .....                                                                              | 45        |
| 2.4.2.2. Ergenlere fiziksel yönden olumsuz etkisi ve problemli internet kullanımı .....                                         | 48        |
| 2.4.2.3. Ergenlere psiko-sosyal yönden olumsuz etkisi ve problemli internet kullanımı .....                                     | 50        |
| 2.4.2.4. Ergenlere akademik yönden olumsuz etkisi ve problemli internet kullanımı .....                                         | 53        |
| 2.5. Ergenlik döneminde sosyal medya kullanımı ve ve problemli internet kullanımı .....                                         | 54        |
| 2.6. Ergenlik döneminde dijital oyun kullanımı ve problemli internet kullanımı .....                                            | 58        |
| 2.7. Ergenlik döneminde internetde kimlik denemeleri ve problemli internet kullanımı .....                                      | 63        |
| 2.8. Ergenlerde psikolojik ihtiyaçlar ve problemli internet kullanımı .....                                                     | 66        |
| 2.8.1. Psikolojik ihtiyaç kavramı .....                                                                                         | 67        |
| 2.8.2. Temel psikolojik ihtiyaçlar .....                                                                                        | 68        |
| 2.8.3. Ergenlerde psikolojik ihtiyaçlar ve problemli internet kullanımı .....                                                   | 71        |
| <b>İlgili Araştırmalar</b>                                                                                                      |           |
| 2.9. Ergenlik döneminde internet kullanımı, problemli internet kullanımı ve psikolojik ihtiyaçlar ile ilgili araştırmalar ..... | 72        |
| 2.9.1. Psikolojik ihtiyaçlarla ilgili araştırmalar .....                                                                        | 72        |
| 2.9.2. İnternet kullanımı ile ilgili araştırmalar .....                                                                         | 75        |
| 2.9.3. Problemli internet kullanımı ile ilgili araştırmalar .....                                                               | 80        |
| 2.9.4. Problemli internet kullanımı ve psikolojik ihtiyaçlar ile ilgili araştırmalar .....                                      | 85        |
| <b>3. ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: Yöntem .....</b>                                                                                            | <b>89</b> |
| 3.1. Araştırma modeli .....                                                                                                     | 89        |
| 3.2. Çalışma grubu .....                                                                                                        | 89        |
| 3.3. Veri toplama araçları .....                                                                                                | 91        |
| 3.3.1. Nicel veri toplama araçları .....                                                                                        | 91        |
| 3.3.1.1. Problemli internet kullanım ölçeği .....                                                                               | 91        |

|                                                                                                                                                                     |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 3.3.1.2. Psikolojik ihtiyalar leęi .....                                                                                                                         | 92  |
| 3.3.1.3. Kimlik denemeleri anketi .....                                                                                                                             | 93  |
| 3.3.1.4 Kişisel bilgi ve internet kullanım davranışları anketi .....                                                                                                | 94  |
| 3.3.2. Nitel veri toplama araçları .....                                                                                                                            | 94  |
| 3.3.2.1. Yarı yapılandırılmış görüşme formu .....                                                                                                                   | 94  |
| 3.4. Verilerin toplanması ve analizi .....                                                                                                                          | 95  |
| 3.4.1. Nicel verilerin analizi .....                                                                                                                                | 95  |
| 3.4.2. Nitel verilerin analizi .....                                                                                                                                | 96  |
| 4. DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR .....                                                                                                                                   | 98  |
| 4.1. İnternette genel olarak kullanılan uygulamalara yönelik nicel bulgular ....                                                                                    | 98  |
| 4.1.1. İnternetin en ok hangi amaçla kullanıldığına ilişkin bulgular .....                                                                                         | 98  |
| 4.1.2. İnternette genel olarak hangi tür uygulamaları en ok kullandıklarına ilişkin bulgular .....                                                                 | 99  |
| 4.2. Sosyal medya kullanım davranışlarını betimlemeye yönelik bulgular .....                                                                                        | 100 |
| 4.2.1. Genel olarak sosyal medya kullanım davranışlarına yönelik nicel bulgular .....                                                                               | 100 |
| 4.2.1.1. Sosyal medyada genel olarak hangi platformlar kullandıklarına ilişkin bulgular .....                                                                       | 101 |
| 4.2.1.2. Sosyal medyada en ok hangi platformları kullandıklarına ilişkin bulgular .....                                                                            | 101 |
| 4.2.1.3. Sosyal medyada en ok kullanılan platformun günlük ortalama ne kadar sıklıkla kullanıldığına ilişkin bulgular .....                                        | 102 |
| 4.2.1.4. Sosyal medya platformlarını temelde hangi amaçla kullanıldıklarına ilişkin bulgular .....                                                                  | 103 |
| 4.2.2. Sosyal medyada yaptıkları kimlik denemelerine ilişkin nicel bulgular .....                                                                                   | 104 |
| 4.2.2.1. Ortaokul-lise yılları ile řu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada kimlik denemeleri yapma sıklıklarına ilişkin bulgular .....                   | 104 |
| 4.2.2.2. Ortaokul-lise yılları ile řu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada ne tür kimlik denemelerini hangi sıklıkla yaptıklarına ilişkin bulgular ..... | 105 |
| 4.2.2.3. Ortaokul-lise yılları ile řu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada kimlik denemeleri yapma nedenlerine ilişkin bulgular .....                    | 108 |

|                                                                                                                                                        |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.2.3. Sosyal medya kullanımına ilişkin nitel bulgular .....                                                                                           | 110 |
| 4.2.3.1. Sosyal medya platformlarının hangi özelliğinden dolayı bu platformların kullanıldığına ilişkin bulgular .....                                 | 110 |
| 4.2.3.2. Sosyal medyanın bireyin yaşamına kattığı yeniliklere ilişkin bulgular .....                                                                   | 112 |
| 4.2.3.3. Beğendikleri sosyal medya platformunu önerme sebeplerine ilişkin bulgular .....                                                               | 114 |
| 4.2.3.4. Sosyal medya kullanım nedeniyle öğrencilerin yaşamlarında ihmal ettikleri iş sonrası kendilerini nasıl hissettiklerine ilişkin bulgular ..... | 115 |
| 4.2.3.5. Sosyal medyanın olumlu etkisine yönelik görüşlerine ilişkin bulgular .....                                                                    | 118 |
| 4.2.3.6. Sosyal medyanın olumsuz etkisine yönelik görüşlerine ilişkin bulgular .....                                                                   | 120 |
| 4.2.3.7. Sosyal medya hakkındaki genel görüşlerine ilişkin bulgular .....                                                                              | 122 |
| 4.3. Dijital oyun kullanım davranışlarını betimlemeye yönelik bulgular .....                                                                           | 124 |
| 4.3.1. Genel olarak dijital kullanım davranışlarına yönelik nicel bulgular .....                                                                       | 125 |
| 4.3.1.1. İnternette günlük ortalama ne kadar sıklıkla oyun oynadıklarına ilişkin bulgular .....                                                        | 125 |
| 4.3.1.2. İnternette hangi araçlar ile dijital oyun oynadıklarına ilişkin bulgular .....                                                                | 126 |
| 4.3.1.3. İnternette en çok hangi dijital oyunu oynadıklarına ilişkin bulgular .....                                                                    | 126 |
| 4.3.1.4. İnternette oyuncu sayısına göre hangi dijital oyun türü tercih ettiklerine ilişkin bulgular .....                                             | 127 |
| 4.3.1.5. Oynan oyunlar en çok hangi özelliğinden dolayı kullanım sağlamasına ilişkin bulgular .....                                                    | 128 |
| 4.3.1.6. İnternette oynan oyunların ne gibi yararlar sağladığına ilişkin bulgular .....                                                                | 129 |
| 4.3.1.7. İnternette oyun oynarken öğrencilerin yaşamdan neleri ihmal ettiklerine ilişkin bulgular .....                                                | 130 |
| 4.3.2. İnternette en çok oynanan dijital oyuna yönelik nicel bulgular .....                                                                            | 131 |

|                                                                                                                                                                                                        |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.3.2.1. İnternette en çok oynadıkları dijital oyunu temelde hangi amaçla oynadıklarına ilişkin bulgular .....                                                                                         | 131 |
| 4.3.2.2. İnternette en çok oynadıkları dijital oyunu aralıksız kaç saat oynadıklarına ilişkin bulgular .....                                                                                           | 132 |
| 4.3.2.3. İnternette en çok oynadıkları dijital oyun sonrası kendilerini nasıl hissettiklerine ilişkin bulgular .....                                                                                   | 133 |
| 4.3.3. Dijital oyunda kimlik denemesi ve karakter oluşturma davranışlarına yönelik nicel bulgular .....                                                                                                | 134 |
| 4.3.3.1. İnternette oynadıkları oyunlarda kimlik denemeleri yapma sıklıklarına ilişkin bulgular .....                                                                                                  | 134 |
| 4.3.3.2. İnternette oynadıkları oyunlarda karakter oluşturma sıklıklarına ilişkin bulgular .....                                                                                                       | 135 |
| 4.3.3.3. Oynadıkları oyunlarda oluşturdıkları karakterin özelliklerine ilişkin bulgular .....                                                                                                          | 136 |
| 4.3.4. Dijital oyun kullanımı hakkındaki görüşlere yönelik nitel bulgular .....                                                                                                                        | 137 |
| 4.3.4.1. Dijital oyunun bireyin yaşamına kattığı yeniliklere ilişkin bulgular .....                                                                                                                    | 137 |
| 4.3.4.2. Beğendikleri dijital oyunu önerme sebeplerine ilişkin bulgular .....                                                                                                                          | 139 |
| 4.3.4.3. Dijital oyun kullanım nedeniyle öğrencilerin ihmal ettikleri iş sonrası kendilerini nasıl hissettiklerine ilişkin bulgular .....                                                              | 140 |
| 4.3.4.4. Dijital oyunun olumlu etkisine yönelik görüşlerine ilişkin bulgular .....                                                                                                                     | 142 |
| 4.3.4.5. Dijital oyunun olumsuz etkisine yönelik görüşlerine ilişkin bulgular .....                                                                                                                    | 144 |
| 4.3.4.6. Dijital oyun hakkındaki genel görüşlerine ilişkin bulgular .....                                                                                                                              | 146 |
| 4.4. Psikolojik ihtiyaçların problemli internet kullanım davranışını yordayıcılığına ilişkin bulgular .....                                                                                            | 148 |
| 4.4.1. İnternette sosyal medya uygulamalarını kullananların psikolojik ihtiyaçlarının (sevgi, özgürlük, güç ve eğlence) problemli internet kullanım düzeylerini yordayıcılığına ilişkin bulgular ..... | 149 |

|                                                                                                                                                                                                                 |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.4.1.1. İnternette sosyal medya uygulamalarını kullanan kadın kullanıcıların psikolojik ihtiyaçları problemli internet kullanım düzeylerini yordayıcılığına ilişkin bulgular .....                             | 150 |
| 4.4.1.2. İnternette sosyal medya uygulamalarını kullanan erkek kullanıcıların psikolojik ihtiyaçları problemli internet kullanım düzeylerini yordayıcılığına ilişkin bulgular .....                             | 152 |
| 4.4.2. İnternette hem sosyal medya hem de dijital oyun kullananların psikolojik ihtiyaçlarının (sevgi, özgürlük, güç ve eğlence) problemli internet kullanım düzeylerini yordayıcılığına ilişkin bulgular ..... | 154 |
| 4.4.2.1 İnternette hem sosyal medya hem de dijital oyun kullanan kadın kullanıcıların psikolojik ihtiyaçlarının problemli internet kullanım düzeylerini yordayıcılığına ilişkin bulgular .....                  | 154 |
| 4.4.2.2. İnternette hem sosyal medya hem de dijital oyun kullanan erkek kullanıcıların psikolojik ihtiyaçlarının problemli internet kullanım düzeylerini yordayıcılığına ilişkin bulgular .....                 | 156 |
| 5. BEŞİNCİ BÖLÜM: TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER .....                                                                                                                                                             | 159 |
| 5.1. Tartışma .....                                                                                                                                                                                             | 159 |
| 5.1.1. İnternette genel olarak kullanılan uygulamalara yönelik bulguların tartışılması .....                                                                                                                    | 159 |
| 5.1.2. Sosyal medya kullanım davranışlarını betimlemeye yönelik bulguların tartışılması .....                                                                                                                   | 161 |
| 5.1.2.1. Genel olarak sosyal medya kullanım davranışlarına yönelik nicel bulguların tartışılması .....                                                                                                          | 161 |
| 5.1.2.2. Sosyal medyada yaptıkları kimlik denemelerine ilişkin nicel bulguların tartışılması .....                                                                                                              | 162 |
| 5.1.2.3. Sosyal medya kullanımına ilişkin nitel bulgular bulguların tartışılması .....                                                                                                                          | 164 |
| 5.1.3. Dijital oyun kullanım davranışlarını betimlemeye yönelik bulguların tartışılması .....                                                                                                                   | 165 |
| 5.1.3.1. Genel olarak dijital oyun kullanım davranışlarına yönelik nicel bulguların tartışılması .....                                                                                                          | 165 |
| 5.1.3.2. İnternette en çok oynanan dijital oyuna yönelik nicel bulguların tartışılması .....                                                                                                                    | 167 |

|                                                                                                                                 |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 5.1.3.3. Dijital oyunlarda kimlik denemesi ve karakter oluşturma davranışlarına yönelik nicel bulguların tartışılması .....     | 167 |
| 5.1.3.4. Dijital oyun kullanımı hakkındaki görüşlere yönelik nitel bulguların tartışılması .....                                | 168 |
| 5.1.4. Psikolojik ihtiyaçların problemli internet kullanım davranışlarını yordayıcılığına ilişkin bulguların tartışılması ..... | 169 |
| 5.2. Sonuç .....                                                                                                                | 171 |
| 5.3. Öneriler .....                                                                                                             | 177 |
| KAYNAKÇA .....                                                                                                                  | 179 |
| EKLER                                                                                                                           |     |
| ÖZGEÇMİŞ                                                                                                                        |     |

## TABLolar LİSTESİ

### Sayfa

|                                                                                                                                                                                                            |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Tablo 3.1.</b> Çalışma grubunda yer alan öğrencilerin (n=656) devam ettikleri programa göre dağılımları .....                                                                                           | 90  |
| <b>Tablo 3.2.</b> Araştırma kapsamında yarı yapılandırılmış görüşme gerçekleştirilen öğrenciler ile görüşme tarihleri ve süreleri .....                                                                    | 96  |
| <b>Tablo 4.1.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin en çok hangi amaçla interneti kullandıklarına ilişkin bulgular .....                                                                             | 99  |
| <b>Tablo 4.2.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette hangi tür uygulamaları en çok kullandıklarına ilişkin bulgular .....                                                                  | 100 |
| <b>Tablo 4.3.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medyada hangi platformları kullandıklarına ilişkin bulgular .....                                                                         | 101 |
| <b>Tablo 4.4.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medyada en çok hangi platformları kullandıklarına ilişkin bulgular .....                                                                  | 102 |
| <b>Tablo 4.5.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medyada en çok kullandıkları platformu günlük kullanım sıklıklarına ilişkin bulgular .....                                                | 103 |
| <b>Tablo 4.6.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin temelde hangi amaçla sosyal medya platformlarını kullandıklarına ilişkin bulgular .....                                                          | 104 |
| <b>Tablo 4.7.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin ortaokul-lise yılları ile şu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada kimlik denemeleri yapma sıklıklarına ilişkin bulgular .....         | 105 |
| <b>Tablo 4.8.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin ortaokul-lise yılları ile şu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada yaptıkları kimlik denemeleri ve sıklıklarına ilişkin bulgular ..... | 106 |

|                                                                                                                                                                                                 |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Tablo 4.9.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin ortaokul-lise yılları ile şu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada kimlik denemesi yapma nedenlerine ilişkin bulgular ..... | 109 |
| <b>Tablo 4.10.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medya platformlarını hangi özelliğinden dolayı kullandıklarına ilişkin bulgular .....                                         | 111 |
| <b>Tablo 4.11.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medyanın yaşamlarına kattığı yeniliklere ilişkin bulgular .....                                                               | 112 |
| <b>Tablo 4.12.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin beğendikleri sosyal medya platformunu önerme sebeplerine ilişkin bulgular .....                                                      | 114 |
| <b>Tablo 4.13.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medya kullanım nedeniyle ihmal ettikleri iş sonrası duygu durumlarına ilişkin bulgular .....                                  | 116 |
| <b>Tablo 4.14.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medyanın kendilerine olumlu etkilerine yönelik görüşlerine ilişkin bulgular .....                                             | 119 |
| <b>Tablo 4.15.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medyanın kendilerine olumsuz etkilerine yönelik görüşlerine ilişkin bulgular .....                                            | 121 |
| <b>Tablo 4.16.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medya hakkındaki genel görüşlerine ilişkin bulgular .....                                                                     | 123 |
| <b>Tablo 4.17.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin günlük ortalama internette ne sıklıkla oyun oynadıklarına ilişkin bulgular .....                                                     | 125 |
| <b>Tablo 4.18.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette hangi araçlar ile dijital oyun oynadıklarına ilişkin bulgular .....                                                       | 126 |
| <b>Tablo 4.19.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette oyun türüne göre en çok hangi dijital oyunu oynadıklarına ilişkin bulgular .....                                          | 127 |
| <b>Tablo 4.20.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette oyuncu sayısına göre hangi dijital oyun türünü tercih ettiklerine ilişkin bulgular .....                                  | 128 |

|                                                                                                                                                                   |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Tablo 4.21.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin oyunları en çok hangi özelliğinden dolayı kullandıklarına ilişkin bulgular .....                       | 129 |
| <b>Tablo 4.22.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette oynadıkları oyunların ne gibi yararlar sağladığına ilişkin bulgular .....                   | 130 |
| <b>Tablo 4.23.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette oyun oynarken yaşamlarında neleri ihmal ettiklerine ilişkin bulgular .....                  | 131 |
| <b>Tablo 4.24.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette en çok oynadıkları dijital oyunu temel hangi amaçla oynadıklarına ilişkin bulgular .....    | 132 |
| <b>Tablo 4.25.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette en çok oynadıkları dijital oyunu aralıksız kaç saat oynadıklarına ilişkin bulgular .....    | 133 |
| <b>Tablo 4.26.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette en çok oynadıkları dijital oyun sonrası duygu durumlarına ilişkin bulgular .....            | 134 |
| <b>Tablo 4.27.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin oynadıkları dijital oyunlarda kimlik denemeleri yapma sıklıklarına ilişkin bulgular .....              | 135 |
| <b>Tablo 4.28.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin oynadıkları dijital oyunlarda karakter oluşturma sıklıklarına ilişkin bulgular .....                   | 136 |
| <b>Tablo 4.29.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin oynadıkları oyunlarda oluşturdukları karakter özelliklerine ilişkin bulgular .....                     | 136 |
| <b>Tablo 4.30.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin dijital oyunun yaşamlarına kattığı yeniliklere ilişkin bulgular .....                                  | 138 |
| <b>Tablo 4.31.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin oynadıkları dijital oyunu önerme sebeplerine ilişkin bulgular .....                                    | 139 |
| <b>Tablo 4.32.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin dijital oyun kullanım nedeniyle ihmal ettikleri iş sonrası duygu durumlarına ilişkin bulgular .....    | 141 |
| <b>Tablo 4.33.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin oynadıkları dijital oyunların kendilerine olumlu etkilerine yönelik görüşlerine ilişkin bulgular ..... | 143 |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                  |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Tablo 4.34.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin oynadıkları dijital oyunların kendilerine olumsuz etkilerine yönelik görüşlerine ilişkin bulgular .....                                                                                                               | 145 |
| <b>Tablo 4.35.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin dijital oyun hakkındaki genel görüşlerine ilişkin bulgular .....                                                                                                                                                      | 147 |
| <b>Tablo 4.36.</b> İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin problemli internet kullanım davranışlarına ilişkin bulgular .....                                                                                                                                                     | 149 |
| <b>Tablo 4.37.</b> İleri ergenlik dönemindeki sosyal medya kullanan kadın öğrencilerin psikolojik ihtiyaçlar ve problemli internet kullanım düzeyleri arasındaki korelasyon katsayıları .....                                                                                    | 151 |
| <b>Tablo 4.38.</b> İleri ergenlik dönemindeki sosyal medya kullanan kadın öğrencilerin psikolojik ihtiyaçlarının problemli internet kullanım düzeyi üzerindeki yordayıcılığına ilişkin doğrusal çoklu aşamalı regresyon analizi sonuçları .....                                  | 151 |
| <b>Tablo 4.39.</b> İleri ergenlik dönemindeki sosyal medya kullanan erkek öğrencilerin psikolojik ihtiyaçlar ve problemli internet kullanım düzeyleri arasındaki korelasyon katsayıları .....                                                                                    | 153 |
| <b>Tablo 4.40.</b> İleri ergenlik dönemindeki sosyal medya ve dijital oyunun her ikisini de kullanan kadın öğrencilerin psikolojik ihtiyaçlar ve problemli internet kullanım düzeyleri arasındaki korelasyon katsayıları .....                                                   | 155 |
| <b>Tablo 4.41.</b> İleri ergenlik dönemindeki sosyal medya ve dijital oyunun her ikisini de kullanan kadın öğrencilerin psikolojik ihtiyaçlarının problemli internet kullanım düzeyi üzerindeki yordayıcılığına ilişkin doğrusal çoklu aşamalı regresyon analizi sonuçları ..... | 155 |
| <b>Tablo 4.42.</b> İleri ergenlik dönemindeki sosyal medya ve dijital oyunun her ikisini de kullanan erkek öğrencilerin psikolojik ihtiyaçlar ve problemli internet kullanım düzeyleri arasındaki korelasyon katsayıları .....                                                   | 157 |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                  |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Tablo 4.43.</b> İleri ergenlik dönemindeki sosyal medya ve dijital oyunun her ikisini de kullanan erkek öğrencilerin psikolojik ihtiyaçlarının problemli internet kullanım düzeyi üzerindeki yordayıcılığına ilişkin doğrusal çoklu aşamalı regresyon analizi sonuçları ..... | 158 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|



## SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

BSK : Basıklık

ÇRP : Çarpıklık

ORT : Ortalama

PİKÖ : Problemli İnternet Kullanımı Ölçeği

STD : Standart sapma



## BİRİNCİ BÖLÜM

### GİRİŞ

Bu bölüm beş ilk olarak araştırmanın genel konusundan bahsedilen problem bölümü yer almaktadır. Daha sonra araştırmanın amacı, araştırmanın önemi, araştırmanın sınırlılıklarından ve araştırmada kullanılan tanımların yer aldığı tanımlar bölümüne yer verilmiştir.

#### 1.1. Problem

Teknoloji günümüzde hızlı bir yol kat etmiştir. Örneğin, tarihin ilk zamanlarına baktığımızda insanların bir şehirden başka bir şehire yolculuğu günlerce, hatta aylarca sürerken teknolojinin keşfi ve hayatımıza girmesi ulaşım konusunda insanların işini kolaylaştırmıştır. Böylece teknolojinin zaman içerisinde hızlı gelişimi insanların yaşamında değişime yol açmıştır. Özellikle internetin hayatımıza girmesi insanların davranışlarına, bakış açılarına, sosyal ilişkilerine, psiko-sosyal ve fiziksel gelişimlerine önemli katkılar sağlamıştır. İnternet ve uygulamaları sayesinde insanlar her türlü bilgiye anında ulaşabilir, dünyada ortaya çıkan olaylardan hemen haberdar olabilir hale gelmişlerdir. Bilgiye hızlı erişim sağlama imkanı, öğrencilerin işini de kolaylaştırmıştır. Eskiden öğrenciler ödevlerini yapmak için saatlerce kütüphaneleri kullanırken, şimdiyse çevrimiçi kütüphane sayesinde istedikleri kaynaklara anında hızlı ve kolayca erişim sağlayabilmektedirler.

Günümüzde teknoloji, özellikle internet teknolojisi gelişimi insan yaşamının önemli bir parçası haline gelmiş ve sağladığı olanaklar ile yaşamı kolaylaştırmış olmakla birlikte, insan yaşamında bazı sorunların da ortaya çıkmasına yol açmıştır. Nitekim, bireylerin yaşamında internet kullanımına ilişkin aşırıya kaçma durumunda bu kullanım davranışı bir takım problemleri de beraberinde getirmektedir (Makas, 2008). Dolayısıyla, internetin katkıları yaşamın her alanında olduğu gibi olumsuzlukları yaşamın her alanında kendini göstermektedir. Gelişim açısından bakıldığında, ise gelişimin en hızlı olduğu ergenlik döneminde ve gençlik yıllarında aşırı internet kullanımı hem fiziksel hem psiko-sosyal açıdan ergenlerin/gençlerin hayatında bir takım problemlere yol açabilmektedir. Çünkü bu dönem yeniliklere açık bir dönemdir, bireyler gördükleri şeyin yararını veya zararını araştırmadan denemek isterler. Yeniliklere açık olduğundan daima yeni bilgiler edinmek

isterler. Bilginin kolay ulaşımı ise onlar için internettir. Ergenler/gençler internette gördükleri bilgilere inanabilmekte ve onun doğru olup olmadığını araştırmak, sorgulamak yoluna gitmeyebilmektedirler. Bu yüzden de internetden gelebilecek zararlara karşı kendilerini koruyamayabilmektedirler (Kaltiala, Lintonen ve Rimpela, 2004). Ayrıca, ergenler/gençler interneti sadece ihtiyaçları olduğu için değil ihtiyaçları dışında da kullanabilmektedirler. Alışkanlık hal alan bu durum ergenlerin, gençlerin yalnız gelişimine değil, sosyal ilişkilerinin ve akademik başarılarının zayıflamasına da yol açmaktadır (Gönül, 2002).

İnsan yaşamında tüketilen gıdalar, kullanılan teknolojik aletler ve harcanan paranın doğru kullanımının kontrolü sağlanamadığı durumlarda bir takım problemler ortaya çıktığı gibi, benzer biçimde kontrolü sağlanamadığında internet kullanımının da zararları belirginleşmektedir. Örneğin: sosyal aktivitelerini ihmal edecek biçimde saatlerce bilgisayar başında internet uygulamalarında aşırı zaman geçirmek bireylerde hem fiziksel hem psikolojik sorunlara neden olabilmektedir. Nitekim, araştırmalar fiziksel rahatsızlıklar olarak göz ağrıları, uzun süreli hareketsiz kalınca bedenin yorgun düşmesi ve kas ağrıları (Gündoğdu, 2006), boyun ve bel bölgesinde uyuşmalar, bireyin uzun süreli telefon veya bilgisayar ekranına maruz kaldığında yaşanan göz zayıflığı (Cengizhan, 2003'den akt. Büyükfiliz, 2016) ve saatlerce ekran başında zaman geçiren bireylerin uyku düzenlerinin de bir takım problemler yaşandığı sıklıkla belirtmektedirler (Young, 2004).

Yukarda söz edilenlerin yanısıra internet bir iletişim aracı olarak insanların sosyal yaşamına da önemli katkılar sağlamaktadır. Eskiden iletişim aracı olarak mektuplaşma var iken, şimdi internet sayesinde bireyler kilometrelerce uzaktaki insanlarla görüntülü konuşmalar gerçekleştirebilmektedirler. Bunun dışında bireyler internet uygulamaları sayesinde yeni insanlarla tanışma fırsatı da elde edebilmektedirler. Bu uygulamaları en çok kullanan kitle olarak ergenler ve gençler açısından ise, gerçek hayatta iletişim kurma becerisinde sorunlar yaşayabilen ergenler iletişim becerileri öğrenmekte ve öğrendiklerini gerçek hayatta uygulayarak yeteneklerini geliştirmektedirler (Huffaker, 2006). Yapılan bir araştırma sonucuna göre, kadınlar erkeklere göre sosyal medya platformlarını daha çok iletişim kurma, sosyalleşmek amacıyla kullanmaktadırlar. Erkeklerin ise daha çok yeni insanlar tanımak için sosyal medya platformlarını kullandıkları tespit edilmiştir (Kıran ve ark., 2020). Bu bağlamda internet yolu ile iletişimin ergenlerin gelişiminde rolü büyüktür. Her ne kadar internet ergenlerin

arkadaşlık ilişkilerini sürdürmelerinde önemli bir iletişim aracı olsa da bazı olumsuzlukları da beraberinde getirebilmektedir. İnternet kullanımlarının bir sonucu olarak bir süre sonra ergenler gerçek hayattaki iletişimin yerine sanal iletişim kurmayı tercih edebilmektedirler. İletişimi sanal yolla kurmaya çalışan ergen gerçek hayattan kendini izole edebilmektedir. Bu dönemin gelişim görevlerinden olan sosyalleşmek görevini yerine getirmekte zorlanabilmektedir ve saatlerce bilgisayar başında olmak onu çevresinden uzaklaştırabilmektedir. Bunun yansıya, ergenlerin internette sözel ve cinsel saldırılara da maruz kalabilmeleri de olasıdır (O’Keeffe ve Clarke, 2011).

Günümüzde iletişim aracı olan sosyal medya gençlerin vazgeçilmezi haline gelmiş ve pek çok kolaylık da yaşamlarına sağlamıştır. Bununla birlikte, gençlerin günlük rutinine çevrilen sosyal medya bir süre sonra olumsuzlukları da beraberinde getirebilmektedir. Nitekim, ergenler ve gençler her anılarını sosyal medya da paylaşmak istemekte, sosyal medyanın uzun süreli kullanımı nedeniyle de problemlili internet kullanımı yaşayabilmektedir (Gümüş, 2018). Aynı zamanda sosyal medyayla geçirilen sürenin artması akran veya aile ilişkilerinin zarar görmesine de neden olmaktadır (Kılıç, 2020). Yine, sosyal medya kullanımı ergenlerin kendilerini yetersiz hissetmelerine de neden olabilmektedir. Rol model gördükleri kişilerin hayatıyla kendi hayatını kıyaslaması ile ergende ve gençlerde yetersizlik duygusu gelişebilmektedir.

Meslek seçimi veya üniversite’nin başlangıç yıllarına denk gelen yıllarda öğrenme yaşantıları açısından internetin ergenlere ve gençlere olumlu katkıları da vardır. Hızlı kaynak erişimi, online dersler ergenlerin ve gençlerin işini mekan sorunu olmadan kolaylaştırmaktadır. İnternet onlara derste kaçırdıkları veya anlamadıkları konuyu tekrardan izleyerek öğrenme fırsatı sağlamaktadır. Özellikle son yıllarda yapay zeka teknolojisi sayesinde öğrenme daha da kolaylaşmıştır. Ancak yapay zeka bilgi edinme konusunda ne kadar olumlu etkileri olsa da, bir o kadar da eksik bilgi vermektedir. Aynı zamanda yapay zekanın hazır bilgi sunması ergenlerin yaratıcılığının zayıflamasına ve tembelleştirmesine neden olmaktadır (Arslan, 2020). Bu dönemde ergenler ve gençler akademik alanda yaşadıkları başarısızlığı internet kullanmayla da pekiştirebilmektedirler. Ergenin ve gencin tüm düşüncesi internet ortamındaki hayatı olabilmektedir. Örneğin; sürekli biri mesaj atmış mıdır? düşüncesi ve her an gelen mesajlara bakma düşüncesi ile meşgul olabilmektedir. Tüm bu düşünceler bireyin yaptığı işlere odaklanmasını güçleştirebilmekte ve derslerinde, öğrenme yaşantılarında başarısını düşürebilmektedir.

Ergen ve gençlerin yaşamında sosyal medya gibi internet kullanımının yoğunlaştığı bir diğer alan ise dijital oyunların kullanımıdır. Yapılan araştırmaya göre dijital oyun kullanımı erkeklerde daha yoğun görülmektedir. Çünkü kadınlar interneti iletişim kurma amacıyla kullanırken erkekler daha çok oyun oynamak amacıyla kullanmaktadırlar (Arğın, 2019; Balkaya Çetin, 2014; Makas, 2008; Subrahmanyam ve ark., 2001). Yapılan başka bir araştırmaya göre ise, öğrencilerin %41'i sosyal medya, %30,5'i dijital oyun oynamaktadırlar (Uslu, 2019). Sosyal medya kullanımında olduğu gibi dijital oyunların kullanımının da ergen ve gencin yaşamına olumlu ve olumsuz katkıları olabilmektedir. Örneğin; dikkat becerisi gerektiren oyunların zekaya olumlu katkısı vardır. Aynı şekilde, İngilizce oyunlar ergenlerin dil seviyesini geliştirmektedir (Tuncer, 2001). Kazanmak duygusu psikolojik olarak ergenin özgüvenini geliştirirken, diğer taraftan bilgi hazinesini de geliştirmektedir. Kazanma ve kaybetme sürecinde ergen bir takım yeni bilgiler öğrenir ve tekrardan oyuna başlarken aynı hataları yapmamaktadır (Aleksic, 2017). Oyun oynarken el kaslarının kullanılması ve kazanmak için birey enerjini sarf etmesi onların fiziksel gelişimi açısından önemlidir (Horzum, 2011). Aynı zamanda oyunlar gelişimin önemli bir aşaması olarakta görülmektedir (Horzum ve ark., 2008).

Ergenler zaman kontrolünü sağlamadan uzun süreli dijital oyunun başında zaman geçirmesi ise oyunların olumlu katkılarını azaltarak, olumsuz sonuçlar yaratmaktadır. En başta insanı fiziksel olarak etkilemekte, böylece saatlerce hareketsiz kalma sırt, bel ve göz ağrılarına neden olabilmektedir. Oyunun içeriğine göre, şiddet içerikli oyunlar ergenlerin gelişimine de olumsuz katkıları vardır. Bu tür oyunların fazla oynanması ergenlerin saldırganlık davranışları sergilemesine neden olmaktadır (Budak, 2017). Saatlerce oyun başında zaman geçiren ergenler bir takım sorumluluklarını da ihmal edebilmektedirler. Örneğin; ders çalışmak, arkadaşlarıyla buluşmaları ertelemek veya geç kalmak gibi. Sorumluluklarını ertelemek hem akademik, hem de psikolojik açıdan ergenleri olumsuz etkilemektedir. Çünkü ödevlerini sürekli erteleyen ergenler ödevlerini zamanında yetiştirme konusunda stres yaşayabilmekte ve kendilerini psikolojik olarak baskı altında hiss edebilmektedirler. Sonuç olarak, dengesiz ve kontrolsüz internet kullanımı onların fiziksel ve psikolojik gelişimini olumsuz etkilemektedir. Kendini fiziksel, psikolojik olarak iyi hissetmeyen ergenlerin akademik alanda da zayıf oldukları görülmektedir. Çünkü fiziksel olarak ağrıları olan, psikolojik olarak kendilerini huzursuz hisseden ergenler odaklanmakta zorluk yaşamaktadırlar (Cengizhan, 2005).

Ergenlik dönemi fiziksel, psikolojik ve kimlik gelişiminin hızlı olduğu dönemdir. Gelişimin hızlı olduğu bu dönemde ergenlerin bir takım ihtiyaçları karşılanmaktadır ve bu dönemde özellikle psikolojik ihtiyaçlar ön plana çıkmaktadır. Glasser'e göre insanda karşılanması gereken beş temel ihtiyaç vardır. Bunlar ait olma, güç, özgürlük, eğlenme ve hayatta kalmadır. Ergenlik döneminde de bu psikolojik ihtiyaçların karşılanması oldukça önemlidir (Glasser, 2003'den akt. Eşici, 2013). Bu çerçevede ergenlerin psikolojik ihtiyaçları karşılanmadığı zaman istenmeyen davranışlar da ortaya çıkabilir. Örneğin: aileleri tarafından sevgi görmeyen veya yaptıkları herhangi eylem de engellenen ergenlerde saldırganlık davranışları görülebilir. Aynı şekilde güç ihtiyaçlarının karşılanmaması ergenlerde yetersizlik duygusuna yol açabilmektedir. Yaşadıkları yetersizlik duygusu ergenleri akademik alanda da olumsuz etkileyebilmektedir. Ergenlerin bu ihtiyaçları gerçek hayatta karşılanmadığı takdirde interneti bu konuda kendilerine bir araç olarak seçebilmektedirler. Gerçek hayatta fikirleri ve düşünceleri engellenen veya önemsenmeyen ergenler internet ortamında kendi fikirlerini özgürce ifade edebilme fırsatını da bulabilmektedirler. Daha sonra aile ve arkadaşları tarafında kabul görmeyen ergen internet de kendisine arkadaş ortamı yaratabilmekte ve bu ihtiyacını oradan karşılama yoluna gidebilmektedir (Suler, 1999). Başlangıçta ergen kendini rahat hissetse de, süreklilik alan bu durum bir süre sonra bağımlılığa yol açabilmektedir (Mythily, Qiu ve Winslow, 2008). Psikolojik ihtiyaçlar ve internetle ilgili yapılan araştırmalar da, ergenlerin ait olma ve güç ihtiyacı karşılanmadıkça internet kullanımında artış görüldüğünü ortaya koymaktadır (Balkaya Çetin ve Ceyhan, 2014). Dolayısıyla, gerçek hayatta ait olma ve güç ihtiyaçlarının karşılanmadığı takdirde ergenlerin interneti kendine bir araç olarak görmesi ve sürekli ihtiyaçlarını internetten karşılamak istemesi söz konusu olabilmekte ve bu yüzden internet kullanımları da gittikçe artabilmektedir.

Ergenlik dönemi fiziksel, psikolojik gelişimin ve ihtiyaçların karşılanması kadar kimlik gelişiminin de önemli olduğu bir dönemdir. Bu dönemde ergenler kimlik bulma arayışı içerisinde oldukları ve daima yeni şeyler denemek isterler. İnternet de ergenlere kendilerini farklı kimliklerde denemek için bir fırsat tanımaktadır. Psikolojik ihtiyaçların karşılanması gibi gerçek hayatta deneyimleyemedikleri kimlikleri internet ergenlere deneme fırsatı vermektedir. Örneğin; gerçek hayatta utangaç olan ergen daha çok atılgan bir kişiliğe sahip olmak istemekte ve gerçek yaşamında bunu uygulayacak ortam olmadığı

için internet ortamında denemeler yapmaktadır. Kimlik denemesi yaparak kendilerini görmek istedikleri kişi gibi görebilmektedirler. Kimlik denemeleriyle ilgili yapılan araştırmanın sonucuna göre, ergenler internet ortamda farklı bir isim ve kimlik kullandıkları görülmektedir (Bayraktar ve Gün, 2007'den akt. Ceyhan, 2014). Bunun dışında ergenler internet uygulamaları sayesinde hem kendi hem de başka kültürlerden olan insanlarla iletişim kurabilmektedirler. İletişim kurmak ergenlere hem kendi kimlikleri hakkında bilgi almak, hem de başka kimliklerde kendilerini deneme fırsatı vermektedir (Valkenburg ve Peter, 2008). İnternet ortamında ergenler gerçek benlikleri ile değil ideal benlikleri ile olmaktadır ve sürekli kimlik denemesi yapmak, ergenin gerçek kimliğiminin gelişimini de olumsuz yönde etkilemektedir. Çünkü sürekli internet ortamında başka biri gibi davranan ergen gerçek kimliğinden uzaklaşmaktadır. Tüm ihtiyaçlarını internette karşılanacağını düşünen ergen zamanının çoğunu internet kullanarak geçirme yolunu seçmektedir. Gerçek dışı olan kimlikler ise ergenleri psikolojik olarak yıpratmakta, sorumluluklarından kaçmasına neden olmaktadır. Bu durum ise ergenlerde problemlili internet kullanımına yol açmaktadır (Huang, 2006).

Sonuç olarak internet kullanımı ergen ve gencin yaşamının her alanına dokunmaktadır. İnternetin olumlu etkileri başta fiziksel gelişimle başlayan sonra, psiko-sosyal gelişime geçen, akademik alanla devam eden bir zincirdir. Psiko-sosyal gelişimde iletişim kurmak, sosyalleşmek, kimlik gelişimi, psikolojik ihtiyaçların ödenmesi gibi sebepler internet kullanımına temel neden olan sebeplerdendir. Söz edilen bu nedenlerin doyurulması bakımından internet olumlu görülsede, uzun süreli ve kontrolsüz şekilde internetin kullanımı ergenlerin yaşamını olumsuz yönde etkilemektedir. Bağımlılığın sebepleri göz önünde bulundurulduğunda ilk olarak interneti günlük kullanma süresi (Chou, Condron ve Belland, 2005), daha sonra bireyin hangi amaçla interneti kullandığı önem taşımaktadır (Çelik ve Odacı, 2012). Ergenlik dönemi her ne kadar yenilik dönemi, kimlik kazanımı dönemi gibi görünse de, yaşanan kimlik kargaşası, başarısızlık ergenlerde bir takım problemlere yol açmaktadır. Ergenler bu problemlerden kaçış yolu olarak interneti kendilerine yardımcı olarak seçmektedirler. Akademik alandaki başarısızlıklar, akran ilişkilerinin yolunda gitmemesi bu problemler içinde yer almaktadır. Ergenler bu problemler kaçmak ister ve yüzleşmek istememektedirler. Böylece, başlangıçta internet ergenlere olumlu gibi gözükse de (Beard, 2005'den akt. Aydoğan, 2020), sürekli problemlerin ertelenmesi de onlarda kaygıya yol açabilmektedir (Hazar, 2011). Bu

durum, ergen ve gençlerin yaşamında internet kullanımının olumsuz etkilerinin tüm yönleri ile araştırılması ve gerekli önlemlerin alınması, onların gelişimleri için sağlıklı kullanıcılar olmaları yönünde yetiştirilmelerinin ne kadar önemli olduğunu ortaya koymaktadır.

## **1.2. Araştırmanın Amacı**

Araştırma üniversite birinci sınıfa devam eden ileri ergenlik dönemindeki bireylerin cinsiyetleri açısından internet kullanım davranışlarını ortaya koymayı amaçlamıştır. Bu kapsamda ilk olarak (1) *internette genel olarak kullanılan uygulamalar*, (2) *sosyal medya* (genel olarak sosyal medya kullanım davranışları, sosyal medyada kimlik denemeleri, sosyal medya ve kullanımına yönelik görüşler) ve (3) *dijital oyun* (genel olarak dijital oyun kullanım davranışları, internette en çok kullanılan dijital oyun kullanım davranışları, dijital oyunlarda kimlik denemeleri ve karakter oluşturma davranışları, dijital oyun ve kullanımı hakkında görüşler) kullanımı bireylerin cinsiyetleri de dikkate alınarak incelenmiştir. Ayrıca, (4) *bireylerin cinsiyetleri bağlamında sosyal medya ve dijital oyun kullanım davranışları açısından psikolojik ihtiyaçların* (sevgi, özgürlük, güç ve eğlence ihtiyaçları) *problemlili internet kullanım düzeylerini nasıl yordadığı* da incelenmiştir. Bu çerçevede araştırmada aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmıştır.

### **1. İnternette genel olarak kullanılan uygulamalar**

1.1. İnternet en çok hangi amaçla kullanılmaktadır?

1.2. İnternette genel olarak hangi tür uygulamaları (sosyal medya ve/veya dijital oyun) kullanılmaktadır?

### **2. Sosyal medya kullanım davranışları**

#### **2.1. Genel olarak sosyal medya kullanım davranışları**

2.1.1. Sosyal medyada hangi platformlar kullanılmaktadır?

2.1.2. Sosyal medyada en çok hangi platformlar kullanılmaktadır?

2.1.3. Sosyal medya platformları günlük ortalama ne kadar sıklıkla kullanılmaktadır?

2.1.4. Sosyal medya platformları temelde hangi amaçla kullanılmaktadır?

#### **2.2. Sosyal medyada kimlik denemesi davranışları**

2.2.1. Ortaokul-lise yılları ile şu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada kimlik denemeleri yapma sıklıkları nasıldı/nasıldır?

2.2.2. Ortaokul-lise yılları ile şu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada ne tür kimlik denemelerini hangi sıklıkta yapmakta/dırlar?

2.2.3. Ortaokul-lise yılları ile şu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada kimlik denemeleri yapma nedenleri nelerdir?

### **2.3. Sosyal medya ve kullanımı hakkındaki görüşler**

2.3.1. Sosyal medya platformunun hangi özelliği bu platformun kullanımını özendirir?

2.3.2. Sosyal medya bireyin yaşamına ne gibi katkılar sağlamaktadır?

2.3.3. Beğenilen sosyal medya platformunu başkasına önerme sebepleri nelerdir?

2.3.4. Sosyal medya kullanımı nedeniyle işini ihmal etme durumunda neler hissetmektedirler?

2.3.5. Sosyal medyanın olumlu etkilerine yönelik görüşleri nelerdir?

2.3.6. Sosyal medyanın olumsuz etkilerine yönelik görüşleri nelerdir?

2.3.7. Sosyal medyada hakkındaki genel olarak görüşleri nelerdir?

### **3. Dijital oyun kullanım davranışları**

#### **3.1. Genel olarak dijital oyun kullanım davranışları**

3.1.1. İnternette günlük ortalama kaç saat dijital oyun kullanılmaktadır?

3.1.2. İnternette dijital oyunlar genellikle hangi araçlar ile oynanmaktadır?

3.1.3. İnternette oyun türüne göre en çok hangi dijital oyunlar oynanmaktadır?

3.1.4. İnternette oyuncu sayısı bakımından hangi tür dijital oyunlar daha çok tercih edilmektedir?

3.1.5. İnternette oyunların en çok hangi özelliği o oyunun kullanımını sağlamaktadır?

3.1.6. İnternette dijital oyun oynamak ne gibi yararlar sağlamaktadır?

3.1.7. İnternette dijital oyun oynarken yaşamda neler ihmal edilmektedir?

#### **3.2. İnternette en çok oynanan dijital oyunun kullanım davranışları**

3.2.1. İnternette en çok oynanan oyun temelde hangi amaçla oynanmaktadır?

3.2.2. İnternette en çok oynanan oyun aralıksız genellikle kaç saat oynanmaktadır?

3.2.3. İnternette en çok oynanan oyun sonrası daha çok kendini nasıl hissetmektedir?

#### **3.3. Dijital oyunlarda kimlik denemesi ve karakter oluşturma davranışları**

3.3.1. İnternette dijital oyun oynarken kimlik denemeleri yapma sıklıkları nasıldır/nasıldır?

3.3.2. İnternette dijital oyun oynarken oyuncu karakteri oluşturma sıklığı nedir?

3.3.3. İnternette dijital oyun oynarken çoğunlukla oluşturulan oyuncu karakteri özellikleri nelerdir?

#### **3.4. Dijital oyunun kullanımı hakkındaki görüşler**

3.4.1. Dijital oyun bireyin yaşamına ne gibi katkılar sağlamaktadır?

3.4.2. Beğenilen dijital oyunun başkasına önerme sebepleri nelerdir?

3.4.3. Dijital oyun kullanımı nedeniyle işini ihmal etme durumunda neler hissetmektedirler?

3.4.4. Dijital oyunun olumlu etkilerine yönelik görüşleri nelerdir?

3.4.5. Dijital oyunun olumsuz etkilerine yönelik görüşleri nelerdir?

3.4.6. Dijital oyun hakkındaki genel olarak görüşleri nelerdir?

#### **4. Psikolojik ihtiyaçların problemlı internet kullanım davranışını yordayıcılığı**

**4.1.İnternette sosyal medya uygulamalarını kullananların psikolojik ihtiyaçlarının (sevgi, özgürlük, güç ve eğlence ihtiyaçları) problemlı internet kullanım düzeylerini yordayıcılığı**

4.1.1. İnternette sosyal medya uygulamalarını kullanan kadın kullanıcıların psikolojik ihtiyaçları problemlı internet kullanım düzeylerinin anlamlı bir yordayıcısı mıdır?

4.1.2. İnternette sosyal medya uygulamalarını kullanan erkek kullanıcıların psikolojik ihtiyaçları problemlı internet kullanım düzeylerinin anlamlı bir yordayıcısı mıdır?

**4.2. İnternette hem sosyal medya hem de dijital oyun kullananların psikolojik ihtiyaçlarının (sevgi, özgürlük, güç ve eğlence ihtiyaçları) problemlı internet kullanım düzeylerini yordayıcılığı**

4.2.1. İnternette hem sosyal medya hem de dijital oyun kullanan kadın kullanıcıların psikolojik ihtiyaçları problemlı internet kullanım düzeylerinin anlamlı bir yordayıcısı mıdır?

4.2.2. İnternette hem sosyal medya hem de dijital oyun kullanan erkek kullanıcıların psikolojik ihtiyaçları problemlı internet kullanım düzeylerinin anlamlı bir yordayıcısı mıdır?

### 1.3. Araştırmanın Önemi

Ergenlik dönemindeki gelişimin her aşamasında bireyleri hem olumlu hem de olumsuz etkileyen faktörler vardır. O faktörlerden biri de internettir. İnternetin olumlu etkilerine bakıldığında, istenilen bilgiye anında ulaşım sağlama, özellikle eğitim döneminde ergenlerin öğrenme yaşantılarına fazlasıyla yaramaktadır. Ancak kontrolsüz ve ihtiyaç dışında kullanıldığı zaman yararından çok olumsuz etkileri daha fazla olabilmektedir. Fiziksel gelişime olumsuz etkisiyle beraber, insanın ruh sağlığında da dengesizlik oluşturabilmektedir. Örneğin; internetin kesildiği an ergenin aniden parlaması ve kendini gergin hissetmesi, internete tekrar bağlandığı zaman ise kendini huzurlu ve mutlu hissetmesi gibi. Başlangıçta olumsuz duygulardan ve sorunlardan kaçmak için internet ergenlere iyi bir araç gibi gözüktü de, uzun süreli internet kullanımı bir takım sorunlara neden olmaktadır (Young, 2004). Uzun süreli sosyal medya gibi internet uygulamalarının kullanımı ergenlerin sorumluluklarını yerine getirmesine de engel olabilmektedir. Ergen hem aile, hem akran, hem de akademik alanda sorunlar yaşayabilmektedir. Ergenlerin ailesine zaman ayırmaması, akranlarıyla buluşmalarına geç kalması veya görüşmelere gitmemesi, ödevlerine zamanında yapmaması gibi hususlar sorumluluklarını ihmal etmesine neden olabilmektedir. Dolayısıyla yapılacak işlerin birikmesi, eğitim alanında sorumlulukların yerine getirilmemesi sonucunda ise sürekli kaygı ve stres yaşayan bireyler bir saatten sonra sağlıklı düşünmemeye başlamakta ve hata yapma olasılıkları da artmaktadır (Balkıs, 2006).

Ergenlerin, sorunlarından ve olumsuz duygularından kaçmak için buldukları diğer yöntem ise dijital oyunlardır. Oyunlar ergenlere stres atmak, yorguluğu azaltmak ve yaşadıkları olumsuzluklardan kısa bir süre olsa da kurtulmaya yardımcı olmaktadır (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2010). Bunun dışında ergenler, oyunları beceri geliştirmek, yeni ilişkileri kurmak, başarılı olmak ve para kazanmak için de kullanabilmektedirler. Dijital oyunların olumlu etkileriyle ilgili yapılan araştırma sonucunda, dijital oyunların ergenlerin dikkat becerilerinin ve yaratıcılığının gelişimine, sosyalleşmelerine, yaşadıkları sıkıntılardan kurtulmalarına, aynı zamanda para kazanmalarına olumlu etkilerinin olduğu tespit edilmiştir (Doğan-Keskin ve Aral, 2019). Sosyal medya uygulamalarının kullanımında olduğu gibi uzun süreli bilgisayar başında oyun oynayan ergenlerde de bir takım sorunlar görülmektedir. Ergenler yaşadıkları sorunlarına çözüm yolu bulamaması ise stres ve kaygıya sebep olmaktadır. Dijital oyunların ergenler

üzerinde bıraktığı etkiye dair bir takım araştırmalar vardır ve bu araştırmalarda dijital oyunların olumsuz etkiler bıraktığı ortaya çıkmıştır (Aleksic, 2017; Barut, 2019; Budak, 2017; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Horzum, 2011; Kaya, 2019; Kaya, 2022; Simons, 2007; Subrahmanyam ve ark., 2000; Wan ve Chiou, 2006). Bu nedenle, yapılan bu araştırmada ergenlerin sosyal medya ve dijital oyun kullanım davranışları, bu kullanımların ergenlerde bıraktığı etkiler incelenmiştir. Dijital oyunun olumsuz sonuçları hem zihinsel hem fiziksel olarak kendini göstermektedir. Yapılan araştırma sonuçlarına bakıldığında, dijital oyun kullanımı bireylerde fiziksel ve zihinsel sorunlara yol açtığı ortaya çıkmıştır. Bireylerde fiziksel olarak baş ve boyun ağrıları, zihinsel olarak akademik ve aileye yeterince zaman ayırmadıkları görülmektedir (Doğan-Keskin ve Aral, 2022; Yalçın ve Bertiz, 2019). Aynı zamanda, bireylerin sürekli şiddet içerikli oyunları oynamaları gerçek yaşamdaki davranışlarını olumsuz yönde etkilemektedir. Yapılan araştırmaya göre, bireyler güç ihtiyaçlarını karşılamak için şiddet içerikli oyunlar oynamaktadır. Sürekli bu tür oyunları oynayan bireyler de gerçek yaşamda şiddete meyilli oldukları tespit edilmiştir (Yengin, 2010).

Kimlik gelişiminin önemli olduğu ergenlik döneminde ergenlerin internetin olası zararlarından korunması önemlidir. Çünkü bu dönemde ergenlerden istenen, bu dönemi sağlıklı şekilde geçirmeleridir. Bunun içinde ergenler bu dönemde bir taraftan ailesinden, çevresindeki bireylerden farklı kimliğe sahip olmak ister. Diğer taraftan ise, kendilerine rol model olarak kişiler belirler. Her iki durumda da ergenler kimlik deneme süreçlerinden geçerler (Erikson, 1968). Kendine ait kimlik kazanan ergenler daha özgüvenlidirler, aksi taktirde kendilerine ve çevresine karşı saldırgan davranışlar sergilemektedirler. Aynı zamanda kimlik gelişimine olumlu yönde etki eden üniversite yılları da önemlidir ve ergenlerin kimlik gelişimi bu yıllarda tamamlanmaktadır. Çünkü üniversite yıllarında ergenin sosyal çevresi artmakta ve gelecek hayatı için bir takım kararlar almaktadır. İlerde çalışacağı mesleğiyle ilgili kararlar bu dönemde alınmaktadır.

Ergenlik dönemi yalnız kimlik gelişimi değil, hem fiziksel hem psiko-sosyal gelişimin, yeniliklerin, aynı zamanda diğer gelişim dönemlerine hazırlık dönemidir. Bu dönem, aynı zamanda psikolojik ihtiyaçlarında karşılandığı dönemdir. Ergenler genellikle, psikolojik ihtiyaçlarını aile veya akran ortamlarında karşılar, aksi durumlarda ise kabul görmediklerini ve sevilmediklerini düşünürler. İhtiyaçlarının karşılanması için kendilerine araç olarak interneti seçerler. Başlangıçta olumlu etkileri görülse de, internet

vasıtasıyla karşılanan psikolojik ihtiyaçlar gerçek hayatta aktarılamadığı zaman problemlerli internet kullanımına yol açmaktadır (Demirci, 2017'den akt. Yıldız, 2023). İnternet ergenin ihtiyaçlarının giderilmesine yardımcı olmakta mıdır? yoksa internet ergeni ihtiyaçlarını karşılamalarında alışkanlık haline mi gelmektedir? bu sorunun araştırmalar yoluyla bulunması önemli hale gelmiştir (Ceyhan, 2008). Psikolojik ihtiyaçlar ve bireylerin internet kullanım hakkında araştırma bulgularına bakıldığında bireylerin gerçek yaşamda ihtiyaçları karşılandığı zaman internet kullanımları azalmakta (Çalışkan, 2023) veya psikolojik ihtiyaçlar düzeyi azaldıkça internet kullanımları artmakta olduğu tespit edilmiştir (Bayraktutan, 2005). Ergenlerin internet kullanım nedenlerine bakıldığında aslında hangi psikolojik ihtiyaçlarının doyurulmadığı da görülmektedir. Yapılan bir araştırma sonucuna göre, bireyler yalnızlıklarını gidermek için internet kullanmakta ve sonucunda bireylerin internet bağımlılık düzeyleri artmaktadır (Batıgün ve Kılıç, 2011; Eroğlu, 2014).

Türkiyedeki araştırmalara baktığımızda, internet kullanımı, problemlerli internet kullanımı, internet bağımlılığı, internetin etkileri ve interneti kullanım amaçlarıyla ilgili araştırmaların farklı değişkenlerle ilişkilerinin incelediği görülmüştür. İnternet bağımlılığı ile öznel iyi oluş (Derin ve Bilge, 2016; Aydoğan, 2020), sosyal destek, yalnızlık ve yaşam doyumu (Esen, 2010), temel psikolojik ihtiyaçlar (Sever, 2021), fiziksel aktivite düzeyleri ve akademik başarı (Çubuk, 2019), öz bilinçlilik duygulanımları (Şavlı, 2019), problemi internet kullanımı ile benlik saygısı ve kendilik algısı (Çelik ve Odacı, 2012), iletişim becerileri (Büyükfiliz, 2016), erteleme (Günlü, 2016), kimlik gelişimi, heyecan arama, yaşam doyumu ve psikolojik ihtiyaçlar (Balkaya Çetin, 2014), internet ile anksiyete ve uyku (Polater, 2019), psikososyal durum (Makas, 2008), bireylerin interneti kullanım amaçları (Gündoğdu, 2006; Tüysüz ve ark., 2012), internetin sosyal ilişkilere, okul başarılarına (Duman, 2008), din gelişimine (İrk, 2015), ruh sağlığına (Kelleci, 2008) etkisi gibi pek çok araştırma mevcuttur.

Alanyazında yukarıda söz edilen bu tür araştırmaların sıklıkla yapılması ergenlerin internet kullanım davranışlarının anlaşılması, güncel bir biçimde bu davranışların izlenmesi ve buna yönelik önleyici çalışmaların yapılması açısından büyük önem taşımaktadır. Mevcut araştırma ile ileri ergenlik dönemindeki ergenlerin internet kullanım davranışlarının, özellikle sosyal medya ve dijital oyun kullanım örüntülerinin cinsiyetleri bağlamında ortaya konmasının değerli katkılar sağlayacağı öngörülmektedir. Böylece,

mevcut araştırma bulgularının ergenlere verilecek önleyici ve koruyucu rehberlik hizmetlerinin içeriğine ve etkililiğine yararları olacağına inanılmaktadır. Aynı zamanda ruh sağlığı çalışanları açısından günümüzde internet kaynaklı bağımlılık belirtilerinin incelenmesi ve bu belirtilere yönelik etkili programlar ve hizmetlerin geliştirilmesi, müdahalelerin yapılması açısından gençlerin internet kullanım davranışı örüntülerinin yakından ve güncel olarak bilinmesi de oldukça önemlidir. Mevcut çalışmanın bulgularının bu açıdan da ruh sağlığı çalışanlarına değerli bilgiler sunacağı değerlendirilmektedir.

#### 1.4. Sınırlılıklar

Araştırmanın sınırlılıkları aşağıdaki gibidir:

1. Araştırmanın çalışma grubu, 2023–2024 yılında Anadolu Üniversitesi'nin örgün programlarına yeni kayıt yaptırmış birinci sınıflarla ve hazırlık öğrencileri ile sınırlıdır.

#### 1.5. Tanımlar

**Dijital oyun:** İnternet bağlantısı gerektiren veya internet bağlantısı olmadan bile bilgisayar, tabletler ve akıllı cep telefonlarından oynanabilen oyunlardır (Biricik ve Atik, 2021, s. 8).

**İleri Ergenlik:** Ergenlik döneminin 18-21 yaş aralığını içeren gelişim yıllarıdır. Hem fiziksel hem psiko-sosyal hem de kimlik gelişiminin tamamlandığı, diğer ergenlik dönemlerinde yaşanan kargaşaların azaldığı dönemdir.

**Kimlik denemeleri:** Gerçek hayatta asla kabullenmeyecek veya yapamayacakları kimliği isimsiz olarak internet ortamında iletişim kurmakla ve yeni kimlik oluşturmakla denemektir (Larrain ve diğ., 2007, s. 2).

**Problemlı internet kullanımı:** İnternetle ilgili obsesif düşünceler, interneti kullanmayı bırakmama sonucunda yaşamın hem psikolojik hem sosyal hem de bilişsel alanlarında zorlukların oluşmasıdır (Caplan, 2002 ve Davis, 2001'den akt. Balkaya Çetin ve Ceyhan, 2014, s. 3).

**Psikolojik ihtiyalar:** İnsanın psikolojik gelişimi için gerekli olan psikolojik besindir (Bardak ve Keskin, 2022, s. 1). Seçim teorisi 4 temel psikolojik ihtiyacı: ait olma (sevme/sevilme), özgürlük, güç ve eğlence olduğunu belirtmiştir. İnsan doğumundan itibaren bu ihtiyaların nasıl karşılanacağına dair bilgiler toplar ve bu bilgileri yaşamına aktarır (Glasser 1997’den akt. Sever, 2021, s. 2).

**Sosyal medya:** İletişimin yeni yolu olan, farklı yaş grubundan veya kültürlerden olan kişileri diğer kişilerle bir araya getiren uygulama (Hazar, 2011, s. 3).



## İKİNCİ BÖLÜM

### ALANYAZIN

Bu bölümde, ilk olarak ergenlik dönemi, ergenlik dönemini açıklayan kuramlar ve ergenlerin gelişim özellikleri gözden geçirilmiştir. Sonrasında ergenlerin internet kullanımı ve problemli internet kullanım davranışı, internet kullanımının olumlu ve olumsuz yönleri, ergenlik döneminde sosyal medya kullanımı, dijital oyun kullanımı, internetde kimlik denemeleri, psikolojik ihtiyaçlar ve problemli internet kullanımı başlıklarına yer verilmiştir. Son olarak ise ergenlerde internet kullanımı, problemli internet kullanımı ve psikolojik ihtiyaçlarla ilgili yapılan araştırmalara ilişkin bilgiler verilmiştir.

#### 2.1. Ergenlik Dönemi

İnsan doğduğu andan hayatının sonuna kadar olan süreçte bir takım gelişim dönemlerinden geçmekte, bu gelişim dönemlerinin özelliklerine uyum sağlamak ve gelişim dönemlerinin görevlerini gerçekleştirmektedir. Her dönemin kendine ait özellikleri ve görevleri vardır. Birey dönemin görevleri gerçekleştirmede zaman bir sonraki döneme geçerken güçlükler yaşayabilmektedir. Gelişim dönemleri içerisinde en zorlu geçen ise ergenlik dönemidir. Gelişim diğer dönemlere göre daha hızlı olup, ergen çocukluktan yetişkinliğe geçişte kendini keşfetmektedir. Bu dönemde ergen kimlik çabası bulma içerisinde, bu çaba içerisindeyken kendi rolünün ne olduğunu keşfetmektedir. Bu dönem aynı zamanda bireyin üretken olduğu bir dönemdir. Üretken olmasının sebebi kimlik arayışında olmasıdır. Bazen durmadan çalışırlar bazen ise aşırı tembel olurlar (Özbay ve Öztürk 1995). Ergenlerin bu dönem de kafalarında bazı konularla ilgili soru işaretleri vardır. Örneğin; bu dönemde ergenler kendi hayatıyla ilgili hem ilişkileri hem de mesleğiyle ilgili hangi kararları vereceği, amaçlarının ne olduğu, amaçlarına ulaşma yolunda hedeflerinin ne olduğu ve hangi yoldan ilerleyeceklerine dair sorularına yanıt ararlar (Kelleci, 2008).

Ergenlik döneminde bireyler kimlik arayışında olduğundan kendini birden çok rolün içinde bulurlar. Örneğin; eskiden ergen ailede çocuk rolü var iken, şimdi ise iletişim alanı genişlediği için arkadaş rolünü üstlenmekte, okulda öğrenci rolü hatta okulda liderlik yapmak gibi yeni roller üstlenmektedir. Aynı zamanda bireydeki hızlı fiziksel gelişim

onların düşünce ve davranışlarının değişmesine de sebep olmaktadır. Zorlu geçen bu dönemde, ergenler yaşadığı bu değişimi kabul etmekte zorlanabilmektedir (Yılmaz, 2018). Ergenler her ne kadar kendilerini büyümüş ve yetişkinlik olarak görseler de, yaşadıkları sorunlar karşısında çözüm yolu bulmakta zorlanmaktadırlar. Ergenler yaşadıkları sorun karşısında kendilerini yalnız hissetmekte ve eskiden istekli oldukları aktivitelere şimdi isteksizdirler. Ayrıca, sorunların çözülmemesi ergende gergin ve sinirli davranışların artmasına sebep olmaktadır (Saygılı, 2002'den akt. Aydoğan, 2020).

Ergenlik döneminin başının sonuna kadar ergen daima gelişim ve değişim içerisindedir. Ergen bu dönemde kimlik arayışında olduğu için bir takım belirsizliklerle karşılaşmaktadır. Ergende yaşanan değişiklikleri ve belirsizlikleri daha detaylı incelemek için bu dönem kendi içerisinde de üç döneme ayrılmaktadır: erken, orta ve geç. Üç dönemin sonunda ergen kendi kimliğini bulmuş ve hem fiziksel hem de psikolojik olarak olgunluğa varmıştır (Rice ve Dolgin, 2005'den akt. Dinç, 2010). İlk dönem olan erken ergenlik 11-14 yaş aralığıdır. Bu dönemde ergenlerde fiziksel değişiklikler görülmektedir. Örneğin: boy uzanması, ses değişimi vb. Ergenler kendi bedenleri hakkında bilgi elde etmek için saatlerce ayna karşısında kendilerine bakarlar. Çocukluktan ergenliğe geçişte yaşanan bu değişimlere uyum sağlama bu dönemde gerçekleşmektedir (Ocakçı, 2015'den akt. Şahin ve Özçelik, 2016).

Çocukluktan yetişkinliğe geçiş döneminde bireyin sosyal çevreside artmaktadır. Eskiden aileyle geçiren vakitlerin yerini şimdi arkadaşlar almaktadır. Ergenin sosyal çevresi genişledikçe kendine model belirledikleri kişi sayısında çoğalmaktadır. Bu çerçevede bireyin çocukluktan ergenliğe geçişte yaşadığı kimlik kargaşası, kendini bulma, kendini keşfetme sürecinde içinde bulunduğu ortamlarda olumsuz rolleri model aldıklarında görülmektedir. Ailesinden yeterli sevgi ve ilgiyi görmeyen ergen bu ilgiyi arkadaşlarında arar ve o kişiyi kendine model olarak seçer. Aileleri tarafından olumsuz kabul edilen bu model ergenler için doğrudur. Bu yüzden ergenler problemsiz bir kimliğe ulaşabilmek için rol model aldıkları kişilerinde olgun insanlar olması oldukça önemlidir. Problemsiz kimliğe ulaşmış ergenlerin özgüvenleride yerine gelir, aksi durumda ise ergen özgüveni azalır, özgüven azalması ergenin kendini kötü hiss etmesine sebep olur. Sürekli kendini kötü hiss eden ergenin davranışlarıda olumsuz yönde değişmeye başlar ve kendini bir gruba ait hissetmez (Sevindik, 2011).

Ergenlik döneminde ebeveyn ve akran ilişkisi kadar, kardeşlik ilişkisinde önemlidir. Ergenlerin kendilerine rol model gördükleri diğer kişi de kardeşleridir. Ergenler genellikle giyim, tarz, konuşma veya akademik alanda başarı olarak kendilerinden büyük kardeşlerine benzemeye çalışırlar. Ebeveynler kadar ergenlerin kardeşleriyle ilişkisi sonraki ilişkilerinin temelini oluşturur. Bu dönemde hem kardeşlerin birbirleriyle olan paylaşımları hem de birbirleriyle tartışma içerisinde olduğu görülmektedir. Yaşanan tartışmalar ve her tartışmada ailenin diğer kardeşlere daha çok ilgi göstermesi, onların tarafında olması ergenin kendini değersiz hissetmesine sebep olmaktadır. Ergen hissettiği değersizlik karşısında hem ailesine hem kardeşlerine hem de akranlarına karşı gergin veya saldırganlık davranışlar sergilemektedir (Bee ve Boyd, 2009'dan akt. Gürkan ve Demirel, 2021).

Orta ergenlik ise 15-17 yaş aralığıdır. Bu dönemde ergen aileden bağımsız hareket etmek isterler. Her işin üstesinden tek başına gelebileceğine inanır, herşeyi kendi başlarına yapar ve hayatta ait bilgileri bildiklerini sanarlar (Çelik, 2007). Özgürlük ihtiyaçları sınırlandırıldığı halde saldırgan davranış sergilemektedirler. Aynı zamanda ebeveynlerle yaşanan tartışmaların sık olması ergenlerin riskli davranışlar sergilemesine neden olur (Yılmaz, 2000). Bunun yerine ailenin daha destekleyici tavırda olması, ebeveyn ergen ilişkisinde olumlu yönde etkilemektedir. Çünkü ergenlerde ne kadar özgür olma isteği olsa da, ailesinden gelen desteğe ihtiyaç duymaktadırlar. Tüm ergenler yanında ona destek olan, onları önemseyen ebeveynlere ihtiyaç duymaktadır. Aynı zamanda ergen kendilerinden büyük kardeşlerinin onlara karşı anlayışlı ve büyüdüklerini kabul etmelerini beklerler. Bu dönemde ergenlerin duygularında da hızlı değişim olduğundan temel ihtiyaç olarak çevresinin desteğine ihtiyaç duymaktadır. Çevreden gelen destek ergenin hayatını her yönden olumlu etkilemektedir. Ergen kendini yalnız hissetmez, yaşadığı her hangi bir sorunda ona yardımcı olan birinin olması ergenin ruh hali daima yüksek olmasına neden olur (Yang, Zhu ve Hu 2021).

Ergenlikte arkadaşlık ilişkileri daha çok ön plana çıkmaktadır. Ergenlerin hayatlarına dair aldıkları kararlarda arkadaşlar aileden daha etkilidir (Pawlowski ve Hamilton, 2008'den akt. Yavaş, 2012). Bu dönemde ergenlerin arkadaşlarıyla kurdukları ilişki yetişkinlerle kurdukları ilişkiden farklıdır. Çünkü arkadaş grubunda ergenler birlik, beraberlik duygusunu tadar ve ortak hedef doğrultusunda hareket ederler (Piyancı, 2007). Aynı zamanda arkadaşlarla kurdukları iletişimin sonucunda ergen doğruyu yanlış görür

kendini savunmayı öğrenir. Bu dönemde ergenin arkadaşlık ilişkileri yalnız olumlu değildir, akranlarından aldıkları olumsuz tepkiler, akran baskıları gibi olumsuz ilişkilerde görülmektedir. Yaşadıkları baskı onları istenmeyen gruplara girmeye zorlar. Ergen yalnız kalmamak içinde bazen kendisi bu grupları tercih ederler (Spriggs, Iannotti, Nansel Haynie, 2007'den akt. Korkmaz, Erkin ve Atbaş 2021).

Karşı cinse ilgi bu dönemde görülür. Ergenler hem kendi cinsiyle hem de karşı cinsle de arkadaşlık ederler. Bu arkadaşlık daha çok hoşlanma ve beğenmeye yakındır. Duyduğu bu ilgi sayesinde birey kendine karşı tarafın gözüyle bakmaktadır. Bu sayede birey kendinin olumlu ve olumsuz yönlerini görmekte, değişmek için çabalamaktadır. Kendine olumlu yönde katkı sağlamakta bu dönemde gerçekleşmektedir. Cinsel ilgi de bu dönemde ortaya çıkmaktadır. Ergen cinsellikle ilgili konuları merak eder, ancak toplum tarafından bu durum hoş karşılanmadığı için ergen düşüncelerini dile getirmekten çekinir (Özbay ve Öztürk 1995). Bu dönemde devam eden diğer gelişim görevlerinden biri toplumsal gelişimdir. Ergen ya topluma uyum sağlar ya da kendini toplumdan geri çeker. Ergen kendi kabuğuna çekildiği zaman daha rahat olur. Çünkü bağımsız hareket etmek bir taraftan ergenin kendine karşı güvenini tazelemektedir (Makas, 2008).

Geç ergenlik 18-22 yaş aralığıdır. Bu dönem artık fiziksel gelişimin tamamlandığı dönemdir. İlk dönemde yaşanan bu değişimlere uyum sağlama sürecindeki kaygılar bu dönemde artık yoktur. Ergen artık toplumdaki kendi yerini almaktadır. Diğer dönemler yaşanan kişilerarası ilişkilerin olumlu veya olumsuz sonucunda ergen artık insanlara karşı kendi sınırını çizmiştir ve diğer dönemlere nazaran arkadaş gruplarının etkisi azalmıştır. Ergen karşı cinsle her hangi bir ilişki içerisinde olmak istemiyor ve bununla ilgili kaygıları vardır (Santrock, 2014'den akt. Şavlı, 2019). Bu dönemde ergenin ailesiyle yaşadığı çatışmalar son ermiştir. Ergen büyüdükçe aileninde ona karşı tavırı değişmektedir (Şahin ve Özçelik, 2016). Bu dönem aynı zamanda eğitim dönemine denk gelmekte ergenlerin sorumlulukları artmaktadır. Gelecekle bağlı kararlar bu dönemde verilmektedir. Örneğin; okul seçiminde ergenlerin hedefleri daha netdir, gelecekteki çalışacakları mesleğe bu dönemde karar vermektedirler.

Ergenliğin son döneminde üniversite yılları ergen için yeni bir yol açmaktadır. Bu döneminde kendine ait sorunları ve zorlukları vardır. Hem psikolojik hem de fiziksel değişimden sonra yeni bir yola başlamak onları tedirgin etmektedir. Çünkü üniversiteyle

başlamakla birlikte ergenin sosyal çevresinde değişimler ve alışma süreçleri yeniden başlamaktadır. Bazı öğrenciler okumak için ailesinden ayrı şehirde ve ülkede tek başına yaşamaya başlamıştır. Artık ergen kendi sorunlarını, örneğin: evini kendisi temizlemesi, kendisi alışverişe çıkması, paranın kontrollü harcanması konularını kendisi halletmektedir (Yeşilyaprak, 1986'dan akt. Büyükfiliz, 2016).

Diğer dönemlerle kıyasda ergenlik döneminde ergenlerde depresyon yüksek oranda ortaya çıkmaktadır. Cinsiyet açısından bakıldığında kızlarda bu oran daha yüksektir. Depresyonun sebebi olarak, yalnızlık, kimlik bulma çabasının verdiği kaygı ve endişe görülmektedir. Aynı zamanda ergenin bedensel açıdan değişimi ve buna alışamaması da depresyona sebep olarak görülür. Uzun süre depresif duygular yaşayan ergenler geleceğe karşı ümitsiz olurlar, bir zamanlar zevk aldığı aktivitelerden zevk almamaya başlar ve bedenlerindeki değişimlerden memnun değildir. Bunun dışında bu durum ergenin eğitimine, sağlık durumuna, madde kullanımına ve ihtihara kadar yol açar (Thapar ve ark., 2012; Yazgan, 2007). Ayrıca ergenin akranları tarafından dışlanması, psikolojik zorbalık görmesi, idealında olan kimliğe ulaşamaması sonucunda ergen kendini sosyal çevreden soyutlar ve yalnız kalmayı tercih eder (Cheng ve Furnham, 2002; Montgomery, 2005'den akt. Esen, 2010).

Bu nedenle ergenlik dönemde ortaya çıkan problemlerde bireyden bireye farklılık taşımaktadır. Aynı zamanda ergenlik dönemi bireyin her yönden değişim ve gelişim gösterdiği bir dönem olduğu için bu değişimlerin ergene etkileri, değişimin ergende yol açtığı sorunlar ve bu değişim karşısında tepkisi de farklılık taşımaktadır.

## **2.2. Ergenlik Dönemine Kuramsal Bakış Açısı**

Ergenlik dönemindeki sürecin nasıl geçtiğini, gelişim sürecinin nasıl olduğunu inceleyen birçok yaklaşım ve kuram bulunmaktadır. Her kuramda ergenlik sürecine farklı bakış açılarıyla bakılmaktadır. Geçmişten günümüze kadar olan sürece baktığımızda, ergenlik süreciyle ilgili düşüncelerde değişmektedir. Düşüncelerin değişmesinde günümüzün koşullarında önemi büyüktür. İlk defa ergenlikle ilgili konuyu araştıran Granville Stanley Hall'dır (Yılmaz, 2000). Hall'a göre ergenlikte şiddetli duygu değişimleri olmaktadır. Ergen kendi içerisinde çatışma yaşamaktadır. Fazla düşünmek, ergenin çevresiyle yaşadığı zorluklar ergeni strese salmaktadır. O yüzden bu dönemi Hall fırtınaların olduğu dönem adlandırmıştır. Erkeklerde ve kızlarda gelişimin farklı

olduğunu söylemiştir. Hall çocuklukta iletişim çevresinin kısıtlı, ergenliğe geçişte ise bireyin iletişim alanının genişlediğini söylemiştir (Kulaksızoğlu, 1998). Hall'a göre ergenlik döneminde bireyin uyumsuz davranışlarını bir sonraki dönemde kaybolacaktır. Ergenlikten çocukluğa geçişte yaşanan çatışmalarda eğitimin önemini vurgulamıştır. Eğitim ergeni olumlu yönde değiştireceğine inanmaktadır (Muuss, 1975'den akt. Cloutier ve Onur, 2019). Ayrıca, ergenlik dönemine ilişkin çeşitli kuramsal bakış açıları vardır ve bunlardan bazıları aşağıda kısaca verilmiştir.

**Psikoanalitik kuram.** Freud göre insan gelişimi altı evrede gerçekleşmektedir: oral, anal, fallik, gizil, genital (Wagner, 2010'dan akt. Z, Hamamcı ve E, Hamamcı, 2015). Ergenlik dönemi Freud'un genital evresine denk gelmektedir. Genital dönem ergenlikten başlayarak yetişkinliğe kadar devam eden süreçtir. Freud daha çok çocukluk döneminin önemli olduğunu söylemiştir, bu dönemde yaşananlar kişiliğin oluşmasını etkilemektedir. Freud'a göre ergenlik dönemi ise, kişiliğin gelişimine çokta etkisi yoktur, bu dönemde önceki oral, anal ve fallik dönemlerde yaşanan olumsuzluklar ve çatışmalar yeniden ortaya çıkmaktadır. Yeniden ortaya çıkan çatışmalara bu dönemde çözüm bulunmaktadır. Aynı zamanda ergen hayatıyla ilgili kararlarını ebeveynlerden bağımsız şekilde almak istemektedir. Herhangi bir engelleme olduğu zamanda ergen agresif davranışlar sergilemektedir. Hem aile hem de arkadaşlık ilişkilerinde eleştiriye maruz kaldığında kendilerini savunma eğilimindedirler. Freud'a göre cinsel istek bu dönemde ortaya çıkar. Ergen kendi cinsiyle birlikte karşı cinslede arkadaşlıklar kurmaya başlar. Bu yüzden ergen kendine yoğun bir şekilde zaman ayırır, kendi imajına dikkat eder. Dış görünüş onlar için ön plana çıkar. Başkalarının gözünde nasıl gördüğü ergenler için önemlidir. Bu kurama göre ergenler bu dönem kimlikleri konusunda kararsızlık yaşarlar. Ergenin kendine bakması, kendisi hakkında düşünmesi ona olumlu yönde geri dönecektir. Bu süreçte ergenin kendine olan saygısı artacak ve doğru kimlik edineceklerdir. Kararsızlıklarının sebebi neyin yanlış neyin doğru olduğunu anlamakta zorluk çekmeleridir. Doğruyu yanlış anlamak, erkeğin kendi, kadınında kendi rollerini anlaması, karar vermek ve seçim yapmak ergeni bir sonraki döneme sağlıklı şekil de adım atmasına sebep olur (Geçtan, 1995).

Freud' a göre gelişim dönemleri birbirine bağlı zincir gibidir, bir dönemde yaşadığın olumsuzluk diğer dönemi etkiler ve bu olumsuzluğun bir sonraki dönemde telafisi yoktur. Bu zincir böyle devam ettiği zaman birey kimlik kargaşı yaşar. Ergenler her ne kadar bu

dönemde ebeveynlerinden bağımsız hareket etmek isteseler de Freud ergenin gelişim basamaklarını geçerken ebeveynlerin rolünün büyük olduğunu söylemiştir. Freud özellikle anne-ergen ilişkisi öneminin üzerinde durmuştur. Çünkü anne-ergen ilişkisi ergenin ileride kuracağı ilişkinin veya iletişimin temelini oluşturur. Bu dönemde ergenin annesiyle olumsuz ilişkisi yetişkinlik dönemindeki ilişkilerini olumsuz etkiler (Miller, 1983).

Freud'a göre bu dönemde çözülmesi gereken diğer sorunda ergenin eğitimiyle ilgili kararların verilmesidir. Bu dönem eğitim dönemine denk geldiği için ergen geleceğiyle ilgili kararları bu dönemde almaktadır. Hem okuyacağı hem de çalışacağı mesleğe bu dönemde karar vermektedir. Bu çerçevede, Freud'un eğitimle ilgili kitaplarına bakıldığında, eğitimin bireyin gelişimine olumlu yönde katkı sağladığı ve onların özgüvenlerin gelişmesine vurgu yaptığı görülür (Çam, Engin ve Uğuryol, 2017).

Ayrıca, Freud'un kızı Anna Freud'da ergenlikle ilgili çalışmaları vardır. Anna Freud'da çocukluğun yetişkinlik üzerinde öneminin ergenlikten çok olduğunu düşünmektedir. Çocuklukta yaşanan çatışmalar bu dönemde yenilenir çünkü bir çocuğun zorlukla başetme durumu ergenle aynı değildir. Çocuklukta iletişim çevresi ebeveynken, ergenlikte iletişim çevresine akranlarda dahil olmaktadır. Bu dönemde zorluklarla başetmede arkadaşların etkisi aileden büyüktür. Bu dönemde ergenin yaşanan kararsızlıklara isyanı vardır. Ergen kendini düşünmek veya başkasını düşünmek, sınırlara karşı çıkmak veya çıkmamak arasında ikilemde kalmaktadır. Anna Freud kararsızlığı ergenliğin kaçınılmaz sorunu olduğuna, ikilemi yaşamadan ergenin olgun olmayacağına inanmaktadır. Aynı zamanda Anna Freud'a göre birey ergenliğini yaşamadan normal yetişkinlik dönemi yaşamayacaktır (Kulaksızoğlu, 1998).

**Spranger'in bireysel farklılıklar kuramı.** Spranger'in diğer kuramcılardan ergenlik dönemine ilişkin düşünceleri farklıdır ve bu dönemin fırtınalı bir dönem olduğuna inanmamaktadır. Çünkü, Spranger'e göre her bir insan farklı yapıya sahip olup, her bir insan bu dönemi farklı şekilde geçirmektedir. Bu yüzden ergenliği üç gruba ayırarak incelemiştir. Birinci gruptaki ergenler çocukluktan ergenliğe geçişte zorlanan bireyleri içerir ve ergenler ergenlik döneminin görevlerine ve özelliklerine uyum sağlamakta zorlanırlar. İkinci gruptaki ergenler ergenlik döneminin görevlerine ve özelliklerine rahatlıkla uyum sağlamaktadırlar. Üçüncü gruptakiler ise, diğer iki grup arasında yer alan

ergenlere aittir. Bu gruptaki ait ergenler zorluk yaşasalar da, bu zorluğun üstesinden gelmek için çaba içerisindeyler. Bu gruptaki ergenlerin zorluk veya rahatlık yaşamasının sebebi onların karakterine bağlıdır (Gallatin, 1995'den akt. Dinçel, 2006).

**Erikson'nun psikososyal kuramı.** Erikson, Freud'un ergenlikle ilgili görüşlerine katılmamakta olup, yalnız çocukluk ve cinsellik üzerinde durulmanın mantıklı olmadığını, başka dürtülerinde olduğunu ifade etmiştir. İnsan gelişimi sekiz döneme ayıran Erikson her dönemin kendine özgün görevleri ve özelliklerinin olduğunu belirtmiştir. Erikson, aşamalı dönemlerin ergenin sosyal gelişimine olumlu etki edeceğini düşünmektedir. Her dönemde olumlu veya olumsuz duygu düşünceler yer almaktadır. Burada önemli olan nokta olumsuzlukları fark edip, nedenini araştırmak ve düzeltmektir. Olumsuzluklar ise her dönemde krizlere yol açmaktadır. Erikson yaşanan krizin normal olduğunu düşünür ve bunu kabul eder. Çünkü kriz ortaya çıktığı zaman yaşanan olumsuzluklar görünür ve bunun kaynağı bulunur. Sonuç olarak ergen bir sonraki döneme hazırlıklı başlar. Aynı zamanda Erikson, gelişim aşamalarında yaşanan olumlu veya olumsuzluklarının ergenin duygu ve düşüncelerinde değişikliklere neden olacağını da belirtmiştir (Erikson, 1968).

Sekiz gelişim dönemine bakıldığında, bu dönemlerden kimlik kazanımı karşısında kimlik karmaşası dönemi ergenliğe denk gelmektedir. Bu dönemde ergenler kimlik bulma çabası içerisindeyler ve ben kimim sorusuna yanıt ararlar. Bu soruya cevap bulamadığı ve kendine ait bir kimlik oluşturamadığı zaman kimlik karmaşası yaşamaktadır. Kimlik karmaşası yüzünden ergen kendini tamamlanmamış zannetmektedir. Ergen kimlik oluşturma çabasında başkalarının gözünde ve kendi gözünde kendisi nasıldır karşılaştırması yapmaktadır. Bu karşılaştırma ergene yetişkin olma yolunda olumlu sonuçlar verecektir. Ergenler kendilerini bir yere ait hissetmek için belirli gruplara dahil olurlar. Bu grupların ergene olumlu etkileri olduğu gibi zarar verici davranışlara sahip gruplara üye olma sonucunda olumsuz davranışlar da ortaya çıkabilir (Burger, 2006'dan akt. Aydil, 2022).

Erikson'a göre her birey farklıdır, her bireyin ben kimim? sorusuna verdiği yanıtlarda farklıdır. Çünkü her birey aynı kültür içerisinde yetişmemektedir. Bu yüzden her kültürde bu sorular farklı cevaplanır. Aynı zamanda, kültür farklılıklarından dolayı bir birey

ergenlik dönemini kolay geçirirken diğeri zor geçirebilir (Miller, 2002'den akt. Pehlivan, 2017).

Erikson kuramında Freud gibi, gelişimin evrelerinde ebeveyn çocuk ilişkisinin önemine de vurgu yapmıştır. Erikson gelişimin her aşamasın da ebeveynlerin çocuklarına karşı destekleyici tavırda olmalarını öne sürmüştür. Ebeveynleri destekleyici tavırı ergenlerin kendilerine karşı güvenlerini artırır ve benlik saygılarının kazanımına yol açar. Tam aksi durum olduğunda ise ergen kendi davranışlarından şüphe duymaya başlar ve her adımının yanlış olduğu kanaatine varır. Neyin doğru, neyin yanlış olduğunu bilmeyen ergenlerin davranışları bir saatten sonra olumsuz yönde değişmeye başlar. Erikson da, Freud gibi her bir dönemin kendisinden bir sonraki dönemi etkileceğine inanmaktadır. Ancak Erikson Freud'dan farklı olarak gelişimde kültürün önemine vurgu yapmıştır. Bu yüzden Freud'dan farklı olarak Erikson bir dönemde yaşanan olumsuzlukların diğer dönemler de telafisinin olduğunu söylemiştir (Miller, 1983). Örneğin; bireyin saygı ihtiyacı çocukluk döneminde ebeveynleri tarafından karşılanmadı ise bir sonraki dönemde okul da öğretmenleri ve akranları tarafından karşılanabilir.

**Sullivan'nın kişilerarası kuramı.** Bu kuram ergenlik döneminde ihtiyaçların doyurulması üzerinde durmuştur. Çünkü bu dönemde stres ve kaygıdan kurtulmanın yolu güven ihtiyacının doyurulmasıdır. Yaşanan kaygı ergenin kişilerle olan iletişimine etki etmektedir. Kaygının sebebi, çocukluktan gelmedir. Çocukluk döneminde ailenin çocuğuna karşı tavırların değişmesi veya ihtiyaçların doğru şekilde doyurulmaması kaygıyı yaratmaktadır. Sullivan'a göre, ergenlik döneminde bireylerin aileleri tarafından sürekli engellenmesi, cinsellikle bağlı önceden bilgi sahibi olmaması bu dönemin fırtınalı geçmesine sebep olmaktadır. Aile tarafından engellenme ergenin cinsellikle ilgili konularda kaygılarının olmasına sebep olur. Kaygı sebebiyle ergen karşı cinsle ilişki kurmakta kendini baskıda hisseder ve ilişkisini sonuna kadar yürütemez. Sullivan cinsellikle ilgili kaygı yüzünden bu dönemin fırtınalı dönem olduğunu söylemiştir. Sullivan'a göre ergenlik üç dönemde incelenir: ön ergenlik, erken ergenlik ve geç ergenlik (Geçtan, 1995).

**Ön ergenlik:** Birey bir takım sosyal beceriler kazanır. Kendi cinsiyle yakınlık kurmaya başlar. Bu yakınlığın sebebi, ergene destek olabilecek birine ihtiyaç duymasıdır. Ebeveynlerin tarafından anlaşılmayan veya engellenen ergenler sevgi ve saygı ihtiyacını

arkadaşlarında karşılamaktadır. Bunun dışında arkadaş bireyin olumlu ve olumsuz yönleri hakkında yorum yaparak davranışlarını düzeltmesinde ona yardımcı olmaktadır. Bu dönemde yalnız olumlu ilişkiler kurulmamaktadır. Kurulan olumsuz ilişkilerin sonucunda, birey herkesten kendisini soyutlar ve yalnız kalmaya başlar (Geçtan, 1995).

*Erken ergenlik:* Cinsel ilginin ortaya çıktığı dönemdir. Bu dönemde ergen hem kendi hem de karşı cinsle de arkadaşlık kurmaya başlar. Bu dönemde ergen cinsellikle ilgili konuları merak eder, ancak toplumun cinsellikle ilgili fikirleri ona düşüncelerini dile getirmeye imkan yaratmaz. Bunun sonucunda ergen cinsellikle ilgili konularda problem yaşar ve bir süre sonra cinselliği reddeder (Özbay ve Öztürk, 1995).

*Geç ergenlik:* Ergenin artık kendi hayatıyla ilgili kararları ve sorumluluğu aldığı dönemdir. Hem eğitim hem de gelecekteki çalışacağı meslekle ilgili tercihler bu dönemde yapılmaktadır. Ergen diğer dönemlerde yaşadığı olumsuz veya olumlu ilişkilerini gözden geçirir ve kendi sınırlarını çizerler. Bunun dışında ergen bu dönemde cinsellikle ilgili kararlarını verir. Toplumla uzlaşmadığı konuları çözmeye çalışır. Ergen yalnızı doğruyu deneyerek bir takım davranışları öğrenir. Öğrendikleri davranışlarla toplumla uzlaşmaya çalışır (Kulaksızoğlu, 1998).

**Piaget'in bilişsel kuramı.** Bu kuram, çocuk ve ergenlerin düşünceleri üzerinde durmuştur. Kurama göre, birey ilk üç evreni (duyu-hareket, işlem öncesi, somut işlemler) tamamladıktan sonra yeni evre olan soyut işlemler evresi başlar. Bu evre 11-12 yaşlarında başlar. Ergenlik döneminde bu evreye denk gelmektedir. Bu dönemde ergenin kafasında soru işareti olan karmaşık problemler çözülür. Piaget'ye göre, ergen problemlerin üzerinde düşünerek mantıksal sonuçlar çıkarabilir. Piaget'ye göre, düşünmek ve problemleri çözmek ergeni geliştirir. Çünkü ergen problemi çözerek yeni yollar denemektedir. Ergen büyüdükçe onun düşünceleri, olaya bakış açısı, problemi çözme becerisinde değişmektedir. Aynı zamanda bu dönemde geleceğe yönelik fikirlerde düşünülmektedir (Piaget, 1999).

**McCandless ve A.Bandura'nın sosyal öğrenme kuramı.** McCandless psikoanalitik kuramın cinsellikle ilgili fikirlerine katılmaktadır. Cinsel dürtülerin bu dönemde ortaya çıkması ve ergen bu konu hakkında fikirlerini kültürün davranış biçiminden dolayı dile getirmemekte ve kendini baskıda hissetmektedir. Bu dönemde ergenlerdeki merak duygusu cinsellik ile konularda ortaya çıkmaktadır. Bir taraftan da kültürün ergenden

bekletileri onu ikileme salmaktadır. Artık ergenden özgür olması, kendi kararlarını kendisinin alması beklenmektedir (Gallatin, 1995'den akt. Sarıkaya, 2015).

Bandura'ya göre ergen davranışları sadece öğrenme yoluyla benimsememektedir ve gözlemlediği davranışı deneyip olumlu sonuç aldıysa devam ettirmektedir. Ergenin benimsediği davranış ergenlik sürecinin sonuna kadar devam etmeyebilir. Çünkü ergen bu süreçte daima gözlem içerisinde ve bunun sonucunda kendine uygun olan davranışlar keşfetmektedir. Ayrıca Bandura davranışları gözlem sürecinde düşüncenin önemine vurgu yapmıştır. Ergenler öğrendikleri davranışı kendilerine uygun olup olmadığı hakkında düşünürler. Genellikle ergenler öğrendikleri davranışın onlarda bırakacağı olumsuz etkileri üzerinde düşünmektedirler (Miller, 1983). Bandura'da McCandless gibi ergenin davranışlarının çevreden etkilendiğine inanmaktadır. Çünkü birey doğduğu andan itibaren çevreyle etkileşimdedir ve bu etkileşim sonucunda bir takım davranışlar benimsemektedir. Bu davranışlar olumlu olduğu gibi içlerinde olumsuz olanları da vardır (Bahr, Marcos ve Maughan, 1995'den akt. Sheckter, 2000). Bunun yanı sıra, Bandura bu dönemin bunalım dönemi adlandırılması fikrine katılmamaktadır. Bandura'ya göre, saygı ve sevginin yüksek olduğu ailelerde yetişen ergenlerde bunalım görülmemektedir. Bu ailede yetişen ergenlerin daha çok sosyalleştiğini ve olumlu davranışlar sergilediğini söylemiştir. Sürekli saldırgan eğilimde olan ergenlerin yetiştiği ailelere bakıldığında bu ailelerde çocukların fikri önemsenmemekte ve davranışları sınırlandırılmamaktadır. Bu ergenlerin bunalım geçirme ihtimali daha çoktur. Aynı zamanda, bu tür aile ortamında büyüyen ergenler olumsuz davranışlar sergilemektedirler. Çünkü aileleri tarafından doğru davranış biçimi öğretilmemiştir. Banduranın yaptığı bir araştırmanın sonucuna göre, saldırganlık davranışı sergileyen ergenlerin çoğu ebeveynleri tarafından sınırlandırmakta ve reddilmektedir (Steinberg, 2002'den akt. Güven, 2008).

**Kurt Lewin'nin alan kuramı.** Lewin'e göre ergenlik döneminin zorlu ve stresli geçmesinin sebebi, çocukluktan ergenliğe geçişte ergenin çocukluk döneminde öğrendiklerini, alıştığı özelliklerini bırakmakta zorlanmasıdır. Çocukluk döneminde çocuğun kendisine ait bir alanı vardır. Bu alanın özellikleri ve hedefleri bir kaç tanedir ve iletişim alanında ise ebeveynler vardır. Birey büyüdükçe onun alanında büyümektedir. Örneğin; iletişim alanına ebeveynlerle birlikte akranları da dahil olmaktadır. Yaşam alanının değişmesi ergende stres yaşatmaktadır. Ergen çocukluk döneminde öğrendiği

davranış özellikleri yerine yetişkin davranışı özellikleri koymakta zorlanmaktadır. Yetişkinler de ergenden olgun gibi davranmalarını beklemektedirler. Ergenin yaşadığı bu ikilem onu kaygılı hissetmesine sebep olmaktadır. Ergen, aynı zamanda sosyal çevreden etkilenecek bir takım davranışlar sergilemektedir. Davranışın oluşmasında ise sosyal çevrenin rolü büyüktür (Kulaksızoğlu, 1998).

**Marcia'nın kimlik statüleri kuramı.** Marcia ise Erikson'un kuramını incelemiş ve genişletmiştir. Erikson'un bunalım ve bağlama kavramları ile kimlik oluşumu sürecine ait çalışmalar yapmış ve çalışmalarında kimlik kargaşasına da vurgu yapmıştır. Marcia, bu iki terminin varolması ve olmaması durumuna göre dört kimlik statüsü tanımlamıştır: Başarılı kimlik statüsü, bağımlı (ipotekli) kimlik statüsü, kararsız kimlik statüsü, kargaşalı kimlik statüsü (Ofazoğlu, 2000'den akt. Yılmaz, 2000). Bu kimlik statüleri kısaca şu şekilde açıklanabilir:

*Başarılı kimlik statüsü:* Ergen geçmişte bir bunalım yaşamış ve sonucunda bir karara varmıştır. Başarılı kimlik statüsüne sahip olan ergenler aileleri tarafından red edilmiştir. Bu ergenler ailelerinin görüşlerini göz önüne getirip incelemiş sonunda kendine uygun olan seçmiştir. Aynı zamanda ergen kendi seçimlerini yapma konusunda da başarılıdır. Yaşadığı zorluktan, stresden kolayca başa çıkmaktadır (Marcia, 2002'den akt. Çağlayan, 2022).

*Bağımlı (ipotekli) kimlik statüsü:* Ergen ne geçmişte ne de şimdi bunalım yaşamamakta çünkü karar almamaktadır. Ergen kimlik bulma çabası içerisinde değildir. Kendilerine model aldığı insanın kimliğini benimsemektedir. Bu kimlik anne-baba, arkadaş olmaktadır. Bağımlı (ipotekli) kimlik statüsü sahip olan ergenler aileleri tarafından sınırlandırılmaktadır. Bu ergenlerin ailelerinin koydukları kararları kabul etmektedirler (Varan, 1990'dan akt. Şahin, 2009).

*Kararsız kimlik statüsü:* Başarılı kimlik statüsünden farkı ergen bunalım yaşamış ve yaşamaktadır. Sonuç olarak bir karara varmamıştır. Ergenlik dönemi eğitim yılına denk geldiğinden, ergen bu dönemde okuyacağı bölüm ve mesleği hakkında bir karar vermelidir. Kararsız kimlik statüsüne sahip ergenler ne okuyacakları ne de çalışacakları meslek hakkında bir karara varmamışlar (Santrock, 2011'den akt. Pehlivan, 2017).

*Kargaşalı kimlik statüsü:* Ergen bunalım yaşamamaktadır, aynı zamanda her hangi bir kimlik arayışı içinde değildir. Kargaşalı kimlik statüsüne sahip ergenler diğer kimlik statülerine bakıldığında daha pasiftirler. Çünkü bu ergenler herşeye karşı ilgisizdirler (Marcia 1966'dan akt. Eryüksel, 1987). Örneğin; arkadaş ortamında sosyalleşmek istemezler, okuyacağı bölümü ve gelecekteki çalışacağı mesleği daha seçmemişlerdir.

**Mead ve Benedict'in antropoloji kuramı.** Bu kuram aslında ergenliği açıklayan kuram değildir. Sadece insan gelişimi üzerinde durmuş, yaptığı araştırmalarda ergenliğe katkı sunmuştur. Mead araştırmasında ergenliğin fırtınalı ve stres dönemi olmadığını, kültürel farklarla bunun değiştiği sonucuna varmıştır. Mead'e göre, her bir kültürün kendine özgü kuramı vardır. Mead kültürle ilgili yaptığı araştırmada, Somoa'da ergenlik döneminin stresli olmasının sebebi, cinsellikle ilgili konuların konuşulmaması ve engellenmesidir. Amerika'da ise, ergenlik döneminin stresli olmamasının sebebi, cinsellikle ilgili konuların konuşulması ve engellenmemesidir. Mead'e göre ergenlik döneminde cinsel ilgi ortaya çıkar ve bu da bazı kültürler tarafından hoş karşılanmadığı için ergende çatışmalar yaratır (Kulaksızoğlu, 1998). Mead aynı zamanda ebeveynlerin çocuklarına özgürlük verilmesi ve çocuklarıyla olan çatışmalarının azaltılması sonucu ergenlikten yetişkinliğe geçişin sorunsuz ve kolay olacağını söylemiştir (Bayraktar, 2000'den akt. Yılmaz, 2000).

Benedict de, Mead gibi ergenlik döneminin kültürel farklılıkla değiştiğini söylemiştir. Benedict de çalışmalarında kültürel farklılıklar üzerinde durmuştur. Benedict ergenlikte stresin yoğun olduğu kültürler ve sakin geçtiği kültürler arasında farkların olduğunu savunmuş ve araştırma yapmıştır. Bazı kültürlerde ebeveynler aniden çocuklarından yetişkin gibi davranmalarını isterken, bazı kültürlerde ise bu kademeli şekilde istenmektedir. Örneğin; çocuk annesine yardım ederek, yetişkin rolünü görmekte ve buna hazırlanmaktadır. Aniden yaşanması istenen değişiklikte ergen kendini stresde hissetmektedir. Bu değişim kademeli şekilde istendiği zaman ergen buna kendini hazırlamış olur ve değişim sakin şekilde gerçekleşmektedir. Aynı zamanda Benedict ergenin davranışlarının çevreden ve yakınlarından etkilendiğine inanmaktadır. Davranış ve davranışın yol açtığı sorunlar da kültürden kültüre değişmektedir (Dacey, Kenny 1994 ve Adams 2000'den akt. Dinçel, 2006).

**Elkind'in benmerkezli'lik kuramı.** Ergenlik döneminde birey hem kendi düşünceleri hem de başkalarının ne düşündükleri arasında kalmakta ve bu düşünceler arasında ayrım yapmakta zorlanmaktadır. Örneğin; ergen yaşanan bir olaya tepki verir ve herkesinde aynı tepkiyi vereceğini düşünür. Ergen yalnız kendi düşüncelerini dikkate almaktadır. Bu da benmerkezlilik olarak ifade edilir. Ergen aynı zamanda ortama girdiği zaman herkesin gözünün onu üzerinde olduğunu düşünür. Bu düşünce bir taraftan ergeni rahatsız etse de diğer taraftan bu durum ergenin hoşuna gider. Bazen ergen bu durumu abartarak davranışlarını değiştirir (Özbay ve Öztürk, 1995). Abartılı davranışlar riskli davranışlara çevrilebilir. Ergen hem kendine hem de çevreye zarar vermeye başlar. Örneğin; ergen aniden okulu bırakır, riskli alışkanlıklar edinir, hatta ihtihar eğilimde de bulunabilir. Tüm bunlar ergenin gelişimini olumsuz yönde etkiler (Gençtanırım ve Ergene, 2014).

**Bronfenbrenner'in Ekolojik kuramı.** Bu kuram bazı kuramlar gibi ergenlik döneminin stresli dönem olmadığına inanmaktadır. Bu kuram daha çok insanın gelişiminde çevrenin önemine vurgu yapmıştır (Atasoy, 2000'den akt. Yılmaz, 2000). Bronfenbrenner'e göre ergenlerin gelişimini, davranışını etkileyen beş sistem yapısı vardır. Bunlar ise mikrosistem, mezosistem, ekzosistem, makrosistem ve kronosistem'dir (Santrock 2014'den akt. Atay, 2018). Bu sistemler kısaca şu şekilde açıklanabilir:

*Mikrosistem:* Ergenin yakın çevresinde olan insanlarla ilişkilerini içermektedir. Örneğin; anne-baba, kardeş, arkadaş. Mikrosistemde ergenin ihtiyaçlarındaki göre ilişkiler değişmektedir. İnsan doğduğu andan itibaren ilişki içerisinde. Çocukluk döneminde bu ilişki ebeveynlerle olsa da, ergenlik döneminde bu ilişkinin yerini arkadaşlar almaktadır (Chao, 1995'den akt. Özdemir, 2009).

*Mezosistem:* Mikrosistemler arasında etkileşim mezosistem olarak adlandırılır. Örneğin; aileyle okul arasında olan ilişki veya aileyle ergenin arkadaşları arasında ilişki gibi. Bir mikrosistemde yaşanan olumsuzluk diğerlerini de etkilemektedir. Bu sistemde en önemli aileyle okul arasındaki ilişkidir. Çünkü ergenin gelişimine aileden sonra okulunda büyük etkisi vardır. Ebeveynler öğretmenlerle etkileşimi sayesinde çocuklarının derslerinden, devamlılığından haber olup, aynı zamanda çocukların eksik kaldığı yanları öğrenip onlara destek olması önemlidir. Bunun tam tersi durumda ise, ebeveyn çocuğun nerelerde eksik kaldığını bilmekte zorlanır ve onlara yardım konusunda zorluk yaşar (Muuss, 2006'dan akt. Doğan, 2010).

*Ekzosistem:* Ergen yaşanan durumun içinde olmasada, ancak dolayı yoldan onu etkilemektedir. Örneğin; ebeveynlerin işinden dolayı evdeki huzurun kaçması veya işsizliğin verdiği stres vb. bu durumlar ergenin gelişimini etkilemektedir. Ergenin ekzosistemi mikrosisteminden oluşmaktadır. Aynı zamanda hem mikrosistem hem de mezosisteme olumlu veya olumsuz şekilde etki etmektedir (Bronfenbrenner, 1994'den akt. Arslan, 2012).

*Makrosistem:* Ergenin gelişiminde etkisi bulunmasa da, ergen yaşadığı kültürün değerlerinden, yaşam tarzından etkilenmektedir. Ergenin kendisine özgün çevresi yoktur, kültürün değerleri ile hareket etmektedir. Ayrı ayrı toplumlarda yetişen ergenleri karşılaştırıldığında makrosistemin etkisi dah çok belli olur (Bronfenbrenner 2002'den akt. Harkönen, 2007).

*Kronosistem:* Ergenin yaşadığı çevrenin zaman içinde değişime uğraması ve bununda ergenin gelişimini etkilemesidir. Bu değişimler insan doğduğu andan itibaren yaşam süreci boyu gerçekleşir. Değişimin iki türü vardır: Normatif ve normatif olmayan. İnsan doğduğu andan itibaren yaşamı boyunca gelişim süreçlerinden geçmektedir: Bebeklik, çocukluk, ergenlik, yetişkinlik, olgunluk. Her gelişim sürecinde birey değişime uğramaktadır ve bu normatif değişimdir. Yaşam sürecinde aniden yaşanan anne-babadan birinin işsiz kalması, taşınma, ailede yaşanan kayp vb. değişimler ise normatif olmayan değişimlerdir (Bronfenbrenner, 1988'den akt. Eslek ve İrmak, 2018).

**Coleman'ın odaksal aşama kuramı.** Ergenlik dönemi fiziksel değişimin olduğu kadar psikolojik değişiminde olduğu bir dönemdir. Ergen yaşadığı psikolojik değişim ile ilgilenirken, aynı zamanda toplumun koyduğu kurallarla da ilgilenmektedir. Hem bu kurallara uyum sağlamak zorunda, hem de kendi sınırlarını çizmek ve kendi kurallarını oluşturmaktadır. Bu durumla baş etmek ise zordur, ancak ergen odaklanmayı kullanarak bu durumla baş edebilir. Ergen ilgilenmesi gerekenleri düşünür, onları sıralamaya dizer ve sonra onları çözmeye başlar. İlk çözmeye başlayacağı şeyle aslında uyumda sağlamaya başlar (Dacey, Kenny 1994'den akt. Atay, 2018). Coleman'a göre bu dönem streslerin yaşandığı dönemdir. Özellikle stres ebeveynleriyle çatışma yaşayan ergenlerde görülmektedir. Yaşanan çatışmalar ergeni yıpratır ve yalnızlaştır. Bu durum ebeveynler tarafından fark edilmedikçe ergenin gelişimini olumsuz yönde etkiler ve gelecekte yeni bir krizlere yol açar (Özbay 2000'den akt. Dinçel, 2006).

Sonuç olarak, yukarda söz edilen kuramların bir kısmı ergenliğin sorunlu ve fırtınalı bir dönem olduğunu ifade ederken bir kısmı ise sorunsuz geçtiği, ancak bununda kültürel farklılıklara göre değişe bileceğini ifade etmektedirler. Ergenlik döneminin sorunlu olmasının temel nedeni, ebeveynlerle yaşanan çatışmalar veya değişime uyum sağlamakta zorlanmaktır. Sorunsuz geçmesinin temel nedeni ise, ergenlerin ebeveynlerinden yeterince sevgiyi ve saygısı görmesi ve kültürün getirdiği özelliklerden dolayı olduğu belirtilebilir.

### **2.3. Ergenlikte Gelişimsel Özellikler**

İnsan doğduğu andan yaşam süreci boyunca gelişim ve değişim içerisinde. Gelişimin en hızlı olduğu dönem ise ergenlik dönemidir. Bireyde ergenlik döneminin başından sonuna kadar gelişim devam eder ve hem fiziksel hem de psiko-sosyal açıdan değişime uğrar. Bu dönemde en önemlisi fiziksel gelişimdir, çünkü hem psikolojik hem de sosyal gelişim fiziksel gelişimden sonra başlar. Fiziksel gelişim sayesinde ergen kendini bilişsel olarak olgunlaşmış hisseder (Özbay ve Öztürk, 1995). Ancak diğer taraftan aniden gelen değişim karşısında birey stres yaşayabilir ve bu değişimi kabullenmekte zorlanır. Bu bölümde ergenlikte fiziksel ve psiko-sosyal gelişim iki ana başlıkta aşağıda kısaca açıklanmaktadır.

#### **2.3.1. Fiziksel gelişim**

Ergenlikte en hızlı ortaya çıkan gelişim fiziksel gelişimdir. Cinsiyet açısından baktığımızda kızlarda fiziksel gelişim erkeklerden önce başlar, ancak her iki cinsten gelişim aynı yaşta tamamlanır. Fiziksel gelişim her iki cinsten vücudun her yerinde ortaya çıkar. Gelişim kızlarda göğüs, erkeklerde testislerin büyümesiyle başlar. Sonra boy ve kilo artışı ergende görülür. Ergenliğin ilk zamanlarında kızlar boy ve kilo olarak erkeklerden daha önde olsalar da, bu durum sonradan değişir. Bunun böyle olmasının sebebi, kızların erkeklerden daha önce ergenliğe geçiş yapmasıdır. Daha sonra baş, sırt, kalça, kol, bacak, el, ayak parmaklarında gelişim görülmektedir. Her iki cinsten yağ bezlerinde artan aktiviteye göre sivilce ve akne problemi ortaya çıkmaktadır. İlk başlarda vücudun orantısız büyümesi ergenlerde bazı sakarlıklara yola açar. Örneğin; kollarla vücudun diğer organlarının aynı anda gelişmemesi. Gelişime iki hormon etki eder: tiroid (olgunlaşma) ve hipofiz (büyüme) hormonu. Vücuttaki bu değişim ergenleri kaygılandırır. Ergenler yaşadıkları değişim karşısında aile bireylerinin veya

arkadaşlarının tepkisini de merak ederler (Kulaksızoğlu, 1998). Gelişim her iki cinsten aynı olsa da bazen farklılıklarda ortaya çıkmaktadır. Erkeklerin kızlara göre, kalp ve ciğer daha büyüktür Aynı zamanda kanın oksijen taşıma tutumu erkeklerde daha yüksektir. Bu sebepten erkekler kuvvet ve dayanıklılık açısından kızlardan öndedirler. Bunun dışında vücut olan yağ oranı her iki cinstede farklıdır. Örneğin; her iki cinsten kaslar hızlı gelişse de erkeklerde yağ kaslarda toplandığı için kütle açısından erkekler kızlardan öndedir (Sigelman ve Rider, 2009).

Fiziksel gelişimde cinsellikle ilgili konular orta ergenlik döneminde kendini gösterir. Ergenler bu dönemde cinsel konularla ilgili meraklıdırlar. Bu merakların giderilmesinde ilk sorumluluk ailenin üzerine düşer. Çoğu kültürde bu durumlar açık şekilde konuşulmaz, ergende cinselliğin iyi birşey olmadığına inanır. Aile tarafından bu konuyu geçiştirici cevaplar alan ergen cinsellikle ilgili konuları arkadaşlarıyla konuşur ve doğru yanlış demeden onların dediklerine inanırlar. Bu nedenle aileler çocuklarına bu durumu anlatmaktan çekinmemeli, onları geçiştirmeden net bilgi vermelidirler (Saygılı, 2006'dan akt. Çakşak, 2018).

Ergenlikte yaşanan fiziksel değişimler sebebiyle ergenin kendine karşı güveni artar ya da tam tersine özgüveni azalır. Örneğin; akranlarıyla kıyasla bireyin boyunun kısa kalması bireyde güven eksikliğine sebep olur. Kendini akranlarıyla kıyaslamaya başlar ve kendisinin onlardan geri olduğunu düşünür. Kızlardaki yaşanan değişimin olumsuz sonuçları ise erkeklerde görülmemektedir. Çevresinden gelen geribildirimler, örneğin: artık sen delikanlısın gibi sözler ve ailede artık söz dinlenen birey halinde olması ergenin gelişimini olumlu yönde etkiler. Bu ergenler akran gruplarında lider rolünde olur ve etrafına karşıda olgun tepkiler verir. Yaşanabilecek geç ergenlik ise her iki cinsiyetide olumsuz etkiler. Kendilerini akranlarından eksik hissederler (Senemoğlu, 2005'den akt. Yılmaz, 2018). Ancak geç yaşanan ergenlik erkekleri kızlardan daha fazla olumsuz etkiler, çünkü çevresi tarafından erkek yetişkin olarak görülmemektedir. Herkes onlara daha çocuk gözüyle bakmaktadır (Gander ve Gardiner, 1993).

Ergenlik döneminde yaşanan fiziksel değişim karşısında ergenler kendilerini sorgulamaktadır. Ergenler kendilerini akranlarıyla kıyaslama sonucunda sorgulamaya başlar. Örneğin; kendisini boyu kısa veya tam tersi uzun olan ergenler “acaba ben mi? yoksa karşımdaki mı normal?” sorusunu sorar ve sorularına cevap bulmak ister. Bu

sorgulamalar ergeni psikolojik olarak yıpratır. Bu dönemde hızlı fiziksel gelişimle psikolojik gelişim aynı nispette olmamaktadır. Aniden yaşanan bedensel gelişime karşı ergenler kendilerini hazır hissetmezler. Bu zaman yaşanan fiziksel değişimle bireyin psikolojik hali arasında uyumsuzluk oluşur ve bu da bir takım iç sorunlara neden olur (Taşçı, 2013).

Ergenlik döneminde en önemli değişim ergenin bedeninde ortaya çıkan değişimdir. Şimdiye kadar kabul ettiği beden yapısı bu dönemde değişim içerisindedir. Burada önemli sorumluluklardan biri ergenin bu değişimi kabul etmesidir. Değişimi kabul edemeyen ergenlerde düşük benlik saygısı görülmektedir. Bu konuyla ilgili araştırma bulguların da beden yapısından memnun olmayan ergenlerde düşük benlik saygısı görüldüğünü ortaya koymaktadır (Oktan ve Şahin, 2010).

Görüldüğü üzere fiziksel gelişim sadece ergenin vücut yapısının değişmesi değildir. Ergenin vücuduna alışma süreci, ergenin diğer kişilerle kendini kıyaslaması ve kendi bedenine karşı olan memnuniyetsizliği fiziksel gelişimi etkileyen unsurlardandır. Aynı zamanında geç olgunlaşma ergenlikte ergenin benlik saygısını etkilemektedir. Ergenin yetiştiği aile ve kültürde fiziksel gelişimi etkileyen unsurlar arasındadır.

### **2.3.2. Psiko-sosyal gelişim**

Fiziksel gelişim psikolojik gelişimin zeminini hazırlar. Çünkü ergenlerin fiziksel olarak gelişimi onları psikolojik olarak etkiler. Ergenlerin şimdiye kadar sahip olduğu vücut yapısının değişmesi onların psikolojik gelişimine de etki etmektedir. Bazı ergenler buna kolaylıkla alışsa da, bazıları için bu durum zor geçmektedir. Ergenliğini zor geçiren bireyler kendi duygularını ifade etmekten çekinir. Kendisi için zor olan bir durumun başkasına göre kolay olacağını düşünür ve duygularını dile getirmez, yaşadığı zorluğu kimseyle paylaşmak istemezler. Çünkü eleştirilmekten ve akranlarının onu küçük düşüreceklerinden korkarlar. Ergenlerde bu dönemde korkunun yanında sevgi ve kaygı da ön plandadır. Bu dönemde ergenler karşı cinse ilgi duyarlar ve aynı zamanda karşı taraftan da ilgi isterler. Ergenin arkadaşlık ilişkilerinde olduğu gibi karşı cinsle olan ilişkileride her zaman olumlu olmayabilir. Ergen beğenilmediği takdirde olumsuzluğun sebebini kendinde görür ve bunun sebebini vücut yapısında olan değişikliğe bağlar. Bu sebepten dolayı ergenlerde bu dönemde kaygı ön planda kendini gösterir. Yaşanan duygu patlamaları kızlarda erkeklerden daha önce yaşanır ve kızlar olgunluğa erkeklerden önce

ulaşırlar (Kulaksızoğlu, 1998). Bireyin kendi bedeninden memnun olması onun benlik saygısını aynı zamanda kimlik gelişimini de olumlu yönde etkiler. Ergen aynı şekilde karşı cinsle olan ilişkisinde de kendini özgüvenli hisseder. Adler'e göre, ergen her insan eksiklik duygusunu yaşar, ancak bunu kabul etmekte zorlanır. Çünkü bu eksiklik duygusu ergende kaygı ve gerginliğe sebep olur (Geçtan, 1995). Örneğin; genellikle ergenler aşırı kilosundan, boyunun kısa olmasından, ergenik döneminin getirdiği fiziksel özelliklerden olan sivilce probleminden memnun değildirler. Bu durumlardan dolayı akran baskısına maruz kalan ergenler daha çok içe kapanık yaşam sürerler.

Ergenlik dönemindeki kaygının bir nedeni ise ergenin akademik konudaki başarılı olamama korkusudur. Bu dönem eğitim dönemine denk geldiğinden ergenler okuyacağı bölümü ve mesleği bu dönemde seçmektedirler. Ergenler bu dönemde bir takım kararsızlıklar yaşamaktadırlar, aynı zamanda bu kararsızlığı meslek seçiminde de yaşarlar. Yaşadıkları kararsızlıklar ergeni başarısız olacaklarına dair düşüncelere sokar (Temel ve Aksoy, 2010'dan akt. Günlü, 2016).

Ergenler bu dönemde ailesinden ayrılıp özgür kararlar vermek ister ve isteklerine de karşı çıkmalarını istemezler. Örneğin; kıyafet konusunda ergenler serbest olmak ister veya arkadaşlarıyla buluşma konusunda ailesinin onlara hoşgörülü davranmalarını isterler. Ergenin bu kararları ve istekleri bazen aileleri tarafından desteklense, bazen de engellenmektedir. Engellenme karşısında ergen öfke duygusu yaşamaktadır. Ergenlerin öfkesini kontrol edememesi hem kendilerini hem de ebeveynleriyle olan ilişkilerini olumsuz yönde etkilenmektedir. Ebeveynleriyle olumsuz ilişki sonucunda kendine karşı güvenini kaybetmiş olan ergen desteği kendi akranlarında görür. Akran desteği ergenlerin kendilerini güvende hissetmelerini sağlar. Çünkü akranlarına karşı kendi duygularını net şekilde ifade edebilir. Akranlarıyla birlikteyken engellenme duygusu yaşamazlar. Ergenler aynı zamanda yaşadığı problem kendisi halletmeye çalışırken, bir anda ailenin desteğine de ihtiyaç duymazlar. Ebeveynlerinden yeterince sevgi görseler de onlardan uzaklaşırlar, çünkü bağımsız olarak kendisi problemlerin üstesinden gelebileceğine inanırlar (Ekşi, 1999'dan akt. Haran, 2004). Ergenin sosyalleşmesi için akranlarından gelen desteğe, onlarla birlikte vakit geçirmeye de ihtiyacı vardır. Bunun tam tersi durum yaşandığında ergenler kendi kabuğuna çekilir ve yalnızlığı tercih ederler. Bazı ergenler ise kabul görmek için arkadaşları ne derse ona uymak zorunda kalır. Ergenlik döneminde yalnızlığın bir kaç sebebi vardır, bunlardan biri ergenin öfkesinin kontrol edememesidir.

Kontrol edememe sonucunda ergenin arkadaşlık ilişkileri bozulur ve grupta dışlanan kişi olabilir (Koçak, 2008). Bu dönemde ebeveynlerin baskıcı olmaları da ergenin yalnızlaşmasına yol açar. Çünkü aşırı baskıcı ailede yetişen birey kendi başına iş yapmakta zorlanır, ailesinin baskıcı tavrı yüzünden akranlarıyla birlikte vakit geçiremezler. Ergenin bu dönemdeki öfkesinin sebebi de girişimlerinin engellenmesinden, aşırı baskıya gelememesinden kaynaklıdır. Aşırı baskı aynı zamanda ergenin toplumsal gelişimini de olumsuz etkiler. Toplumda kabul görmeyen birey yalnızlaşmaya başlar. Çünkü ergen toplumda kendi düşüncelerini, duygularını ifade etmekte eksik kalır ve kendilerine karşı güvenlerini kaybederler (Yavuzer, 2014'den akt. Engin, 2015). Erikson'a göre, ergenin kabul görmesi veya kendini bir yere ait hissetmesi kimlik kazanım sürecinde ona yardımcı olmaktadır (Erikson, 1968). Ergenler ailelerinden bağımsız hareket edip, kendi sınırlarını çizmek isteseler de bir taraftan da onların desteğine ihtiyaç duymaktadırlar. Ergenler kendi seçimlerini yaparken, arkasında ona destek olan yetişkine de ihtiyaçları vardır.

Ergenlik döneminde bireyin duygularında olduğu gibi düşüncelerinde de değişimler olur. Ergen hayatında olup biten olaylar sorgulamaya başlar. Hem ailesinde hem de toplumda kendisine ters gelen durumları kabul etmek istemez. Çocukluk dönemine göre bu dönemde birey soyut düşünür. Ergen karar vermeden önce üzerinde düşünüp tartışır, seçenekleri gözden geçirir ve kendine uygun olanını seçer. Aynı zamanda sorunlarla karşılaştıkları zaman nasıl davranacaklarına dair düşünceler geliştirilir. Ergenler düşüncelerinde ve davranışlarında değişimde kendilerine rol model olarak gördükleri insanı daha çok örnek alırlar. Ergenler aynı zamanda, yaşanan durumlara dış gözlede bakıp seçenekleri öyle gözden geçirirler (Yavuzer, 1998 ve Geçtan, 1974'den akt. Avcı, 2010). Örneğin; ailesiyle iletişim iyi olan kız ergenler annelerini, erkekler ise babalarını örnek alırlar. Tam tersi durumda ise ergenler kendi akran çevresinde kendine model olarak gördükleri kişiyi örnek alırlar.

Ergenler soyut düşünme sürecinde sadece şimdiye odaklı değil geleceğe yönelik hayalleri hakkında da düşünürler. Bu süreçte ergenler kıyaslama yaparlar. Kendi kişilik özellikleriyle hayal ettiği kişilik özelliklerini kıyaslar. Ergenler her hangi konu hakkında yürüttüğü düşüncelerin sadece kendilerinin düşündüğüne inanırlar. Ergenler kendilerinin özel olduklarını ve herkesin onun hakkında düşündüklerine inanırlar (İrk, 2015). Sonuç olarak, ergen soyut düşünceleri sayesinde dünyaya başka bir gözle bakar. Ergen olayların

gidişatına karşı akıl yürütür, yaşanan olumsuz durumun neden böyle olduğuna dair düşünmeye başlar. Ergen artık her durum karşı kafasında seçenekler belirler ve onların içerisinde seçim yapar. Ergenin soyut düşünmesi ebeveynleriyle ilişkisini olumsuz yönde etki eder. Çünkü ergenler koyulan kurallara uymaz, onları mantıksız bulur, kendilerine göre doğru olan kuralı çizer, ona uygun hareket ederler. Yaşanan tartışmalarda ergen ideal ebeveynin nasıl olması gerektiğini de sorgular (Özbay ve Öztürk, 1995).

Ergenlikte meydana gelen soyut düşünme, aynı zamanda bireyin ahlaki gelişimini tamamlanmasına da yardımcı olur. Ergen soyut düşünmeyle birlikte, yaşadığı toplumdaki ahlaki davranışları da gözden geçirir. Ergen kendine uygun olan davranışı seçip öyle devam eder. Ahlaki gelişimin teorisyenleri insanların ahlaki gelişiminin de bir takım aşamalardan geçtiğini söylemiştir. Her bir aşamanın kendine göre ihtiyaçları ve görevleri vardır (Aydoğan, Özyürek ve Akduman, 2015’den akt. Özyürek ve Nehir, 2021). İnsan doğduğu andan hayatının sonuna kadar olan süreçte insanlarla iletişim içerisinde. İletişim sonucunda ahlaki eğitim gelişmektedir. İletişimin yanında ait olma ihtiyacı da bireyin her gelişim aşamasında görülmektedir. Ergenin ait olma ihtiyacının karşılanması onun toplumdaki davranışına da etki etmektedir. Bu ihtiyacın karşılanmasında en temel etken ailedir. Ergenin gelişimin her aşamasında ailenin desteğine ihtiyacı vardır. Ailenin buradaki rolü çocuğunun sağlıklı şekilde gelişimini tamamlanmasına yardımcı olmasıdır (Alptekin, 2011). İster duygusal, ister sosyal, isterse de ahlaki gelişimin tüm aşamalarında ebeveyn çocuğunu desteklerken baskıcı tutum sergilememelidir. Her bir ebeveyn çocuğunun onlar gibi görüşlere sahip olmasını ister. Bu isteğin yanında ebeveynler çocuklarının da fikrini dikkate almalıdır. Sadece bir seçenekle değil tüm seçenekleri göz önüne alıp çocuklarına uygun olanını bulmalıdırlar. Çocukla ilgili karar verildiği zaman, örneğin; okul seçimi, onun fikri de dikkate alınmalıdır. Ebeveynlerin teşvik edici davranışları, ergenin düşünce, duygusal, sosyal, ahlaki aynı zamanda akademik başarısını ve ergenin kendine olan güvenini olumlu yönde etkiler (Demir ve Şendil, 2008). Bunun tersi olarak baskıcı tutum sergileyen ebeveynlerin çocukları gelişim konusunda bir takım sorunlar yaşamaktadır (Batıgün ve Say, 2015). Örneğin; bu tür bir ailede büyüyen ergenlerin kendilerine ait düşünceleri olmamakta, çünkü sürekli ailesi tarafından yönlendirildiği için aileleri ne derse onu uygulamaktadırlar. Kendilerine karşı güvenleri olmamakta olup, insan ilişkilerinde kendilerini savunamamaktadırlar.

Ergenlikte, ahlaki gelişimin tamamlanmasında ergenin yakın çevresinin de önemi vardır. Ergenin ailesinden, dostlarından gördükleri davranışları onun ahlaki gelişimini şekillendirir. Çünkü ergen çevresindeki insanların davranışlarını gözlemler ve değerlendirir. Değerlendirme sonucunda kendisine model olan davranışı seçer. Ahlaki gelişimin tamamlanması ergenliğin sonlarında görülür. Ergenin bu dönemde kimlik gelişimi tamamlandığı için sonraki dönemlerde ahlaki değerlerinde fazla bir değişim görülmez (Güngör, 1997).

Ergenleri psiko-sosyal açıdan olumsuz etkileyen diğer durumlardan biri de, kuşak çatışmasıdır. Teknoloji hızla gelişmektedir, hem genç hem de yaşlı nesil her yıl bir takım yeniliklerle karşılaşmaktadır. İnternetin getirdiği yenilikler kültürümüzü değiştirmekte ve geliştirmektedir. Bazı ebeveynler teknolojinin getirdiği yeniliklere uygun bulmazlar, kendi kuşaklarına göre çocuklarını yetiştirir ve çocuklarından beklentileri de bu yönde olur. Şimdi ki nesil yeniliklerin getirdiği koşullara uygun davranışlarına yön vermektedir. Çünkü ergenlerde akranları gibi modaya uygun hareket etmek istemektedirler. Ergenlerin yalnız davranış kalıpları değil, konuşması, giyimi ve tavırları da değişmektedir. Tüm bu yenilikler ebeveynlerle çocukları arasında çatışmaya sebep olmaktadır. Aynı zamanda bu dönem ergenlerin kimlik arama dönemi olduğundan ailelerinden bağımsız hareket etmek ve her işi kendileri görmek isterler. Ergenler onlara karışılmasını istemez, örneğin; ne giyindiklerine, dışarı çıkmalarına, eve geliş saatlerine. vb (Yılmaz, 2018). Ek olarak internetle geçirilen sürenin artması, çocukların ebeveynlerle olan iletişimini olumsuz etkilemekte ve aralarında çatışmaya sebep olmaktadır. Ergenlerin sosyal medya da gördükleri hayatlara özenmesi ve özgürlüğü bu şekilde algılaması iki nesil arasında çatışmayı ortaya çıkarmaktadır. Bu konuya ilgili bir takım araştırmalar yapılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, kuşaklar arasındaki çatışmanın sebebi iki kuşak arasında görüşlerin farklı olması, birinin görüşünü diğerinin kabul etmemesidir (Adıgüzel, Batur ve Ekşili 2014; Yurttadur ve Nakipoğlu 2015).

#### **2.4. Ergenlikte İnternet Kullanımı ve Problemlı İnternet Kullanım Davranışı**

Bu bölümde iki esas başlık, internet kullanımının ergenlerin gelişiminde olumlu ve olumsuz etkisi, aynı zamanda problemlı internet kullanımı yer almaktadır. Bu başlıkların kendileride alt başlıklara bölünerek daha detaylı şekilde incelenmiştir. İlk olarak internet kullanımının hangi alanlarda ergenlere kolaylık sağladığı ve gelişimlerine olumlu

katkıları incelenmiştir. Olumlu katkıları fiziksel, psiko-sosyal ve akademik yönden başlıklara ayrılarak sunulmuştur. Aynı şekilde, internet kullanımının ergenlerin gelişiminde olumsuz katkıları fiziksel, psiko-sosyal ve akademik yönden başlıklara ayrılarak incelenmiştir.

#### **2.4.1. İnternet kullanımının ergenlerin gelişimine olumlu etkisi**

Tarihe baktığımız zaman insanların daima değişim içerisinde olduğu görülmektedir. İnsanlar her yıl teknoloji alanında yeniliklerle karşılaşmaktadır. Gelen yenilikler insanların işini hayatın her alanın da kolaylaştırır. Örneğin; zamanı idareli kullanmakta insanlara yardımcı olmaktadır. Kısıtlı zamanı olan insanlar hiç bir fiziksel yorgunluk yaşamadan internet sayesinde işlerini hemen halledebilirler (Çiftçi, 2018). Aynı zamanda teknolojinin gelişimi kültürü etkiler ve kültürün yapısını değiştirmektedir (Bila, 2001'den akt. Tel, 2020). Teknolojinin keşfi yalnız kültürü değil, kültürün ekonomisini de değiştirmektedir. Teknolojinin hızlı gelişimi tüm kültürlerde olumlu etki yaratmamaktadır. Bir kültür teknolojinin getirdiği değişimi olumlu karşılarken, diğer bir kültür karşılamamaktadır. Teknolojinin gelişimi daha çeşitli teknolojilerin gelişimlerine de sebep olmaktadır (Dura, 1990 ve Ventura, 2002'den akt. Demir, 2006). Teknolojinin bu kadar hızlı gelişimi internetin, hayatımıza girmesini sağlamıştır. İnternet insanlara çoğu konularda kolaylıklar sunmaktadır. Örneğin; teknoloji insanlara istedikleri markanın ürünlerini istedikleri ülkeden sipariş etmek, eğitimlerini geliştirmek, anında banka ödemelerini gerçekleştirmek, dünya gündemini takip etmek imkanı yaratmaktadır. Tüm bu imkanlar insanların yaşamlarına kolaylık sağlamıştır (Çakır, Horzum ve Ayas, 2013'den akt. Balkaya Çetin, 2014). İnternetin hem genç hem de yaşlı nesil tarafından bu kadar ilgi görmesinin sebebi, herkesin amacına ulaşma konusunda ona yardımcı olmasıdır (Tüysüz ve ark., 2012). Ergenlerin internete günün her saatinde kolayca ulaşabilmektedir. Bu durum ergenler için hem avantaj hem de dezavantaj olabilir (Akdağ ve ark., 2014). İnternet maddiyat bakımından da ergenlerin hayatına kolaylık sağlamaktadır. Maddiyat açısından başka ülkelerde yaşayan arkadaşlarını göremeyen veya ders için gerekli kitaplarını alamayan ergenler internet sayesinde bu sıkıntılarından kurtulmaktadır. Ergenler istedikleri kitaplara internet vasıtasıyla erişim sağlamakta, uzakta yaşayan arkadaşlarıyla görüntülü arama gerçekleştirmektedir (Tuncer, 2001).

İnternet yaşamımızın doğal hali durumuna gelmiştir. Genç, yaşlı nesil demeden tüm dünyayı etkisi altına almaktadır. İnternetin bu kadar vazgeçilmez olmasının sebebi, istenilen bilgiye anında ulaşım sağlamasıdır. Bireyler internet vasıtasıyla yalnız bilgiye ulaşmıyor, aynı zamanda edindiği bilgileri paylaşıyor, paylaştıkları bilgi konusunda ortak fikirlere sahip olanlarla iletişim kuruyor ve eğlenceli vakit geçiriyorlar. Özellikle ergenlik döneminde aileler çocuklarının internet kullanımını yakından takip etmelidirler. İnternetle geçirilen süre sınırlı olmalıdır. Çünkü ergenin gelişimi açısından sağlıklı internet kullanımı esastır (Yalçın, 2006). Ergenlerin internet kullanımı normal düzeyde tutulduğunda internet onlara faydalı olabilir, ancak bunun tam tersi durumda internet kullanımı bir dizi sorunlara yol açmaktadır. Örneğin; psikolojik rahatlığın azalması, hem akran hem de aile ilişkilerinin bozulması, eğitim ve sosyal hayatında ertelemeler (Weiser 2001'den akt. Hardie ve Tee, 2007).

Ergenlerin sosyal gelişimine bakıldığında, bundan kaç yıl önce ergenler yüz yüze iletişimi tercih ederken, teknolojinin gelişimiyle onların iletişim alanında da değişimler olmuştur. İnsanlar saatlerce ailelerinden, dostlarından uzak kaldıkları zaman tedirgin veya yalnızlık hissetmektedirler. Artık, internet sayesinde uzak mesafeler aradan kalkmakta, çünkü insanlar farklı ülkelerde yaşayan arkadaşlarıyla kolaylıkla iletişime geçebilmektedirler. İnternet ortamında iletişimin kolaylıklardan biri de, ergenlerin yüz yüze ifade edemediği duygu, düşüncelerini sanal iletişimde etmesidir. Ergen yüz yüze hem kendi hem de karşı cinsten olan bireylerle kuramadığı ilişkiyi internet ortamında kurmaktadır. Ergen gerçek hayattaki ilişkilerinde hissedemediği güveni sanal ortamdan almaktadır. İnternetin iletişimin yanında eğitim sürecinde olumlu katkıları vardır. Öğrenciler sanal kütüphaneler sayesinde istedikleri bilgiye o anda ulaşabiliyorlar. Görüldüğü gibi sanal kütüphanelerin ders, ödev konularında öğrencilere olumlu etkisi vardır. İnternetin bilgi konusunda her ne kadar olumlu etkileri olsa da, bu ortamda paylaşılan bilgilerin doğruluk payıda şüphelidir. Bu yüzden internetde görülen her bilgi daha detaylı şekilde incelenmeden körü-körüne inanılması doğru değildir (Karaca, 2007).

Görüldüğü üzere, internet ergenlerin hayatının her alanda yenilik katmaktadır. İnternetin hayatımıza getirdiği yeniliklerin hem psikolojik hem de fiziksel açıdan bir takım olumlu etkenleri vardır. Ergenlerin psikolojik ihtiyaçları gerçek hayatta karşılanmadığı zaman interneti bu konuda kendine bir araç olarak görebilir. Örneğin; aileleri ve akranları tarafından sevgi, saygı ihtiyaçları karşılanmayan ergenler bu ihtiyacı için internet de

kendilerine arkadaş grupları edinirler (Suler, 1999). Aynı zamanda kendini yalnız hissederken, farklı ülkede yaşayan arkadaşlarıyla iletişime geçmek ergeni psikolojik açıdan rahatlatır. Fiziksel açıdan baktığımızda ergenlerin internette oynadıkları oyunların kasların gelişimine, özellikle el kaslarının gelişimine neden olmaktadır. Aynı zamanda spor salonlarına gitmeden de internetten spor kulüplerine üye olup evde sporlarını yapma imkanlarına da sahiptirler. Ergenin bu dönemde yaptığı spor kemiklerinin gelişimi açısından önemlidir. Son olarak internetin eğitime olan katkısı da büyüktür. Ergenler araştırdığı konu hakkında internetten farklı sitelerden rahatça kaynak bulabilmektedirler. İnternetin ergenlere psikolojik, fiziksel ve akademik yönden katkıları yalnız bunlarla sınırlı değildir. Aşağıda yer verilen bölümlerde bunlar daha detaylı şekilde açıklanmaktadır.

#### ***2.4.1.1. Ergenlere fiziksel yönden katkısı***

Yaşamımızın parçası olan internet her yaş grubu insan tarafından kullanılmaktadır. İnternet hayatın her alanında insanları işini kolaylaştırdığı gibi insanların gelişimine de büyük katkısı vardır. İnternet en çok genç kitle tarafından kullanılmakta ve en çok değişime de gençler maruz kalmaktadır (Karaca, 2007). İnternet kullanımının ergenlerin hayatına hem fiziksel hem de psiko-sosyal ve bilişsel gelişim açıdan bir takım olumlu etkileri vardır. Fiziksel gelişimi ele aldığımız da ergenlik dönemi bireyin bedensel açıdan değişime ve gelişime uğradığı dönemdir. İnternetin bedensel değişime olumlu katkıları vardır. Bilgisayar kullanımı kas gelişimini destekler. Klavye kullanmak, mouse'u ekranda hareket ettirmek el ve göz koordinasyonu için önemlidir (Akkoyunlu ve Tuğrul, 2002).

#### ***2.4.1.2. Ergenlere psiko-sosyal yönden katkısı***

İnternet ergenlerin hayatının ayrılmaz bir parçasına çevrilmiştir. Bu yüzden internetin hem olumlu hem de olumsuz etkilerine en çok maruz kalan kitle ergenlerdir. İnternetin yararı veya zararı tamamen ergenin kullanma biçiminden bağlıdır. İnternette geçirilen sürenin az veya çok olmasında önemi yoktur. Önemli olan geçirilen süre zarfında ergenin internetten verim alabilmesidir. İnternet kullanımı sayesinde ergenlerin akranlarıyla iletişime geçmekte olup, iletişim anında duygu ve düşüncelerini paylaşma durumu onların psikolojik iyi oluşuna katkı sağlayan en önemli etkenlerdendir. İnternet kullanımı uzun süreli kaliteli ilişkilerin kurulmasında yardımcı olmaktadır (Valkenburg ve Peter, 2009). Kaliteli ve uzun süreli akran ilişkileri ergenin sosyalleşmesi, sosyal

becerilerinin gelişmesi, aynı zamanda kimlik gelişimi için önemli bir etkidir. Ergen kendini bir yere ait hissetmesi hem psiko-sosyal hem de kimlik gelişimini olumlu yönde etkilemektedir. İnternet aracılığı ile ergenler farklı özelliklere sahip insanlarla tanışmakta ve farklı görüşler, bilgiler kazanmaktadır. Ergenlerin bu dönem de farklı insanlarla ve farklı görüşlerle tanışması kendilerine uygun kimliği bulmalarında etkidir (Kelleci, 2008).

İnternet ergene yeni bir sosyal alan yaratmaktadır. Ergen yüz yüze ilişkilerde olduğu gibi sanal ilişkilerinde de bir takım ihtiyaçlarını karşılamaktadır. Örneğin; yalnızlıktan kurtulmak gibi. Aynı zamanda gerçek hayatta sosyalleşmeyi beceremeyen, duygularını karşı tarafa rahatca aktaramayan ergenler, internet ortamında kendilerini daha rahat ifade edebilirler. İnternette ergenler kendi istedikleri bireylerle arkadaşlık etmekte, gerçek hayatta kıyasta sanal ilişkilerinde ergenler daha çok uyum sağlamaktadır. Gerçek hayatta sosyal ilişkilerinde çekingen olan ergenler, sanal ortamda çekingenliğini aşmak için farklı kimlik kullanmaktadır. Böylece ergen sanal ortamda yeni beceri kazanmış olmakta ve bunu gerçek hayatta da aktarmaktadır (Heitner, 2002). Farklı kimlik denemesi ergenin kimlik gelişimini de etkiler. Çünkü ergenler internette sohbet zamanı kendi kimliklerini gizletmekte farklı kimlikte konuşmaktadırlar. Böylece farklı kimlik denemeleri ergenin kimlik kargaşası yaşamasını engeller, ergenler kendilerine uygun kimliğini bulmuş olur (Bargh ve McKenna, 2004).

İnternette sohbet sitelerinde yeni insanlarla tanışmak ergenlerin sosyalleşmesine yardımcı olduğu gibi, oynanan dijital oyunlarında ergenlerin psikolojisine olumlu yönde katkıları vardır. Çünkü aynı sohbet sitelerindeki gibi oyunlarda da ergenler yeni insanlarla tanışma fırsatı bulabiliyorlar. Ergenler oyunlarda sürekli yarışma halinde oldukları için kazanma durumu onların motivasyonlarını olumlu yönde etkilemektedir. Ergen gerçek hayatta karşılayamadığı güç ihtiyacını oyun kazanarak karşılar. Kazanma duygusu sayesinde ergen potansiyelinin ne olduğu, neler becerdiğinin farkına varır. Bu konuyla ilgili yapılan araştırmanın sonucuna göre, ergenler bazı duygusal nedenlerden (öfkeyle başa çıkmak, rahatlamak) kaçmak için oyun oynamaktadır. Oyunlar aynı zamanda ergenin sorumluluk alıp, başlanan işi bitirmelerine yardımcı olur. Sonuç olarak, ergenlerin gelişimini sağlıklı tamamlaması için oyun oynaması gerekmektedir (Olson, 2010). Oyunlar hem de ergene gerçek hayatta gerçekleştirmediği durumları deneme imkanı vermektedir. Örneğin; gerçekte kazanma duygusu yaşamayan ergen oyun sayesinde bu duyguyu tatmaktadır.

Aynı şekilde okul hayatında başarıyı yakalamayan ergen başarısızlığını oyun kazanarak, oyundaki taktiği çözerek kapatmaktadır. Başarı duygusunu yaşamanın diğer yolu da ergenin kendine amaç oluşturmaktır. Dijital oyunlar sayesinde ergen kendine amaç belirlemekte ve amaca ulaşmak için çaba sarf etmektedir (Budak, 2017).

Eğitici oyunlarda ergenlerin eğitimine olumlu etki eden etkenlerdendir. Çünkü oyun ergenin dikkat becerilerini geliştirir. Hem oyun hem de eğitim öğrenmeyi zevkli hale getirir. Dikkat becerisinin yanında, oyunların zeka ve düşünceye de olumlu etkileri vardır. Düşünce geliştiren oyunlarda ergenler detaylı düşünmeyi öğrenir, bir işe başlamadan o işinin olumlu veya olumsuz sonuçlarını düşünür. Detaylı düşünmek aynı zamanda ergenin yaratıcılığını da etkiler (Tuncer, 2001).

Dijital oyunların son yıllarda hem sosyal medya hem de diğer eğlence türlerini geri bıraktığı görülmektedir. Çünkü dijital oyunlar hayatımıza katkıları, dijital oyun kullanımı hakkında araştırmaların artmasına neden olmuştur. Araştırmalarda en çok dijital oyunların ergenlerin kimlik gelişimine olan etkisi incelenmiştir. Dijital oyunlar aynı zamanda öğreniminde parçası haline gelmiştir. Eğitici oyunlar akademik alana katkısıyla beraber, oyunu kazanmakta ergenin bilgi becerilerini geliştirir. Çünkü oyun sürecinde ergenler yeni şeyler öğrenir, potansiyelinin farkına varır (Aleksic, 2017).

#### ***2.4.1.3. Ergenlere akademik yönden katkısı***

İnsanlar daima değişim ve yenilik içerisindedir. Bu değişim ve yenilikler teknoloji sayesinde gerçekleşmektedir. Teknoloji hayatın her alanında insanlara yenilik katmaktadır. Örneğin: kendini geliştirmek, bilgi edinmek, sosyalleşmek, yeni insanlar tanımak vb. tüm bunlar gelişen teknoloji sayesinde gerçekleşmektedir. Teknolojinin önümüze sunduğu imkanlardan biri de internettir. Araştırmalara göre, internet en çok ergen ve genç kitle tarafından kullanılmaktadır (Karaca, 2007). Ergenlerin internet kullanım amaçları farklıdır. O, amaçlardan biri de bilgi edinmektir. Ergenler bilgi edindikleri gibi, bu bilgiyi paylaşmaktadırlar. İnternet de bireyler öğrendiklerini veya her hangi bir konu hakkında düşüncelerini paylaşmakta özgürdürler. Paylaşım sürecinde her iki tarafda bilgi açısından zenginleşmiş olur (Kaya, 2006). Aynı zamanda internet sayesinde hem eğitim alanı hem ergenlerin bilgi arama yolları da değişmiştir (Doruk, 2007'den akt. Balkaya Çetin, 2014). Ayrıca internet ergenin okuma ve düşünce becerilerini de geliştirir. Örneğin; ergen merak duyduğu konu hakkında araştırma

yapmakta ve bu konu hakkında düşüncelerini analiz edip internet ortamında paylaşmaktadır (Gündoğdu, 2006).

Ergenler internet de daha çok eğitimleriyle ilgili bilgiler toplamaktadırlar. İnternetin eğitim sürecinde rolünü es geçmemek gerekir. Bunun dışında internet sayesinde, ergenler istedikleri ülkenin online eğitimlerine katılabiliyorlar. Online eğitimlerin devamlı olması, mekan sorunun olmaması ergenlerin eğitime karşı heveslerini artırmaktadır (Varol, 2001). Ayrıca, hızlı gelişen teknoloji sayesinde video, görüntü gibi özelliklerinin olması uzaktan eğitimin olumlu etkenlerinden biridir. Ergenler uzaktan eğitim sayesinde farklı ülkelerden olan uzmanlardan ders alma imkanına sahiptir. Aynı yüz yüze derslerde olduğu gibi görüntülü derslerden de verim almaktadırlar. Ergenler her hangi bir sebepten dolayı eğitime katılamıyorsa, kaçırdığı günlerin eğitimlerini sistemden izleme imkanları da vardır. İnternetin sağladığı imkanlar sayesinde öğrenciler, onlara gerekli olan kaynaklara online kütüphaneler vasıtasıyla ulaşım sağlamaktadır. Aynı zamanda arkadaşlarıyla birlikte ortak çalıştıkları proje hakkında bilgi toplayıp birbirilerine iletmektedirler (Gümüş, 2003).

İnternet ortamında üniversiteye hazırlık döneminde olan öğrencilere online şekilde dershaneler de mevcuttur. Aynı şekilde üniversite de okuyan ergenler ders veya proje hazırlanmasında internet ortamında kolaylıkla anket de gerçekleştire bilmektedirler. Online anket sayesinde öğrenciler çoğu kitlelere ulaşabiliyorlar (Taş ve Türel, 2001). Üniversiteye hazırlık online eğitimle olduğu gibi, artık gelişmiş teknoloji sayesinde öğrenciler artık uzaktan eğitimler ile de okullarını tamamlayıp diplomaya sahip olabilmektedirler. Maddi olarak sıkıntı yaşamadan istedikleri ülkenin eğitimine sanal ortamda katılabiliyorlar (Duman, 2008).

Teknolojinin önümüze sunduğu diğer imkanlardan biri de bilgisayardır. Bilgisayar öğretimin bir türüdür. Taşınabilir bilgisayarlar sayesinde öğrenciler bilgisayarlara her yerde ulaşım sağlayabilmektedirler. Eskiden proje ve ödevi yazılı olarak sunarken şimdi bilgisayarlar sayesinde bu iş daha da kolaylaşmıştır. Öğrenciler artık bilgisayar programları kullanarak ödev ve projelerini o şekilde sunabiliyorlar (Engin, Tösten ve Kaya, 2010). Bilgisayarla internete erişim sağlayabiliyor. Bu sayede araştırılan konu hakkında daha fazla bilgiler elde edip, gerekli bilgileri bilgisayara indirme imkanı sağlanabiliyor. Bilgisayara indirilen bilgiler konularına göre ayırarak her birini ayrı

klasörlerde saklamakta mümkündür. Online dersler zamanı klasörde saklanan dosyayı sisteme indirip sunum yapma imkanı da vardır. Bunun dışında internet sayesinde bilgi paylaşımı, online eğitimlere katılım, literatür taraması yapmak, iletişim ve haberleşmek, diğer ülkelerin eğitim sistemlerini araştırmak vb. imkanı sağlayabiliyor. Ergenler belirli zamana kadar değil, yaşamı boyunca internetten bilgi elde etmek fırsatı vardır (Varol ve Alkan 1997).

Bilgisayar yalnız eğitimsel açıdan değil, eğlence maksadıyla da kullanılmaktadır. İçeriğinde hem eğlencenin hem de eğitimin karışık olduğu oyunlar da vardır. Bu tür eğitici oyunlar ergenlerin düşünce işlemini aktivleştirmekte ve zihinsel gelişimi olumlu yönde etkilemektedir. Eğitici oyunlar, ergenlere düşünme fırsatı vermektedir. Bu sayede ergenler dikkatini bir yere toplayıp, yaratıcılığını geliştirebiliyorlar. Ergenler yaratıcılıklarını ortaya koyarak bir kaç deneme sonucunda öğrenmeyi gerçekleştirebiliyorlar. Böylece ergenler hem oyun oynamayı hem de öğrenmeyi gerçekleştirmektedirler (Kaya, 2006).

#### **2.4.2. İnternet kullanımının ergenlerin gelişimine olumsuz etkisi ve problemleri**

##### **internet kullanımı**

Yıllar içerisinde teknoloji gelişmiş ve insanların vazgeçilmezi olmuştur. Teknolojinin önümüze sunduğu internet her ne kadar ergenlerin yaşamının bir çok alanını kolaylaştırır da, internetin olumsuz etkilerini de es geçmemek gerekir. Ergenler arasında internet kullanımının yaygınlığı gün geçtikçe artmaktadır. Bu dönemde ergenler değerlerini, davranışlarını ve kendi yaşam tarzlarını oluşturmaktadırlar. Hızlı gelişimin olduğu bu dönemde ergenlerin internetin zararlarına karşı savunmasızdılar (Kaltiala, Lintonen ve Rimpela, 2004).

İnternetin ergenler üzerinde olumlu veya olumsuz etkileri, onların interneti kullandığı ortamlardan da kaynaklıdır. İnterneti evde kullanan ergenler genellikle ödev yapmak, bilgi edinmek amacıyla kullanılmaktadır, ancak internet kafelerde ergenlerin internete erişim sağlanması pek de olumlu sonuçlar vermemektedir. Yurt dışında yapılan araştırmaların sonucunda interneti ailesiyle birlikte kullanan ergenlerde risk sonuçları azalmakta, tam aksi durumda ise internetin ev dışında kullanımında ise riskli sonuçlar ortaya çıkmaktadır (Burnett ve Wilkinson, 2005 ve Cho ve Cheon, 2005’den akt. Akbulut, 2013).

İnternet artık yaşamın bir parçası haline geldiği için, internetsiz olmanın düşüncesi de bizleri korkutmaktadır. Yurtdışında internetsiz kalmak konusuyla ilgili bir deneye katılan kişilerin sadece iki hafta internetsiz kalmaları istenmiştir. Sonuçta bazı kişiler buna dayanmayarak deneyden vazgeçmiştir (Nakilcioğlu, 2007). Ergenlerin internet kullanımına bakıldığında bazıları sadece ihtiyaç karşısında internet kullanırken bazıları ihtiyaç olmadığı halde bile internet kullanımını durduramamaktadır. İnterneti kendisinde sınırlandıramayan ergenin hayatında, ilişkilerinde, akademik başarısında düşüşler görülebilmektedir (Gönül, 2002). Ergenlerin internet kullanımı ihtiyaçları dahilinde bile olsa, aniden ihtiyaçların kenarda kalmasıyla ihtiyaç dışı kullanım yönüne geçer. Örneğin; ergen ihtiyacı için internet sitelerinde araştırma yapar ve araştırma sırasında girdikleri sitelerde ihtiyaç dışı video veya resim görür onlara bakmaya başlar, böylelikle ergen uzun süre boyunca ihtiyaç dışı internet kullanır. Böylece internetle geçirilen sürenin artması ergenlere hem psikolojik hem fiziksel etki ederek, internet bağımlılığına yol açmaktadır (Tüysüz ve ark., 2012).

Ergenlerin interneti olumsuz yönde kullanması onlarda bazı belirtilerin ortaya çıkmasına da sebep olur. Örneğin; ergenin sürekli sinirli ve gergin halde olması, sinirlilik halinin internet kesildiği an ergenlerde görülmesi, aniden yaranan huzurluluk, internet kullanmak için ergenlerin ailelerine yalan söylemesi gibi. Ergenler interneti yalnız boş zamanlarını değerlendirmek için değilde olumsuz duygulardan kaçmak içinde kullanırlar. Uzun süreli internet kullanımı ergenlerde bir takım sorunlara neden olsa da, onlar yaşadıkları durumdan şikayeti değildirler (Young, 2004).

Yalnız internet değil, yer yüzünde kullandığımız tüm elektronik araçların yararları ve zararları vardır. Elektronik araçların zararlarını ön plana alarak, faydalarıda es geçerek kullanılmaması da çözüm yolu değildir. Hiç biri çaba sarf etmeden internetin olumlu yönlerinden faydalanmak gelişim açısından doğru değildir. Ebeveynlerin çocuklarını aşırı internet kullanımının zararlarından koruması ve ergenlerin internet kullanımının dengelenmesi gerekmektedir (Varol ve Alkan, 1997). Ebeveynler daima çocuklarının internet kullanımını takip etmeli ve yanlış gördükleri zaman onları incitmeden uyarırlar yapmalıdırlar. Ebeveynler kadar bu sorumluluk öğretmenler için de geçerlidir. Çünkü ergenler en az evde oldukları kadar okulda da uzun süre zaman geçirmektedirler. Öğretmenlerde öğrencilere internet kullanımının yararlarını, doğru şekilde kullanılmadığı

taktirde olası zararlarından bahsetmeli, aynı zamanda onlara interneti bilgi edinmek ve gelişimleri için kullanmalarına yön göstermelidirler (Yalçın, 2006).

Sonuç olarak, internet fiziksel olarak el-göz koordinasyonuna iyi gelse de, bunun yanında saatlerce kullanılan internet bedensel olarak ağırlara sebep olmaktadır. Diğer taraftan internet iletişim alanına olumlu yönden değişimler katmış olsa da, gerçek hayattaki insan ilişkilerini zayıflatmaktadır. Son olarak bilgi elde etme, bilgilenme konusunda internet öğrencilere kolaylık sağlasa da, internette ulaşılan bilgilerinde doğruluğu tartışılmaktadır. Aşağıdaki problemleri internet kullanım kavramı ayrıca incelenmiştir. Daha sonra internetin ergenlerin hem fiziksel hem psiko-sosyal hem de akademik başarısına olumsuz etkileri daha detaylı açıklanmıştır.

#### ***2.4.2.1. Problemleri internet kullanım kavramı***

İnternetin hayatımıza girmesi ve hayatımızda yarattığı olumlu, olumsuz etkiler hakkında bir takım araştırmalar yapılmıştır. İnternetin ihtiyaç dahilinde kullanılması ve amaca ulaşma konusunda bizlere yardımcı olması, hem psikolojik hem fiziksel hem de akademik anlamda ergenlere olumlu etkiler yaratmaktadır. Tam tersi durumda ihtiyaç dışında uzun süreli internet kullanımı yaşamın her alanını olumsuz etkilemektedir. Bireylerin yaşamlarını olumsuz yönde etkileyen internet kullanımı hakkında belirli kavramların kullanıldığı görülmüştür. Mesala, internet bağımlılığı, problemleri internet kullanımı, patolojik internet kullanımı, aşırı ve sağlıksız internet kullanımı gibi kavramlar görülmektedir (Ceyhan ve ark., 2007). Alanyazına bakıldığında bu kavramları destekleyen bir takım araştırmalar vardır. Araştırmaların iki yöndedir, bazı araştırmalar internet bağımlılığı bazı araştırmalar ise problemleri internet kullanımı kavramının kullanılmasını desteklemektedir. İlk olarak internet bağımlılığı kavramı, internet karşısında geçirilen zamanın kontrol dışına çıkması ve bireyin buna izin vermesi, gün geçtikçe internet karşısındaki aktivliyin artması, bireyin aktivlikten zevk alması gibi tanımlanmıştır (Walker, 1989'dan akt. Andreassen ve Pallesen, 2014). Ancak internet bağımlılığı kavramı net bir şekilde bireyin hayatında yaşadığı olumsuzluklardan bahsetmemektedir. Aynı zamanda diğer bağımlılıklar gibi (kumar, sigara, alkol) internet bağımlılığı belirtileri net bir şekilde belirlememektedir. Sonuç olarak problemleri internet kullanım kavramının kullanılması daha uygun görülmüştür. Her iki kavrama bakıldığında benzer belirtilerde görülmektedir. Mesala, sürekli gergin ve sinirlilik hali, uykusuzluk,

beslenme sorunu, gerçek yaşamda sorumlulukların ihmali, aile ve akranlarla ilişkilerin zayıflaması, bedensel olarak ağrılar ve yorgunluk gibi (Beard ve Wolf, 2001'den akt. Balkaya Çetin, 2014).

Problemlili internet kullanım kavramı ise, bireyin interneti kullanmasını durduramaması, internetsiz geçirdiği zamanın boşa olduğunu düşünmesi, internetsiz kaldığı her an gergin ve sinirli olması, gerçek hayattaki ilişkilerinin azalması demektir (Arısoy, 2009'dan akt. Sargın, 2013). Problemlili internet kullanımı sebebiyle, ergen saatlerce internetin başından kalkmakta, sorumluluklarını yerine getirmemekte, ayrıca yaşamlarında bir takım psikolojik sorunlar ortaya çıkmaktadır (Ceyhan, 2008). Alanyazın incelendiğinde, düşüncelerimizin davranışımızı etkilemesi sonucunda problemlili internet kullanımının meydana geldiği görülmektedir. Yaşanan psiko-sosyal problemler bireyin düşünce ve davranışındaki olumsuzlukları artırmaktadır (Davis, 2001'den akt. Caplan, 2005). Bireyin internet kullanımıyla ilgili düşünceleri aklından atmaması, internet yüzünden hem ilişkilerinin hem akademik hayatının hem de sorumluluklarını yerine getirmemesinden dolayı suçluluk yaşaması gibi. Birey bir taraftan suçluluk yaşarken diğer taraftan internet kullanmaktan hoşnut olmakta ve önüne geçememektedir (Chou, 2001; Özcan ve Buzlu, 2007).

Problemlili internet kullanımı her kültürde kendini farklı göstermemektedir ancak, tüm kültürlerde en riskli grup ergenler olarak görülmektedir. İnternetin bireyde olumsuz etki yaratması ve bağımlılık diyebilmek için temel nedene ihtiyaç vardır. Bu nedenlerden en önemlisi ise interneti kullanım süresidir (Chou, Condrón ve Belland, 2005). Ergenlerin aşırı internet kullanması ve günlerinin yarısından fazlasını internet karşısında geçirilmesi sebebiyle internet kullanımı bağımlılık olarak görülmektedir (Günüç ve Kayri, 2010). Bağımlılığa sebep gösterilen nedenlerden biri de bireyin interneti hangi amaçla kullandığıdır. İnternet bağımlılığıyla ilgili araştırma sonuçlarına bakıldığında bireylerin interneti iletişim veya eğlence maksadıyla kullanması bağımlılık olarak görülürken, eğitim maksadıyla kullananlarda bağımlılık görülmemektedir (Çelik ve Odacı, 2011).

Bireylerin bağımlılığına etki eden faktörlerden biri de onların kişilik özellikleridir. Aşırı internet kullanan bireylerde utangaç, özgüven problemi görülmektedir. Çünkü bu bireyler gerçek hayatta kendi ifade etmekte, toplum arasında fikrini belirtmekte eksik kalmaktadırlar. Eksik kaldıkları yerleri düzeltmek için interneti bir araç olarak

görmektedirler. Bunun dışında sosyal hayatta arkadaşı olmayan, benlik algısı düşük bireylerinde aşırı internet kullandıkları görülmektedir (Yang ve Tung, 2007'den akt. Akdağ ve ark., 2014).

İnternet bağımlılığıyla ilgili araştırmalara bakıldığında bağımlılığa etki eden faktörlerden bir diğeri de sosyalleşme ihtiyacıdır. İnternet sayesinde, ergenler rahatca duygu ve düşüncelerini ifade etmekte, kendilerinin sevmediği özelliklerini saklayıp, ideal benindeki kimliklerini ortaya çıkartmaktadırlar. Bunun dışında internete her an ulaşım sağlandığı için sosyalleşmek internet ortamında daha rahattır. Araştırmalar internet bağımlılığının nedenlerinin yanısıra belirtileri üzerinde de durmuştur. Örneğin; internet kullanırken geçen sürenin farkına varmamak ve kullanma süresi hakkında yalan konuşmak, internet dışında sosyal hayattaki sorumluluklarla ilgilenmemek, ergenin ebeveyn ve akranlarından uzaklaşması, akademik başarıda düşüşlerin olması, interneti kullanmadığı zaman bile aklından internet düşüncesinin geçmesi, beslenme ve uyku düzenin bozulması ve son olarak yemek veya kıyafet alışverişinin bile internetten sipariş edilmesi gibi (Ekinci, 2002'den akt. Cengizhan, 2005).

Bireyler yaşadıkları psikolojik sorunlardan kaçmak için internet kullanmasında internet bağımlılığına etki eden faktörler arasındadır. Çünkü bireyler kendi düşüncelerinden kaçmak ve onlarla yüzleşmek istememektedirler. Uzun zaman ailesinden ilgi görmeyen, aile içi ve akranlarıyla iletişimi sağlıklı olmayan, akademik anlamda düşüş yaşayan ergenler sorunlarını çözmek yerine onlardan kaçmayı tercih etmektedir. Çözüm yolu olarak interneti bir araç olarak görmektedirler. İdeal benliğindeki dünyaya internet sayesinde sahip olacaklarını düşünmektedirler. Örneğin; bazı bireyler, kendilerine yeni bir iletişim alanı kurmakta bazıları, resimle uğraşmakta bazıları ise sorunlarından kaçmak için boş zamanlarını değerlendirilmektedir. Bunun dışında, ergenlerin rol model aldıkları kişilerde internet bağımlılığına etki eden faktörler arasındadır. Ergenin ailesindeki bireyler veya akranları yaşadıkları her hangi bir problemi çözmek, eğlenmek için interneti araç olarak gördüklerinden ergenlerde tüm ihtiyaçlarını internet vasıtasıyla yapmaya çalışmaktadırlar. Ergenlerin bu durumu süreklilik haline geldikleri zaman internet kullanımını kontrol altında tutmakta zorlanmakta ve internet bağımlılığına çevrilmiştir (Beard, 2005'den akt. Aydoğan, 2020). Ergenler akran gruplarından dışlanmamak, gruba ayak uydurmak içinde internet kullanmaktadırlar (Sevindik, 2011). Ergenler yaşadıkları psikolojik sorunlardan kaçmak için interneti araç olarak görse de, interneti kullanım

süresileri artıkça ergenlerde yeniden kaygı yarandığı ve bunu aradan kaldırmak için de başka araçlar kullandıkları görülmektedir (Hazar, 2011).

Bağımlılık aniden değil, yavaş yavaş ortaya çıkmaktadır. Bu çerçevede, ilk olarak herşey merak başlar ve kullanımla devam eder. Devamlı kullanım sonucunda da birey bırakmakta zorlanır, ancak kendine bağımlı dedirtmemektedir. Bir sonraki aşama da birey kendini kontrol edebileceğini düşünür. Ancak bırakacağına dair bir eylemi yoktur, sürekli erteleme peşindedir. Devamlı olan bu süreç bireye psikolojik ve fiziksel zararlar verir. Birey ilk zamanlar bu zararların farkında olmasa da sonradan farkına varmaya başlar ve bırakmak için eyleme geçer. Eylemde başarılı olsa da, birey kendini her zaman bu döngünün içinde bulur. Çünkü herkes bir kere kullanmaktan birşey olmaz düşüncesiyle durumu hafifletir. Bağımlılığın aşamaları hem teknoloji, hem madde hem de diğer bağımlılık türlerinde görülmektedir (Ögel, 2015'den akt. Barut, 2019).

Sonuç olarak, problemli internet kullanımı aniden ortaya çıkmamıştır. Ergenin uzun süreli, dengesiz, ihtiyaç olmadığı halde interneti kullanması, internet kullanımına karşı kendini sınırlandırmaması ve sınırlandırmama sonucunda sorumluluklarını yerine getirmemesi veya ertelemesi problemli internet kullanımına yol açabilmektedir. Her yaş döneminde bireyler interneti bu kadar yaygın kullanır, önemli olan bunun zamanın farkına varıp, önüne geçmektir. Aynı zamanda bağımlı bireylerin kendini kabul etmesi, neden ve hangi sebepten dolayı internet kullandığını anlaması, gerçek hayattaki yaşamında kendine yol bulması internet bağımlılığını azaltmaktadır (Huang, 2006).

#### ***2.4.2.2. Ergenlere fiziksel yönden olumsuz etkisi ve problemli internet kullanımı***

Ergenlik dönemi bireyin fiziksel açıdan hızlı gelişime uğradığı bir dönemdir. Değişimin hızlı olduğu bu dönemde ergenlerin internet kullanımı onların fiziksel gelişiminde bir takım sorunlara yol açmaktadır. Örneğin: ergenlerin dengesiz ve süresiz internet kullanımı bedensel olarak bir takım ağırlara veya uzun süreli oturarak hayat geçiren ergenlerde kilo alma sorunlarına sebep olur. İnternetin bu kadar düzensiz kullanılması ergenleri sağlıksal açıdan da olumsuz etkilemektedir. İlk olarak uzun süre bilgisayarın başından kalkmayan ve internet de zaman geçirmek dışında başka aktivitesi olmayan ergenler hem motivasyon hem de beden olarak kendilerini zayıf hiss ederler (Demir, 2006). Kapalı veya havasız odada zaman geçirip uzun süre yerinden kalkmayan ergenlerde akciğer embolisi riski görülmektedir. Akciğer embolisi riskli hastalıklar

arasındadır. Bununla ilgili yapılan bir çalışmada 16-24 saatlik süreçte oturak halde ve havasız odada zaman geçiren bireyde akciğer embolisi riski görülmüştür (Healy ve ark., 2010). Bunun dışında uzmanların sıkça belirttiği göz hastalıkları ve vücudun belirli yerlerinde kas ağrılarının sebebi uzun süreli internet kullanımından ileri gelmektedir (Gündoğdu, 2006). Beden de ağrılarının sebebine bakıldığında ise uzun süre aynı pozisyonda oturma ergenler boyun ve bel ağrılarının neden olmakla birlikte boyun, bel gölgesinde uzun süreli uyuşmaya neden olmaktadır. Uzun süreli bilgisayara veya telefona bakmak gözlerde yorgunluğa neden olmakta ve bu durum göz zayıflığına kadar gidebilmektedir (Cengizhan, 2003'den akt. Büyükfiliz, 2016).

Bazı ergenler internetin başından kalkmamak için kafein içerikli besinlerle uyku zamanlarını es geçerek uykusuz kalırlar Ergenin yeterli ve kaliteli uykuyu alması gerekmektedir. Uykusuz kalan ergenler gün içerisinde kendilerini ruhsal olarak iyi hissetmemektedirler. Ruhsal olarak kendi iyi hissetmeyen ergen sağlıklı olarakta olumsuz etkilemektedir. Uyku sorunu ergenlerde hem fiziksel hem de psikolojik sorunların ortaya çıkmasına sebep olur (Young, 2004). Ergenin uykusuz kalarak yeterince dinlenmemesi onlarda odak sorunlarına neden olmaktadır. Uzun süre devam eden uykusuzluk ergenin bedenen olarak yorgun düşmesine sebep olmaktadır (Espie, 2018'den akt. Polater, 2019). Uykusuz kalmak ergenin sorumluluklarını yerine getirmeye de izin vermemektedir. Bu durum aynı zamanda ergenin sosyal ilişkilerinin bozulmasına da neden olmaktadır (Esen, 2010). Sorumluluklarını yerine getirmeyen ergende stres ve panik hali görülür. İşlerinin girikmesi ve yetiştirememeye duygusu onları strese salmaktadır. Yaşanan olumsuz durum ergenin ruh haline zarar verir ve depresyona yol açmaktadır (Sirois, 2007).

İnternet kullanımıyla ilgili yapılan araştırmalara bakıldığında, aşırı internet kullanan ergenler de obezite olasılık oranı daha yüksek olduğu görülmektedir. Çünkü uzun süreli internetin başından kalkmayan ergenlerde sosyal ve fiziksel aktivitenin azaldığı görülmektedir. Uzun vadede hareketsizlik, düzensiz beslenme ergenlerin kilo almalarına neden olmaktadır. Ergenlik döneminde değişen vücut yapısını beğenmeyen ergenler sosyal ilişki kurma konusunda kendilerine karşı güvenleri yoktur. Bu yüzden internet ortamında ilişki kurmak onlara kolay gelmekte ve bu da ergenlerde problemleri internet kullanımına yol açmaktadır (Rodgers ve ark., 2013). Aynı zamanda obezite sorunu yaşayan ergenlerde insülin ve tansiyon yüksekliği görülmektedir (Shields ve Behrman, 2000'den akt. Çubuk, 2019).

#### ***2.4.2.3. Ergenlere psiko-sosyal yönden olumsuz etkisi ve problemli internet kullanımı***

Uzun süreli internet kullanımı yalnız fiziksel sorunlara değil, ergenin sosyal hayatında sorunlar yaşamasına da neden olmuştur (Sato, 2006'dan akt. Akdağ ve ark., 2014). Ergenlik döneminin unsurlarından olan akran kabulü, onlarla iletişim içerisinde olmakta ergenleri internet kullanımına teşvik edebilir. Ergenler internet uygulamalarında iletişim gruplarına katılır ve sanal iletişimi hayatının merkezine koyar. Bu durum ergenleri sosyal hayattan izole eder ve riskli durumlara yol açar. Ergenler uygun olmayan sitelere girer, kandırılır, cinsel saldırıya maruz kalır. Psikolojik olarak etkilenen ve bu durumla baş edemeyen ergen kendine zarar vermeyi bile aklından geçirir (O'Keeffe ve Clarke, 2011).

Gerçek hayatta arkadaşlık ilişkisi kuramayan ergenler interneti bir araç olarak görse de, bir süre sonra sanal arkadaşlık onlar da yalnızlığa yol açabilir. Ergenler üzerinde yapılan bir araştırma sonucuna göre zamanlarının yarısını internet de geçiren ergenlerde yalnızlığın ve depresyonun yüksek olduğu görülmüştür. Bunun sebebi ergenler gerçek hayattaki ilişkilerini yerine sanal ilişkilerini seçmesidir. Sanal ilişkileri sayesinde her ne kadar yalnızlıklarını giderseler de, her gün yüz yüze gördükleri ve iletişim de oldukları gerçek ilişkilerini yerini sanal ilişkiler vermemektedir. Ayrıca, sanal ortamda kurulan arkadaşlıklar uzun süreli ve kaliteli ilişkiler değildir (Kraut ve ark., 1998'den akt. Ceyhan, 2008). Sanal ilişkilerin diğer olumsuz tarafı ise, ergenler arasında etik davranışların sergilenmemesi ve saygının az olmasıdır. Bununla birlikte, sanal ilişkilerde insanların birbirine karşı yalan söylemesi ve dürüstlüğü az olması da görülmektedir. Çünkü bazı kişiler kendi kimliklerini gizleyip başkası gibi davranmaktadırlar. Bazen kimlik gizleme karşılıklı olduğu için insanların birbirine karşı güvenleri de azalmaktadır. Ergenin sanal ortamda yaşadığı güvensizlik, onun gerçek hayatını da olumsuz etkilemektedir (Willard, 2000).

Ergenlerde psikolojik olarak düşüş oldukça diğer taraftan interneti kullanım süreleri de artmaktadır. Yaşanan bu döngü ergenlerde olumsuz yönde internet kullanımına yol açmaktadır (Smahel ve ark., 2012). Ergenler yalnız sanal ortamdaki arkadaşlarıyla iletişim içerisinde değillerdir. Aynı zamanda gerçek hayatta iletişimde olduğu arkadaşlarıyla da internet üzerinden konuşmaktadırlar. Sürekli internet ortamında birbiriyle iletişim de olan ergenler yüz yüze buluşmalarında konu bulmakta zorluk

yaşamakta ve telefonla zaman geçirmektedirler. Bu durumda ergenlerin sosyal iletişimini olumsuz etkilemektedir (Valkenburg ve Peter, 2009).

Ergenlik döneminde ergenler yalnızlık, içe kapanıklık, kendi kabuğuna çekilip yaşadığı değişimleri sorgulama durumlar yaşanmaktadır. Ergenin yaşadığı yalnızlık duygusunun internet kullanımıyla ilişkisinin olduğuna dair bir takım araştırmalar vardır. Yalnızlık ve internet kullanımı ilişkisi iki yönlüdür. Her iki yönde de internetin olumsuz etkileri görülmektedir. Birinci yönden baktığımızda, ergenlerin akranları tarafından dışlanarak yalnız kalması, bunun sonucunda kendilerine sanal arkadaşlıklar edinmesi ve gerçek hayattan uzaklaşma sonucunda interneti olumsuz kullanmaları. İkinci yönden ise, sürekli internet kullanarak ergenin gerçek hayattaki ilişkilerini ihmal etmesi ve toplumdan uzaklaşması. Kısacası, ergenlerin yalnızlığı artıkça internet kullanımı artmakta, ergenlerin internet kullanımı artıkça yalnızlık düzeyleri de artmaktadır (İrwansyah, 2005'den akt. Turan, 2015).

Sanal ortam ergeni gerçek hayattan uzaklaştırarak sosyalleşmesine zarar vermekle birlikte bir takım riskleri de kendiyle getirmektedir. Ergenlerin internet de karşılaşacağı risklerden biri de siber zorbalıktır (Numanoğlu ve Bayır, 2012). Ergenlerin internet ortamında akranları veya tanımadıkları kişiler tarafından sürekli taciz edilmesi siber zorbalık olarak adlandırılmaktadır. Siber zorbalıkta yüz yüze temas olmasa da, ergen psikolojik olarak olumsuz etkilenebilir. Örneğin; internet ortamında ergenin bilgilerinin başka birinin eline geçmesi, instagram veya facebook şifresinin başkası tarafından çalınması, ergenin izni olmadan mesajlarının okunması, zorbalığı yapan bireyin sahte hesaplar açarak tehdit edici mesajları gibi. Tüm bunlar ergene psikolojik olarak zarar verir. Ergenin bu durumu ebeveynleri tarafından fark edilmediği ve ergenin zorbalığa maruz kalması açığa çıkmadığı zaman olumsuz sonuçlar ortaya koymaktadır. Bunun dışında sanal ortamda ergenler kendilerinden büyük bireyler tarafından da kandırılmaktadır. Daha sonra bu bireyler ergenleri onlar hakkında bilgileri veya uygunsuz resimlerini paylaşmakla tehdit etmektedir (Canbek ve Sağıroğlu, 2007).

Ergenlik döneminin başından sonuna kadar ergenler kimlik kazanımı için uğraşmaktadır. Kimlik kazanımı sürecinde ergenler kendini bir kaç rol içinde görüp kendine uygun olanı seçmektedir (Yılmaz, 2018). İnternette ergenlere bu konuda yardımcı olmaktadır. İnternet sayesinde ergenler kimliklerini gizleyerek bir kaç rol içinde kendilerini deneyimleme

şansı bulmaktadır. Bu durum başlarda olumlu gözükse de sonrasında ergen aşırıya kaçarak gerçek hayattaki kimliğinden uzaklaşmaktadır. İnternette kimlik denemeleri yapmak ergenin kimlik kazanımında ona zarar verebilmektedir (Ceyhan, 2008). Sonuç olarak, internetin ergene getirdiği mutsuzluğun sebebi, internet kullanımını doğru idare edememesi ve internet kullanımını bırakmakta zorlanmasıdır. Eğer ergen internet konusunda kendi sınırı aşarak internet kullanımına devam ederse daha çok problemlerle karşılaşabilmektedir (Makas, 2008).

İnternette oynan dijital oyunların ergenin psikoloji gelişiminin üzerinde olumlu yönde etkileri olduğu gibi, olumsuz etkileri de vardır. Örneğin; artık sokakta oynan oyunların yerini dijital oyunlar ele geçirmiştir. Saatlerce bilgisayar başında oynanan oyunlar ergenin aktivitesini azaltmaktadır. Günlük hayatta aktif olmayan ergenler iş yapmaktan veya sorumluluklarını yerine geçirmekten de kaçınırlar. Dijital oyunların diğer olumsuz etkilerinden biri de, oynan oyunların şiddet içerikli olmasıdır. Sürekli bu tarzda oyun oynayan ergenler şiddeti gerçek hayatta da yakın çevresine de uygulamaya ve onlara zarar vermeye de başlar. Böyle olduğunda ergenlerde merhamet hiss azalır ve saldırganlık davranışları artar (Subrahmanyam ve ark., 2000).

Young (1997)'e göre, ergenlerin yaşadıkları psikolojik sorunun nedeni bilgisayar değil, onu bilgisayar kullanımına iten nedendir. Aile ve akran ilişkisi olumsuz olan ergenler kendilerini motive etmek için bilgisayarı kendilerine araç olarak görür. Özellikle çocuklarıyla ilgilenmeyen ailelerde bu durum sıklıkla görülmektedir. Ergenler oynadıkları oyunları kazandıkça kendilerine olan güveni yerine gelir ve kazanma duygusunun verdiği mutlulukla bu duyguyu hep tadmak isterler. Dijital oyun kullanımı süreklilik gösterdiği halde bu durum ergenler üzerinde olumsuz etki yaratır. Sosyal aktivliyin azalmasının yanında ergenler yalan konuşmaya da başlar. Örneğin; ders okumak adıyla saatlerce bilgisayar başına oyun oynarlar. Ergenlerin internet kullanımına çevresi tarafından eleştiri geldiği zaman inkar eder ve saldırgan davranış sergilerler (Colwell ve Payne, 2000).

Ergenler internette en çok risk altında olan gruptur. Bu dönemde ergenler ailesinden bağımsızlaştığı ve en ufak müdahale de bile saldırgan tavır göstermektedirler. Bu yüzden ebeveynlerin çocukları üzerindeki denetimi gitgide azalmaktadır. Ebeveynler bazen çocuklarının internet kullanım süresini ve hangi amaçla internette bağlandıklarını

bilmemektedirler (Keizer, 2001'den akt. Yıldırım, 2014). Ergenlerde bu dönemde cinsel konular hakkında ilgi ortaya çıkmaktadır. Bu yüzden ergenler internette cinsellikle ilgili sitelere girmekte ve bu konu hakkında bilgi almak için interneti kullanmaktadırlar. İnternetde cinsellikle ilgili etik olmayan durumlar onların gelişimini olumsuz etkilemektedir (Liau ve ark., 2005).

#### ***2.4.2.4. Ergenlere akademik yönden olumsuz etkisi ve problemleri internet kullanımı***

Eğitimde internet kullanımı her geçen yıl daha artmaktadır. İnternetin eğitim hayatına getirdiği yararları kadar, zararları da vardır. Ergenler her gün internet sitelerinde bir sürü konu hakkında bilgi aramaktadırlar. Elde ettikleri bilgiler her zaman doğru olmaya bilir. Bu bilginin doğruluk payını araştırmadan kullanmak ergenin hem zamanını almakta hem de eğitim sürecini olumsuz yönde etkilemektedir (Tuncer, 2001). Ergenler ödev konularına çalışırken kendi yaratıcılıklarını ortaya koymadan internetten hazır bilgilere ulaşmasında onların yaratıcılıklarını olumsuz yönde etkileyebilir, böylece ergenler karşısına çıkan problemi halletmekte zorlanır ve kolayca kaçarlar. Her konuda internetten hazır bilgi alan ergenler aynı zamanda düşüncelerini de dile getirmekte zorlanırlar (Gündoğdu, 2006). Hazır bilgiye ulaşım ergeni tembelleştirmekte ve akademik başarısında düşüşlere neden olmaktadır. İnternet kullanımı aşırıya kaçan ergenler dersle ilgili sorumluluklarını da yerine getirmezler (Young, 2004). Örneğin; geç saatlere kadar internet başında oldukları için sabah uyanmakta zorluk yaşar, yataktan kalmak istemez ve okula gitmezler, dersler sürekli birazdan çalışırım, yarın çalışırım söylemlerinde bulunarak ertelerler, okula gitmediğin kaçırdığı konuları öğrenmekte zorluk yaşarlar. Bunun dışında ergenlik döneminin sonlarına doğru üniversiteye hazırlık veya üniversite dönemine denk geldiğinden bu dönemde ergenler seçecekleri bölümü, gelecekteki çalışacakları mesleği belirlemelidirler. Ergenlerden ders, meslek veya bölümlerle ilgili araştırmalar beklenirken, amaç dışı kullanılan internet hem zaman kaybına hem de motivasyonda düşüşlere sebep olur (Derin ve Bilge, 2016).

Ergenin kontrolsüz internet kullanımı fiziksel ve psiko-sosyal gelişimi olumsuz etkilemekte, olumsuz gelişim ise akademik alanda düşüşlere yol açmaktadır. Çünkü hem fiziksel hem de psiko-sosyal yönden zayıf olan ergen odaklanmakta zorluk yaşar, sürekli kendini halsiz hiss eder, başladıkları işi sonuna kadar bitiremezler (Cengizhan, 2005). Genel bakıldığında ergenin fiziksel, psiko-sosyal ve akademik hayatındaki yaşanan

olumlu veya olumsuz durumlar zincirleme birbirini etkilemektedir. Fiziksel zayıflık bir süre sonra ergenin psikolojik durumunu etkiler, çünkü bedenen kendini zayıf hisseden birey dışarı çıkıp sosyalleşme konusunda tembellik yapar, günün yarısını evde geçirir ve bir süre sonra akranlarından da uzaklaşır. Son olarak hem fiziksel hem de psiko-sosyal açıdan düşüş yaşayan ergen günlerini değerlendirmek için interneti kendilerine araç olarak görür sorumluluklarını yerine getirmezler, özellikle akademik alanda başarısızlıklar yaşarlar.

## **2.5. Ergenlik Döneminde Sosyal Medya Kullanımı ve Problemlili İnternet Kullanımı**

Yıllar geçtikçe her alanda olduğu gibi, iletişim alanında da gelişim ve değişim görülmektedir. Tarihe bakıldığında insanların kırılma noktası, teknolojinin keşfiyle başlar. Teknolojinin keşfi hayatın her alanına insanları değiştirmekte ve onlara yenilikler katmaktadır. Örneğin; eskiden iletişim aracı olarak mektuplaşma vardıysa, şimdi cep telefonları sayesinde dünyanın istenilen yerine anında iletişim kurma imkanı vardır. Bu yenilikler insanların sosyal hayatında değişmektedir. İnsanlar artık yüz yüze değil, sanal iletişime önem vermektedir (Duman, 2008).

İnternetin bize sunduğu uygulamalardan sosyal medya iletişim yollarından biridir. Örneğin; facebook, whatsapp, instagram, telegram vb. platformları sayesinde insanlar dünyanın istenilen yerinde yaşayan akranları veya akrabalarıyla hem mesajlaşma hem de görüntülü konuşma imkanları vardır. Bireyler sosyal medya platformlarında kendi profillerini yarada ve kendileriyle aynı düşünceye sahip insanlarla iletişime girebilirler. Sosyal medya sayesinde bireyler tanıdıkları kişilerle yakınlık kurup gerçek hayatta da iletişime geçmektedirler. Aynı zamanda ergenlik döneminde gerçek hayatta düşünce ve fikirlerini dile getiremeyen ergenler sosyal medyada yapılan bir takım paylaşımlara kendi düşünce ve fikirlerini yazabilirler (Kuss ve Griffiths, 2011). Aynı zamanda sosyal medyayı günümüzde para kazanmak içinde kullananların sayısı da artmaktadır. Artık insanlar sosyal medya platformları üzerinden farklı içerikler paylaşp takipçi sayılarını artırabilmektedirler. Örneğin; fazla takipçisi olan bireyler daha fazla kitleye ulaşabildiğinden kendi ürünlerini veya farklı markalarla işbirliği yaparak markanın ürünlerinin reklamını yapabilmektedirler.

Sosyal medyanın ergende yarattığı etki de önemlidir. Hayatımızın vazgeçilmezi haline gelen sosyal medya platformlarındaki paylaşımlar ergende hem olumlu hem de olumsuz

duygular bırakmaktadır. Ergenlerin yaşadığı duyguların yansısı önemli konulardan biri de sosyal medyanın onların davranışlarını etkilemesidir. Sosyal medyanın davranışları etkileme konusunda avantajları vardır. Bunun bir örneği olarak, paylaşılan içerikle karşı gelen olumlu veya olumsuz geribildirimler olabilir. Gelen geribildirimlere karşında ergen kendisini değerlendirerek yanlış veya doğruyu görüp davranışlarını o yönde değişebilir (Kirschenbaum, 2004).

Sosyal medya kullanım nedenleri herkes de aynı şekilde değildir. Bazı insanlar ihtiyaç dahilinde bilgi edinmek, arkadaşlarla konuşmak, bazıları toplumdan uzaklaşmak, bazıları ise kendilerini geliştirmek daha aktif yaşam tarzı sürdürmek için kullanmaktadır. Artık insanlar her ihtiyacını sosyal medya sayesinde karşıladıkları için gün geçtikçe insanların sosyal medya kullanma oranı da yükselmekte ve insanların sosyal medya bağımlılığı da artmaktadır. Bağımlılık üç şekilde kendini gösterir: Bilişsel, duygusal ve davranışlar. Bilişsel bağımlılığa bakıldığında, birey sosyal medyadan aldıkları hazır bilgilerin rahatlığına alışır ve bunu süreklilik haline getirir. Duygusal bağımlılıkta, bireyler hem gerçek hayatta kuramadıkları ilişkileri rahatlıkla sanal ortamda kurmakta, hem de gerçek hayatta istemedikleri kişilerden kaçmak için sanal ortam da istedikleri kişilerle iletişim içerisindeyler. Gerçek hayattaki iletişimin yerini tutan sosyal medya sayesinde insanlar bir taraftan yalnızlığını gidermek için yeni insanlarla tanışıp ve daima iletişim içerisindeyler, diğer taraftan bakıldığında ise, insanların sosyal medyada kurdukları ilişkilerinde uzun ömürlü olmadığıda görülmektedir. Son olarak davranışsal bağımlılıkta ise, bireylerin ihtiyaç dışında bile sosya medya kullandıkları görülmektedir. Örneğin: mesaj gelmediği halde telefona bakmak veya her gün konuştukları kişilerle tekrardan sanal ortamda konuşmak gibi (Hazar, 2011).

Sosyal medyayı en çok genç kitle kullanmakta ve gün geçtikçe kullanma oranı daha çok artmaktadır (O’Keeffe ve Clarke, 2011). Diğer yaş gruplarıyla kıyasla ergenlik döneminde ergenler sanal ortamlarda daha çok zaman geçirmektedir (Valkenburg ve Peter, 2009). Yapılan bir araştırmanın sonucunda, ergenler interneti daha çok sosyal medyaya girme amacıyla kullanmakta oldukları bulunmuştur. Aynı araştırmanın sonucuna göre de, interneti ödevleri için kullanan ergenler, sosyal medya için kullananlara göre daha düşük düzeyde bağımlılık belirtisi vardır (Derin ve Bilge, 2016). Yalnız sosyal medya hayatımızın vazgeçilmezi haline geldiğinden insanlar artık tüm işlerini sosyal medya üzerinden yürütmekte, bu yüzden de insanların sosyal medyaya

bağımlılık durumlarını anlamak zorlaşmaktadır. Sosyal medya bağımlılığı, bireyin sürekli çevrimiçi olma isteği ve kendini kontrol edememesi, kontrol edememe sonucunda hem fiziksel hem psikolojik hem de akademik alanlarda kişilerin zarar görmesidir (Andreassen ve Pallesen, 2014). Bu durumu ergenler üzerinden değerlendirildiği zaman sosyal medya artık onların günlük rutinine çevrilmiştir. Mesala, ergenler okuldan eve gelip, günlerinin çoğunu bilgisayar başında geçirir veya sosyal medya platformlarında arkadaşlarıyla sohbet eder, paylaşılan içerikleri izlerler. Bu durum sürekli yaşadığında ergenlerin günlük rutin haline çevirmiştir (Ehmke, 2020'den akt. Güney ve Taştepe, 2020). Süreklilik hali alan bu rutin ergenlerin kimlik gelişimini, sosyal ve akademik hayatını, yaşam tarzını olumsuz olarak etkilemektedir. Çünkü ergenin hayatı okul ve internet arasında geçmektedir. Ergenler okuldan sonra ders çalışmak veya ailesiyle birlikte vakit geçirmek yerine sosyal medyada zaman geçirmeyi tercih etmektedirler. Günün yarısını internet başında geçiren ergen kendisi de farkında olmadan toplumdan soyutlanmaktadır.

Artık çocuktan büyüye herkesin elinde cep telefonları vardır. Ergenler cep telefonları sayesinde istenilen zaman ve istenilen yerde sosyal medya hesaplarını takip edebilmekte, akranlarıyla buluştuklarında bile sohbet etmek yerine tüm zamanlarını sosyal medyada geçirmektedirler. Ergenlerin yapmış olduğu davranış gerçek iletişimi zayıflatmakta ve yavaş yavaş gerçek iletişimin yerini sanal dünya almaktadır. Ergenler telefonsuz dışarı çıktıklarını kendilerini gergin hisseder ve hemen olduğu yerden uzaklaşıp eve gitmek isterler. Çünkü anı kaçırdıklarını düşünür, sosyal medyada paylaşılan hikaye ve gönderilere bakmak isterler. Ergenlerin sabah kalkınca ve akşam yatmadan önce ilk baktıkları sosyal medya hesaplarıdır. Geç saatlere kadar sosyal medyayı kullanmak ve geç uyanmak ergenlerin uyku düzenlerinde sorunlarına neden olmaktadır. Kontrolsüz internet kullanımı ergenleri gerçek hayattan koparmakta ve problemlili internet kullanımına yol açmaktadır (Gümüş, 2018). Ergenlerin problemlili internet ve sosyal medya kullanımına dair göstergeleri şunlardır: Gün içerisinde halletmesi gereken işleri ertelemesi, ebeveyn veya akran ilişkilerinde bozulmalar, her an sosyal medya hesaplarını kontrol etme duygusu, internet olmadığı zaman kendilerini gergin ve sinirli hissetmesi, akademik alanda yaşadığı düşüşler, dersdeyken veya ders çalışırken aklının sosyal medya hesaplarında kalması gibi (Çiftçi, 2018). Aynı zamanda, sosyal medya da paylaşılan içeriklere ve hikayelere bakmak onları rahatlatmakta, bakmadıkları zaman ise psikolojik

olarak kendilerini kötü hissetmektedirler (Longstreet ve Brooks, 2017'den akt. Oral, 2023).

İnternetin bizlere sunduğu uygulamalar sayesinde ergenler kendi fikir ve düşüncelerini rahatça dile getirmektedirler. Örneğin; sosyal medya platformlarından olan instagram da herkesin kendine özgün fikir ve düşüncesi vardır ve bunları geniş kitlelerin tarafından görülmektedir. Burada yapılan fikir alışverişleri ergenlerin bakış açılarının değişmesine neden olmaktadır. Ergenler önyargıyla yaklaştığı bir olaya farklı kişiler tarafından dinlemekte ve kendine özgün bir fikir kazanmaktadır. Önyargıyla yaklaştığı olay hem olumlu hem olumsuz yönde değişebilir. Olumsuz tarafına baksak, ergenler kendi düşüncelerini bir kenara atıp, toplumun düşüncelerine göre hareket etmeye başlar. Gelişim açısından ise, ergenler kendilerini geliştirmek yerine, daha rahata kaçır, başkasının düşüncesini kendi düşüncesiymiş gibi benimser. Arkadaş çevresinde konudan bağımsız konuşmalar geçince fikir sahibi olamadığından dolayı susmayı tercih eder. Çünkü yaşanan olayları kendisi düşünüp analiz etmek yerine başkasından esinenmeyi tercih ettiğinden bir sonraki hamlede ne söyleceğini bilmezler.

Ergenlerin internet veya sosyal medya kullanım nedenleri farklıdır. Bazıları gerçek hayatta çekingen ve içe kapanık özelliklere sahip oldukları için iletişim kurmakta zorlanmaktadır. Bu tür ergenler kendilerini ifade etmek ve dinlenilmeye ihtiyaç duymaktadırlar. Bu yüzden sosyal medyayı yeni bir iletişim aracı olarak görmektedirler. Bazıları ise, gerçek hayatının sıkıntılarından kaçmak için sosyal medya da kendilerine yeni arkadaş çevresi kurar ve yalnız mutlu oldukları durumları anlatırlar. Aile bireylerinden ilgi görmeyen ergenlerde ilgiyi sosyal medyada ararlar. Bazıları da akran kabulü görmek için sosyal medya kullanır, çünkü gruptan dışlanmak istemezler (Yang ve Tung, 2007'den akt. Akdağ ve ark., 2014; Sevindik, 2011). Bazı ergenler ise sosyal medyayı eğlence, boş vakitlerini değerlendirmek, video izlemek gibi amaçlarla kullanır. Genel olarak eğlence, kabul görmek, ait olmak, sevilme gibi ihtiyaçların karşılanması nedeniyle sosyal medya kullanılmaktadır. Bu ihtiyaçların gerçek hayatta aktarılmaması bağımlılığa yol açmakta ve bazı kuramlara göre de ergenlerin bağımlılık sebepleri de farklılık göstermektedir (Kılıç, 2020). Whiting ve Williams (2013), sosyal medyayı kullanım nedenleriyle ilgili yaptığı araştırmada katılımcıların çoğu sosyal medyayı iletişim aracı olarak kullanmakta, daha sonra ihtiyaç dahilinde olan konularda sosyal medyadan bilgi edinmek, olumsuz durumlardan kaçmak ve eğlenmek, duygu ve

düşüncelerini rahat dile geçirmek, mekan sıkıntısı olmadan sosyal medya ulaşımında kolaylık sağlamak, son olarak ise başka insanlar hakkında bilgi almak, onların nereye gittikleri veya ne giyindiklerini merak etmek ettiklerini söylemişlerdir. Sosyal medyayı kullanım nedenleriyle birlikte, sosyal medya herkesin beklentisini aynı karşılamamaktadır. Bazıları sosyal medya sayesinde bir takım ihtiyaçlarını karşılarken, bazıları ihtiyaç dışına çıkmakta ve sosyal medya kullanımını alışkanlık haline getirmiştir (Tektaş, 2014).

Genellikle ergenler sosyal medya kullanımına yalnızlık, içe kapanıklık veya olumsuz duygulardan kaçmak için kullanmaktadırlar. Ancak sosyal medyanın kullanımının aşırı hal alması ergenlerde huzurluk, suçluluk, gerginlik gibi duyguların yaranmasına neden olur. Alışkanlık durumundan çıkamamak, sürekli sosyal medya hesaplarını kontrol etme isteği, edemedikleri zaman tedirgin veya gergin olmaları sosyal medyayı doğru kullanmadıklarına işarettir. Sonuç olarak sosyal medyayı başta kullanım maksadı olumsuzluklardan kaçmak olsa da, ihtiyaç dışı kullanım ve ergenlerin bunu kontrol edememesi onlarda bir takım problemlere yol açar.

## **2.6. Ergenlik Döneminde Dijital Oyun Kullanımı ve Problemlili İnternet Kullanımı**

Dünya ve insanlar tarih boyunca değişim içerisindeyler. Teknolojinin gelişimi, internetin hayatımıza girmesi ve bu gelişimin insanların hayatına etkisi, etki sonucunda insanların ilgi duydukları alanların değişimine neden olmuştur. Ancak insanların ilgi alanlarına baktığımızda geçmişten bu güne yerini koruyan aktivite olarak oyun görülmektedir. Oyunlar her kültürde sürekli değişime uğrayan aktivitedir. Oyunların her dönemde insanların hayatından yeri farklıdır. Oyunlar ergenlerin duygularını ifade etmekte onlara yardımcı olmaktadır. Örneğin; oyunlar gelişim döneminde olan ergenlere yaşadıkları mutluluğu veya sıkıntıları, kaygıları dile getirmek için yardımcı olan bir araçtır (Schaefer ve Drewes, 2013 ve Tuğrul, 2010'dan akt. Budak, 2017). Aynı zamanda oyunlar insanlara olumsuz duygulardan kaçmak veya başedemedikleri problemleri halletmek için yardımcı olmaktadır. Oyun sayesinde çocuk ve ergenler birbirleriyle iletişimi kurmakta, paylaşma duygusunu öğrenmektedir (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2010). İşbirliğine dayalı ve grup oyunları ergenlerin sosyalleşmesine yardımcı olmakta ve yardımlaşma becerilerini geliştirmektedir (Kaya, 2019). Kuramlar açısından oyunların insanların hayatındaki yerine bakıldığında, Freud'a göre, çocuk ve ergenler

problemlerden kurtulma yolu olarak oyunu bir araç olarak görerken, Adler'e göre ise çocuk ve ergenler oyun sayesinde kendilerini daha rahat ifade edebilmektedirler. Erikson da oyunların ergenlerin psiko-sosyal gelişiminde önemine vurgu yapmıştır (Hazar, 2018'den akt. Barut, 2019). Bunun dışında, oyunlar ergenlerin düşünme becerilerini geliştirmelerine, boş zamanlarını iyi bir şekilde değerlendirmelerine, stres ve yorgunluk atmalarına, özgüvenlerini artırılmalarına, rekabet ortamı olduğundan kazanma duygusunu tatmasına, kaybettiği zaman tekrar oynama fırsatı verip yeni bilgiler öğrenmesine yardımcı olmaktadır. Oyunlar sayesinde, ergenin karma verme becerisi de gelişmektedir. Ergenin oyunu kendisi kurması, ilerlemesiyle ilgili kararları kendisinin vermesi ve karşına çıkan sorunlarını kendisi çözmesi zihinsel gelişime katkısı büyüktür.

Teknoloji araçlar gibi oyunlarda geçmişten bugünüme kadar bir gelişim yolu kat etmiştir. Eskiden çocuklar oyun oynamak için dışardan eve girmezken, şimdiyse gelişen teknoloji sayesinde çocuklar bilgisayar başında oyun oynamaktan dışarı çıkamaz olmuşlardır. Teknoloji araçlar sürekli gelişim içerisinde olduğundan dijital oyunlarda çıktığı ilk günden günümüze kadar sürekli değişim içerisinde olmuştur. Dijital oyunlar ilk olarak televizyona bağlanan konsol oyunları ile başlamış, günümüzde ise akıllı cep telefonları ve bilgisayarlarda da oynanır hale gelmiştir (Kukul, 2013'den akt. Kaya, 2022). Dijital oyunların hayatımıza girmesi bir çok konularda ergenlere olumlu etkileri olmuştur. Örneğin; eğitici oyunlar akademik alanda, hafıza veya dikkat gerektiren oyunlar ise psiko-sosyal gelişiminde ergenlere yardımcı olmuştur. Ancak ergen dijital oyun kullanımının önüne geçemediği zaman veya saatlerce kullanımı sonucunda olumsuz etkileriyle karşılaşmaktadır. Gece geç saatlere kadar oynanan dijital oyunların ergenler de dikkat eksikliğine, uyku ve beslenme sorunlarına, sorumluluklarını yerine getirmemeye yol açmaktadır. Ergenlerin problemlili dijital oyun kullanımı dedikte, ergenin saatlerce oyunun başından kalkması ve sonucunda da psiko-sosyal gelişimde problemlilerle karşılaştığı görülmektedir (Aleksic, 2017). Simons (2007)'e göre ise, ergenlerde görünen problemlili dijital oyun kullanımı dedikte, ergen belirli sürede oyun oynayacağını farkındadır. Ancak ergenin yaşadığı kazanma duygusu veya tam tersi kaybedetmenin verdiği sinirle tekrardan oynamak istemesine neden olmaktadır. Aynı zamanda ergen kendinde olan olumsuz değişimin farkında olmasına rağmen oyun oynamaya devam etmektedir. Dijital oyun kullanımı ilk olarak ergenin heves etmesiyle başlar. Sonraki aşamalarda kazanmak duygusu ergenin hoşuna gider ve devamlı oynamak

ister. Aksi durumlarda kaybetmenin verdiği sinirle kazanmak için tekrardan oynamak isterler. Sürekli devam eden bu döngü ergenlerde bağımlılık yaratır. Bağımlılık öyle bir süreçtir ki, ergen bunu ilk anlarda farketmez. Bağımlı ergenler saatlerce bilgisayar başından kalkmak istemezler, gün boyunca yaptıkları tek aktivite oyun oynamak olur. Bu sebeple ergenler sosyal ilişkilerinde, akademik hayatlarında daima sorun yaşamaktadırlar. Yaşadıkları sorunlar karşında ergenler daima kaygı ve stres içerisinde olurlar. Kaygı ve stres hali ergenlerin davranışlarına da olumsuz yansımaktadır (Horzum ve ark., 2008). Bu konuyla ilgili yapılan bir araştırma sonucuna göre, dijital oyunların bireyin gelişimine verdiği zarardan dolayı bireyler çevresiyle daima problem ve saldırgan davranışlar içerisindeyler. Aynı zamanda şiddetle oyun arasında ilişkinin olduğu bulunmuştur (Doğan, 2006).

Günlerinin çoğunu bilgisayar başında geçiren ergenlerde uyku sorunlarıyla birlikte aktifliğin azaldığı da görülmektedir. Sürekli uyuma isteği, geç yatmak veya geç kalkmak ergenlerin sorumluluklarını yerine getirmemesine sebep olmaktadır. Çünkü bedenen yorgun düşen ergenler iş yapmak istemezler, sürekli işlerini ertelerler. Erteleme hem sosyal hem de akademik alanda ergenleri olumsuz etkilemektedir. Oynan dijital oyun türleri de ergeni psikolojik açıdan etkiler. Örneğin; şiddet içerikli oyunları oynayan ergenler bir süre sonra akranlarına da zorbalık yapmaya başlar, hem kendilerine hem de başkalarına zarar verirler. Şiddet içerikli oyunlar acıma ve merhamet duygusunu ergenin elinden alır. Şiddete maruz kalan ergende de kaygı ve stres durumu görülür (Subrahmanyam ve ark., 2000). Ergenler üzerinde yapılan bir araştırmada şiddet içerikli oyunların ergenlerin davranışları üzerinde etkisinin olduğu ortaya çıkmıştır. Şiddet içerikli oyunlar oynayan ergenlerde saldırganlık davranışlarının olduğu tespit edilmiştir (Akaroğlu ve Keleş, 2022).

Günlük hayatta aktivitenin azalması ergende bir takım bedensel sorunlara neden olur. Gelişimin en hızlı olduğu ergenlik döneminde uzun süreli oyun oynama neticesinde ergenin kemik ve kas yapılarında ağrıların meydana gelmesine, sürekli aynı pozisyonda oturduğundan boyun, sırt ağrılarına ve skolioza yol açmaktadır. Bunun dışında bilgisayar ekranına sürekli ve ara vermeden bakmak göz ağrılarına ve gözlerin yorgun düşmesine neden olur. Oyunlar sadece ergenin fiziksel gelişimine değil, psiko-sosyal gelişiminde de bir takım sorunlara yol açmıştır. Başta şiddet içerikli oyunlara meyili olan ergenlerde saldırganlık davranışları görülmektedir. Şiddet uygulayan ve şiddet içerikli oyunlar

oynayan ergenler de psikolojik olarak bu durumdan etkilenmektedir. Aslında ergenin oynadığı oyun türleri de onun gelecekte nasıl bir kişiliğe sahip olacağını gösterir. Sürekli savaş veya şiddet içerikli oyunlar oynayan ergenler hem şimdi hem de yetişkinlik döneminde şiddete meyilli olacaktırlar. Kazanmanın yolu olarak şiddet doğru yol olarak bilirler. Bu durum ergenin hem kişilik hem de sosyal gelişimini etkiler. Yapılan araştırmada bireylerin oyun türlerinden en çok şiddet içerikli oyunları tercih etmeleri ve psikolojik olarak oyunlardan olumsuz etkilendikleri sonucuna varılmıştır (Budak, 2017). Kişilik gelişimi olarak yalnız durumu örnek alır, sosyal gelişim olarak sürekli saldırganlık davranışları sergilediğinden etrafında insan sayısı azalır. Diğer taraftan günün yarısını bilgisayar başında oyun oynayan ergenlerde sosyal yaşamda bir takım olumsuzluk görülmektedir. Arkadaşlarla buluşmayı erteleme, evden dışarı çıkmama ergenin sosyal hayatına zarar verir.

Dijital oyun bağımlılığı olarak adlandırılan kavram, bağımlılığın diğer türlerinden farklıdır. Oyun oynama süreçlerinde birey kontrolünü kaybetmektedir. Kendi durumunun farkında olsa bile, kazanmanın verdiği duyguyla kendini durdurmakta zorlanmaktadır. Bu yüzden dijital oyun bağımlılığı, davranış bağımlılığı olarak adlandırılmıştır. Dijital oyun bağımlılığıyla ilgili yapılan araştırma sonucunda, erkeklerin kızlardan daha çok dijital oyun bağımlısı oldukları ortaya çıkmıştır (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014). Horzum (2011)'e göre ise, dijital oyun bağımlılığı bireyin oyun oynama sürecinde kendini durduramaması, sürekli aklından oyunla ilgili düşüncelerin geçmesidir. Bu tür bireyler oyunu hayatının merkezine yerleştirir ve oyun oynadığı karakterin özelliklerini benimser, kendi karakteristik özelliğiymiş gibi davranırlar. Süreklilik alan bu durum ergenin duygularının kaybolmasına, kendi düşüncelerini rahatca dile getirme de isteksizlik yaşamasına neden olmaktadır.

Ergenlerin dijital oyun bağımlılık nedenleri farklıdır. Nedenler, ihtiyaçlar, beklentiler her bireyde kendini ayrı şekilde göstermektedir. Wan ve Chiou (2006) ergenlerin dijital oyun bağımlılıklarının nedenleriyle ilgili yaptığı araştırma sonucuna göre, bazıları oyunu can sıkıntısından kurtulmak veya boş zamanlarını değerlendirmek için kullanmakta, oyunsuz hayatın sıkıcı olduğunu söylemiş, bazıları ise gerçek hayatta gerçekleştiremediği davranışları oyun sayesinde gerçekleştirebileceğini söylemiştir. Örneğin; arkadaşlık kurma, kazanmak veya başarılı olma duygusu, güç ihtiyacı, kendilerini görmek istedikleri şekilde görmeleri bunun altında yatan sebep ise gerçek hayatta eksik kaldıkları yönlerini

düzeltilmek gibi. Tüm bu ihtiyaçlar oyunlar tarafından karşılanırsa da, gerçek hayatta aktarılmadığı zaman olumsuz etkileri kendini daha fazla göstermektedir. Ergenler bir süre gerçeklik algılarını kaybetmeye başlamaktadır. Genel olarak ergenlerin uzun süreli ve alışkanlık haline getirdiği aktiviteler (örneğin: sanal ortamda arkadaşlık, dijital oyun kullanımı) onların yaşam tarzlarını bozmaktadır. Dijital oyun oynama nedenleri her kişide farklılık gösterdiği gibi, bağımlılık belirtileride her kişi de kendini ayrı şekilde göstermektedir (Kaya, 2022). Örneğin; oyun oynama sürelerini gizletmek için ergenlerin anne-babalarına yalan söylemesi, her zaman meraklı oldukları aktivitelere aniden meraklarının kaybolması, sosyalleşmemenin azalması ve içe kapanık yaşam tarzına geçme, aniden gelen öfke, oyun oynamayı bıraktığı zaman yaşadıkları üzüntü gibi (Young, 1999).

Ergenlik döneminde gelişim ve değişim hızlı ilerlediğinden gelişime etki eden faktörlerden olan dijital oyun kullanım süresi de artmaktadır. Özellikle bu artış ergenler arasında kendini göstermektedir. Burada sorumluluk en çok ebeveynlerin üzerine düşmektedir. Ebeveynler çocuklarını kontrol altına almadığı takdirde dijital oyun bağımlılığının önüne geçemezler. Kontrol etmek, oyunun veya internetin tamamen yasaklanması anlamına gelmemektedir. Özellikle bu dönemde koyulan yasaklar daha dikkat çekicidir, çünkü ergenler daima yeni şeyler öğrenmek ve denemek isterler. Bu yüzden, ebeveynler yasaklar yerine, dijital oyunun etkileri ve sonuçları hakkında çocuklarını bildirmeleri ve doğru kullanım şeklini öğretmelidirler. Aynı zamanda ebeveynler çocuklarının oynadıkları oyun türlerine de dikkat etmelidirler. Ergenlerin oyun oynama sürelerinin azalması ve artması ebeveynlerle olan ilişkisinden de kaynaklanır. Örneğin; olumsuz anne-baba tutumları, sevgi gösterme konusunda tutarsız davranışlar sergileyen ebeveynlerin çocukları sevgi ihtiyaçlarını karşılamak için oyunu kendilerine araç olarak görürler. İhtiyaçları karşılandığı takdirde oyun oynama sürelerinde de artım görülmektedir. Bununla ilgili yapılan bir araştırma sonucunda ergenlerin aile yaşam doyumu veya aile ilişki düzeyi azaldıkça dijital oyun bağımlılığının arttığı bulunmuştur (Taş ve ark., 2022).

## **2.7. Ergenlik Döneminde İnternette Kimlik Denemeleri ve Problemlı İnternet Kullanımı**

Ergenlik dönemi, fiziksel gelişimle başlayıp, kimlik kazanımıyla sona erir (Derman, 2008). İlk olarak ergen bedensel olarak değişim geçirir, geçirdiği değişim aynı zamanda ergeni psikolojik olarak etkiler. Çünkü ergen, çocukluktan ergenlik dönemine geçişte yaşanan değişimleri kabullenmekte zorlanır. Her dönemin kendine ait gelişimsel görevleri olduğu gibi ergenlik döneminde vardır. Bu dönemin en önemli görevlerinden biri ergenin kimlik arayışı içinde olmasıdır. Ergenlik döneminde bireyin sosyal çevresi arttığından, kimlik sayıları da artmaktadır. Ergen yalnız çocuk rolünde değil, kendini arkadaş, öğrenci rolünde de görmektedir. Ergen farklı kimlikleri keşfederek kim olduklarına dair bir bütüne ulaşmaya çalışır (Yılmaz, 2018). Kimlik gelişimi sürecinin önemli unsurlarından biri de ergenin ailesi ve çevresi tarafından kabul görmesidir. Sağlıklı aile ve arkadaşlık ilişkileri kimlik gelişime olumlu etki eden etkenlerden biridir. Ergen sadece ailesiden değil, çevresinde bilgi toplamaktadır. Ergenlik döneminde ebeveynlerle geçiren zaman süresi azalmakta, bunun yerini akran ilişkileri almaktadır. Arkadaş grublarına katılmak, kabul görmek, destek almak benliğin gelişimini olumlu yönde etkilemektedir. Çünkü, ergenler arkadaş ortamında ailesi dışında gerçekliklerle tanışır ve kendine ait yaşam deneyimleri (Donoso, 2008). Gerçek yaşamda hem aile, hem de akran ilişkileri iyi olmayan ergenler ise bu ihtiyaçlarını karşılamak için interneti kendilerine araç olarak görürler. Kimlik arayışı döneminde ergenin sosyalleşmek için internette kurdukları ilişkiler de önemlidir (Karaca, 2007). İnternet ergenlerle farklı kişilerle iletişim kurma ve kendilerini farklı kimlikleri görme fırsatı vermektedir.

Sanal ortamda kimlik denemeleri yapmak ergenlere farklı yaş grubundan ve farklı kökenden olan insanlarla iletişim kurmaları için birçok fırsat sağlar. Bu sayede, ergenler farklı karakterlerde olan insanlarla nasıl ilişki kuracaklarını öğrenirler (Huffaker, 2006). Ergenlerin sanal ortamda farklı kişilerle kurdukları ilişkilerde, kendilerini de farklı kimliklerle görmektedirler. Farklı kimlikler denemek ergenlerin kimlik kargaşası yaşamasını da aradan kaldırır. Çünkü farklı kimlik denemeleri sayesinde, ergenler kendilerine uygun kimliği bulmuş olurlar (Bargh ve McKenna, 2004). Ergenler aynı zamanda sanal ortamda kurdukları ilişkilerde kendi kimlikleri hakkında bilgiler alabilmekte ve kendi kimliklerinin olumlu veya olumsuz yönlerini görebilmektedirler. Ergenlerin sanal ortam kurdukları ilişkiler sayesinde, olumlu veya olumsuz yönlerinin

farkına varıp, kendine uygun şekilde deęişim saęlaması kimlik gelişimini olumlu yönde etkilemektedir. Bunun dışında, internet ergenlere kendilerini hayal ettięi kimlikte görmeleri için kimlik denemesi yapma fırsatı sunmaktadır. Örneęin; gerçek yaşamda ergen utangaç olup, ilişki kurmaktan çekiniyorsa, internet ortamındaki ilişkilerinde tam tersi şeklinde davranmaktadır. Kısacası, ergenler gerçek yaşamda deneyemedięi duyguları internet ortamında rahat bir şekilde denemektedir. Burada önemli olan ergenin internet sayesinde kazandıęı becerileri gerçek yaşama aktarmasıdır (Valkenburg ve Peter, 2008).

Alanyazında kimlik denemeleriyle ilgili araştırmalar azdır. Yapılan araştırmalarda ise, en çok odaklanılan iki konu vardır: kimlik denemeleri ve kimlik kavramı; gerçek yaşama aktarmada bireyin yeterlilięi. Bireylerin sanal iletişimleriyle çevrimdışı yeterlilikleri arasında negatif yönde ilişki vardır. Sonuç olarak, sanal ortam kimlik denemeleri yaparak iletişim kuran bireyler, bu becerilerini gerçek yaşama aktarmada zorluk yaşamaktadırlar (Caplan, 2005). Başlarda kimlik denemeleri yapıp, kendilerini farklı kimliklerde deneyimlemek ergenin kimlik gelişimi için olumlu bir etken gibi görse de, ergen sanal ortamda yarattıęı kimlięi gerçek yaşama taşımadıęı zaman, onun ideal benlięi ile gerçek benlięi arasında çatışma yaşanır. Süreklilik hal alan bu durum ise ergeni gerçeklikten uzaklaştırır ve kimlik gelişimi negatif yönde etkiler.

Kimlik denemeleri kavramı, bireyin internette isimsiz olarak kendine yeni bir kimlik oluşturması ve farklı kişilerle iletişim içinde olması demektir. Ergenler iletişim zamanı yaşlarını veya cinsiyetlerini deęiştirebilmektedirler. Bu tür ergenler kendilerini yalancı olarak deęil, deneyci olarak görmektedirler. Ancak genel bakıldığında internet ortamında aldatma durumları tehlikeli boyuta ulaşabilmektedir. Ergenler karřısındaki insanın gerçek olup olmadıęını sorgulamaya başlar. Ancak ergenler iletişim zamanı bu durumu anlayamaz, yalnız görüntülü konuşmalarda bu durum ortalıęa çıkmaktadır. Aldatma veya aldatılma durumları en çok ergenler üzerinde ciddi etkiler bırakmaktadır. Bunun dışında, ergenlerin internet ortamında oluşturdukları kimlikler gerçek hayatta görüp ve deneyemedikleri kimliklerdir. Örneęin; ergen karřı cinsten biri gibi davranmak ister, ancak bu gerçek yaşamda mümkün olmadıęından internet ortamında deneyimlerler. Çoęu zaman ergelerin internet ortamında oluşturdukları kimlikler belirsiz ve geçicidir. Bazen ise, ergenler internet ortamında oluşturdukları kimlikleri gerçek yaşama aktarmakta başarılı olurlar (Larrain ve dię., 2007). Ancak oluşturdukları kimliklerin ötesine geçerek,

kendilerini yansıttıkları biri gibi birey sanarak gerçek benliklerinden uzaklaşan bir kitle de vardır (Wallace, 1999). Yaşanan bu durum, ergenlerin interneti problemlili kullanılmasına yol açar. Ergenler genellikle gerçek yaşam olumsuz olduğundan sanal dünyaya kaçır. İnternet olumsuz duygulardan uzaklaşmamıza yardımcı olmaktadır, ancak burada önemli nokta internet ortamında kontrolün ergenin kendisinde olmasıdır. Ergenin sanal ortamda olası olumsuzlukta iletişim kesme, kapatma imkanı vardır. Bu yüzden gerçek yaşamdaki olumsuzluk gibi sanal ortamdaki yaşanan olumsuzluk uzun süreli değildir (Zegers ve Larraín, 2002).

Kimlik denemeleriyle ilgili yapılan araştırmada ergenlerin daha çok kimlik denemeleri yaptıkları ve iletişim halindeyken bu durumun gerçekleştiği sonucuna varılmıştır. Cinsiyet açısından baktıldığında ise bir farklılık bulunamamıştır. Ancak ergenlerin internet ortamında kendini taktim etme şekillerine göre, cinsiyet açısından farklılık bulunmuştur. Kızlar internet ortamında yaşca büyük ve güzel biri gibi davranırken, erkekler ise internet ortamında maço biri gibi davranmaktadır. Taktim etme şekilleri erken ergenlik (11-14) ve geç ergenlik (18-22) dönemlerinde çokta farklılık göstermemektedir. Her iki dönemde ergenlerin kendilerini yaşca büyük biri gibi göstermeleri farklılık göstermesede, erken ergenlik döneminde kızlar internet ortamında kendilerini geç ergenlik dönemine göre, daha güzel biri gibi taktim etmektedir. Kimlik denemeleri yapma nedenlerine bakıldığında, temelde: başka insanların nasıl tepki verdiğiine bakmak, hayalindeki kişiliğin nasıl biri olduğunu görmek, kolya iletişim kurmak, utangaçlığını yenmek, fikir sahibi olduğu konularda konuşmak, yeni arkadaşlık kazanmak gibi nedenler vardır (Valkenburg ve ark., 2005). Diğer bir araştırma sonucuna göre ise, araştırmaya katılan ergenlerin %67'i iletişim kurarken farklı bir isim kullanmayı tercih etmektedir. Aynı zamanda, ergenler sanal ortamda iletişim kurarken kendi yaşlarını, cinsiyetini, fiziksel özelliklerini de değiştirmektedirler. Fiziksel özelliklerin değiştirilmesi kızlarda erkeklerle kıyasta daha çoktur (Bayraktar ve Gün, 2007).

Kimlik denemeleriyle ilgili başka bir araştırma sonucunda, ergenlerin %53.5'inin kimlik denemeleri yaptığı görülmüştür. Cinsiyet açısından incelendiğinde, ise çokta farklılık görünmemiştir. Araştırma sonucuna göre, ergenlerin kendini taktim etme şekillerine bakıldığında en yüksek yüzde olarak, daha zeki (%56.9) ve daha az utangaç (%56.1) biri gibi davrandıkları, en aşağı yüzde ise daha maço (%20.3) ve karşı cinsten (%17.9) biri gibi davrandıkları görülmektedir. En yüksek yüzde olan daha zeki biri gibi davranmak

kızlarda daha çok yaparken, daha az utangaç gibi davranmak ise erkeklerde daha çoktur. Yine aynı araştırmada ergenlerin kimlik denemeleri yapma nedenleri incelendiğinde, daha yüksek yüzde olarak “daha kolay iletişim kurmak ve insanları kolaylıkla tanımak”- olduğu görülmektedir (Ceyhan, 2014). Birinci sınıf öğrencileriyle yapılan bir araştırmada ise, internette kimlik denemeleri yapmak erkeklerde kızlara göre daha fazladır (Larrain ve diğ., 2007).

Sonuç olarak, ergenler kimlik bulma çabası sürecinde internette kendine sanal ortam yaratmakta ve bu sanal ortamda ise istediği kimliğe bürünmektedir. Farklı kimlik denemeleri yapmak ise ergenlerin internetle geçirdiği süreyi artırmakta buda problemleri internet kullanımına yol açmaktadır. Ergenlerin sanal ortamda kimlik denemeleri yapması kimlik gelişimi açısından olumlu gözükse de, bu durum ergenleri gerçek kimliklerinden uzaklaştırabilmektedir. Wallace (1999)’a göre ergenlerin kimlik bunalımı yaşaması gelişim için gereklidir. İnternet bir taraftan ergenlerin kimlik bunalımı yaşamasını engellese de, bir süre sonra bu durum kimlik oluşumunu da engeller. Çünkü, sürekli farklı kimlik denemeleri yapmak ve gerçek hayatta bunu aktaramamak ergenlerin kimlik kargaşası yaşamasına neden olmaktadır.

## **2.8. Ergenlerde Psikolojik İhtiyaçlar ve Problemleri İnternet Kullanımı**

Bu bölüm üç alt başlıktan oluşmaktadır. Alt başlıklarda ilk olarak psikolojik ihtiyaç kavramı, daha sonra, temel psikolojik ihtiyaçlar, son olarak ise ergenlerde psikolojik ihtiyaçlar ve problemleri internet kullanımı yer almıştır. Son başlıkta, ergenler psikolojik ihtiyaçlarının doyumunda internet kullanılması ve aşırıya kaçıldığında bu durumun problemleri internet kullanımına dönüşmesi durumları incelenmiştir.

### **2.8.1. Psikolojik ihtiyaç kavramı**

İhtiyaç akla gelen isteklerin ve eksikliklerin tamamlanmasıdır. İhtiyaçlar her etnik kökende aynı olan ve insanların davranışlarını yönlendiren gereksinimdir (Wubbolding, 2015). İhtiyaçlar aynı olsa da, bireyden bireye farklılık göstermesinin nedeni, karakteristik ve davranışsal özelliklerdir (Ercoşkun. ve Nalçacı, 2005). Deci ve Ryan (2000) ihtiyaçların insan doğulduğu andan itibaren olduğunu ve karşılanmasının insanların gelişiminde önemli rol oynadığına vurgu yapmıştır. İhtiyaçların karşılanması halinde insanların bütünleşmesine inanmaktadır. Bütünleşmiş insan özgüvenli ve

motiveli olur. Ancak bu ihtiyaların karřılanmaması ve engellenmesi bireylerin gelişimini ve özgüvenini olumsuz etkiler. Bu ihtiyalar her yař döneminde farklı şekillerde kendini göstermektedir. İhtiyalar karřılanmadığı zaman bireyler olumsuz davranıřlar sergileme eyleminde olmaktadır. Örneğın; özgürlük ihtiyaı karřılanmayan bireyde saldırganlık davranıřları görölmektedir. Cüceloėlu (2006)'a göre ihtiya denildiğinde akıla gelen fiziksel ve psikolojik ihtiyatır. Yeni doėulmuř bebeğın yeme, içme, temizlik gibi ihtiyaları vardır. Bu ihtiyaların ebeveynler tarafından karřılanması fiziksel ihtiyaımızın karřılanmasına yardımcı olur. Aynı zamanda bireyin anne babasıyla kurdukları ilk iletişimde önemlidir. Anne babayla kurulan olumlu ilişki psikolojik ihtiyaın karřılanmasına yardımcı olur. Bu iki ihtiya birbirine baėlı bir zincirdir. Birinin karřılanması durumunda diėeri de karřılanmaktadır. İhtiyalar karřılanmadığı takdirde, bireylerde yařanan yetersizlik onların hayatını zorlařtırmaktadır. Aksi durumda ise, yetersizlik duygusu yerini bireyde haz ve tatmin olma duygusuna bırakmaktadır. Aynı zamanda bireylerin ihtiyaları karřılanmadığı takdirde, vücutta gerginlik oluşur. Bunun sebebi, bireyin ihtiyalarının tamamlanması için organizmanın harekete geçmesidir. Göröldüėü üzere, ihtiyaın tamamlanmaması bireyi hem fiziksel hem de psikolojik olarak olumsuz etkiler.

İhtiya, bireyin sosyalleřmesi, çevresindeki insanlara uyum saėlaması ve gelişimi açısından eksik kaldığı yerlerdir (Baymur, 1994'den akt. Fidan, 2017). İhtiya kavramına her arařtırmacı tarafından farklı tanımlar verilse de, her tanımda ortak olan kavramlar arzu ve istek kavramlarıdır (Yalın, 2010). Bu iki kavram ihtiya kavramı yerine kullanılsa da, ancak birbirinden farklı eylemlerdir. İhtiyalar insanların hayatta kalması ve gelişimini saėlıklı sürdürebilmeleri için gerekliliktir. Örneğın; psikolojik, fiziksel ihtiyalar gibi. Aynı zamanda ihtiyalar her bireyde aynıdır. İstek ve arzu ise, bireylerin seimleri, kendini tatmin etmesidir ve her bireyde farklılık göstermektedir.

### **2.8.2. Temel psikolojik ihtiyalar**

Her kiřide aynı olup, ancak kiřiden kiřiye göre deėiřen ve farklılık gösteren gerekliliklere veya isteklere ihtiya denilir. İhtiyalar bireylerin gelişimi için oldukça önemlidir. Özellikle ergenlik döneminde ergenlerde eksik olan temel psikolojik ihtiyalar belirlenmeli ve tamamlanmalıdır. İhtiyalarla ilgili kuramlarda her kuramcı farklı psikolojik ihtiyaları öne sürmüřtür.

**Öz-belirleme kuramı.** Öz-belirleme kuramına göre insanların doğuştan gelen üç psikolojik ihtiyacı vardır: özerklik, yeterlik ve ilişki. Özerklik ihtiyacı, bireylerin hayatına dair kararları kendisinin vermesi ve kendi duygu, düşüncelerini ifade etmesi şeklinde tanımlanmıştır. Bireyde özerklik ihtiyacının karşılanması onun davranışlarını da etkiler. Birey içten ve samimi davranışlar sergilemektedir. Bireyin davranışları çevreden etkilenerekte değişmektedir. Özerk bir davranışa sahip olan birey hayatta her zaman sorumlulukları alan bireylerdir. Bu ihtiyaç çocukluk döneminden başlasada, ergenlik döneminde bütüne ulaşır. Bu ihtiyacın engellenmesi bireyde hayal kırıklığı yaratmaktadır. Yeterlik ihtiyacı, bireyin karşısına çıkan problemleri çözmede kendine inanması ve kendini yeterli hissetmesidir. Bu ihtiyacın temelinde güven dayanmaktadır. Birey ilk önce kendi becerilerine güvenmesi gerekmekte ve eyleme geçmelidir. Bireylerin sürekli ebeveynlerinin kıyaslamasına maruz kalması, ailede söz hakkının olmaması, başarılı olduğu halde bile olumsuz gösterilmeleri durumları bireylerin yeterlik ihtiyacını etkiler ve birey bu ihtiyacın karşılanmasına gerek duymaktadır. İlişki ihtiyacı, bireyin insan ilişkilerinde sevildiğini hissetmesi, iletişim kurdukları insanlarla ilişkilerinin tatmin edici olması şeklinde tanımlanmıştır. Her bir bireyin ilişkilerinde desteklenmeye ve değer görmeye ihtiyacı vardır (Deci ve ark., 1996).

**Glasser'in seçim kuramı.** Glasser'e göre ise, ihtiyaçlar davranışlarımıza yön vermektedir. Davranışlarımızın değişmesinin amacı bireyin kendini iyi hissetmemesi ve bu durumdan kurtulmak için çaba göstermesidir. Bireyin kendini tedirgin hissetmesi, ihtiyaçlarının tamamlanmadığını göstermektedir. Bu yüzden birey eksik kaldığı yönlerini fark edip o yönde çabalaması gerekmektedir (Glasser, 1999'dan akt. Yıldız, 2023). Glasser kendi kuramında beş temel psikolojik ihtiyacın olduğunu ileri sürmüştür: hayatta kalma, ait olma, güç, özgür olma ve eğlence. Bunlardan hayatta kalma fiziksel, diğerleri ise psikolojik ihtiyaçtır. Hayatta kalma ihtiyacı, bireylerin yeme, içme, nefes alma, uyku, sağlık gibi ihtiyaçlarıdır. Aynı zamanda bireyin kendini güvende hiss edebileceği ortamı oluşturması da hayatta kalma ihtiyacının içerisinde yer almaktadır. Psikolojik ihtiyaçlardan olan ait olma: bireylerin ailesi veya çevresi tarafından sevilmesi, değer görmesi şeklinde tanımlanmıştır. Bireylerin birbirleriyle paylaşım yapması, birbirlerini desteklemesinde bu ihtiyaç içerisinde yer almaktadır. Güç ihtiyacı, bireyin kendini başarılı, yetenekli hiss etmesi karşısına çıkan problemleri çözmede yardımcı olmaktadır. Bu ihtiyaç aynı zamanda bireylerin ilişkilerinde kontrolün onların elde olması şeklinde de

tanımlanmıştır. Buradaki güç bireyin kullanımına göre iyi veya kötü olabilmektedir (Corey, 2015). Özgür olma ihtiyacı, aynı öz-belirme kuramının özerklik ihtiyacı gibi bireylerin özgürce duygu ve düşüncelerini ifade etmesi, kendi seçimlerini yapmasıdır. Özgür olma ihtiyacı her bireyde kendini farklı şekilde gösterir. Örneğin; bazı bireyler için özgür olma, dışarı çıkmak, bazıları için fikirlerini dile geçire bilmek, bazıları için çalışmak, bazıları için de özgürlüğünü engelleyen durumlardan kaçmaktır. Son olarak eğlence ihtiyacı, bireyin hayatından memnun olması, eğlenmesi, problemle karşılaştığı halde bile onu keyif olarak çözmesi şeklinde tanımlanmıştır. Bireyin ruhen iyi olması ve stresinin azalması için, bu ihtiyacının karşılanması gerekmektedir. Uzun süreli kurulan ilişkilerin de eğlence ihtiyacının karşılanmasında rolü vardır. Yukarda adı geçen beş temel psikolojik ihtiyaçların birbirinden farklı özellikleri olduğu gibi ortak özellikleri de vardır (Wubbolding, 2015):

1. İhtiyaçlar birbirine bağlıdır, birinin tamamlanması, diğerin tamamlanmasına beraberdır.
2. Bir bireyde tamamlanması gereken ihtiyaç varsa, diğer ihtiyaçları da ihmal etmemek gerekir.
3. İhtiyaçlar sınırlandığı zaman ortaya çıkar.
4. İhtiyaçlar herkeste aynıdır, ancak her bireyde bir ihtiyaç belirgin şekilde kendini göstermektedir.
5. İhtiyaçlar tamamlanmaması, davranışların değişmesine neden olmaktadır.

İhtiyaçlarla ilgili diğer bir kuram ise **Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisi kuramıdır**. Bu kuram'a göre, insanların ihtiyaçları sınırlanmadığı ve karşılandığı takdirde bireyin daha sakin yaşamı olur ve kendi hayat yolunu kendileri çizmektedirler. Maslow'a göre, insanlarda kendini gösteren beş ihtiyacı vardır: fizyolojik, güvenlik, sevgi/ait olma, saygı ve kendini gerçekleştirme. Fizyolojik ihtiyaç, diğer tüm ihtiyaçlardan en önemlisidir. Bireyin yemek, su, uyku gibi ihtiyaçlarını kendinde barındırır. Psikolojik ihtiyaçlardan olan güvenlik ihtiyacı, bireylerin kendini güvende hiss edeceği ortamda olması şeklinde tanımlanmıştır. Sevgi/ait olma ihtiyacı, bireylerin ailesi ve arkadaşları tarafından sevgi ve destek görmesi, kendini bir gruba ait hissetmesidir. Saygı ihtiyacı, başka insanların

bireyin düşüncelerine saygı duyması ve onun hakkında olumlu fikirlere sahip olmasıdır. Kendini gerçekleştirme ihtiyacı ise, bireyin kendi becerilerini farkında olması ve kendini biraz daha geliştirmesini şeklinde tanımlanmıştır. Ayrıca, birey bu ihtiyaca gelene kadar diğer ihtiyaçlarının karşılanması gerekmektedir. Diğer ihtiyaçların karşılanmaması kendini gerçekleştirme ihtiyacına etki eder ve çevresi tarafından seilmeyen, kendini bir gruba ait hissetmeyen, değer görmeyen bireyde kendini gerçekleştirme eylemi olmamaktadır (Erdem, 2018).

**Murray'in psikolojik ihtiyaç kuramı.** Murray ihtiyaçları iki gruba ayırarak sınıflandırmıştır: fiziksel ve psikolojik. Murray'a göre, bireyin yaşadığı fiziksel eksiklikler diğer ihtiyaçların yaranmasının temelini oluşturur. Diğer kuramcılardan farklı olarak Murray ihtiyaçların doğuştan gelen bir eylem olduğunu düşünmemektedir. Bireyin hayatta öğrendikleriyle ihtiyaçların ortaya çıkacağını savunmaktadır. Araştırmaları sonucunda da insanlarda 20 psikolojik ihtiyacın olabileceğini öne sürmüştür. Bu ihtiyaçlar birbirilerini tamamlarlar, birinin tamamlanması diğer ihtiyaçları da etkiler. Her bir bireyde ise, ihtiyaçlar birbirini farklı şekilde göstermektedir. Örneğin; bir bireyde bağımsızlık ihtiyacı ağır basarken, diğerinde başarı ihtiyacı ağır basmaktadır. Aynı zamanda ihtiyaçların tamamlanmaması bireyin seçimlerini ve davranışlarında etkilemektedir (Yanbastı, 1990'dan akt. Ercoşkun. ve Nalçacı, 2005).

**Mc Clelland ve Atkinson'un başarı ihtiyacı kuramı.** Bu kuram başarı, bağlılık, güç ihtiyaçları üzerinde durmuştur. Başarı ihtiyacı, birey sadece başarılı odaklanmıştır, çünkü bireyin bir işde başarılı olması, diğer işlerde de onu motive eder, dikkatini tamamen çalıştığı işe verir ve herkesten en iyi olmaya çalışır. Başarılı olan bireylere çevresi tarafından hep saygı duyulur. Bağlılık ihtiyacı, başka insanlarla kurulan ilişkiler bu ihtiyacda kendini göstermektedir. Bu ihtiyaç, bireylerin kendini bir gruba ait hissetmesi, değer görmesi, bağlanmasıdır. Güç ihtiyacı, bireylerin çevresinde olup bitenleri kontrol altına alma istemesidir. Bazı bireylerde bu ihtiyaç kendini belirgin göstermektedir, çünkü bu tür bireyler çevresinde kendi lafının geçmesini ve herkesi kontrol altına almayı isterler (Cüceloğlu, 2006; Anık, 2000'den akt. Fidan, 2017).

Görüldüğü gibi her kuramda temel psikolojik ihtiyaçlar kavramı farklı olsa da, içerik olarak aynıdır. Yukardaki ihtiyaçların her biri, farklı bireylerde kendini farklı şekilde göstermektedir. Bazı bireylerde sevgi ihtiyacı ağır basarken, bazılarında saygı ve özerklik

ihtiyacı ağır basmaktadır. Bunun sebebidir, gerekli dönemlerde bu ihtiyaçların yeterince doyurulmamasıdır. Bunun dışında psikolojik ihtiyaçları kuramlar açısından değerlendirildiğinde, ilk olarak bireyde eksik olan ihtiyaçlar fark edilmelidir. Bunun için dürtü ortaya çıkmalı, daha sonra ihtiyacı tamamlamak için yollar denenmelidir. Sonuç olarak bireydeki eksiklik tamamlandığında ruhen iyi olma durumu da artmaktadır (Yarkın, 2013).

Sonuç olarak, psikolojik ihtiyaçların biri bile karşılanmadığı zaman bireyde bu durum tedirginlik yaratır. Çocukluk döneminde karşılanmayan sevgi ihtiyacının olumsuz etkileri kendini ergenlik veya yetişkinlikte gösterir. Ergenlik yaşına geldiği zaman bireyler olumsuz ilişkiler kurar ve kendini yalnız hissederler. Nasıl ihtiyaçlar birbirine zincir gibi bağlıdır birinin karşılanmaması diğerini olumsuz etkiler, gelişim dönemleri de aynı şekildedir. Bir dönemde karşılanmayan ihtiyaç diğer dönemin sağlıklı ilerlemesine neden olur. Sevgisiz, güvensiz ve kendini bir gruba ait hissetmeyen ergenler bazen saldırgan tavırlar sergilerler. Bunun nedeni dikkatlerin onun üstünde olmasını sağlamaktadır. Ergenlerin fiziksel ihtiyaçları tamamlansa da, yine de kendilerini eksik hissederler, çünkü psikolojik olarak tamamlanmamıştır. Yeme, içme, nefes alma temel ihtiyaç olsalarda, zihinsel olarak düşüş yaşayan ergenin psikolojik ihtiyaçları tamamlanmadıysa kendini her zaman eksik hissedebilmektedir.

### **2.8.3. Ergenlerde psikolojik ihtiyaçlar ve problemlerli internet kullanımı**

Ergenlik dönemi, bir çok değişimin yaşandığı bir dönemdir. Ergenler yaşanan değişimlere ayak uydurmak ve bu değişimleri sağlıklı şekilde atlatmaları için ihtiyaçlarının da giderilmesi gerekmektedir. İhtiyaçlar ergenlerin fiziksel, psikolojik, sosyal yönden eksik kaldıkları taraflardır. İhtiyaçların giderilmesi ergenlerin fiziksel, psiko-sosyal ve kimlik gelişimlerinin sağlıklı şekilde tamamlanmalarına yardımcı olmaktadır. Ergenin bu dönemdeki temel psikolojik ihtiyacı aileden bağımsız olup kendi kararlarını özgür şekilde almaktır. Bu durumda ailenin tutumu ve kabulü oldukça önemlidir (Kaygusuz, 2013'den akt. Zorbaz, 2013). Aile ilişkileri kadar, bu dönemde akran ilişkileri de önemlidir. Ergenlerin akranlarıyla iletişim kurmaya, onlardan kabul ve destek görmeye ihtiyacı vardır. Psikolojik ihtiyaçlar tek bir kişiye özel değil, herkeste vardır. Yukardaki kuramlarda da belirtildiği gibi her kuram psikolojik ihtiyaçları farklı şekilde belirtmiştir. Cüceoğlu psikolojik ihtiyaçları saygı, başarı, bağımsızlık, güç, yardım gösterme; Mc

Clelland ve Atkinson başarı, bağlılık, güç (Cüceloğlu, 2006); Glasser ise hayatta kalma, ait olma, güç, özgür olma ve eğlence (Corey, 2015); Deci ve Ryan ise yeterlik, ilişki ve özerklik (Deci ve ark., 1996); son olarak Maslow fizyolojik, güvenlik, sevgi/ait olma, saygı ve kendini gerçekleştirme (Erdem, 2018) gibi betimlemiştir. Ergenlik döneminde ise ergenler daha çok ilişki kurmaya, özerk olmaya ihtiyaç duyarlar.

## **2.9. Ergenlik Döneminde İnternet Kullanımı, Problemlı İnternet Kullanımı ve Psikolojik İhtiyaçlar ile İlgili Araştırmalar**

Bu bölümde dört alt başlık yer almaktadır. Her bölümde Türkiyede ve yurtdışında yapılan araştırmaların sonuç bulguları yer almaktadır. İlk bölümde, internet kullanımı ve internetin farklı değişkenlerle ilişkilerine ait araştırmalar yer almaktadır. İkinci bölümde, psikolojik ihtiyaçlar ve psikolojik ihtiyaçların farklı değişkenlerle ilişkilerine ait araştırmalar yer almaktadır. Üçüncü bölümde, problemlı internet kullanımı ve problemlı internet kullanımının farklı değişkenlerle ilişkilerine ait araştırmalar yer almaktadır. Son bölümde ise, problemlı internet kullanımı ve psikolojik ihtiyaçlar ile ilgili araştırmalar yer almaktadır.

### **2.9.1. Psikolojik ihtiyaçlarla ilgili araştırmalar**

Psikolojik ihtiyaçlar, insan yaşamının her döneminde karşılanması gereken kavramdır. Psikolojik ihtiyaçlar karşılandığı zaman insanın hayata bakış açısında değişmeye başlar. Kendini hiç bir gruba ait hiss etmeyen ve özgürlüğü sınırlanmış bireyin bakış açısı ile çocukluktan beri ait olma ve özgürlük ihtiyacı karşılanmayan bireyin bakış açısı farklılık göstermektedir. Psikolojik ihtiyaçlarla ilgili çok sayıda araştırmalar yapılmıştır. Yapılan araştırmalarda psikolojik ihtiyaçlar farklı değişkenler açısından incelenmiştir. Aşağıda, psikolojik ihtiyaçlarla ilgili yapılan araştırmalara yer verilmiştir.

Erden (2021) lise öğrencileriyle gerçekleştirdiği araştırmada, temel psikolojik ihtiyaçlar (güç, eğlence, özgürlük, sevmeye/ait olma) cinsiyet açısından incelendiğinde fark bulunamamıştır. Ancak okul türü, kardeş sayısı, ailenin gelir düzeyi, anne-babanın eğitim durumu temel psikolojik ihtiyaçları etkilemiştir. Araştırmanın diğer bulgusunda temel psikolojik ihtiyaçları ile kaygı arasında negatif yönde ilişki bulunmuştur. Temel psikolojik ihtiyaçları karşılanan öğrencilerde kaygının az olduğu, temel psikolojik ihtiyaçları karşılanmayan öğrencilerden kaygının yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Demirci (2018) 13-18 yaş arası ergenlerle yaptığı çalışmada, temel psikolojik ihtiyaçlar (özerklik, yeterlilik, ilişkili olma) cinsiyet açısından incelenmiş ve fark bulunamamıştır. Araştırmanın başka bir bulgusunda, ergenlerin temel psikolojik ihtiyaçları yaş değişkeni açısından incelenmiş, yeterlilik, ilişkili olma ihtiyacı dışında özerklik ihtiyacında farklılık bulunmuştur. 17 ve 18 yaşında ergenlerde özerklik ihtiyaçları, 13 yaşında ergenlere göre yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Yiğit (2012) yabancı uyruklu üniversite öğrencileriyle yaptığı çalışmada, öğrencilerin temel psikolojik ihtiyaçları (yeterlik, özerklik ve ilişkili olma) cinsiyet, yaş, sınıf, anne ve babanın eğitim düzeylerine göre incelenmiştir. Araştırmanın ilk bulgusuna göre, temel psikolojik ihtiyaçların cinsiyet açısından farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Araştırmanın diğer bulgularında, temel psikolojik ihtiyaçlardan özerklik ihtiyacı öğrencilerin yaşlarına ve sınıf düzeylerine göre farklılık gösterdiği ortaya çıkmıştır. Son olarak, temel psikolojik ihtiyaçlardan özerklik ihtiyacı öğrencilerin anne ve babalarının eğitim düzeylerine göre farklılık gösterdiği, yeterlik ve ilişki ihtiyacı arasında ise farklılık görülmemektedir. `

Yıldırım (2019) lise öğrenciyle yaptığı çalışmada, dijital oyun bağımlılığının sosyal destek ve temel psikolojik ihtiyaçlarla ilişkisi incelenmiştir. Araştırmada, oyun bağımlılığının sosyal destek ve temel psikolojik ihtiyaçlarla negatif ilişkisinin olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin aileden aldıkları sosyal destek azaldıkça ve temel psikolojik ihtiyaçları karşılanmadıkça oyun bağımlılıklarının arttığı ortaya çıkmıştır.

Yarkın (2013)'ün genç ve yetişkinlerden oluşan çalışma grubunda temel psikolojik ihtiyaçların (özerklik, yeterlilik, ilişkili olma) karşılanmasında yaşam doyumu ve ilişki doyumunun katkısı olup olmadığı incelenmiştir. Araştırma sonucunda, yaşam doyumu ve ilişki doyumu özerklik ihtiyacına katkı sağlarken, yeterlilik ve ilişkili olma ihtiyacına katkı sağlamadığı tespit edilmiştir.

Sheldon, Ryan ve Reis (1996) öğrencilerle yaptığı çalışmada, öğrencilerin yeterlik ve özerklik ihtiyaçlarının günlük iyi olmaya etkisi incelenmiş ve elde edilen sonucu göre, öğrencilerin yeterlik ve özerklik ihtiyaçları karşılandıkça günlük iyi olma durumlarının arttığı ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda öğrenciler gün içerisinde yaptığı aktivitelerle kendilerini yeterli ve özerk hiss etmekte, bu durum da iyi olma durumlarını etkilemektedir. Araştırma da öğrencilerin yeterlik ve özerklik ihtiyaçları cinsiyet

açısından da incelenmiştir. Elde edilen sonucuna göre ise, kadınlarda yeterlik, erkeklerde ise özerklik ihtiyacının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Baard ve arkadaşları (2004) 59 kişiden oluşan çalışma grubunda, psikolojik ihtiyaçlar (özerklik yeterlik ve ilişkili olma) ile depresyon, anksiyete ve psikolojik iyi oluş arasında ilişki incelenmiştir. Araştırmada elde edilen bulgulara göre, temel psikolojik ihtiyaçların doyumu ile depresyon, anksiyete, psikolojik iyi oluş arasında negatif ilişki olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca, araştırmada yeterlik ve özerklik ihtiyaçları ile anksiyete, depresyon arasında güçlü ilişki olduğu ortaya çıkmıştır.

Neufeld, Mossiere ve Malin (2020) 197 tıp öğrenciyle yaptığı araştırmada, öğrencilerin stres düzeylerini etkileyen nedenler incelenmiştir. Araştırma bulgusuna göre, öğrencilerin temel psikolojik ihtiyaçların karşılanması sonucunda stres düzeylerinde azaldığı ortaya çıkmıştır. Ayrıca araştırmada erkeklerin yeterlik ihtiyacı kadınlara göre daha düşük olduğu tespit edilmiştir.

Yukardaki araştırma sonuçlarında bireylerin psikolojik ihtiyaçlar ile cinsiyet düzeyleri arasında fark bulunmadığı, ancak yaş düzeyleri arasında farklılık bulunduğu ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda araştırmalar da bireylerin psikolojik ihtiyaçlar ile kaygı, sosyal destek, anksiyete, depresyon ve psikolojik iyi oluş düzeyleri incelenmiş ve aralarında negatif ilişki bulunmuştur. Psikolojik ihtiyaçları yeterince karşılanmayan bireylerde kaygı, depresyon, anksiyete gibi durumlar kendini göstermektedir.

### **2.9.2. İnternet kullanımı ile ilgili araştırmalar**

Gelişen teknolojinin bireylerin hayatına sunduğu imkanlardan biri de internettir. İnternet bir çok alanlarda insanların hayatına katkı sağlamaktadır. Günümüzde internetsiz yaşam neredeyse imkansız hale gelmiştir. İnterneti kullanım şekli ve internetten alınan verim her insanda farklılık göstermektedir. Bu yüzden internet kullanım davranışları, kullanım nedenleri ve etkileri hakkında araştırmaların yapılmasına ihtiyaç duyulmaktadır. Özellikle interneti en çok kullanan kitle ergenler ve gençler olduğundan hem Türkiye'de hem de yurtdışında gençlerin internet kullanımıyla ilgili bir çok araştırma yapılmıştır.

Karaca (2007) çalışmasında ergenlerin interneti kullanım nedenleri ve onlar üzerinde bıraktığı etkiyi incelemiştir. Çalışmanın yaş grubu 15-18 aralığıdır. Ergenlerin internet

kullanım nedenlerinin sonuçlarına bakıldığında, ilk sırada dersleriyle ilgili bilgi edinmek gelmektedir. Daha sonra eğlence, iletişim kurmak, yeni insanlarla tanışma, boş vakitlerini değerlendirme, gündemde olup biten olayları takip etme, yaşadıkları problemlerden kaçmak, alış-veriş yapmak gelmektedir. Müzik dinlemek ve ilgi duydukları siteleri takip etmekte interneti kullanım nedenleri arasında gelmektedir. İnternetin ergenlerde bıraktığı etkilerin sonucuna bakıldığında ise, en temeli ergenlerin ailesiyle problem yaşamasıdır. Daha sonra ergenlerin sosyal ilişkilerinde problem yaşama, ailesine karşı yalan söylemeleri gelmektedir. Cinsiyet açısından ise bir farklılık görülmemiştir. 15-18 yaş arası ergenlerle gerçekleştirilen başka bir araştırmada, ergenlerin %56'sı interneti bilgi edinmek, %49'u derslerle alakalı bilgi toplamak, %46'sı eğlenmek, %34'ü tanıdıkları kişilerle konuşmak, %28'i oyun oynamak, %18'i sohbet etmek, %17'si yeni insanlarla tanışmak için kullandıkları sonucuna varılmıştır. Araştırmanın başka bir bulgusuna göre, ergenlerin %42'si interneti haftada 2-5 saat arası kullanmakta, %26'sı 6-10 saat, %12'si 31-45 saat, %11'i 21-30 saat, %9'u ise 11-20 saat kullanmaktadır (Bayraktutan, 2005).

Bayraktar ve Gün (2007) gerçekleştirdiği araştırmada ergenlerin interneti kullanım amaçlarını incelemiştir. Sonuç olarak, ergenler interneti en çok eğlence ve iletişim kurmak nedeniyle kullanmıştır. Aynı zamanda ergenlerin iletişim kurarken, kendilerini farklı şekilde tanıtmaları sonucunda varılmıştır. Araştırmanın diğer sonucunda ise ergenler arasında problemlili internet kullanım oranı %1.1 bulunmuştur. Cinsiyet açısından erkeklerin internet kullanım oranı kızlara göre fazla olduğu sonucuna varılmıştır.

Balkaya Çetin (2014) ise ergenlerle yaptığı çalışmada ergenlerin interneti kullanım nedenleri arasında en çok eğlenmek, ödev yapmak, bilgi edinmek, müzik dinlemek olduğu sonucuna varılmıştır. Kullanım nedenleri ise cinsiyet açısından farklılık göstermektedir. Kızlar daha çok ödev yapmak, iletişim kurmak ve müzik dinlemek için kullanırken, erkekler daha çok oyun oynamak için kullanmıştır. Araştırmanın diğer sonucunda ise, erkekler haftada 20 saatten fazla internet kullanırken, kızların ise haftada en çok 1-5 saat arası internet kullandığı görülmüştür. Başka bir araştırma bulgusuna göre ise, bireylerin internet kullanım nedenleri iletişim, bilgi edinme, problemlerden uzaklaşmak, dijital oyun oynamak ve eğlence belirlenmiştir (Çalışkan, 2023).

Günlü (2016) ergenlerle yaptığı çalışmada, ergenlerin en çok eğlenceli zaman geçirmek, iletişim kurmak, bilgi edinmek için internet kullandığı sonucuna varmıştır. Araştırmanın

diğer bulgularına göre ise, ergenlerin internete cep telefonlarla vasıtasıyla eriştiği, kullanım süre olarakta 5 saatin üzerinde olduğu sonucuna varılmıştır. Ergenlerin interneti kullanım süresi ile genel erteleme davranışı arasında ilişkinin sonucunda ise anlamlı ilişki olmadığı elde edilmiştir.

Özcan ve Buzlu (2007) çalışmasında, erkeklerin kızlara oranda internette daha fazla zaman geçirdikleri sonucuna varılmıştır. İnterneti kullanım nedenleri bulgusunda bilgi edinmek, eğitimleriyle ilgili araştırmalar yapmak, e-post göndermek, iletişim kurmak sonucuna varılmıştır. İnterneti kullanım nedenleri cinsiyete göre farklılık göstermemiştir. Araştırmada, öğrencilerin internet kullanımı ve psiko-sosyal durumlarıyla ilişkilerine bakıldığında, uzun süreli sohbet odalarında zaman geçiren öğrencilerin akademik düşüşler yaşadığı sonucuna varılmıştır. Aynı zamanda gerçek yaşamda sosyal desteğin az olduğu öğrencilerin internet kullandıkları görülmüştür.

Karadal (2009) gençler üzerinde gerçekleştirdiği araştırmada, gençlerin internet kullanımının aile ve sosyal ilişkilerle problemlere yol açtığı görülmüştür. Aynı zamanda internet kullanımının gençlerin akademik alanda düşüşler yaşamalarına, yaşam aktivitelerinin azalması sonucuna varılmıştır. Gençlerin interneti kullanım nedenleri bulgusunda, bilgi edinmek, iletişim kurmak, yeni insanlarla tanışmak, boş zaman geçirmek, problemlerden uzaklaşmak, gündemde olup bitenleri takip etmek, alış-veriş yapmak, e-bankacılık işlemleri olduğu sonucuna varılmıştır. Cinsiyet açısından internet kullanımı arasında fark bulunamamıştır. Ancak erkeklerin %7'si kızların ise, %5'i internet kullanmamıştır.

Donoso (2008) kendi çalışmasında internetin gençler üzerinde etkisini ve kullanım nedenlerini incelemiştir. Araştırma bulgularına göre, gençlerin temel internet kullanım nedenleri arkadaşlarıyla sohbet etmek ve bilgi edinmek olduğu görülmüştür. Arkadaşlarla internet ortamında sohbet etmek gençlerin sosyal becerilerinin ve kimlik gelişimine etki ettiği sonucuna varılmıştır.

Duman (2008) lise öğrencileriyle gerçekleştirdiği çalışmada, internet kullanımının sosyal ilişkiler ve akademik başarı üzerinde etkisini incelemiştir. Araştırma bulgularına göre, ergenlerin %58'nin internet kullanımından dolayı ailesiyle ilişkilerinin bozulduğu sonucuna varılmıştır. Araştırmanın diğer bulgularına göre ise, ergenlerin %70'nin konuşma tarzının bozulduğu, %64'nün fiziksel sorunlar yaşadığı, %55'nin derslerde

başarısının düřdüğü sonucuna varılmıştır. Ergenlerin internet kullanım nedenlerinde ise, %87 nin interneti iletişim kurmak, sosyalleřmek, gelişmek için interneti kullanmıştır.

Makas (2008)'in 532 lise öğrencisinden oluşan çalışma grubunda, öğrencilerin %71.4'ü internete evde erişmekte, interneti kullanma süresi olarak, %90,79 öğrenci haftada 2-5 saat aralığında %9.21 öğrenci ise 40 saatin üzerinde kullandığını belirtmiştir. 40 saatin üzerinde kullananların %75.5 i erkeklerden, %24.5'i ise kızlar oluşmuştur. Cinsiyet açısından bakıldığında erkekler kızlara oranda daha fazla kullanmışlardır. İnterneti kullanım nedenleri bulgusunda bilgi edinmek, e-posta kullanmak, sohbet etmek, dijital oyun oynamak sonucuna varılmıştır. Sohbet etmek, dijital oyun oynamak nedenine bakıldığında erkeklerde kızlarla oranda daha fazla olduğu sonucuna varılmıştır.

Mythily, Qiu ve Winslow (2008)'in 2735 ergenden oluşan çalışma grubunda, erkeklerin kızlara oranda daha fazla internet kullandığı sonucuna varılmıştır. Araştırmanın amacında 5 saatten fazla internet kullanan “aşırı internet kullanımı” olarak adlanmıştır. Araştırmada %17.1 ergenin interneti aşırı kullandığı sonucuna varılmıştır. %17.1'lik kitlenin hafta ortalama 35 saat internet kullandıkları belirtilmiştir. İnternetin etkileriyle ilgili bulgulara bakıldığında ise, akademik başarıda düşüş, ebeveyn ve sosyal çevresiyle iletişimin bozulması sonucuna varılmıştır.

Cengizhan (2005) 57 öğrenciden oluşan çalışma grubunda, öğrencilerin %57.9'u interneti bilgi edinmek amacıyla, %68.4'ü interneti günlük 1-3 saat aralığında kullanmakta, 45,6'sı interneti 4-6 yıl arasında kullanmakta, %50.9'u internetin zaman kaybı olduğunu vurgulamıştır. Öğrencilerin % 52.6'sı internet yüzünden işlerini aksattığını belirtmiştir. Başka bir araştırma bulgusunda, öğrencilerin %28.9'u interneti günlük bir saatten az kullanmakta, %21.8'i 1 saat, %21.4'ü 2saat, %11.3'ü 3 saat, %16.6'sı ise 4 saatin üzerinde kullanmıştır (Sevindik, 2011). Ayhan ve Balcı (2009) tarafından gerçekleştirilen araştırmada ise, öğrencilerin % 51.6'sı interneti günlük bir saatten az kullanmakta, % 23.8'i 2 saat, % 12.7'si 3 saat, %6'sı 4 saat, % 6'sı 5 saatin üzerinde kullanmıştır.

Tüysüz, Balaman ve Atalar (2012)'nin 183 öğrenciden oluşan çalışma grubunda, öğrencilerin günlük interneti kullanım süreleri 74 (%40.4) öğrencide 1saatin altı, 52 (%28.4) öğrencide 1-2 saat, 42 (%23) öğrencide 3-5 saat, 12 (%6.6) öğrencide 6-10 saat, 3 (%1.6) öğrencide ise 11 saatin üzeri olduğu sonucuna varılmıştır. Araştırmanın diğer bulgularında öğrencilerin %56.8'i internete evde erişmekte, kullanım nedenleri olarakta

ilk sırada arama motorunu kullanmak, iletişim kurmak, gündemde olup bitenlerden haberdar olmak, eğitim alanında kendini yükseltmek, oyun oynamak, bilgi edinmek, sohbet etmek, tartışma gruplarına katılmak, yabancı dil öğrenmek, arşiv incelemek, arkadaş bulmak ve alış-veriş yapmak sonucuna varılmıştır.

Eroğlu (2014)'ün 120 bireyden oluşan çalışma grubunda bireylerin internet kullanım sürelerine bakıldığında, 0-2 saat aralığında kullananların oranı (% 35), 3-5 saat (% 48.3), 6-8 saat (%15.00), 9-11 saat (% 0.80) ve 12 saatin üzeri kullananların oranı ise, (% 0.80) olduğu ortaya çıkmıştır. Bireyleri internet kullanım amaçları incelendiğinde, interneti en çok bilgi ve etkileşim amaçlı kullandıkları sonucuna varılmıştır.

Kelleci, Güler, Sezer ve Gölbaşı (2009)'un 673 lise öğrencisinden oluşan çalışma grubunda, internet kullanım süreleri cinsiyetin açısından farklılaşmıştır. Kızların %70.2'si, erkeklerin % 60.2'si interneti günlük 1-2 saat aralığı, kızların %25.2'si, erkeklerin ise %23,1'i interneti günlük 3-4 aralığı kullandığı sonucuna varılmıştır. Ancak günlük 5 saatin üzerinde internet kullanımı erkeklerde kızlara oranda daha fazla olduğu belirtilmiştir. Yapılan başka bir araştırma sonucunda ise erkeklerin kızlara oranda daha fazla internet kullandıkları sonucuna varılmıştır. Aynı zamanda interneti kullanım nedenleri erkekler arasında farklılık göstermezken, kızlar arasında farklılık gösterdiği belirtilmiştir (Liau ve ark., 2005).

Lise öğrencileriyle yapılan başka bir araştırma bulgularında, internet kullanımının cinsiyet açısından farklılaştığı erkeklerin kızlara oranda daha fazla internet kullandıkları sonucuna varılmıştır. İnternet kullanım süreleriyle ilgili bulgularda, öğrencilerin %62'si bir saat, %23'ü iki saat, %8'i üç saat, %8'i dört saatin üzerinde kullandıkları belirtilmiştir. Cinsiyet açısından incelendiğinde ise dört saat üzerinde kullanım erkeklerde kızlara oranda daha fazla olduğu ortaya çıkmıştır. Araştırmanın başka bir bulgusuna göre ise, öğrencilerin %37'si müzik, %31'i araştırma, %26'sı sohbet, %4'ü ise internete cinsel içerikleri siteleri ziyaret etmiştir. Cinsiyet açısından ise, internet sitelerine girme durumu farklılaşmıştır. Erkekler cinsel içerikli ve sohbet sitelerini, kızlar araştırma sitelerine daha fazla girmektedirler (Bayhan, 2011).

Dede (2019) 'un 301 lise öğrencisinden oluşan çalışma grubunda, internet kullanımının cinsiyet açısından farklılık göstermediği sonucuna varılmıştır. Öğrencilerin %21'i 1-2 saat, %46'sı 3-4 saat, %25'i 5-8 saat, %8'i ise saatin üzerinde interneti kullanmıştır.

Öğrencilerin internet kullanım nedenlerine bakıldığında, %59'u sosyal medya, %19'u oyun oynamak, %6'sı bilgi edinmek, %8'i iletişim kurmak amacıyla kullanmıştır. Araştırmanın diğer bulgularına göre ise, öğrencilerin %71.42'si internete telefondan, %9.30'u bilgisayardan, % 6.64'ü ise tablettten bağlanmıştır. Başka bir araştırma bulgusuna göre de, öğrencilerin % 95,00'ı internete en çok telefondan bağlanmaktadırlar (Çiftçi, 2018).

Yukardaki araştırmaların sonuçlarında bireylerin internet kullanım nedenlerine bakıldığında, ilk üç sırada bilgi edinmek, eğlence, iletişim kurmak veya yeni insanlarla tanış olmak gelmektedir. İlk üç sıra her araştırma da farklı şekilde kendini göstermiştir. Bireylerin internet kullanım süreleri ise en çok 1-5 saat aralığında olduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Araştırmalar da internet kullanımının bireyler üzerinde etkisine bakıldığında ise ilk sırada internet kullanım düzeyi yüksek olanlarda akademik başarısı düzeyi düşük olduğu sonucuna varılmıştır.

### **2.9.3. Problemlı internet kullanımı ile ilgili araştırmalar**

İnternetin hayata olumlu katkıları günümüzde interneti vazgeçilmez hale getirmiştir. Ancak internetin aşırı ve ihtiyaç dışı kullanılması problemlı internet kullanımına yol açmaktadır. İnterneti kullanan kitlenin çoğu gençler olduğunu göz önünde bulundurulursa, internetin olumsuz etkilerine de daha çok onlar maruz kalmaktadır. Bu yüzden internetin olumsuz etkilerini tespit etmek için pek çok bir sıra araştırmalar yapılmıştır. Bu bölümde de problemlı internet kullanımının ergenler, gençlerin üzerinde etkileri ve farklı değişkenlerle arasında ilişkilerin sonuçlarına yer verilmiştir.

Üniversite öğrencileriyle gerçekleştirilen araştırmada, internet bağımlılığı düzeyi cinsiyet açısından bakıldığında erkeklerde kızlara oranda yüksek olduğu tespit edilmiştir. Araştırmaya katılan %16.4 öğrencinin internet bağımlılık düzeyleri yüksek ve orta bulunmuştur. Araştırmada öğrencilerin internet bağımlılığı birtakım değişkenleri açısından incelenmiş, cinsiyet, akademik başarı, derslere devam etme, kullanım süresi, internete bağlanılan mekan değişkenlerinde internet bağımlılığı farklılık göstermiş, ailenin gelir durumu değişkeninde ise farklılık göstermemiştir. Öğrencilerin günlük internet kullanım sürelerine bakıldığında, 1 saatten az internet kullananlar bağımlılık görünmezken, 1 saatten fazla kullananlarda görülmüştür. Araştırmanın diğer bir bulgusunda, yurttan kalan öğrencilerde daha fazla internet bağımlılığı olduğu görülmüştür.

Öğrencilerin interneti kullanım nedenlerin haber okumak, iletişim kurmak ve eğlenmek olarak belirtilmiştir (Akdağ ve ark., 2014).

Büyükfiliz (2016) 18-25 yaş arası gençlerle yaptığı çalışmada, gençlerin problemli internet kullanımı ile iletişim becerileri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Gençlerin problemli internet kullanım düzeylerine cinsiyet açısından bakıldığında, erkeklerin kızlara oranda problemli internet kullanımı daha fazla olduğu sonucuna varılmıştır. Araştırmanın diğer bulgularında, problemli internet kullanımının yaş, akademik başarı, kullanım nedenleri, kullanım süreleri gibi değişkenlerle arasındaki ilişki incelenmiş ve fark bulunduğu belirtilmiştir. Gençlerin interneti kullanım nedenlerine bakıldığında, oyun oynamak (%10.4), tanımadığı insanlarla sosyal ilişki kurmak (%2.0), eğlenmek (%44.6), tanımadığı insanlarla ilişki kurmak (%25.1) ve ödevleriyle ilgili bilgi toplamak (%17.9) olarak belirtilmiştir. Ödevle bilgi toplamak nedeni dışında, diğer nedenlerle interneti kullanan gençler yüksek düzeyde problemli internet kullanımına sahiptirlermiş. Araştırmanın başka bir bulgusuna göre, interneti kullanım süresi 16 saatin üzerinde olan gençlerde problemli internet kullanım düzeylerinin yüksek olduğu sonucuna varılmıştır. Son olarak, gençlerin iletişim beceri ve problemli internet kullanımı arasında ilişki bulunmuş, iletişim becerileri zayıflan gençlerde problemli internet kullanımı görülmüştür. Araştırmanın bu bulgusunu destekleyen başka bir araştırmada ergenlerin iletişim becerinin zayıf olması problemli internet kullanımına yol açtığı tespit edilmiştir. Aynı zamanda araştırmada erkeklerin kızlara oranda problemli internet kullanımının fazla olduğu sonucuna varılmıştır (Taçyıldız, 2010). Araştırmanın bulgusuna benzer başka bir araştırma bulgusuna göre ise, problemli internet kullanımı erkeklerde kızlara oranda daha fazla görülmüştür (Karaburç, 2017).

Smahel ve arkadaşları (2012) ergenlerle yaptığı araştırma sonucunda, ergenlerin internet bağımlılığı ile yaş ve cinsiyet arasında farklılık bulunamamıştır. Yalnız ergenlerin interneti kullanım süresi, iletişim tarzları ve gerçek hayatta arkadaş yaklaşımlarıyla internet bağımlılığı arasında ilişki bulunmuştur. Ergenlerin internet kullanım süresinin artması ve sanal ortamda arkadaşlık edinmeye yönelmesi internet bağımlılıklarını artırmıştır. Araştırmanın başka bir bulgusuna göre, ergenlerin internet bağımlılıkları ile benlik saygıları arasında negatif yönden ilişki bulunmuştur. Araştırmaya göre, özgüveni aşağı olan ergenler internet bağımlılığına daha yatkınlar.

Çubuk (2019) ergenlerle yaptığı araştırmada internet bağımlılığı yüksek olan ergenlerin akademik alanda düşüş yaşadıkları sonucuna varılmıştır. Cinsiyet açısından bakıldığında erkeklerin internet bağımlılığı %46.70 iken bu oranın kızlarda %41.81 olduğu belirtilmiştir. Araştırmanın diğer bulgularına göre, öğrencilerin internet kullanım süresi, kullanım nedenleri internet bağımlılığı ile ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Aynı zamanda interneti kullanım süresi fazla olan ergenlerde akademik alan düşüş yaşadıkları ortaya çıkmıştır.

Esen (2010) ergenlerle yaptığı çalışmada, aileden alınan sosyal destek ile internet bağımlılığı arasında düşük ve anlamlı, arkadaşlardan alınan sosyal destek ile internet bağımlılığı arasında anlamlı ilişki bulunmuştur. Ergenlerin %36.7'si interneti 2-5 saat, %27.6'sı 6-14 saat, %13.0'ı 15-21 saat, %16.7'si 22 üzerinde kullandığı sonucuna varılmıştır. Çalışmaya katılan ergenlerin sadece %6.0'ı interneti kullanmamıştır. Cinsiyet açısından incelendiğinde, erkeklerin internet kullanım süresi ve internet bağımlılığı kızlara oranda daha yüksek çıkmıştır. Araştırmanın diğer bulgusunda ergenlerin % 78.9'u internete evlerinde bağlandığı, Özcan ve Buzlu 2005'in çalışmasında ise öğrencilerin % 49.4'nün internete evde bağlandığı tespit edilmiştir.

Sargın (2013)'ün 300 üniversite öğrencisinden oluşan çalışma grubunda, öğrencilerin internet tutumları arasında farklılık olduğu belirtilmiştir. Cinsiyet açısından incelendiğinde ise erkeklerin internete karşı olumlu tutumları kızlara oranda daha fazla bulunmuştur. Öğrencilerin problemlili internet kullanımı ile internet tutumları arasında ilişkiye bakıldığında, alt boyutlardan sosyal destek ve dikkat dağıtma arasında ilişki bulunmazken, yalnızlık, depresyon ve azalmış dürtü kontrolü arasında pozitif bir yönde ilişki olduğu belirtilmiştir.

Kaltiala ve arkadaşları (2004) ergenlerle gerçekleştirdiği araştırmada, cinsiyet açısından ergenlerin problemlili internet kullanımı arasında çok farklılık göstermemiştir. Kızlarda problemlili internet kullanım oran %1,4 iken, erkeklerde bu oran %1,7 olduğu belirtilmiştir. Ergenlerin internet kullanım süresi ise, bağımlı bireylerde ortalama 2,7; bağımlı olmayan bireyler ise 1,3 bulunmuştur.

Zorbaz (2013) lise öğrencileriyle yaptığı araştırmada erkeklerin kızlara oranda problemlili internet kullanım düzeylerinin daha fazla ortaya çıkmıştır. Araştırmada lise öğrencilerinin sosyal kaygı ve problemlili internet kullanımı ile ilişkisi incelenmiş, sosyal kaygı

değişkenin alt boyutlarından “olumsuz değerlendirilme korkusu”, “genel durumlardan sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma” yüksek çıkmış öğrencilerde problemlili internet kullanımına sahip oldukları tespit edilmiştir. Yeni durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma boyutu ile problemlili internet kullanımı arasında ise ilişki bulunamamıştır. Araştırmanın diğeri bulgusunda, akran ilişkilerinin alt boyutlardan “bağımlılık”, “güven ve özdeşim” ile problemlili internet kullanımı arasında ilişki bulunmazken, “kendini açma”, “sadakat” arasında ilişki bulunmuştur.

Ceyhan (2010) üniversite öğrencileriyle yaptığı araştırmada, öğrencilerin internet kullanım nedenlerini incelemiştir. İnternet kullanım nedenlerinden “tanımadıkları kişilerle sosyal ilişki kurma” temel neden, “bilgi edinmek” ise en düşük neden olduğu sonucuna varılmıştır. Temel kullanım nedenlerinden olan “tanımadıkları kişilerle sosyal ilişki kurma” problemlili internet kullanımıyla arasında ilişki bulunmuştur. Ancak bilgi edinmekle problemlili internet kullanımı arasında ilişki bulunmamıştır. Cinsiyetle ilgili bulgulara bakıldığında, problemlili internet kullanımıyla ilişkisi bulunmamıştır. Araştırmanın diğeri bulgularında, öğrencilerin kimlik statüleriyle problemlili internet kullanımı arasındaki ilişki olduğu sonucuna varılmıştır. İnternette başarılı kimlik statüsüne sahip olan öğrencilerde problemlili internet kullanımının düşüğünü, kimlik arayışı statüsünde ise problemlili internet kullanımının arttığı belirtilmiştir. Kimlik statüleriyle ilgili yapılan başka bir araştırma sonucuna göre, kimlik statüleri ile problemlili internet kullanımı arasında ilişki bulunmuştur. Aynı zamanda hafta 10 saatin üzerinde internet kullanan öğrencilerde kimlik başarısı zayıf olduğu sonucuna varılmıştır (Huang, 2006). Başka bir araştırma bulgusuna göre, internet kullanım amacı oyun ve eğlence olan öğrencilerde internet bağımlılığı düzeylerinin yüksek olduğu görülmüştür (Eyyüpoğlu ve Özbay, 2018). Tuna (2015)’in araştırmasında internet bağımlılığı ile internet kullanım amacı arasında ilişkinin olduğu ortaya çıkmıştır. İnterneti ders/ödev için kullananların internet bağımlılık düzeyleri düşük, oyun ve sosyal medya için kullananların internet bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Chou (2001) ise Tayvan üniversite öğrencileriyle yaptığı araştırmada, öğrencilerin hafta içi internet kullanım süreleri 4-5 saat aralığı iken, hafta sonu 5-8 saat aralığı olduğu ancak bu sürenin her hafta değiştiği sonucuna varılmıştır. Öğrencilerin interneti kullanım nedenleri arasında sosyalleşmek, e-post göndermek, eğlenmek (müzik dinlemek, film izlemek), problemlilerden uzaklaşmak olduğu belirtilmiştir. Araştırmanın başka bir

bulgusunda öğrencilerin interneti kullanım süreleri ve kullanım nedenlerinin internet bağımlılığına yol açıp açmadığını belirlemektir. Kullanım süresi fazla olan ve sosyalleşmek için interneti kullanan öğrencilerde internet bağımlılığının yüksek olduğu görülmüştür. Başka bir araştırma bulgusunda, internete bağımlı olmayan bireylerin günlük kullanım süresi 5 saat iken, bağımlı bireylerde ise bu sekiz kat artmıştır (Young, 1996).

Derin ve Bilge (2016)'nın çalışmasında, ergenlerin interneti kullanım nedenleri, kullanım süreleri ve bağlandıkları yere göre internet bağımlılıklarının değiştiği sonucuna varılmıştır. Araştırmaya katılan ergenlerin 327'si interneti 0-2 saat aralığında, 80'ni 3-5 saat aralığında, 36'sı ise 6 üzerinde kullanmıştır. Araştırmanın bulgusunda, ergenlerin internete geçirdikleri süresinin artması diğer taraftan internet bağımlılık düzeylerinin artması sonucuna varılmıştır. Ergenlerin interneti kullanım nedenleri incelendiğinde, interneti oyun oynamak, sosyal medyaya girmek, e-post göndermek amacıyla kullananlarda, aynı zamanda internete telefonla erişim sağlayan ergenlerde internet bağımlılığının yüksek olduğu belirtilmiştir.

Hardie ve Tee (2007) genç ve yetişkinlerden oluşan çalışma grubunda, ortalama 21.84 saat interneti kullanan bireylerin bağımlı olmadığı, 68.88 saat interneti kullanan bireylerin bağımlı oldukları sonucuna varılmıştır. Araştırmada internet bağımlılığı cinsiyet açısından incelendiğinde fark bulunamamıştır. Araştırmanın diğer bulgularında, araştırmaya katılan bireylerin %8'de internet bağımlılığı görülmüştür. Aynı zamanda internet bağımlılığı görünen bireylerde sosyal kaygı ve yalnızlığın daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Turan (2015) çalışmasında öğrencilerin internet bağımlılık durumları sınıflandırılmıştır. Çalışma sonucunda öğrencilerin yalnız %1,8'lik kısmının bağımlı oldukları belirtilmiştir. Öğrencilerin hafta içi ve hafta sonu internet kullanım süreleri arasında farklılık görünmekte, aynı zamanda kullanım süresi fazla olan öğrencilerde internet bağımlılığı olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin interneti kullandıkları yaş ile internet bağımlılığı arasında ilişki incelendiğinde, erken yaşlardan internet kullanan öğrencilerde internet bağımlılığının daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Araştırmanın diğer bulgusunda, internette sadece boş zaman geçiren öğrencilerde internet bağımlılığı daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır.

Rodgers ve arkadaşları (2013) genç yetişkinlerle yaptığı araştırmasında problemli internet kullanımı olan bireylerde haftalık internet kullanım süresi ortalama 42,87; olmayan bireylerde ise ortalama 22,02 olduğu tespit edilmiştir. Araştırmanın diğer bulgusunda bireylerin problemli internet kullanımı ile beden imajından kaçınma ve yeme bozuklukları arasında anlamlı ilişki olduğu sonucuna varılmıştır. Cinsiyet açısından incelendiğinde ise kadınlarda problemli internet kullanım ile beden imajından kaçınma ve yeme bozuklukları arasında anlamlı ilişki bulunurken, erkeklerde sadece beden imajından kaçınma da bulunmamıştır.

Sevindik (2011)'in birinci ve ikinci sınıf üniversite öğrencisinden oluşan çalışma grubunda, öğrencilerin % 14.6'sında problemli internet kullanımı olduğu sonucuna varılmıştır. İnternet kullanım süresi fazla olan öğrencilerde göz, boyun ağrıları ve uykusuzluk sorunları görülmüştür. Sorunlarda cinsiyet açısından farklılık bulunamamıştır. Aynı zamanda internet kullanım süresi fazla olan öğrenciler problemli internet kullanımı tespit edilmiştir. Problemli internet kullanımı cinsiyet açısından incelendiğinde, erkeklerde kızlara oranda daha fazla olduğu sonucuna varılmıştır. Öğrencilerin internet kullanımı nedenlerine bakıldığında, % 87.8'i e post okumak, %63.4'ü gazete ve dergi okumak, %28.4'ü dijital oyun oynamak, %23.7'si kaynak araştırmak, %19.4'ü tartışma gruplarına katılmak, %18.9'u alışveriş yapmak, %18.5'i facebook, %11.9'u banka işlemleri yaptığı sonucuna varılmıştır. Kullanım nedenlerinin problemli internet kullanımıyla olan ilişkisinde bakıldığında, farklılık olduğu sonucuna varılmıştır. İnterneti e post okumak, dergi okumak, banka işlemleri gerçekleştirmek, dijital oyun oynamak, alışveriş yapmak, facebook'a gidermek, tartışma gruplarına katılmak için kullanan öğrencileri problemli internet kullanımı yüksek görülmüştür.

Yukardaki araştırma bulgularının sonuçlarına göre, bireylerin problemli internet kullanımı cinsiyet, yaş, interneti kullanım nedenleri, kullanım süresi açısından farklılık göstermektedir. İnternet bağımlılık düzeyi erkeklerde kadınlara oranda daha fazla görülmektedir. İnterneti ödev yapmak veya bilgi edinmek için kullanan bireylerde internet bağımlılığı düşük, eğlenmek ve sosyal medya kullanmak için kullanan bireylerde ise internet bağımlılık düzeyi yüksek olduğu ortaya çıkmıştır.

#### **2.9.4. Problemlı internet kullanımı ve psikolojik ihtiyalar ile ilgili arařtırmalar**

İnternetin hızlı gelişimi kendiyle beraber olumsuz sorunları da getirmektedir. Olumsuz sorunlardan biri de insanların eski kadar sosyalleşmemeye önem vermemesidir. İnternetin sunduğu imkanlar sayesinde insanlar artık sanal hayatta kendilerine arkadaşlar bulup, iletişim kurmaktadırlar. İnsanlar gerçek hayatta karşılayamadıkları sevgi, ait olma, ilişki, yeterlilik, güç, özgürlük vb. ihtiyaçlarını internet sayesinde karşılamaktadır. Bu durum da internetle geçirilen süreni artırmakta ve problemlı internet kullanımına yol açmaktadır. Aşağıda yer verilen arařtırmalarda da temel psikolojik ihtiyalarla problemlı internet kullanımı arasındaki ilişki incelenmiştir.

Çalışkan (2023) 18-29 yaş arası bireylerle yaptığı çalışmada temel psikolojik ihtiyalar, yaşamda anlam ve problemlı internet kullanımı değişkenleri incelenmiştir. Araştırma sonucunda bireylerin temel psikolojik ihtiyaları karşılandığı zaman, problemlı internet kullanımının azaldığı tespit edilmiştir. Aynı zamanda bireylerde yaşamda anlam artıkcı problemlı internet kullanımı azalmıştır. Üç değişken cinsiyet açısından incelendiğı zaman erkeklerde kızlara oranda problemlı internet kullanımı daha fazla iken, kızlarında yaşamda doyum ve temel psikolojik ihtiyaları düzeyleri erkeklere göre daha yüksek olduğu belirtilmiştir. Karacabur (2017) yaptığı arařtırmada, problemlı internet kullanımı ile temel psikolojik ihtiyalar arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu bulunmuştur.

Bayraktutan (2005)'in 15-18 yaş arası ergenlerden oluşan çalışma grubunda, ergenler gerçek hayatta karşılayamadıkları sosyal ihtiyaları internet yolu ile karşıladıkları tespit edilmiştir. Ergenlerin internet kullanım nedenlerine bakıldığında, akran ilişkilerinin zayıf olması, çevresinden arkadaşının olmaması, aile ilişkilerinin kötü olması sonucuna varılmıştır. Araştırmanın bulgusunda, aile ilişkileri kötü olan ergenlerin %81'i internetin çok önemli olduğunu söylemiştir. Başka bir araştırma sonucuna göre de, aileden alınan sosyal destek artıkcı, ergenlerin internet bağımlılığı azalmıştır. Aynı araştırmanın başka bulgusunda ise ergenlerin yalnızlık düzeyleri artıkcı, internet bağımlılıklarının da arttığı görülmüştür (Esen, 2010). Evinde internet bağlantısı olmayan ergenler kendilerini yalnız hissetmekte ve cinsiyet açısından da bu durum farklılık göstermiştir. Araştırmanın sonucunda, internet kullanımının ergenlerin yalnızlık düzeyini azalttığı tespit edilmiştir (Yücel, 2009). Batıgün ve Kılı (2011) ve Eroğlu (2014)'ün yaptığı araştırma sonucuna

göre ise, internet bağımlılığı ile yalnızlık arasında pozitif bir ilişki bulunmuştur. Araştırmaya göre, bireylerin internet bağımlılığı artıkça, yalnızlık düzeyleri de artmaktadır. Bireyler yalnızlığı sanal dünya ile ortadan kaldırmakta, bir süre sonra ise sanal dünya bireyleri etkisi altına almaktadır. Bu düşünce araştırmaların bulguları ile tutarlıdır. Partala (2011) yaptığı araştırma sonucuna göre, bireyler ilişki ihtiyaçlarını gerçek hayattan çok sanal dünya da karşılamaktadırlar.

Pelling ve White (2009)'un üniversite öğrencileri ile yaptığı araştırmada, öğrenciler gerçek hayatta karşılayamadıkları kimlik ve ait olma ihtiyaçlarını web sitelere girmekle karşılamaktadırlar. Araştırmada da kimlik ve ait olma ile öğrencilerin web site kullanımları incelenmiştir. Sonuç olarak, aşırı kullanımda öğrencilerde web site bağımlılığı tespit edilmiştir.

Dursun (2022) ortaöğretime devam eden ergenlerden oluşan çalışma grubunda, ergenlerin problemlili internet kullanımı ile psikolojik ihtiyaçları incelenmiştir. Araştırmanın bulgusuna göre, gerçek yaşamda sevgi/ait olma, özgürlük, eğlence ve güç ihtiyacı karşılanmayan ergenler interneti kendilerine bir araç olarak görmektedirler. Ergenlerin psikolojik ihtiyaçları karşılanmadığı zaman ise yoğun internet kullanımı sonucunda problemlili internet kullanımının yüksek olduğu ortaya çıkmıştır.

Tuna (2015) ortaokul öğrencileriyle yaptığı araştırma sonucuna göre, öğrencilerin anne ve babaya bağlanma düzeylerinin yüksek, internet bağımlılıklarının düşük olduğu tespit edilmiştir. Araştırmada öğrencilerin yaşamlarının ilk yıllarında anne, babayla olan ilişkisi ve sonraki yıllarında oluşturduğu ilişki incelenmiş, ilişkinin internet bağımlılığına olan etkisi ortaya konulmuştur.

Sever (2021) ergenlerle yaptığı araştırmada, temel psikolojik ihtiyaçlar ile ergenlerin internet bağımlılıkları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma sonucunda, ait olma ve güç ihtiyacı karşılanmadığı zaman internet bağımlılığının arttığı tespit edilmiştir. Araştırmada özgürlük ihtiyacı karşılandıkça ergenlerin internet bağımlılıklarının azaldığı görülmüştür. Eğlence ihtiyacı ile internet bağımlılığı arasında ise ilişki bulunamamıştır. Araştırmanın sonucuna benzer başka bir araştırma bulgusuna göre, özgürlük ihtiyacı ile internet bağımlılığı arasında negatif ilişki olduğu tespit edilmiş, bireylerin özgürlük ihtiyaçları karşılandıkça internet bağımlılık düzeylerinin düştüğü ortaya çıkmıştır. Aynı

araştırmanın diğer bulgusunda ise internet bağımlılığı yüksek olan ergenlerde sosyal kaygısında yüksek olduğu belirtilmiştir (Canoğulları ve Güçray, 2017).

Okur (2019)'ın 1318 lise öğrencisinden oluşan çalışma grubunda, temel psikolojik ihtiyaçlar ile problemli internet kullanım arasındaki ilişkide yaşam doyumunun rolü incelenmiştir. Ayrıca araştırmada üç değişken arasındaki ikili ilişkilere de bakılmıştır. Araştırma bulgusuna göre, temel psikolojik ihtiyaçlar artıkça yaşam doyumunda arttığı ortaya çıkmıştır. Temel psikolojik ihtiyaçlar ve problemli internet kullanımı arasında ise negatif yönde ilişki olduğu tespit edilmiştir. Sonuç olarak öğrencilerin temel psikolojik ihtiyaçları karşılanmadıkça problemli internet kullanımı düzeylerinde artış görülmektedir.

Taçıyıldız (2010) lise öğrencileriyle yaptığı araştırma sonucuna göre, sosyal destek ve iletişim becerileri internet bağımlılığının önemli yordayıcısı olduğu ortaya çıkmıştır. İnternet bağımlısı olan öğrencilerde aile ve arkadaşlık ilişkilerinin ve sosyal desteğin zayıf olduğu görülmektedir. Öğrenciler gerçek hayatta kurulması gereken iletişimi ve sorunların çözümü olarak interneti görmektedir. Bu nedenle, öğrenciler internet sayesinde sosyal desteği kazanmaktadır. Bir süre sonra bu durum internet bağımlılığına da yol açmaktadır.

Eyyüpoğlu ve Özbay (2018) üniversite öğrencileriyle yapmış olduğu araştırma sonucunda, psikolojik ihtiyaçlar ile internet kullanımı arasında farklılık olduğu ortaya çıkmıştır. İnterneti ders veya ödev hazırlama amaçlı kullanan öğrencilerde psikolojik ihtiyaçlar düzeyinin yüksek olduğu görülmüştür. Araştırmanın başka bir bulgusuna göre ise, öğrencilerin internet bağımlılık düzeyleri ile psikolojik ihtiyaçları arasında negatif yönlü ilişki bulunmuştur. Öğrencilerin internet bağımlılık düzeyleri artıkça psikolojik ihtiyaçları azalmakta, internet bağımlılık düzeyleri azaldıkça ise psikolojik ihtiyaçlar düzeyi artmaktadır.

Yapılan araştırmaların sonuçlarına bakıldığında, psikolojik ihtiyaçlar ile problemli internet kullanımı arasında negatif ilişki bulunmuştur. Araştırmaların bir kısmında, psikolojik ihtiyaçlar karşılandığı zaman problemli internet kullanım düzeyinin düşük olduğu, bir kısmında ise psikolojik ihtiyaçlar karşılanmadığı zaman problemli internet kullanım düzeyinin yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Cinsiyet açısından ise, kızların erkeklere oranda psikolojik ihtiyaçlar düzeyi daha yüksektir. Bunun yanı sıra bireylerin

internet kullanım nedenleri de problemleri internet kullanım düzeylerini etkilemektedir. Gerçek hayatta psikolojik ihtiyaçları karşılanmayan bireyleri interneti yeni arkadaşlıklar edinmek veya sosyal çevre kurmak için kullanmaktadırlar. Yoğun kullanım sonucunda bireylerin problemleri internet kullanım düzeyleri artmaktadır.



## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmanın modeli, çalışma grubu, hem nicel hem de nitel veri toplama araçları, verilerin toplanması ve verilerin analizine ilişkin bilgilere yer verilmektedir.

#### 3.1. Araştırma Modeli

Bu çalışmada ergenlerin problemleri internet kullanımını, psikolojik ihtiyaçlarını ve internette ne türlü kimlik deneyimlerini yaptığını incelemek amacıyla hem nicel hem de nitel yöntemin eşzamanlı kullanıldığı karma yöntem kullanılmıştır. Araştırmalarda karma yöntemin kullanılması araştırma problemlerini daha iyi anlaşılmasına sağlar (Creswell, 2006'dan akt. Baki ve Gökçek, 2012). İki yöntemin bir arada kullanılması probleme farklı bakış açılarından bakma imkanı yaratmaktadır.

#### 3.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın nicel çalışma grubu, 2023-2024 yılında Eskişehir ilinde Anadolu üniversitesi örgün fakültelerinin birinci sınıfında öğrenim gören ve Yabancı Diller Yüksekokulunda hazırlık sınıfına devam eden toplam 656 öğrenciden oluşmaktadır. Bu öğrencilerin ise 639'sı (%97,40) fakültelerin birinci sınıfına ve 17'si (%2,60) Yabancı Diller Yüksekokulunda hazırlık programına devam etmektedirler. Anadolu Üniversitesinde toplam dokuz fakülte (eczacılık, edebiyat, eğitim, güzel sanatlar, hukuk, iktisadi ve idari bilimler, iletişim bilimler, sağlık bilimler, turizm) bulunmakta olup, bu fakültelerin birinci sınıflarına ise 17147 öğrenci kayıtlı bulunmaktadır. Böylece, çalışma grubu, çalışma evreninin %3,82'sini oluşturmaktadır. Çalışma grubunu oluşturan 656 öğrencinin fakültelere ve devam ettikleri programa göre dağılımı ise Tablo 1.1'deki gibidir.

Tablo 1.1.'de görüldüğü gibi 9 fakültenin 16 bölümünden birinci sınıf ve Yabancı diller Yüksekokulunda hazırlık öğrenimi gören toplam 656 öğrenciden veri toplanmıştır. Cinsiyet açısından çalışma grubundaki öğrencilerin 484'ü (%73.8) kadın, 172'i (%26.2) erkektir. Öğrencilerin yaşa göre dağılımı incelendiğinde 192 öğrenci 18 (%29.3), 238 öğrenci 19 (%36.3), 171 öğrenci 20 (%26.1), 55 öğrenci 21 (% 8.4) yaşındadır. Öğrencilerin yaş ortalaması ise 19.13'dür.

**Tablo 3.1.**

*Çalışma grubunda yer alan öğrencilerin (n=656) devam ettikleri programa göre dağılımları*

| <b>Fakülte</b>                       | <b>Program</b>                      | <b>n</b> | <b>%</b> |
|--------------------------------------|-------------------------------------|----------|----------|
| Sağlık Bilimleri Fakültesi           | Sosyal hizmetler                    | 33       | 5,0      |
|                                      | Dil ve Konuşma Terapisi             | 55       | 8,4      |
| Hukuk Fakültesi                      | Hukuk                               | 65       | 9,9      |
| Eczacılık Fakültesi                  | Eczacılık                           | 47       | 7,2      |
| İletişim Bilimleri Fakültesi         | Sinema ve Televizyon                | 28       | 4,3      |
|                                      | İletişim Tasarımı ve Yönetimi       | 17       | 2,6      |
| İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi | Siyaset bilimi ve kamu yönetimi     | 23       | 3,5      |
| Turizm Fakültesi                     | Turizm İşletmeciliği                | 37       | 5,6      |
| Edebiyat Fakültesi                   | Psikoloji                           | 50       | 7,6      |
|                                      | Tarih                               | 11       | 1,7      |
| Güzel Sanatlar Fakültesi             | Seramik                             | 26       | 4,0      |
|                                      | Çizgi Film ve Animasyon             | 21       | 3,2      |
| Eğitim Fakültesi                     | Sınıf Öğretmenliği                  | 55       | 8,4      |
|                                      | Resim-İş Öğretmenliği               | 25       | 3,8      |
|                                      | İngilizce Öğretmenliği              | 54       | 8,2      |
|                                      | Matematik Öğretmenliği              | 46       | 7,0      |
|                                      | Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık | 46       | 7,0      |
| Yabancı Diller Yüksekokulu           | Hazırlık                            | 17       | 2,6      |
| <b>TOPLAM</b>                        |                                     | 656      | 100      |

Araştırmanın nitel çalışma grubu ise, 2023-2024 yılında Eskişehir ilinde Anadolu üniversitesinde birinci sınıfta öğrenim gören 14 ve hazırlık okumakta olan 1 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmanın nitel çalışma grubunda eğitim fakültesi psikolojik danışmanlık ve rehberlik programından 2 öğrenci, ingilizce öğretmenliği programından 2 öğrenci, sınıf öğretmenliği programından 2 öğrenci, resim-iş öğretmenliği programından 1 öğrenci, hukuk fakültesi hukuk programından 1 öğrenci, turizm fakültesi turizm işletmeciliği programından 2 öğrenci, eczacılık fakültesi eczacılık programından 1 öğrenci, edebiyat fakültesi psikoloji programından 2 öğrenci, güzel sanatlar fakültesi çizgi film ve animasyon programından 1 öğrenci, yabancı diller yüksekokulundan 1 öğrenci yer almaktadır. Cinsiyet açısından incelediğimizde araştırmaya katılan öğrencilerin yedisi (% 46,6) erkek, sekizi (%53,4) kızdır. Öğrencilerin yaşa göre dağılımı

incelendiğinde ise, yedi öğrenci 18 yaş, dört öğrenci 19 yaş, iki öğrenci 20 yaş, iki öğrenci 21 yaş yaşındadır.

### **3.3. Veri Toplama Araçları**

Bu bölüm iki ana bölümden oluşmaktadır: nicel veri toplama araçları ve nitel veri toplama araçları bölümü. Nicel veri toplama araçları bölümünde (problemlili internet kullanım ölçeği, psikolojik ihtiyaçlar ölçeği, kimlik denemeleri anketi, kişisel bilgi anketi) betimlenmektedir. Nitel veri toplama araçları bölümünde ise, (yarı yapılandırılmış görüşme formu) açıklamaları yer almaktadır.

#### **3.3.1. Nicel veri toplama araçları**

Araştırmada ergenlerin/gençlerin problemlili internet kullanım düzeylerini belirlemek amacıyla “Problemlili İnternet Kullanım Ölçeği”, psikolojik ihtiyaçlar düzeyini belirlemek amacıyla “Psikolojik İhtiyaçlar Ölçeği”, sosyal medyada ne türlü kimlik denemelerini yaptıklarını belirlemek için kimlik denemelerine ait anket kullanılmıştır. Aynı zamanda araştırmaya katılanlar hakkındaki demografik bilgileri ve ergenlerin/gençlerin internet kullanım davranışlarını belirlemek amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanan anket kullanılmıştır. Veri toplama araçları hakkında bilgiler aşağıda kısaca belirtilmiştir.

##### **3.3.1.1. Problemlili internet kullanım ölçeği**

Ölçme aracı Ceyhan, Ceyhan ve Gürcan (2007) tarafından geliştirilmiştir. Üniversite öğrencilerinin problemlili internet kullanımını belirlemek için Ceyhan ve arkadaşları tarafından 33 maddelik ölçek geliştirilmiştir. Ölçek üç faktörden oluşmaktadır: internetin olumsuz sonuçları, sosyal fayda/sosyal rahatlık, aşırı kullanım. Ölçek 5’li likert tipi derecelendirme ile yanıtlanmaktadır: “Hiç uygun değil”, “Nadiren uygun”, “Biraz uygun”, “Oldukça uygun” ve “Tamamen uygun”. İnternet bağımlılığı teşhisi koymak için bir ölçek değildir, bireylerin problemlili internet kullanım düzeylerini belirlemek içindir. Ölçekten en düşük 33, en yüksek 165 puan alınabilmektedir. Ölçekten alınabilecek yüksek puan bireyin sağlıklı şekilde internet kullanımının olduğuna işaret olarak değerlendirilmiştir.

Ölçeğin geçerlilik ve güvenirlik çalışması 2005-2006 öğretim yılında Anadolu Üniversitesinde öğrenim gören 1658 öğrenci üzerinde yapılmıştır. Ölçeğin güvenirlik

çalışmalarında iç tutarlılık katsayısı ( $\alpha$ ) 0.94 olarak bulunmuştur. Birinci faktörün (internetin olumsuz sonuçları) iç tutarlık kat sayısı 0.94, ikinci faktörün (sosyal fayda/rahatlık) iç tutarlık kat sayısı 0.85 ve üçüncü faktörün (aşırı kullanım) iç tutarlık kat sayısı 0.75 olarak bulunmuştur. Madde toplam puan güvenirliği katsayıları 0.31 ile 0.70 arasında ( $p<.001$ ) değiştiği bulunmuştur. Ölçeğin madde toplam güvenirliği kat sayıları 0.25 ile 0.75 arasında değişiklik göstermektedir. İç tutarlılık güvenirlik katsayıları sırasıyla .94, .89, .81 olarak tespit edilmiştir. Ölçeğin geneli içinde .96 olarak belirlenmiştir (Ceyhan ve ark., 2007, s. 404-406). Bu araştırmada ise internetin olumsuz sonuçları alt boyutunu iç tutarlık katsayısı .93, sosyal fayda/rahatlık alt boyutunun iç tutarlık katsayısı .86, aşırı kullanım alt boyutunun iç tutarlık katsayısı .74 olarak bulunmuştur. Toplam puan iç tutarlık katsayısı ise .94'tür. Ölçeğe ait seçilmiş maddeler EK-1'de yer almaktadır.

### **3.3.1.2. Psikolojik ihtiyaçlar ölçeği**

Ölçek, beliren yetişkinlik dönemindeki bireylerin temel psikolojik ihtiyaçlarının doyumunu belirlemek için Eşici (2021) tarafından geliştirilmiştir. Bu ölçme aracı Glasserin seçim teorisine dayalı olarak geliştirilmiştir. Ölçek beşli likert tipi derecelendirme ile yanıtlanmaktadır: “hiç bir zaman”, “nadiren”, “arasıra”, “genellikle”, “her zaman”. Öleşten alınabilecek en az 25, en çok 125 puandır. Puan yükseldikçe bireylerin psikolojik ihtiyaçlarının karşılandığı anlamına gelmektedir.

59 maddeden oluşan öleşle 33 öğrenci üzerinde pilot çalışmalar yapılmıştır. Tekrar test çalışması ile iki hafta arayla 47 kişiye uygulama yapılmıştır. Açımlayıcı faktör analizi sonucunda yapıya uymayan maddeler çıkarılmış, öleşin toplam varsayın %48.21'ini açıkladığı, 25 maddeden oluşan dört alt boyutlu (sevgi ve ait olma, özgürlük, güç, eğlence) bir yapıya sahip olduğu ve görülmüştür. Yapının doğruluğu için doğrulayıcı faktör analizi uygulanmıştır. Elde edilen sonuca göre, öleşin faktör yapısı hem kuramsal hem de istatistiksel olarak doğrulanmıştır. Yapılan doğrulayıcı faktor analizi sonucunda, uyum indeksleri incelendiğinde RMSEA=.05, RMR=.04, CFI=.91, GFI=.90 bulunmuştur. Boyutların iç tutarlık kat sayıları .66 ile .87 aralığında, testin tekrarlanmasına ilişkin kararlılık kat sayıları ise, .66 ile .91 aralığında değişmektedir. Birinci boyutun (sevgi ve ait olma) iç tutarlık kat sayısı .91, ikinci boyutun (özgürlük) iç tutarlık kat sayısı .66, üçüncü boyutun (güç) iç tutarlık kat sayısı .82, dördüncü boyutun

(eğlence) iç tutarlık kat sayısı .70 olarak bulunmuştur (Eşici, 2021, s 449). Bu araştırmada ise sevgi ve ait olma boyutu iç tutarlık katsayısı .92, özgürlük alt boyutu iç tutarlık katsayısı .71, güç alt boyutu iç tutarlık katsayısı .76, eğlence alt boyutu iç tutarlık katsayısı .81 olarak bulunmuştur. Ölçeğe ait seçilmiş maddeler EK-2’de yer almaktadır.

#### **3.3.1.3. Kimlik denemeleri anketi**

Kimlik denemeleri anketi, Ceyhan (2014)’ın araştırmasında kullanmış olduğu “İnternette Kimlik Denemeleri Anket”inden uyarlanmıştır. Ankette, “*ortaokul ve lise yıllarında sosyal medyada iletişim kurarken bazı özelliklerinizi değiştirerek başka birisi gibi ne sıklıkla davrandınız?*”? “*Şu an da (üniversitenin başlangıcında) sosyal medyada iletişim kurarken bazı özelliklerinizi değiştirerek başka birisi gibi ne sıklıkla davranıyorsunuz?*”, “*Ortaokul-lise yılları ile şu an da (üniversitenin başlangıcında) sosyal medyada iletişim kurarken kendinizi değiştirerek başka birisi gibi ne sıklıkla davrandınız/davranıyorsunuz?*” [yaşça daha büyük biri gibi, daha sert biri gibi, daha güzel/yakışıklı biri gibi, karşı cinsten biri gibi, daha çekici biri gibi, daha zeki biri gibi, daha az utangaç biri gibi, hayal ettiğim biri gibi, gerçek yaşamdan bilinen biri (anne, baba, arkadaş, kardeş v.b) gibi, daha eğlenceli biri gibi, daha mutsuz biri gibi?] “*Ortaokul-lise yılları ile şu an da (üniversitenin başlangıcında) sosyal medyada iletişim kurarken kendiniz değiştirerek başka birisi gibi davranmanızın temel nedeni nelerdir?*” [daha kolay konuşabilmek için, yeni arkadaşlıklar kurabilmek için, başkalarının bana nasıl tepki vereceğini anlamak için, başka biri gibi olmayı denemek için, görünüşümü istediğim hale getirebildiğim için, hayal ettiğim kimliğimin nasıl olduğu görebilmek için, atılgan birey olmak için, yorum yazmak için (paylaşılan video ve resimlerin altına), her hangi bir bilgiye ulaşmak için, görmesini istemediğim kişiye bakmak için (eski sevgili ve arkadaş), gerçek hayatta ifade edemediklerini ifade edebilmek için] soruları yer almıştır. Kimlik denemeleri anketi EK-3’de yer almaktadır.

#### **3.3.1.4. Kişisel bilgi ve internet kullanım davranışları anketi**

“Kişisel bilgi anketi” araştırmacı tarafından katılımcıların demografik bilgilerini ve internet kullanım davranışlarını öğrenmek için hazırlanmıştır. Ankette ilk olarak kişisel sorular (cinsiyet, yaş, devam ettiğiniz program) ve “ortaokul-lise yıllarındaki başarınızı nasıl algılıyorsunuz?”, “interneti en çok hangi amaçla kullanıyorsunuz?”, “internetin en çok hangi uygulamalarını kullanıyorsunuz?” hakkında sorular yer almaktadır. “İnternetin

en çok hangi uygulamalarını kullanıyorsunuz”? sorusuna verilen cevaplara dayalı olarak iki bölüm yer almaktadır. Bunlar sosyal medya ve dijital oyun kullanımı bölümleridir. Bu bölümlerde ise sosyal medyaya ve dijital oyun kullanımına ait kapalı ve açık uçlu sorular yer almaktadır. Anketin bir örneği EK-4’de yer almaktadır.

### **3.3.2. Nitel veri toplama araçları**

Araştırmada nitel verileri toplamak için araştırmacı tarafından aşağıdaki yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanarak kullanılmıştır.

#### **3.3.2.1. Yarı yapılandırılmış görüşme formu**

Araştırmacı tarafından hazırlanan, görüşmeye gönüllü katılım sağlamayı kabul eden üniversite öğrencilerinin internette kimlik denemeleri, problemlili internet kullanım düzeyleri ve psikolojik ihtiyaçları hakkında daha detaylı bilgiler elde etmek için görüşmeler yapılmış, bu görüşmelerde araştırmacı tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır.

Görüşme formunda 15 soru yer almaktadır. İlk iki soru da kişisel bilgilere (katılımcının ismini vermeden kendini tanıtmayı ve ortaokul-lise, aynı zamanda şuan ki akademik başarısını nasıl algıladığına ait sorular) ait sorular yer almaktadır. Daha sonra öğrencilerin “İnternetin en çok hangi uygulamalarını kullanıyorsunuz”? sorusuna verdiği cevaplara göre sosyal medya ve dijital oyun hakkında sorular yer almıştır. Sosyal medya cevabını veren öğrenciler için (sosyal medya platformlarından hangilerini kullanıyorsunuz?, en çok kullandığınız sosyal medya platformunu hangi amaçla kullanıyorsunuz?, kullandığınız sosyal medya platformu hangi özelliği ile sizi o platformu kullanırmayı özendirir?, sosyal medya sizin hayatınıza ne gibi yenilikler katıyor? vb.) soruları, dijital oyun cevabını veren öğrenciler için ise (dijital oyun türlerinden hangilerini kullanıyorsunuz?, en çok kullandığınız dijital oyun türünü hangi amaçla kullanıyorsunuz?, kullandığınız dijital oyun türü hangi özelliği ile sizi o platformu kullanırmayı özendirir?, dijital oyun sizin hayatınıza ne gibi yenilikler katıyor? vb.) sorular yer almaktadır. Aynı zamanda görüşme formunda araştırmanın amacı, görüşmenin nasıl olacağı, toplanan bilgilerin gizliliğine dair açıklamalar yer almaktadır. Yarı yapılandırılmış görüşme formunun bir örneği EK-5’de yer almaktadır.

### **3.4. Verilerin Toplanması ve Analizi**

Bu bölümde, hem nicel hem de nitel verilerin toplanması ve analizi aşamasında hangi programın ve hangi tekniğin kullanıldığı yer almıştır.

#### **3.4.1. Nicel verilerin toplanması ve analizi**

Araştırmada ilk olarak 4 Aralık 2023 tarihli ve 647828 protokol no ile Anadolu Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Kararı alınmıştır. Bunu takiben ölçme araçlarının uygulanması için Anadolu Üniversite Rektörlüğünden gerekli uygulama izinleri alınmıştır (EK-8). Sonraki aşamada araştırmada kullanılacak veri toplama araçları kitapçık haline getirilerek gönüllü olan birinci sınıf öğrencilerine araştırmacı tarafından uygulanmıştır.

Uygulama öncesinde öğrencilere araştırmanın amacı, onlardan toplanılan bilgilerin gizli kalacağına dair açıklamalar yapılmıştır. Uygulama, 2023-2024 öğretim yılı aralık 2023-mart 2024 aylarında gerçekleştirilmiştir. Uygulamaya Anadolu Üniversitesi'nin dokuz fakültesinin 1.sınıfında örgün öğrenim gören ve yabancı diller yüksek okulu hazırlık programına devam eden toplam 797 öğrenci gönüllü olarak katılmıştır. Uygulamada kullanılan ölçme araçlarına ilişkin kitapçık öğrenciler tarafından 25-30 dakika arasında yanıtlandığı görülmüştür. Uygulama yapılan öğrencilerin kitapçıkları öncelikle gözden geçirilmiş, 118 öğrencinin ölçme araçlarını eksik tamamladığı ve 23 öğrencinin ise 21 yaştan büyük olduğu görülmüştür. Böylece bu 141 öğrencinin araştırma grubu dışında kalması ve analizlere dahil edilmemesine karar verilmiştir. Sonuçta, 656 öğrencinin verileri ile analizler yapılmıştır. Verilerin analizi; paket istatistik programı ile betimsel istatistikler ve doğrusal çoklu aşamalı regresyon analizi kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Aynı zamanda sosyal medya ve dijital oyunla ilgili görüşlerine ait açık uçlu sorular nitel olarak içerik analizi yoluyla çözümlenmiştir.

#### **3.4.2. Nitel verilerin toplanması ve analizi**

Nicel verileri toplamak için düzenlenen kitapçıkta katılımcılara araştırmanın devamında yapılacak görüşmeye katılım durumlarına ilişkin bilgi vermeleri de istenmiştir. Bu kitapçıkta gönüllü katılım için cep numarasını veya e-mailini yazan 34 öğrenci ile iletişime geçilmiştir. 34 öğrenciden görüşme için 15'i yanıt vermiştir. Sonuçta, 2023-

2024 öğretim yılında, aralık 2023-mart 2024 ayları içerisinde araştırmacı tarafından 15 öğrenciyle bireysel yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşme sorularına başlamadan önce, araştırmacı görüşmenin nasıl olacağı ve onlardan toplanılan bilgilerin gizli kalacağına dair açıklamalar yapılmıştır ve öğrencilerin gönüllü katılımına dair onamlarını alınmıştır. Görüşmeye ait gönüllü katılım formu EK-6'da yer almaktadır.

Görüşmelerde öğrencilerin verdiği cevaplar daha detaylı incelenip, analiz edilmesi için öğrencilerin izniyle ses kaydı alınmıştır. Görüşmeye katılan öğrenciler K1, K2, K3..... şeklinde kodlanmıştır. Görüşmeye katılan öğrencilerin katıldığı görüşme tarihleri ve görüşme süresine ilişkin bilgiler Tablo 1.2. 'de verilmiştir.

**Tablo 3.2.**

*Araştırma kapsamında yarı yapılandırılmış görüşme gerçekleştirilen öğrenciler ile görüşme tarihleri ve süreleri*

| Görüşmeci | Zaman          | Süre      |
|-----------|----------------|-----------|
| K1        | 29 Aralık 2023 | 26 dakika |
| K2        | 29 Aralık 2023 | 38 dakika |
| K3        | 27 Şubat 2024  | 28 dakika |
| K4        | 27 Şubat 2024  | 25 dakika |
| K5        | 28 Şubat 2024  | 32 dakika |
| K6        | 13 Mart 2024   | 19 dakika |
| K7        | 15 Mart 2024   | 24 dakika |
| K8        | 15 Mart 2024   | 15 dakika |
| K9        | 15 Mart 2024   | 24 dakika |
| K10       | 15 Mart 2024   | 31 dakika |
| K11       | 16 Mart 2024   | 14 dakika |
| K12       | 20 Mart 2024   | 23 dakika |
| K13       | 20 Mart 2024   | 18 dakika |
| K14       | 22 Mart 2024   | 17 dakika |
| K15       | 22 Mart 2024   | 13 dakika |

Tablo 1.2.'de görüldüğü gibi 15 öğrenci ile yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşme sürelerinin ise 13 dakika ile 38 dakika aralığında değiştiği görülmektedir. Görüşmelerden elde edilen nitel verilerin analizi içerik analizi yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir. İçerik analizinde verilerin analizi için dört aşama

bulunmaktadır: verilerinin işlenmesi, verilerin kodlanması, temaların bulunması, kodların ve temaların düzenlenmesi, bulguların tanımlanması ve yorumlanması (Metin ve Ünal, 2022). İlk olarak, görüşmelerden alınan ses kayıtları yazıya aktarılmış ve öğrencilerin verdikleri cevapları metin haline getirilmiştir. İkinci olarak ise, metin haline getirilen yanıtlar detaylı şekilde okunarak kodlamalar yapılmıştır. Kodlama işleminden sonra, ortak kodlar bir araya getirilerek temalar oluşturulmuştur. Ayrıca, veri kitapçığında yer alan yazılı olarak yanıtlanan açık uçlu sorular da dahil edilerek içerik analizi yoluyla çözümlenmiştir. Yapılan içerik analizi ve kodlamalar ise bağımsız bir kişi tarafından gözden geçirilmiştir.



## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### BULGULAR

Bu bölümde ilk olarak (4.1) *internette genel olarak kullanılan uygulamalar*, (4.2) *sosyal medya* (genel olarak sosyal medya kullanım davranışları, sosyal medyada kimlik denemeleri, sosyal medya ve kullanımına yönelik görüşler) ve (4.3) *dijital oyun* (genel olarak dijital oyun kullanım davranışları, internette en çok kullanılan dijital oyun kullanım davranışları, dijital oyunlarda kimlik denemeleri ve karakter oluşturma davranışları, dijital oyun ve kullanımı hakkında görüşler) kullanımı bireylerin cinsiyetleri de dikkate alınarak verilmektedir. Sonrasında, (4.4) *bireylerin cinsiyetleri dikkate alınarak sosyal medya ve dijital oyun kullanım davranışları açısından psikolojik ihtiyaçların* (sevgi, özgürlük, güç ve eğlence ihtiyaçları) *problemlili internet kullanım düzeylerini nasıl yordadığı* verilmektedir.

#### 4.1. İnternette Genel Olarak Kullanılan Uygulamalara Yönelik Nicel Bulgular

Araştırmada, öğrencilerin internette genel olarak kullandıkları uygulamaları belirlemek istenmiştir. Bu amaçla öncelikle ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin en çok hangi amaçla interneti kullandıkları ve genel olarak hangi tür uygulamaları (sosyal medya ve/veya dijital oyun) kullandıkları incelenmiştir. Bunlara ilişkin elde edilen bulgular aşağıdadır.

##### 4.1.1. İnternetin en çok hangi amaçla kullanıldığına ilişkin bulgular

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin interneti en çok hangi amaçla kullandıklarının belirlenmesi amaçlanmış ve bireylere “*interneti en çok hangi amaçla kullanıyorsunuz?*” sorusu yöneltilmiştir. Bu kapsamda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.1.’de verilmiştir.

Tablo 4.1.’de görüldüğü gibi katılımcılar interneti en çok arkadaşlarıyla konuşmak (%34,50) amacıyla kullanmaktadır. Daha sonra ise, film izlemek (%17,10), müzik dinlemek (%12,00), bilgi edinmek (%9,60) amacıyla internet kullandıkları tespit edilmiştir. Katılımcıların en az online randevu almak (%1,40) amacıyla interneti kullandıkları görülmektedir. Cinsiyet açısından internetin en çok hangi amaçla

kullanıldığı incelendiğinde, hem kadınların hem erkeklerin interneti en çok arkadaşları ile konuşmak için kullandıkları görülmektedir.

**Tablo 4.1.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin en çok hangi amaçla interneti kullandıklarına ilişkin bulgular*

| Kullanım amacı*                    | Kadın      |              | Erkek      |              | Toplam     |              |
|------------------------------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|--------------|
|                                    | n          | %            | n          | %            | n          | %            |
| Arkadaşlarımla konuşmak            | 173        | 26,40        | 55         | 8,40         | 228        | 34,80        |
| Film izlemek                       | 81         | 12,30        | 31         | 4,70         | 112        | 17,10        |
| Müzik dinlemek                     | 64         | 9,80         | 15         | 2,30         | 79         | 12,00        |
| Bilgi edinmek                      | 42         | 6,40         | 21         | 3,20         | 63         | 9,60         |
| Alışveriş yapmak                   | 57         | 8,70         | 5          | 0,80         | 62         | 9,50         |
| Oyun oynamak                       | 10         | 1,50         | 27         | 4,10         | 37         | 5,60         |
| Yeni insanlar tanımak              | 20         | 3,00         | 7          | 1,10         | 27         | 4,10         |
| Online eğitim almak                | 9          | 1,40         | 1          | 0,20         | 10         | 1,50         |
| Online randevu almak               | 6          | 1,40         | 3          | 0,50         | 9          | 1,40         |
| Diğer (video izlemek)              | 7          | 1,10         | 4          | 0,60         | 11         | 1,70         |
| Diğer (sosyal medyayı takip etmek) | 15         | 2,30         | 3          | 0,50         | 18         | 2,70         |
| <b>TOPLAM</b>                      | <b>484</b> | <b>73,80</b> | <b>172</b> | <b>26,20</b> | <b>656</b> | <b>100,0</b> |

Not\*: “e-mail göndermek” seçeneği hiç bir katılımcı tarafından işaretlenmemiştir

#### 4.1.2. İnternette genel olarak hangi tür uygulamaları en çok kullandıklarına ilişkin bulgular

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette hangi tür uygulamaları en çok kullandıklarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun içinde bireylere “*internette hangi tür uygulamaları kullanıyorsunuz? [sosyal medya/dijital oyun] (en çok kullandığınız birisini veya her ikisini de kullanıyorsunuz her ikisini de işaretleyebilirsiniz)*” sorusu yöneltilmiştir. Bu doğrultuda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.2.’de verilmiştir.

**Tablo 4.2.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette hangi tür uygulamaları en çok kullandıklarına ilişkin bulgular*

|                                             | Kadın      |              | Erkek      |              | Toplam     |               |
|---------------------------------------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|---------------|
| Uygulama                                    | n          | %            | n          | %            | n          | %             |
| Sosyal medya kullanımı                      | 316        | 48,20        | 48         | 7,30         | 364        | 55,50         |
| Dijital oyun kullanımı                      | 2          | 0,30         | 6          | 0,90         | 8          | 1,20          |
| Hem sosyal medya hem dijital oyun kullanımı | 166        | 25,30        | 118        | 18,00        | 284        | 43,30         |
| <b>TOPLAM</b>                               | <b>484</b> | <b>73,80</b> | <b>172</b> | <b>26,20</b> | <b>656</b> | <b>100,00</b> |

Tablo 4.2.'de görüldüğü gibi katılımcıların internet uygulamalarından en çok sosyal medyayı kullanmaktadırlar (%55,50). Dijital oyunu kullananların oranı ise oldukça azdır (%1,20). Hem sosyal medya hem de dijital oyunu kullandığını belirtenlerin oranı ise %43,30'dur. Cinsiyet açısından bakıldığında ise öncelikle kadınların en çok sosyal medya uygulamasını kullanırken erkeklerin internette hem sosyal medya ve hem de dijital oyun uygulamalarının her ikisini de kullandıkları dikkati çekmektedir.

#### **4.2. Sosyal Medya Kullanım Davranışlarını Betimlemeye Yönelik Bulgular**

Araştırmada, öğrencilerin sosyal medya kullanım davranışlarının betimlenmesi istenmiştir. Bu amaçla ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin genel olarak sosyal medya kullanım davranışları (4.2.1) ve sosyal medyada kimlik denemesi (4.2.2) davranışlarına ilişkin nicel bulgular elde edilmiş, ayrıca sosyal medya kullanımına ilişkin görüşlerini (4.2.3) içeren nitel bulgular elde edilmiştir. Bu bulgular aşağıda verilmiştir.

##### **4.2.1. Genel olarak sosyal medya kullanım davranışlarına ilişkin nicel bulgular**

Araştırmada, öğrencilerin sosyal medyada hangi platformları kullandıkları, bu platformlardan en çok hangisini kullandıkları, günlük ortalama kullanma sıklıkları, temelde sosyal medya platformlarını kullanım amaçları ve sosyal medya platformlarını hangi özelliğinden dolayı kullandıkları nicel olarak incelenmiştir. Bunlara ilişkin elde edilen bulgular aşağıdadır.

#### 4.2.1.1. Sosyal medyada genel olarak hangi platformlar kullandıklarına ilişkin bulgular

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medya uygulamasında hangi platformları kullandıklarını belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun içinde “sosyal medyada hangi platformları kullanıyorsunuz?” sorusu katılımcılara sorulmuştur. Bu çerçevede elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.3.’de verilmiştir.

**Tablo 4.3.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medyada hangi platformları kullandıklarına ilişkin bulgular*

|               | Kadın       |               | Erkek      |               | Toplam      |               |
|---------------|-------------|---------------|------------|---------------|-------------|---------------|
| Platformlar   | n           | %             | n          | %             | n           | %             |
| Whatsapp      | 454         | 70,10         | 156        | 24,10         | 610         | 94,10         |
| İnstagram     | 461         | 71,10         | 143        | 22,10         | 604         | 93,20         |
| Youtube       | 431         | 66,50         | 158        | 24,40         | 589         | 90,90         |
| Twitter       | 225         | 34,70         | 77         | 11,90         | 302         | 46,60         |
| Snapchat      | 215         | 33,20         | 38         | 5,90          | 256         | 39,50         |
| Tiktok        | 172         | 26,50         | 30         | 4,60          | 202         | 31,20         |
| Telegram      | 74          | 11,40         | 41         | 6,30          | 115         | 17,70         |
| Facebook      | 16          | 2,50          | 19         | 2,90          | 32          | 4,90          |
| <b>TOPLAM</b> | <b>2048</b> | <b>316,00</b> | <b>662</b> | <b>102,10</b> | <b>2710</b> | <b>418,10</b> |

Tablo 4.2.’de görüldüğü gibi katılımcılar sosyal medya platformlarından en çok sırasıyla whatsapp (%94,10), instagramı (%93,20) ve youtube (%90.90) kullanmaktadır. Katılımcılar tarafından en az kullanılan internet platformu ise %4,90 facebook’dur. Cinsiyet açısından bakıldığında ise, belirtilen bu sıra kadınlarda değişmez iken, erkeklerde bu sıranın küçük bir değişiklik ile youtube, whatsapp ve instagram biçiminde olduğu görülmektedir. En az kullanılan internet platformu ise hem kadınlar hem de erkeklerde facebook’dur.

#### 4.2.1.2. Sosyal medyada en çok hangi platformları kullandıklarına ilişkin bulgular

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medya uygulamasında en çok hangi platformları kullandıklarını belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere

“sosyal medyada en çok hangi uygulamaları kullanıyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Bu kapsamda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.4.’de verilmiştir.

**Tablo 4.4.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medyada en çok hangi platformları kullandıklarına ilişkin bulgular*

|                    | <b>Kadın</b> |              | <b>Erkek</b> |              | <b>Toplam</b> |              |
|--------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|---------------|--------------|
| <b>Platformlar</b> | <b>n</b>     | <b>%</b>     | <b>n</b>     | <b>%</b>     | <b>n</b>      | <b>%</b>     |
| İnstagram          | 256          | 39,10        | 73           | 11,20        | 329           | 50,30        |
| Youtube            | 77           | 11,70        | 50           | 7,60         | 127           | 19,40        |
| Whatsapp           | 69           | 10,50        | 20           | 3,00         | 89            | 13,60        |
| Twitter            | 39           | 5,90         | 19           | 2,90         | 58            | 8,80         |
| Tiktok             | 37           | 5,60         | 3            | 0,50         | 40            | 6,10         |
| Telegram           | 3            | 0,50         | -            | --           | 3             | 0,50         |
| Snapchat           | 1            | 0,20         | -            | --           | 1             | 0,20         |
| Facebook           | -            | --           | 1            | 0,20         | 1             | 0,20         |
| <b>TOPLAM</b>      | <b>482</b>   | <b>73,50</b> | <b>166</b>   | <b>25,40</b> | <b>648</b>    | <b>100,0</b> |

Tablo 4.4.’de görüldüğü gibi öğrenciler sosyal medya platformlarından birinci sırada %50,30 oranla instagram, ikinci sırada %19,40 oranla youtube, üçüncü sırada %13,60 oranla whatsapp’ı, sonrasında ise %8,80 oranla Twitter ve %6,10 oranla Tiktok kullanmaktadırlar. Telegram ve Snapchat uygulamalarının kullanımının ise oldukça düşük olduğu görülmektedir. Cinsiyet açısından incelediğimizde ise bu kullanım biçiminin sırasının değişmediği, aynı kaldığı görülmektedir.

#### **4.2.1.3. Sosyal medyada en çok kullanılan platformun günlük ortalama ne kadar sıklıkla kullanıldığına ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medya uygulamasında en çok kullandıkları platformu günlük ortalama ne kadar sıklıkla kullandıklarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere “en çok kullandığınız sosyal medya platformunu günlük ortalama ne kadar sıklıkla/süre kullanıyorsunuz?” açık uçlu sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.5.’de verilmiştir.

**Tablo 4.5.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medyada en çok kullandıkları platformu günlük kullanım sıklıklarına ilişkin bulgular*

| <b>Kullanım sıklığı/süresi*</b> | <b>n</b>   | <b>En düşük</b> | <b>En yüksek</b> | <b>Ortalama</b> | <b>Standart sapma</b> |
|---------------------------------|------------|-----------------|------------------|-----------------|-----------------------|
| Kadın                           | 449        | 1               | 15               | 4,14            | 1,90                  |
| Erkek                           | 166        | 1               | 15               | 4,47            | 2,23                  |
| <b>Toplam</b>                   | <b>615</b> | <b>1</b>        | <b>15</b>        | <b>4,23</b>     | <b>1,99</b>           |

Not\*: 34 kadın ve 6 erkek olmak üzere toplam 40 öğrenci “her an/saniye” olarak kullanım sıklığını belirtmişlerdir

Tablo 4.5.’de görüldüğü gibi, katılımcıların günlük ortalama en çok kullandığı sosyal medya platformunu kullanım sıklıkları en düşük 1 saat ile en yüksek 15 saat aralığında değişmektedir. Katılımcıların günlük sosyal medya kullanım sıklıklarının ortalamalarının ise 4,23 saat (standart sapması 1,99) olduğu görülmektedir. Cinsiyet açısından bakıldığında, hem kadınlarda hem de erkeklerde kullanım sıklıkları en düşük 1 saat, en yüksek 15 saat olduğu tespit edilmiştir. Katılımcılardan 36 kadın, 4 erkek ise sosyal medya kullanım sıklıklarına “her an/saniye” cevabını vermiştir.

#### **4.2.1.4. Sosyal medya platformlarını temelde hangi amaçla kullandıklarına ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medyayı temelde hangi amaçla kullandıklarını belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda katılımcılara “en çok kullandığınız sosyal medya platformunu temelde hangi amaçla kullanıyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Bu kapsamda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.6.’da verilmiştir.

Tablo 4.6.’da görüldüğü gibi katılımcılar temelde sosyal medya platformlarını en çok eğlenmek %45,20; ikinci olarak serbest zamanı değerlendirmek %42,60, üçüncü olarak ise bilgi edinmek %12,20 amacıyla kullanmaktadırlar. Cinsiyet açısından incelendiğinde sosyal medya platformlarını kullanma amaçlarına ilişkin sıranın değişmediği görülmektedir.

**Tablo 4.6.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin temelde hangi amaçla sosyal medya platformlarını kullandıklarına ilişkin bulgular*

| Kullanım amacı                | Kadın      |              | Erkek      |              | Toplam     |              |
|-------------------------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|--------------|
|                               | n          | %            | n          | %            | n          | %            |
| Eğlenmek                      | 218        | 33,60        | 75         | 11,60        | 293        | 45,20        |
| Serbest zamanı değerlendirmek | 213        | 32,90        | 63         | 9,70         | 276        | 42,60        |
| Bilgi edinmek                 | 51         | 7,90         | 28         | 4,30         | 79         | 12,20        |
| <b>TOPLAM</b>                 | <b>482</b> | <b>74,40</b> | <b>166</b> | <b>25,60</b> | <b>648</b> | <b>100,0</b> |

#### **4.2.2. Sosyal medyada yaptıkları kimlik denemelerine ilişkin nicel bulgular**

Araştırmada, öğrencilerin sosyal medyada yaptıkları kimlik denemelerini belirlemek istenmiştir. Bu amaçla öncelikle ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin ortaokul-lise yılları ile şu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada kimlik denemeleri yapma sıklıkları, ne tür kimlik denemelerini hangi sıklıkta yaptıkları ve kimlik denemeleri yapma nedenleri cinsiyet bağlamında incelenmiştir. Bunlara ilişkin elde edilen bulgular aşağıdadır.

##### **4.2.2.1. Ortaokul-lise yılları ile şu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada kimlik denemeleri yapma sıklıklarına ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medyada kimlik denemeleri yapma sıklıkları belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere “ortaokul-lise yılları ile şu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada iletişim kurarken bazı özelliklerinizi değiştirerek başka birisi gibi ne sıklıkla davranıyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.7.’de verilmiştir.

**Tablo 4.7.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin ortaokul-lise yılları ile şu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada kimlik denemeleri yapma sıklıklarına ilişkin bulgular*

|               | Ortaokul ve Lise Yıllarında |              |            |              |            |              | Şu an da/ Üniversite başlangıcında |              |            |              |            |              |
|---------------|-----------------------------|--------------|------------|--------------|------------|--------------|------------------------------------|--------------|------------|--------------|------------|--------------|
|               | Asla                        |              | Bazen      |              | Çoğunlukla |              | Asla                               |              | Bazen      |              | Çoğunlukla |              |
| Cinsiyet      | n                           | %            | n          | %            | n          | %            | n                                  | %            | n          | %            | n          | %            |
| Kadın         | 130                         | 20,10        | 269        | 41,50        | 83         | 12,80        | 194                                | 29,90        | 225        | 34,70        | 63         | 9,70         |
| Erkek         | 37                          | 5,70         | 104        | 16,00        | 25         | 3,90         | 65                                 | 10,00        | 77         | 11,90        | 24         | 3,70         |
| <b>Toplam</b> | <b>167</b>                  | <b>25,80</b> | <b>373</b> | <b>57,60</b> | <b>108</b> | <b>16,70</b> | <b>167</b>                         | <b>25,80</b> | <b>302</b> | <b>46,60</b> | <b>87</b>  | <b>13,40</b> |

Tablo 4.7.’de görüldüğü gibi, katılımcıların ortaokul ve lise yıllarında %57,60’sı sosyal medyada başka biri gibi bazen davranırken ve %16,70’i ise çoğunlukla davrandığını belirtmektedirler. Böylece toplamda katılımcıların %74,30’unun ortaokul ve lise yıllarında sosyal medyada kimlik denemesi yaptığı görülmektedir. Şu anda /üniversite başlangıcında ise %46,60’nın bazen ve %13,40’nın çoğunlukla olmak üzere toplamda %60,00’inin sosyal medyada kimlik denemeleri yaptığı görülmektedir. Cinsiyet açısından incelendiğinde ise ortaokul-lise yıllarında bazen ve çoğunlukla sosyal medyada kimlik denemesi yapan hem kadın hem de erkek katılımcıların şu anda/üniversite başlangıcında da biraz azalmakla birlikte bu kimlik denemelerini yapmaya devam ettikleri görülmektedir.

#### **4.2.2.2. Ortaokul-lise yılları ile şu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada ne tür kimlik denemelerini hangi sıklıkla yaptıklarına ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin ortaokul-lise yılları ile şu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada ne tür ve hangi sıklıkla kimlik denemelerini yaptıkları belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere “ortaokul-lise yılları ile şu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada iletişim kurarken kendinizi değiştirerek başka birisi gibi ne sıklıkla davrandınız/ davranıyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.8.’de verilmiştir.

**Tablo 4.8.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin ortaokul-lise yılları ile şu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada yaptıkları kimlik denemeleri ve sıklıklarına ilişkin bulgular*

| Özellik                                                            | Cinsiyet      | Ortaokul ve Lise Yıllarında |       |       |       |            |       | Şu an da/Üniversite başlangıcında |       |       |       |            |       |
|--------------------------------------------------------------------|---------------|-----------------------------|-------|-------|-------|------------|-------|-----------------------------------|-------|-------|-------|------------|-------|
|                                                                    |               | Asla                        |       | Bazen |       | Çoğunlukla |       | Asla                              |       | Bazen |       | Çoğunlukla |       |
|                                                                    |               | n                           | %     | n     | %     | n          | %     | n                                 | %     | n     | %     | n          | %     |
| Yaşca daha büyük biri gibi                                         | <b>Kadın</b>  | 238                         | 36,70 | 184   | 28,40 | 60         | 9,30  | 326                               | 50,30 | 123   | 19,00 | 33         | 5,10  |
|                                                                    | <b>Erkek</b>  | 68                          | 10,50 | 76    | 11,70 | 22         | 3,40  | 94                                | 14,50 | 50    | 7,70  | 22         | 3,40  |
|                                                                    | <b>Toplam</b> | 306                         | 47,20 | 260   | 40,10 | 82         | 12,70 | 420                               | 64,80 | 173   | 26,70 | 55         | 8,50  |
| Daha sert biri gibi                                                | <b>Kadın</b>  | 245                         | 37,80 | 185   | 28,60 | 52         | 8,00  | 289                               | 44,60 | 148   | 22,80 | 45         | 7,00  |
|                                                                    | <b>Erkek</b>  | 68                          | 10,50 | 77    | 11,90 | 21         | 3,20  | 92                                | 14,20 | 55    | 8,50  | 19         | 2,90  |
|                                                                    | <b>Toplam</b> | 313                         | 48,30 | 262   | 40,50 | 73         | 11,20 | 381                               | 58,80 | 203   | 31,30 | 64         | 9,90  |
| Daha güzel/yakış. biri gibi                                        | <b>Kadın</b>  | 279                         | 43,10 | 149   | 23,00 | 54         | 8,30  | 327                               | 50,40 | 119   | 18,40 | 36         | 5,60  |
|                                                                    | <b>Erkek</b>  | 95                          | 14,70 | 52    | 8,00  | 19         | 2,90  | 100                               | 15,40 | 48    | 7,40  | 18         | 2,80  |
|                                                                    | <b>Toplam</b> | 374                         | 57,80 | 201   | 31,00 | 73         | 11,20 | 427                               | 65,80 | 167   | 25,80 | 54         | 8,40  |
| Karşı cinsten biri gibi                                            | <b>Kadın</b>  | 343                         | 52,90 | 103   | 15,90 | 36         | 5,60  | 386                               | 59,60 | 77    | 11,90 | 19         | 2,90  |
|                                                                    | <b>Erkek</b>  | 112                         | 17,30 | 46    | 7,10  | 8          | 1,20  | 125                               | 19,30 | 35    | 5,40  | 6          | 0,90  |
|                                                                    | <b>Toplam</b> | 455                         | 70,20 | 149   | 23,00 | 44         | 6,80  | 511                               | 78,90 | 112   | 17,30 | 25         | 3,80  |
| Daha çekici biri gibi                                              | <b>Kadın</b>  | 295                         | 45,50 | 140   | 21,60 | 47         | 7,30  | 333                               | 51,40 | 111   | 17,10 | 38         | 5,90  |
|                                                                    | <b>Erkek</b>  | 91                          | 14,00 | 57    | 8,80  | 18         | 2,80  | 104                               | 16,00 | 49    | 7,60  | 13         | 2,00  |
|                                                                    | <b>Toplam</b> | 386                         | 59,50 | 197   | 30,40 | 65         | 10,10 | 437                               | 67,40 | 160   | 24,70 | 51         | 7,90  |
| Daha zeki biri gibi                                                | <b>Kadın</b>  | 251                         | 38,70 | 165   | 25,50 | 66         | 10,20 | 297                               | 45,80 | 136   | 21,00 | 49         | 7,60  |
|                                                                    | <b>Erkek</b>  | 73                          | 11,30 | 70    | 10,80 | 23         | 3,50  | 90                                | 13,90 | 55    | 8,50  | 21         | 3,20  |
|                                                                    | <b>Toplam</b> | 324                         | 50,00 | 235   | 36,30 | 89         | 13,70 | 387                               | 59,70 | 191   | 29,50 | 70         | 10,80 |
| Daha az utangaç biri gibi                                          | <b>Kadın</b>  | 228                         | 35,20 | 186   | 28,70 | 68         | 10,50 | 284                               | 43,80 | 146   | 22,60 | 52         | 8,00  |
|                                                                    | <b>Erkek</b>  | 71                          | 11,00 | 72    | 11,10 | 23         | 3,50  | 91                                | 14,00 | 54    | 8,40  | 21         | 3,20  |
|                                                                    | <b>Toplam</b> | 299                         | 46,20 | 258   | 39,80 | 91         | 14,00 | 375                               | 57,80 | 200   | 30,90 | 73         | 11,20 |
| Hayal ettiğim biri gibi                                            | <b>Kadın</b>  | 229                         | 35,40 | 192   | 29,60 | 61         | 9,40  | 282                               | 43,50 | 152   | 23,50 | 48         | 7,40  |
|                                                                    | <b>Erkek</b>  | 72                          | 11,10 | 73    | 11,30 | 21         | 3,20  | 95                                | 14,70 | 54    | 8,30  | 17         | 2,60  |
|                                                                    | <b>Toplam</b> | 301                         | 46,50 | 265   | 40,90 | 82         | 12,60 | 377                               | 58,20 | 206   | 31,80 | 65         | 10,00 |
| Gerçek yaşamda bilinen biri (anne, baba, arkadaş, kardeş v.b) gibi | <b>Kadın</b>  | 312                         | 48,20 | 122   | 18,80 | 48         | 7,40  | 345                               | 53,20 | 99    | 15,30 | 38         | 5,90  |
|                                                                    | <b>Erkek</b>  | 98                          | 15,10 | 56    | 8,60  | 12         | 1,90  | 109                               | 16,80 | 45    | 6,90  | 12         | 1,90  |
|                                                                    | <b>Toplam</b> | 410                         | 63,30 | 178   | 27,40 | 60         | 9,30  | 454                               | 70,00 | 144   | 22,20 | 50         | 7,80  |
| Daha eğlenceli biri gibi                                           | <b>Kadın</b>  | 230                         | 35,50 | 189   | 29,20 | 63         | 9,70  | 274                               | 42,30 | 160   | 24,70 | 48         | 7,40  |
|                                                                    | <b>Erkek</b>  | 67                          | 10,30 | 74    | 11,40 | 25         | 3,90  | 90                                | 13,90 | 54    | 8,30  | 22         | 3,40  |
|                                                                    | <b>Toplam</b> | 297                         | 45,80 | 263   | 40,60 | 88         | 13,60 | 364                               | 56,20 | 214   | 33,00 | 70         | 10,80 |
| Daha mutsuz biri gibi                                              | <b>Kadın</b>  | 337                         | 52,00 | 108   | 16,70 | 37         | 5,70  | 365                               | 56,30 | 96    | 14,80 | 21         | 3,20  |
|                                                                    | <b>Erkek</b>  | 91                          | 14,00 | 59    | 9,10  | 16         | 2,50  | 104                               | 16,10 | 48    | 7,40  | 14         | 2,20  |
|                                                                    | <b>Toplam</b> | 428                         | 66,00 | 167   | 25,80 | 53         | 8,20  | 469                               | 72,40 | 144   | 22,20 | 35         | 5,40  |

Tablo 4.8.'de görüldüğü gibi ortaokul ve lise yıllarında sosyal medyada iletişim kurarken kendisini değiştirerek başka birisi gibi çoğunlukla davrananların ilk üç sırada daha az utangaç biri gibi (%14,00), daha zeki biri gibi (%13,70), daha eğlenceli biri gibi (%13,60) davrandıklarını belirtmektedirler. Bazen kendisini değiştirerek başka birisi gibi davrandığını belirtenlerin ise ilk üç sırasının hayal ettiğim biri gibi (%40,90), daha eğlenceli biri gibi (%40,60), daha sert biri gibi (%40,50) biçiminde olduğu görülmektedir. Asla başka birisi gibi davranmadığı belirtenlerin ise ilk üç sırada karşı cinsten biri gibi (%70,20), daha mutsuz biri gibi (%66,00), gerçek yaşamda bilinen biri gibi (%63,30) olduğu tespit edilmiştir. Şu an da (üniversite başlangıcında) ise sosyal medyada iletişim kurarken kendisini değiştirerek başka birisi gibi çoğunlukla davrananların ilk üç sırada daha az utangaç biri gibi (%11,20), daha zeki biri gibi (%10,80), daha eğlenceli biri gibi (%10,80) davrandıklarını belirtmektedirler. Bazen kendisini değiştirerek başka birisi gibi davrandığını belirtenlerin ise ilk üç sırasının hayal ettiğim biri gibi (%31,80), daha sert biri gibi (%31,30), daha az utangaç biri gibi (%30,90) biçiminde olduğu görülmektedir. Asla başka birisi gibi davranmadığı belirtenlerin ise karşı cinsten biri gibi (%78,90), daha mutsuz biri gibi (%72,40), gerçek yaşamda bilinen biri gibi (%70,00) olduğu tespit edilmiştir (devamındaki sıra Tablo 4.8.'den takip edilebilir).

Cinsiyet açısından incelendiğinde ise kadınlar ortaokul ve lise yıllarında sosyal medyada iletişim kurarken kendisini değiştirerek başka birisi gibi çoğunlukla davrananların ilk üç sırada daha az utangaç biri gibi (%10,50), daha zeki biri gibi (%10,20), daha eğlenceli bir biri gibi (%9,70), şu an da (üniversite başlangıcında) ise bu sıra daha az utangaç biri gibi (%8,00), daha zeki biri gibi (%7,60), hayal ettiğim biri gibi (%7,40) olarak değişmektedir. Erkeklerde ise ortaokul ve lise yıllarında sosyal medyada iletişim kurarken kendisini değiştirerek başka birisi gibi çoğunlukla davrananların ilk üç sırada daha eğlenceli bir biri gibi (%3,90), daha zeki biri gibi (%3,50), daha az utangaç biri gibi (%3,50), şu an da (üniversite başlangıcında) ise bu sıra yaşca daha büyük biri gibi (%3,40), daha eğlenceli bir biri gibi (%3,40) ve daha zeki biri gibi (%3,20) olarak değişmektedir.

#### ***4.2.2.3. Ortaokul-lise yılları ile şu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada kimlik denemeleri yapma nedenlerine ilişkin bulgular***

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin ortaokul-lise yılları ile şu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada kimlik denemeleri yapma nedenlerinin

belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere “*ortaokul-lise yılları ile şu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada iletişim kurarken kendinizi değiştirerek başka birisi gibi davranmanızın temel nedeni nelerdir?*” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.9.’da verilmiştir.

Tablo 4.9.’da görüldüğü gibi ortaokul ve lise yıllarında çoğunlukla sosyal medyada kimlik denemesi yapma nedenlerine bakıldığında, ilk üç sırada daha kolay konuşabilmek için (%16,50), yeni arkadaşlıklar kurabilmek için (%15,90), her hangi bir bilgiye ulaşmak için (%14,20) olduğunu belirtilmişlerdir. Sosyal medyada bazen kimlik denemeleri yapma nedenlerini belirtenlerin ise ilk üç sırasının yeni arkadaşlıklar kurabilmek için (%45,20), daha kolay konuşabilmek için (%44,50), atılgan birey olmak için (%43,20) biçiminde olduğu görülmektedir. Asla kimlik denemesi yapmadıklarını belirtenlerin ise ilk üç sırada görünüşümü istediğim hale getirebildiğim için (%62,10), başka biri gibi olmayı denemek için (%61,30), hayal ettiğim kimliğimin nasıl olduğunu görebilmek için (%53,90) olduğu tespit edilmiştir. Şu an da (üniversite başlangıcında) ise sosyal medyada çoğunlukla kimlik denemeleri yapma nedenlerine bakıldığında, ilk üç sırada her hangi bir bilgiye ulaşmak için (%14,00), daha kolay konuşabilmek için (%13,30), yeni arkadaşlıklar kurabilmek için (%12,50) olduğunu belirtilmişlerdir. Sosyal medyada bazen kimlik denemeleri yapma nedenlerini belirtenlerin ilk üç sırasının yeni arkadaşlıklar kurabilmek için (%33,60), daha kolay konuşabilmek için (%33,30), her hangi bir bilgiye ulaşmak için (%30,40) olduğu görülmektedir. Asla kimlik denemesi yapmadıklarını belirtenlerin ise ilk üç sırada başka biri gibi olmayı denemek için (%73,40), görünüşümü istediğim hale getirebildiğim için (%71,40), hayal ettiğim kimliğimin nasıl olduğunu görebilmek için (%65,10) olduğu tespit edilmiştir. Cinsiyet açısından bakıldığında ise kadınlar ortaokul ve lise yıllarında sosyal medyada çoğunlukla kimlik denemeleri yapma nedenlerinde ilk üç sırada daha kolay konuşabilmek için (%12,80), yeni arkadaşlıklar kurabilmek için (%12,70), her hangi bir bilgiye ulaşmak için (%10,30) şu an da (üniversite başlangıcında) ise bu sıra her hangi bir bilgiye ulaşmak için (%9,70), daha kolay konuşabilmek için (%9,60), yeni arkadaşlıklar kurabilmek için (%9,40), olarak değişmektedir. Erkeklerde ise ortaokul ve lise yıllarında yıllarında sosyal medyada çoğunlukla kimlik denemeleri yapma nedenlerinde ilk üç sırada her hangi bir bilgiye ulaşmak için (%3,90), daha kolay konuşabilmek için (%3,70), görmesini istemediğim kişiye bakmak için (%3,50) şu an da (üniversite başlangıcında) ise bu sıra her hangi bir

bilgiye ulaşmak için (%4,30), daha kolay konuşabilmek için (%3,70), yeni arkadaşlıklar kurabilmek için (%3,10) olarak değişmektedir.

**Tablo 4.9.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin ortaokul-lise yılları ile şu an da (üniversite başlangıcında) sosyal medyada kimlik denemesi yapma nedenlerine ilişkin bulgular*

| Temel neden                                              | Cinsiyet      | Ortaokul ve Lise Yıllarında |       |       |       |            |       | Şu an da/Üniversite başlangıcında |       |       |       |            |       |
|----------------------------------------------------------|---------------|-----------------------------|-------|-------|-------|------------|-------|-----------------------------------|-------|-------|-------|------------|-------|
|                                                          |               | Asla                        |       | Bazen |       | Çoğunlukla |       | Asla                              |       | Bazen |       | Çoğunlukla |       |
|                                                          |               | n                           | %     | n     | %     | n          | %     | n                                 | %     | n     | %     | n          | %     |
| Daha kolay konuşabilmek için                             | <b>Kadın</b>  | 192                         | 29,60 | 207   | 32,00 | 83         | 12,80 | 264                               | 40,70 | 156   | 24,00 | 62         | 9,60  |
|                                                          | <b>Erkek</b>  | 61                          | 9,40  | 81    | 12,50 | 24         | 3,70  | 82                                | 12,70 | 60    | 9,30  | 24         | 3,70  |
|                                                          | <b>Toplam</b> | 253                         | 39,00 | 288   | 44,50 | 107        | 16,50 | 346                               | 53,40 | 216   | 33,30 | 86         | 13,30 |
| Yeni arkadaşlıklar kurabilmek için                       | <b>Kadın</b>  | 201                         | 31,00 | 199   | 30,70 | 82         | 12,70 | 270                               | 41,70 | 151   | 23,30 | 61         | 9,40  |
|                                                          | <b>Erkek</b>  | 51                          | 7,90  | 94    | 14,50 | 21         | 3,20  | 79                                | 12,20 | 67    | 10,30 | 20         | 3,10  |
|                                                          | <b>Toplam</b> | 252                         | 38,90 | 293   | 45,20 | 103        | 15,90 | 349                               | 53,90 | 218   | 33,60 | 81         | 12,50 |
| Başkalarının bana nasıl tepki vereceğini anlamak için    | <b>Kadın</b>  | 242                         | 37,30 | 183   | 28,20 | 57         | 8,80  | 298                               | 46,00 | 142   | 21,90 | 42         | 6,50  |
|                                                          | <b>Erkek</b>  | 82                          | 12,70 | 62    | 9,60  | 22         | 3,40  | 103                               | 15,90 | 46    | 7,10  | 17         | 2,60  |
|                                                          | <b>Toplam</b> | 324                         | 50,00 | 245   | 37,80 | 79         | 12,20 | 401                               | 61,90 | 188   | 29,00 | 59         | 9,10  |
| Başka biri gibi olmayı denemek için                      | <b>Kadın</b>  | 305                         | 47,10 | 134   | 20,70 | 43         | 6,60  | 364                               | 56,10 | 89    | 13,70 | 29         | 4,50  |
|                                                          | <b>Erkek</b>  | 92                          | 14,20 | 55    | 8,50  | 19         | 2,90  | 112                               | 17,30 | 36    | 5,60  | 18         | 2,80  |
|                                                          | <b>Toplam</b> | 397                         | 61,30 | 189   | 29,20 | 62         | 9,50  | 476                               | 73,40 | 125   | 19,30 | 47         | 7,30  |
| Görünüşümü istediğim hale getirebildiğim için            | <b>Kadın</b>  | 299                         | 46,20 | 133   | 20,50 | 50         | 7,70  | 348                               | 53,70 | 103   | 15,90 | 31         | 4,80  |
|                                                          | <b>Erkek</b>  | 103                         | 15,90 | 48    | 7,40  | 15         | 2,30  | 115                               | 17,70 | 38    | 5,90  | 13         | 2,00  |
|                                                          | <b>Toplam</b> | 402                         | 62,10 | 181   | 27,90 | 65         | 10,00 | 463                               | 71,40 | 141   | 21,80 | 44         | 6,80  |
| Hayal ettiğim kimliğimin nasıl olduğunu görebilmek için  | <b>Kadın</b>  | 266                         | 41,10 | 172   | 26,50 | 44         | 6,80  | 317                               | 48,90 | 129   | 19,90 | 36         | 5,60  |
|                                                          | <b>Erkek</b>  | 83                          | 12,80 | 65    | 10,00 | 18         | 2,80  | 105                               | 16,20 | 43    | 6,60  | 18         | 2,80  |
|                                                          | <b>Toplam</b> | 349                         | 53,90 | 237   | 36,50 | 62         | 9,60  | 422                               | 65,10 | 172   | 26,50 | 54         | 8,40  |
| Atılgan birey olmak için                                 | <b>Kadın</b>  | 227                         | 35,10 | 192   | 29,60 | 63         | 9,70  | 290                               | 44,80 | 140   | 21,60 | 52         | 8,00  |
|                                                          | <b>Erkek</b>  | 57                          | 8,80  | 88    | 13,60 | 21         | 3,20  | 83                                | 12,80 | 65    | 10,00 | 18         | 2,80  |
|                                                          | <b>Toplam</b> | 284                         | 43,90 | 280   | 43,20 | 84         | 12,90 | 373                               | 57,60 | 205   | 31,60 | 70         | 10,80 |
| Yorum yazmak için                                        | <b>Kadın</b>  | 275                         | 42,40 | 143   | 22,10 | 64         | 9,90  | 318                               | 49,10 | 121   | 18,70 | 43         | 6,60  |
|                                                          | <b>Erkek</b>  | 72                          | 11,10 | 74    | 11,40 | 20         | 3,10  | 98                                | 15,10 | 51    | 7,90  | 17         | 2,60  |
|                                                          | <b>Toplam</b> | 347                         | 53,50 | 217   | 33,50 | 84         | 13,00 | 416                               | 64,20 | 172   | 26,60 | 60         | 9,20  |
| Her hangi bir bilgiye ulaşmak için                       | <b>Kadın</b>  | 231                         | 35,60 | 184   | 28,40 | 67         | 10,30 | 273                               | 42,20 | 146   | 22,50 | 63         | 9,70  |
|                                                          | <b>Erkek</b>  | 64                          | 9,90  | 77    | 11,90 | 25         | 3,90  | 87                                | 13,40 | 51    | 7,90  | 28         | 4,30  |
|                                                          | <b>Toplam</b> | 295                         | 45,50 | 261   | 40,30 | 92         | 14,20 | 360                               | 55,60 | 197   | 30,40 | 91         | 14,00 |
| Görmesini istemediğim kişiye bakmak için                 | <b>Kadın</b>  | 241                         | 37,20 | 178   | 27,50 | 63         | 9,70  | 293                               | 45,20 | 142   | 21,90 | 47         | 7,30  |
|                                                          | <b>Erkek</b>  | 70                          | 10,80 | 73    | 11,30 | 23         | 3,50  | 94                                | 14,50 | 53    | 8,20  | 19         | 2,90  |
|                                                          | <b>Toplam</b> | 311                         | 48,00 | 251   | 38,80 | 86         | 13,20 | 387                               | 59,70 | 195   | 30,10 | 66         | 10,20 |
| Gerçek hayatta ifade edemediklerimi ifade edebilmek için | <b>Kadın</b>  | 251                         | 38,70 | 169   | 26,10 | 62         | 9,60  | 307                               | 47,40 | 134   | 20,70 | 41         | 6,30  |
|                                                          | <b>Erkek</b>  | 78                          | 12,00 | 72    | 11,10 | 16         | 2,50  | 97                                | 15,00 | 50    | 7,70  | 19         | 2,90  |
|                                                          | <b>Toplam</b> | 329                         | 50,70 | 241   | 37,20 | 78         | 12,10 | 404                               | 62,40 | 184   | 28,40 | 60         | 9,20  |

#### 4.2.3. Sosyal medyanın kullanımına ilişkin nitel bulgular

Araştırmada, öğrencilerin sosyal medyanın kullanımı hakkındaki görüşleri belirlemek istenmiştir. Bu amaçla öncelikle ileri ergenlik dönemindeki öğrencilere sosyal medya platformlarının hangi özelliğinden dolayı kullandıkları, sosyal medyanın yaşamlarına

kattığı yenilikler, beğendikleri sosyal medya platformunu başkasına önerme sebepleri, sosyal medya kullanım nedeniyle işlerini ihmal etme durumunda kendilerini nasıl hissettikleri, sosyal medyanın olumlu ve olumsuz etkilerine yönelik görüşleri ve genel olarak sosyal medya hakkındaki görüşleri incelenmiştir. Bu amaçla, katılımcılara internet kullanım davranışları anketinde ve yarı yapılandırılmış görüşmede açık uçlu sorular yöneltilmiştir. Katılımcıların yanıtları içerik analizi tekniği ile analiz edilmiş ve elde edilen bulgular aşağıda verilmiştir.

#### ***4.2.3.1. Sosyal medya platformlarının hangi özelliğinden dolayı bu platformların kullanıldığına ilişkin bulgular***

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medya platformlarının hangi özelliğinden dolayı kullandıklarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilerin nitel görüşmelerde “*Sosyal medya platformu hangi özelliği ile sizi o platformu kullanırmayı özendirir?*” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda nitel görüşmelerden elde edilen verilerin içerik analizi tekniği ile incelenmiştir. Bu çerçevede elde edilen tema ve alt temalar aşağıda Tablo 4.10’da verilmiştir.

Tablo 4.10.’da görüldüğü gibi katılımcılar sosyal medya platformlarını bilgilendirici (gündemi takip etmek ve ilgi alanlarına hitap etmek alt temaları), sosyalleşme (iletişim kurmak ve yeni insanlar tanımak alt temaları) ve eğlenceli (video izlemek) özelliğinden dolayı kullandıkları görülmektedir. Tablo 4.10. cinsiyet açısından incelendiğinde ise sosyal medya platformlarının bilgilendirici ve eğlenceli temaları her iki cinsiyette de mevcut iken, sosyalleşme temasında ise alt temaların ayrıştığı, kadınlarda iletişim alt temasının, erkeklerde ise yeni insanlar tanımak alt temasının var olduğu görülmektedir.

**Tablo 4.10.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medya platformlarını hangi özelliğinden dolayı kullandıklarına ilişkin bulgular*

| Özellik        |                             |    |                   |
|----------------|-----------------------------|----|-------------------|
| Tema           | Alt tema                    | f  | Cinsiyet          |
| Bilgilendirici | Gündemi takip etmek         | 2  | Kadın [K7;K11]    |
|                |                             | 1  | Erkek [K3]        |
|                | İlgi alanlarına hitap etmek | 2  | Kadın [K13;K14]   |
|                |                             | 2  | Erkek [K1;K6]     |
| Sosyalleşmek   | İletişim kurmak             | 3  | Kadın [K5;K9;K15] |
|                |                             | -- | Erkek             |
|                | Yeni insanlar tanımak       | -- | Kadın             |
|                |                             | 2  | Erkek [K8;K12]    |
| Eğlenceli      | Video izlemek               | 1  | Kadın [K4]        |
|                |                             | 1  | Erkek [K2]        |

Katılımcılardan bazıları sosyal medya platformlarını hangi özelliğinden dolayı kullandıklarını şu şekilde açıklamışlardır:

**K1:** “ülke gündemi hakkında hemen bilgi alabiliyorum, instagram bu özelliğinden dolayı daha pratik geliyor bana” [Gündemi takip etmek alt teması].

**K6:** “aradığım ve ilgi duyduğum herşeyi kendinde barındırması özelliğinden dolayı kullanıyorum” [İlgi alanlarına hitap etmek alt teması].

**K15:** “arkadaşlarımla saatlerce sohbet edebiliyorum, daha sonra ailem yanımda değil başka şehirde kalıyorlar istediğim an onlarla iletişime geçiyorum böyle olduğunda kendimi de yalnız hissetmemiş oluyorum” [İletişim kurmak alt teması].

**K8:** “yeni insanlar tanıyorum, dünyanın diğer ucundaki insanlarla iletişim kurabiliyorum bence bu özelliğinden dolayı sosyal medya platformlarını kullanmayı bırakamıyorum” [Yeni insanlar tanımak alt teması].

**K2:** “instagramda boş vakitlerimi videolar izleyerek daha eğlenceli hale getirebiliyorum sadece bu özelliğinin olduğunu düşünüyorum zaten” [Video izlemek alt teması].

Yukarıdaki gibi katılımcıların ifadeleri ışığında, bireylerin sosyal medya platformlarını bilgilendirici, sosyalleşmeyi sağlayan ve eğlenceli bir ortam sunması özellikleri temelinde kullandıkları görülmektedir.

#### 4.2.3.2. Sosyal medyanın bireyin yaşamına kattığı yeniliklere ilişkin bulgular

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilere sosyal medyanın yaşamlarına ne gibi yenilikler kattığının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere nitel görüşmelerde “*Sosyal medya sizin hayatınıza ne gibi yenilikler katıyor?*” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda nitel görüşmelerden elde edilen veriler içerik analizi tekniği ile incelenmiş, sonucunda tema ve alt temalara ulaşılmıştır. İçerik analizi ile elde edilen sonuçlar Tablo 4.11.’de verilmiştir.

**Tablo 4.11.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medyanın yaşamlarına kattığı yeniliklere ilişkin bulgular*

| <b>Yenilikler</b>                |                          |          |                 |
|----------------------------------|--------------------------|----------|-----------------|
| <b>Tema</b>                      | <b>Alt tema</b>          | <b>f</b> | <b>Cinsiyet</b> |
| <b>Araştırma yapmak</b>          | Ders veya ödev konusunda | 2        | Kadın [K4;K13]  |
|                                  |                          | --       | Erkek           |
|                                  | İlgi duyduğum alanlar    | 1        | Kadın [K14]     |
|                                  | hakkında                 | 2        | Erkek [K2;K12]  |
|                                  | Ülkeler hakkında         | 1        | Kadın [K7]      |
|                                  |                          | 1        | Erkek [K1]      |
| <b>Yenilikler haberdar olmak</b> | İndirim haberleri        | 2        | Kadın [K5;K9]   |
|                                  |                          | --       | Erkek           |
|                                  | Yeni yerler keşfetmek    | 1        | Kadın [K15]     |
| <b>Gelişimde yenilik</b>         |                          | --       | Erkek           |
|                                  | Bakış açısının değişmesi | 1        | Kadın [K11]     |
| <b>Sosyalleşmek</b>              |                          | 2        | Erkek [K3;K6]   |
|                                  | Yeni insanlar tanımak    | --       | Kadın           |
|                                  |                          | 1        | Erkek [K8]      |

Tablo 4.11.’de görüldüğü gibi sosyal medyanın katılımcıların yaşamına en çok kattıkları yenilikler *araştırma yapmak* temasında yer alan *ilgi duyduğum alanlar hakkında* ve *gelişimde yenilik* temasında yer alan *bakış açısının değişmesi* olmaktadır. İkinci sırada ise, *araştırma yapmak* temasında yer alan *ders veya ödev konusunda, ülkeler hakkında* ve

yenilikler haberdar olmak temasında yer alan indirim haberleri gelmektedir. Cinsiyet açısından incelendiğinde, sosyal medya kadınların yaşamına ders/ödev ve indirim haberlerini takip konusunda, erkeklerin yaşamına ise ilgi duyduğum alanlar hakkında ve bakış açılarının değişmesi konusunda yenilik katmaktadır.

Katılımcılardan bazıları sosyal medya yaşama kattıkları yenilikleri şu sözlerle ifade etmiştir:

**K13:** “mesleğimle ilgili bilgi topluyorum, proje ve ödevlerde sosyal medya çok işimi yarıyor” [Ders veya ödev konusunda alt teması].

**K12:** “net bir yenilik katmıyor, ancak hangi konu ilgi alanım ise onun hakkında bilgi topluyorum” [İlgi duyduğum alanlar hakkında alt teması].

**K7:** “gideceğim ülke hakkında araştırma yapıyorum gezilecek yerleri önceden kendime not alıyorum bu işimi daha kolaylaştırıyor” [Ülkeler hakkında alt teması].

**K5:** “yeni çıkan ürünleri sosyal medya sayesinde takip edebiliyorum, indirim haberlerini sosyal medyadan görüp ona göre alışveriş yapıyorum bu yandan çok fazla katkısını gördüm” [İndirim haberleri alt teması].

**K15:** “video izliyorsun, zaman öldürüyorsun bunlara pekte yenilik deymeyeceğim fakat yeni ülkeler görmeme, keşfetmeme yardımcı oldu olumlu taraftan bunu diyebilirim” [Yeni yerler keşfetmek alt teması].

**K3:** “eskiden düz fikirli insandım kimse fikrimi değişmezdi veya başka fikirlere açık bir insan değildim, sosyal medya da insanların değişik fikirlerini, durumlara bakış açılarına baktım, hayatımın sadece bir fikirden ibaret olmadığını keşfettim diyebilirim” [Bakış açısının değişmesi alt teması].

**K8:** “yeni insanlar tanımak onlarla iletişimde olmak” [Yeni insanlar tanımak alt teması].

Yukarıdaki gibi katılımcıların ifadeleri ışığında, bireylerin yaşamına sosyal medya araştırma yapmak, yenilikler hakkında haberdar olmak, gelişim ve sosyalleşmek konusunda yenilik kattığı görülmektedir.

#### 4.2.3.3. Beğendikleri sosyal medya platformunu önerme sebeplerine ilişkin bulgular

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin beğendikleri sosyal medya platformlarını önerme sebeplerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere nitel görüşmelerde “Beğendiğiniz sosyal medya platformunu hangi sebepten dolayı bir başkasına önerirsiniz?” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda nitel görüşmelerden elde edilen veriler içerik analizi tekniği ile incelenmiş, sonucunda tema ve alt temalara ulaşılmıştır. İçerik analizi ile elde edilen sonuçlar Tablo 4.12.’de verilmiştir.

**Tablo 4.12.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin beğendikleri sosyal medya platformunu önerme sebeplerine ilişkin bulgular*

| Önerme sebepleri      |                             |                      |
|-----------------------|-----------------------------|----------------------|
| Tema                  | Alt tema                    | f Cinsiyet           |
| Eğlenmek              | Video izlemek               | 3 Kadın [K7;K13;K15] |
|                       |                             | -- Erkek             |
| Sosyalleşmek          | İletişim kurmak             | 2 Kadın [K4;K14]     |
|                       |                             | 1 Erkek [K8]         |
|                       | Yeni insanlar tanımak       | -- Kadın             |
|                       |                             | 1 Erkek [K12]        |
| Kolay ve hızlı erişim | Bilgiye hızlı erişim        | 1 Kadın [K5]         |
|                       |                             | 2 Erkek [K2;K6]      |
|                       | Eğitimde kolaylık sağlaması | 1 Kadın [K9]         |
|                       |                             | 1 Erkek [K1]         |
| Gündemi takip etmek   | Haber okumak                | 1 Kadın [K11]        |
|                       |                             | 1 Erkek [K3]         |

Tablo 4.12.’de görüldüğü gibi katılımcılar *eğlenmek* temasında yer alan *video izlemek*, *sosyalleşmek* temasında yer alan *iletişim kurmak*, *kolay ve hızlı erişim* temasında yer alan *bilgiye hızlı erişim* sebebinden beğendikleri sosyal medya platformlarını önermektedirler. Daha sonra ise, *kolay ve hızlı erişim* temasında yer alan *eğitimde kolaylık sağlaması* ve *gündemi takip etmek* temasında yer alan *haber okumak* alt teması gelmektedir. Cinsiyet açısından bakıldığında, kadınlar beğendikleri sosyal medya platformunu video izlemek, erkekler ise bilgiye hızlı erişim sebebinden başkalarına önerdikleri görülmektedir.

Katılımcılardan bazıları sosyal medyayı önerme sebeplerini şu sözlerle ifade etmiştir:

**K7:** “*dersten kalan zamanları instagramda veya youtube’da video izleyerek değerlendiriyorum kafa dağıtmama yardımcı olduğundan dolayı arkadaşşıma da öneririm*” [Video izlemek alt teması].

**K14:** “*arkadaşıma öneririm çünkü benle konuşması için*” [İletişim kurmak alt teması].

**K8:** “*asosyal olan bir insana yeni arkadaşlık edinmek, yeni kişiler tanımak için önere bilirim*” [Yeni insanlar tanımak alt teması].

**K2:** “*istenilen bilgiye anında ulaşabiliyorum, sabah kalkınca gündemde olup bitenlerle ilgili bilgi sahibi olabiliyorum sanırım bu yüzden öneririm*” [Bilgiye hızlı erişim alt teması].

**K9:** “*eğitimde bana kolaylık sağladığını düşünüyorum oturduğum yerden istediğim ülkenin online eğitimine katılma şansı elde edebiliyorum, arkadaşşıma bu yüzden önerebilirim*” [Eğitimde kolaylık sağlaması alt teması].

**K11:** “*ben çok fazla haber okuduğumdan insanların da dünyada olup bitenlerden haberleri olsun diye önerebilirim*” [Haber okumak alt teması].

Yukarıdaki gibi katılımcıların ifadeleri ışığında, bireyler eğlenceli, sosyalleşme, kolay ve hızlı erişim, gündemi takip etme nedenleri ile sosyal medya platformlarını başka birine önerdikleri görülmektedir.

#### **4.2.3.4. Sosyal medya kullanım nedeniyle öğrencilerin yaşamlarında ihmal ettikleri iş sonrası kendilerini nasıl hissettiklerine ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medya kullanım nedeniyle yaşamlarında ihmal ettikleri iş sonrası kendilerini nasıl hissettiklerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere nitel görüşmelerde “*Sosyal medya kullanımı yüzünden her hangi bir işinizi ihmal ettiğiniz zaman kendinizi nasıl hiss edersiniz?*” ve ilave soru olarak “*ihmal ettiğiniz iş nedir?*” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda nitel görüşmelerden elde edilen veriler içerik analizi tekniği ile incelenmiş,

sonucunda tema ve alt temalara ulaşılmıştır. İçerik analizi ile elde edilen sonuçlar Tablo 4.13.'de verilmiştir.

**Tablo 4.13.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medya kullanım nedeniyle ihmal ettikleri iş sonrası duygu durumlarına ilişkin bulgular*

| <b>Duygu durumu/ihmal edilen iş</b> |                                   |          |                   |
|-------------------------------------|-----------------------------------|----------|-------------------|
| <b>Tema (duygu durumu)</b>          | <b>Alt tema (ihmal edilen iş)</b> | <b>f</b> | <b>Cinsiyet</b>   |
| <b>Kaygılı</b>                      | Ders çalışmak                     | 2        | Kadın [K9;K15]    |
|                                     |                                   | --       | Erkek             |
| <b>Üzgün</b>                        | Kendime serbest zaman ayırmamak   | 1        | Kadın [K11]       |
|                                     |                                   | --       | Erkek             |
|                                     | Söz verilen randevuya gitmemek    | --       | Kadın             |
|                                     |                                   | 1        | Erkek [K6]        |
| <b>Suçluluk</b>                     | Uykusuzluk                        | --       | Kadın             |
|                                     |                                   | 2        | Erkek [K1;K8]     |
|                                     | Aile ile zaman geçirmemek         | 1        | Kadın [K14]       |
|                                     |                                   | 1        | Erkek [K3]        |
|                                     | Söz verilen randevuya gitmemek    | --       | Kadın             |
|                                     |                                   | 1        | Erkek [K12]       |
| <b>Sakin</b>                        | Arkadaşlarla zaman geçirmemek     | --       | Kadın             |
|                                     |                                   | 1        | Erkek [K2]        |
| <b>Pişmanlık</b>                    | Ders çalışmak                     | 3        | Kadın [K4;K7;K13] |
|                                     |                                   | --       | Erkek             |
| <b>Öfkeli</b>                       | Ders çalışmak                     | 1        | Kadın [K5]        |
|                                     |                                   | --       | Erkek             |

Tablo 4.13.'de görüldüğü gibi sosyal medya kullanım nedeniyle katılımcıların en çok ihmal ettikleri iş sonrası kendilerini suçlu hiss etmektedirler. Katılımlardan ikisi uykularını ihmal ettiklerinden, diğer ikisi aile ile zaman geçirmediğinden, biri ise söz verilen randevuya gitmediklerinden dolayı suçluluk duymaktadır. İkinci sırada ise katılımcılar ihmal ettikleri iş sonrası pişmanlık hiss etmektedirler. Katılımcılardan üçü dersi ihmal etme sonucunda pişmanlık duymaktadır. Cinsiyet açısından incelediğimizde, kadınlar sosyal medya kullanım nedeniyle derslerini ihmal etmekte, sonrasında pişmanlık duymakta, erkekler ise, uykusuz kaldıklarından dolayı suçluluk yaşamaktadırlar.

Katılımcıların bazıları sosyal medya kullanım nedeniyle ihmal ettikleri iş sonrasında kendilerini nasıl hiss ettiklerini şu sözlerle ifade etmiştir:

**K9:** “Bazı günler haddinden fazla telefonla geçirdiğim için derslerimi ihmal ediyorum, bu durumu sınav zamanı yaşadığımda kaygı ve stres içinde oluyorum. Stres olduğum nokta bu durumun farkında olmam, kaygılıyım çünkü sınavdan kötü not alacağımı düşünmem” [Kaygılı temasında, ders çalışmak alt teması].

**K11:** “sosyal medya yüzünden kendime çok zaman ayırmadığım için zaman zaman zaman üzüyorum” [Kendime serbest zaman ayırmamak alt teması].

**K6:** “her hangi bir işimi ihmal ederken hiç birşey hissetmiyorum çünkü o an telefonda bir işim oluyor veya kendimi yorgun hissediyorum ancak arkadaşlarla okeye giderken sözleşiyoruz o zaman geç kalırım veya gitmem üzgün hissederim kendimi sonrasında” [Üzgün temasında, söz verilen randevuya gitmemek alt teması].

**K3:** “Bazen geceleri uyuyamıyorum, twitter’a bakıyorum bu sebeple uykum iyice açılıyor. Sonra uyuyamıyorum, sabah tabi ki suçluluk duyuyorum çünkü uykumu almadan derse geliyorum” [Uykusuzluk alt teması].

**K14:** “aileme zaman ayırmadığımı düşünüyorum, daha geçen haftasonu iki günlük yanlarına gittim konuşmaya pek vakit olmadı kendimi suçlu hissettim çünkü telefondan iki gün boyunca kafamı kaldırmadım, annem birlikte film izlemek istemesine rağmen” [Aile ile zaman geçirmemek alt teması].

**K12:** “suçluluk duyuyorum çünkü görüşmelere vaktinde gitmiyorum” [Suçluluk temasında, söz verilen randevuya gitmemek alt teması].

**K5:** “gün içerisinde çok fazla instagrama bakarım ve yapmam gereken işleri aksatırım mesala arkadaşımın buluşmam gerekiyor ancak buluşmaya geç kalıyorum onlara zaman çok fazla zaman geçiriyorum ama pek duygu hissetmiyorum çok sakin oluyorum bugün olmazsa yarın buluşuruz” [Arkadaşlarla zaman geçirmemek alt teması].

**K13:** “pek birşey hissetmem ama sınav zamanı gelen pişmanlık keşke zamanında çalışsaydım bu kadar ders birikmezdi” [Pişmanlık temasında, ders çalışmak alt teması].

**K5:** “öfkeliyim dönem sonu yaklaştı ve ben vermem gereken raporu daha bitiremedim” [Öfkeli temasında, ders çalışmak alt teması].

Yukarıdaki gibi katılımcıların ifadeleri ışığında, bireyler sosyal medya kullanım nedeniyle her hangi bir işini ihmal ettikleri zaman kendilerini kaygılı, üzgün, suçlu, pişman, öfkeli veya durum karşısında sakin hissetmektedirler.

#### **4.2.3.5. Sosyal medyanın olumlu etkisine yönelik görüşlerine ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medyanın olumlu etkisine yönelik görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere ankette açık uçlu soru ve nitel görüşmelerde “*Sosyal medyanın şu ana kadar sana ne gibi olumlu etkileri/katkıları olduğunu düşünüyorsun?*” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda öncelikle anketteki açık uçlu soru yanıtları içerik analizi ile analiz edilmiş ve temalandırılmıştır. Sonrasında ise nitel görüşmelerden elde edilen verilerin içerik analizi tekniği ile incelenmesi sonucunda da, bu elde edilen temalara ilişkin alt temalara ulaşılmıştır. Bu analiz sonuçlarını birlikte gösteren bulgular Tablo 4.14.’de verilmiştir (tabloda italik olarak verilen alt temalar nitel görüşmelerden elde edilen analizleri göstermektedir).

Tablo 4.14.’de katılımcıların sosyal medyanın olumlu etkilerine ait görüşlerine bakıldığında ilk üç sırada yeni bilgiler öğrenmeme katkısı oldu, iletişim kurmama katkısı oldu, sosyalleşmeme katkısı oldu şeklinde temaları elde edildiği görülmektedir. Cinsiyet açısından ise, kadınlarda bu sıra değişmezken, erkeklerde bu sıra yeni bilgiler öğrenmeme katkısı oldu, iletişim kurmama katkısı oldu, eğlenceli vakit geçirmeme katkısı oldu şeklinde değişmektedir. Nitel görüşmelerden elde edilen sonuçlar da ise sosyal medyanın olumlu etkilerine ait görüşlerde ilk üç sırada yeni bilgiler öğrenmeme katkısı oldu temasında yer alan “*genel kültür bilgisi*”, iletişim kurmama katkısı oldu temasında yer alan “*arkadaşlarımla iletişim halinde olmak*”, sosyalleşmeme katkısı oldu temasında yer alan “*yeni insanlar tanımak*” gelmektedir. Cinsiyet açısından bakıldığında ise, kadınlar akademik alanda bilgi edinmek, erkekler ise yeni insanlar tanımak açısından sosyal medya platformlarının olumlu etkilerinin olduğunu belirtmişlerdir.

**Tablo 4.14.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medyanın kendilerine olumlu etkilerine yönelik görüşlerine ilişkin bulgular*

| Katılımcıların sosyal medyanın olumlu etkilerine yönelik görüşleri*,**,*** | Cinsiyet |       | %     |       |
|----------------------------------------------------------------------------|----------|-------|-------|-------|
|                                                                            | Kadın    | Erkek | Kadın | Erkek |
| <b>Yeni bilgiler öğrenmeme katkısı oldu**</b>                              | 118      | 45    | 18,20 | 6,90  |
| <i>Akademik alanda bilgi edinmek*** [K8;K9;K14]</i>                        | 2        | 1     |       |       |
| <i>Genel kültür bilgisi*** [K11]</i>                                       | 1        | --    |       |       |
| <b>İletişim kurmama katkısı oldu**</b>                                     | 62       | 22    | 9,60  | 3,40  |
| <i>Arkadaşlarıyla iletişim halinde olmak*** [K2;K13]</i>                   | 1        | 1     |       |       |
| <b>Sosyalleşmeme katkısı oldu**</b>                                        | 57       | 16    | 8,80  | 2,50  |
| <i>Yeni insanlar tanımak*** [K6;K12]</i>                                   | --       | 2     |       |       |
| <b>Kendimi geliştirmeme katkısı oldu**</b>                                 | 52       | 11    | 8,00  | 1,70  |
| <i>Kendini ifade etmek*** [K15]</i>                                        | 1        | --    |       |       |
| <b>Eğlenceli vakit geçirmeme katkısı oldu**</b>                            | 43       | 15    | 6,60  | 2,30  |
| <b>Gündemden haberdar olmama katkısı oldu**</b>                            | 39       | 14    | 6,00  | 2,20  |
| <i>Haber okumak*** [K7]</i>                                                | 1        | --    |       |       |
| <b>Yeni fikir ve tarzlar öğrenmeme katkısı oldu**</b>                      | 42       | 4     | 6,50  | 0,60  |
| <i>Yenilikler bakış açımı değişti*** [K1;K5]</i>                           | 1        | 1     |       |       |
| <b>Kolay ve hızlı erişim konusunda katkısı oldu**</b>                      | 29       | 6     | 4,50  | 0,90  |
| <b>Kendimi özgür ve mutlu hiss etmeme katkısı oldu**</b>                   | 9        | 10    | 1,40  | 1,50  |
| <b>İş bulma ve para kazanmak konusunda katkısı oldu**</b>                  | 3        | 9     | 0,50  | 1,40  |
| <b>Stresten uzaklaşmam konusunda katkısı oldu**</b>                        | 10       | 1     | 1,50  | 0,10  |
| <i>Sıkıntılarımdan kurtardı*** [K3;K4]</i>                                 | 1        | 1     |       |       |

Not\*:13 (%2,00) erkek, 18 kız (%2,70) öğrenci açık uçlu anket sorusunda sosyal medyanın hiçbir olumlu etkisinin olmadığını belirtmişlerdir

Not\*\*: Anketteki açık uçlu sorunlardan elde edilen temalar

Not\*\*\*: Nitel görüşmeye katılan katılımcılardan yalnız bir kişi sadece dijital oyunla ilgili sorulara cevap vermiştir

Not: Tabloda italik olarak verilen alt temalar, yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilmiştir

Katılımcılardan bazıları sosyal medyanın olumlu etkilerini şu sözlerle ifade etmiştir:

**K8:** “kafamda soru işareti kalan tüm bilgileri kendinde barındıran bir platformdur, özellikle ders, mesleğim açısından bilgi edinmem de bana yardımcı oldu, sınav zamanı hayat kurtarıcıdır, sadece bu konularda olumlu etkilerini gördüm” [Akademik alanda bilgi edinmek teması].

**K13:** “sürekli insanlarla iletişim halinde olmam, sıkıldığım veya biriyle konuşmak istediğim zaman arkadaşlarım bir aramamda yanımda olacak kadar yakın oluyor iletişim alanında olumlu etkileri çok fazla” [Arkadaşlarımla iletişim halinde olmak teması].

**K12:** “sosyal medya kullanmadan önceki hayatıma bakıyorum çok asosya biriydim, hiç arkadaş ortamım yoktu, ancak sosyal medya sayesinde hala devam eden yeni arkadaşlar kazandım. Çevremdeki insan sayısının artması, fikirlerimi ifade edebilmemde sosyal medyanın bana etkisi oldu” [Yeni insanlar tanımak teması].

**K15:** “içe kapanık insanlar için sosyalleşmek veya düşüncelerini rahatça ifade edebilecekleri yer” [Kendini ifade etmek teması].

**K5:** “sosyal medya sayesinde öğrendiklerim sonucunda hayata ve insanlara bakış açım sadece benim gördüklerimden ibaret olmadı. Hayata daha geniş bir çerçeveden bakmayı öğrendim. Öğrendiğim yeni fikirler, gördüğüm farklı hayat tarzları bakış açımın değişmesinde oldukça etkisi oldu” [Yenilikler bakış açımı değişti teması].

**K7:** “gündemi takip etmem kolaylaştı, güncel olan haberden anında haberdar olabiliyorum ve insanların verdikleri tepkileri okuyabiliyorum” [Haber okumak teması].

**K7:** “dersten eve gelince ilk iş elim telefona gidiyor, beni mutlu edecek içerikler izlemek, zamanımı bu şekilde değerlendirmek sıkıntılarımdan birazda olsa uzaklaşmama yardımcı oluyor” [Sıkıntılarımdan kurtardı teması].

#### **4.2.3.6. Sosyal medyanın olumsuz etkisine yönelik görüşlerine ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medyanın olumsuz etkisine yönelik görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere ankette açık uçlu soru ve nitel görüşmelerde “Sosyal medyanın şu ana kadar sana ne gibi olumsuz etkileri/katkıları olduğunu düşünüyorsun?” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda öncelikle anketteki açık uçlu soru yanıtları içerik analizi ile analiz edilmiş ve temalandırılmıştır. Sonrasında ise nitel görüşmelerden elde edilen verilerin içerik analizi tekniği ile incelenmesi sonucunda da, bu elde edilen temalara ilişkin alt temalara ulaşılmıştır. Bu analiz sonuçlarını birlikte gösteren bulgular Tablo 4.15.’de verilmiştir (tabloda italik olarak verilen alt temalar nitel görüşmelerden elde edilen analizleri göstermektedir).

**Tablo 4.15.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medyanın kendilerine olumsuz etkilerine yönelik görüşlerine ilişkin bulgular*

| Katılımcıların sosyal medyanın olumsuz etkilerine yönelik görüşleri*,**,*** | Cinsiyet |       | %     |       |
|-----------------------------------------------------------------------------|----------|-------|-------|-------|
|                                                                             | Kadın    | Erkek | Kadın | Erkek |
| <b>Zaman kaybına neden oldu**</b>                                           | 98       | 57    | 15,10 | 8,80  |
| <i>Zaman kontrolünün olmaması*** [K6]</i>                                   | --       | 1     |       |       |
| <b>Kendimi yetersiz hissetmeme sebep oldu**</b>                             | 58       | 13    | 8,90  | 2,00  |
| <i>Başkaları ile kendimi kıyaslama*** [K5;K9]</i>                           | 2        | --    |       |       |
| <b>Fiziksel ve sağlık sorunlarına yol açtı**</b>                            | 42       | 26    | 6,50  | 4,00  |
| <i>Göz ve baş ağrısı*** [K12]</i>                                           | --       | 1     |       |       |
| <i>Uyku düzenimin bozulması*** [K8]</i>                                     | --       | 1     |       |       |
| <b>Sosyalleşmemi engelledi**</b>                                            | 47       | 19    | 7,20  | 2,90  |
| <i>Aileme zaman ayırmamak*** [K2;K14]</i>                                   | 1        | 1     |       |       |
| <b>Günlük işlerimi ertelememe neden oldu**</b>                              | 42       | 14    | 6,50  | 2,20  |
| <i>Derslerimi ertelemek*** [K3;K7]</i>                                      | 1        | 1     |       |       |
| <i>Randevuları ertelemek*** [K1]</i>                                        | --       | 1     |       |       |
| <b>Bağımlılık oluşturdu**</b>                                               | 45       | 7     | 6,90  | 1,10  |
| <b>Ruh halime olumsuz etkisi oldu**</b>                                     | 37       | 3     | 5,70  | 0,50  |
| <i>Olumsuz içeriklerin beni üzmesi*** [K4;K15]</i>                          | 2        | --    |       |       |
| <b>Akademik başarıma olumsuz etkiledi**</b>                                 | 28       | 11    | 4,30  | 1,70  |
| <b>Yalnız bilgi edinmeme neden oldu**</b>                                   | 22       | 5     | 3,40  | 0,80  |
| <b>Olumsuz yorumlara maruz kaldım**</b>                                     | 18       | 5     | 2,80  | 0,80  |
| <i>İstemediğim kişilerin yorum yazması***[K11;K13]</i>                      | 2        | --    |       |       |

Not\*: 45 kadın (%6,90), 6 erkek (%0,90) öğrenci sosyal medyanın hiçbir olumsuz etkisinin olmadığını belirtmişlerdir

Not\*\*: Anketteki açık uçlu sorunlardan elde edilen temalar

Not\*\*\*: Nitel görüşmeye katılan katılımcılardan yalnız bir kişi sadece dijital oyunla ilgili sorulara cevap vermiştir

Not: Tabloda italik olarak verilen alt temalar, yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilmiştir

Tablo 4.15.'de katılımcıların sosyal medyanın olumsuz etkilerine ait görüşlerine bakıldığında ilk üç sırada “zaman kaybına neden oldu, kendimi yetersiz hissetmeme sebep oldu, fiziksel ve sağlık sorunlarına yol açtı” şekilde temaları elde edildiği görülmektedir. Cinsiyet açısından ise, kadınlarda ilk üç sıra “zaman kaybına neden oldu, kendimi yetersiz hissetmeme sebep oldu, sosyalleşmemi engelledi” erkekler de ilk üç sıra “zaman kaybına neden oldu, fiziksel ve sağlık sorunlarına yol açtı, sosyalleşmemi

engelledi” değişmektedir. Nitel görüşmelerden elde edilen sonuçlar da ise sosyal medyanın olumlu etkilerine ait görüşlerde ilk üç sırada kendimi yetersiz hissetmeme sebep oldu temasında yer alan “başkaları ile kendimi kıyaslama”, sosyalleşmemi engelledi temasında “aileme zaman ayırmamak”, günlük işlerimi ertelememe neden oldu temasında “derslerimi ertelemek” gelmektedir. Cinsiyet açısından bakıldığında ise, kadınlar başkaları ile kendimi kıyaslama, erkekler ise göz ve baş ağrısı nedenlerinden dolayı sosyal medya platformlarının olumsuz etkilerinin olduğunu belirtmişlerdir.

Katılımcılardan bazıları sosyal medyanın olumsuz etkilerini şu sözlerle ifade etmiştir:

**K5:** “insanları özenmeye, imrenmeye ve bir statü yarışına itiyor, insanlar gösteriş yapma uğruna olmadıkları gibi davranıyorlar. Herkes en iyi yere gitmeyi, en pahalı şeylerin kendisinde olmasını istiyor”. Bende bazen bunlara özenebiliyorum, kendimi fazla kıyasıyorum insanlarla” [Başkaları ile kendimi kıyaslama teması].

**K14:** “internette zaman geç geçirmekten aileme zaman ayıramıyorum, onları çok ihmal ettiğimi düşünüyorum buda aile ilişkilerimin bozulmasına sebep oluyor” [Aileme zaman ayırmamak teması].

**K15:** “insanların ani ruh değişimine etki edebiliyor çok sevinçli olduğum zamanlar okuduğum olumsuz haber saatlerce hatta günlerce aklımdan çıkmıyor” [Olumsuz içeriklerin beni üzmesi teması].

**K11:** “intragmda resimimin altına yazılan olumsuz yorumların gelmesi engellediğim halde istemediğim kişiler tarafından yorum almak sosyal medyanın can sıkıcı tarafı” [İstemediğim kişilerin yorum yazması teması].

#### **4.2.3.7. Sosyal medya hakkındaki genel görüşlerine ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medya hakkında görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere ankette açık uçlu soru ve nitel görüşmelerde “Sosyal medya hakkında ne düşünüyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda öncelikle anketteki açık uçlu soru yanıtları içerik analizi ile analiz edilmiş ve temalandırılmıştır. Sonrasında ise nitel görüşmelerden elde edilen verilerin içerik analizi tekniği ile incelenmesi sonucunda da, bu elde edilen temalara ilişkin alt temalara ulaşılmıştır. Bu analiz sonuçlarını birlikte gösteren bulgular Tablo 4.16.’da

verilmiştir (tabloda italik olarak verilen alt temalar nitel görüşmelerden elde edilen analizleri göstermektedir).

**Tablo 4.16.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medya hakkındaki genel görüşlerine ilişkin bulgular*

| Katılımcıların sosyal medya hakkındaki genel görüşleri*,** | Cinsiyet |       | %     |       |
|------------------------------------------------------------|----------|-------|-------|-------|
|                                                            | Kadın    | Erkek | Kadın | Erkek |
| <b>Kullanım amacına göre değişen platformdur*</b>          | 137      | 47    | 21,10 | 7,30  |
| <i>Hem olumlu, hem olumsuz** [K3;K7]</i>                   | 1        | 1     |       |       |
| <b>Eğlenceli vakit geçirmek için araçtır*</b>              | 103      | 22    | 15,90 | 3,40  |
| <b>Zararlı platformdur*</b>                                | 69       | 42    | 10,60 | 6,50  |
| <i>Zaman kaybı** [K2;K5;K9]</i>                            | 2        | 1     |       |       |
| <i>Bilgi kirliliği** [K6;K8]</i>                           | --       | 2     |       |       |
| <i>Yetersizlik hissi** [K15]</i>                           | 1        | --    |       |       |
| <i>Gerçeklikten uzaklaştırması** [K4]</i>                  | 1        | --    |       |       |
| <b>Faydalı platformdur*</b>                                | 61       | 22    | 9,40  | 3,40  |
| <i>Gelişime katkısı** [K12;K13]</i>                        | 1        | 1     |       |       |
| <i>Para kazanmak** [K1]</i>                                | --       | 1     |       |       |
| <b>Sosyalleşme ve iletişim kurma araçtır*</b>              | 42       | 12    | 6,50  | 1,90  |
| <i>Arkadaşlarla iletişim yeri** [K14]</i>                  | 1        | --    |       |       |
| <b>Bilgi edinmek için araçtır*</b>                         | 41       | 6     | 6,30  | 0,90  |
| <i>Online eğitim almak** [K11]</i>                         | 1        | --    |       |       |
| <b>Kolay ve hızlı erişim sağlıyor*</b>                     | 16       | 13    | 2,50  | 2,00  |
| <b>Mutlu hissetmeme neden olur*</b>                        | 13       | 2     | 2,00  | 0,30  |

Not\*: Anketteki açık uçlu sorunlardan elde edilen temalar

Not\*\*: Nitel görüşmeye katılan katılımcılardan yalnız bir kişi sadece dijital oyunla ilgili sorulara cevap vermiştir

Not\*: Tabloda italik olarak verilen alt temalar, yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilmiştir

Tablo 4.16.'da katılımcıların sosyal medya hakkındaki görüşlerine bakıldığında ilk üç sırada kullanım amacına göre değişen platformdur, eğlenceli vakit geçirmek için araçtır, zararlı platformdur şeklinde temaları elde edildiği görülmektedir. Cinsiyet açısından incelendiğinde, kadınların ilk üç sırasında kullanım amacına göre değişen platformdur, eğlenceli vakit geçirmek için araçtır, zararlı platformdur, erkeklerde ise bu sıra kullanım amacına göre değişen platformdur, zararlı platformdur, eğlenceli vakit geçirmek için araçtır şekilde olduğu görülmektedir. Nitel görüşmelerde elde edilen sonuçlarda ise ilk üç sırada zararlı platformdur temasında “*zaman kaybı ve bilgi kirliliği*”, kullanım amacına

göre deęiřen platformdur temasında “*hem olumlu, hem olumsuz*” gelmektedir. Cinsiyet aısından bakıldığında, kadınlar sosyal medyanın daha ok zaman kaybı, erkekler ise bilgi kirlilięi olan alan olduęunu belirtmiřlerdir.

Katılımcılardan bazıları sosyal medya hakkındaki grřlerini řu szlerle ifade etmiřtir:

**K3:** “*iyi kullanıldıęı zaman olumlu yanları vardır, mesala nerilerin ve senin tarzına ait kıyafetlerin sosyal medya da grmen, genel olarak bakıldığında sosyal medya insanı kt etkiliyor, zaman bořuna gidiyor. İnsanların srekli baęımlı olması, orda yazılan dřnceleri ve fikirleri artık kendi dřnceleriymiř gibi benimsemeleri kendi dřncelerini hie sayması, toplumun dřncesine gre hareket etmeleri*” [Hem olumlu hem olumsuz teması].

**K9:** “*sosyal medya iin olumlu dřnmyorum nk faydasından ok zararını grdm. Her saniye bakıyorum her saniye yeni birřey grmek istiyorum zellikle instagramın keřfet blmnde kimler neler paylařmıř, kimler nereye gitmiř bakıyorum ve buda zaman kaybına neden oluyor*” [Zaman kaybı teması].

**K12:** “*yeni fikirler grmeme, yeni yerler tanımaya katkısı oldu ok olumsuz alan deymeyeceęim nk her aıdan insana faydalı*” [Geliřime katkısı teması].

**K11:** “*bořuna zaman harcamadan kendini geliřtirip kurslara, eęitimlere katılabilirsin nerde hangi eęitim var haberdar olabiliyorsun farklı kltrlerden eęitime katılabilip kendini geliřtirmek konusunda faydaları fazla, aynı zamanda eęitim konusunda motivayson videolarıda eęitime olumlu katkısı vardır*” [Online eęitim almak teması].

#### **4.3. Dijital Oyun Kullanım Davranıřlarını Betimlemeye Ynelik Bulgular**

Arařtırmada, ğrencilerin dijital oyun kullanım davranıřlarının betimlenmesi istenmiřtir. Bu amala ileri ergenlik dnemindeki ğrencilerin genel olarak dijital oyun kullanım davranıřları (4.3.1) ve internette en ok oynanan dijital oyun kullanım davranıřları (4.3.2), dijital oyunlarda kimilik denemesi ve karakter oluřturma davranıřlarına iliřkin (4.3.3) nicel bulgular elde edilmiř, ayrıca dijital oyunun kullanımına iliřkin grřlerini (4.3.4) ieren nitel bulgular elde edilmiřtir. Bu bulgular ařaęıda verilmiřtir.

#### 4.3.1. Genel olarak dijital oyun kullanım davranışlarına yönelik nicel bulgular

Araştırmada, öğrencilerin dijital oyun kullanım davranışlarının betimlenmesi istenmiştir. Bu amaçla öncelikle ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin dijital oyunları günlük ortalama kullanma sıklıkları, dijital oyunları hangi araçlarda oynadıkları, en çok hangi tür ve kaç kişilik oyun oynadıkları, oyunu hangi özelliğine göre kullandıkları, oyunun yararları ve oyun kullanımı nedeniyle neleri ihmal ettikleri işler incelenmiştir. Bunlara ilişkin elde edilen bulgular aşağıdadır.

##### 4.3.1.1. İnternette günlük ortalama ne kadar sıklıkla oyun oynadıklarına ilişkin bulgular

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette günlük ortalama ne kadar sıklıkla oyun oynadıklarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere “*internette günlük ortalama kaç saat dijital oyun oynuyorsunuz?*” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.17.’de verilmiştir.

**Tablo 4.17.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin günlük ortalama internette ne sıklıkla oyun oynadıklarına ilişkin bulgular*

| Kullanım sıklığı/süresi | n          | En düşük | En yüksek | Ortalama    | Standart sapma |
|-------------------------|------------|----------|-----------|-------------|----------------|
| Kadın                   | 166        | 1        | 10        | 3,03        | 1,95           |
| Erkek                   | 123        | 1        | 11        | 3,66        | 1,95           |
| <b>Toplam</b>           | <b>289</b> | <b>1</b> | <b>11</b> | <b>3,30</b> | <b>1,97</b>    |

Tablo 4.17.’de görüldüğü gibi, katılımcıların günlük ortalama internette oyun oynama sıklıkları en düşük 1 saat ile en yüksek 11 saat aralığında değişmektedir. Katılımcıların günlük internette oyun oynama sıklıklarının ortalamalarının ise 3,30 saat (standart sapması 1,97) olduğu görülmektedir. Cinsiyet açısından bakıldığında, internette oyun oynama sıklıkları kadınlarda en düşük 1 saat, en yüksek 10 saat iken, erkeklerde en düşük 1 saat, en yüksek 11 saat olduğu tespit edilmiştir.

#### 4.3.1.2. İnternette hangi araçlar ile dijital oyun oynadıklarına ilişkin bulgular

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette hangi araçlar ile dijital oyun oynadıklarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere “*internette genellikle dijital oyun oynadığınız araç hangisidir?*” kapalı uçlu sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.18.’de verilmiştir.

**Tablo 4.18.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette hangi araçlar ile dijital oyun oynadıklarına ilişkin bulgular*

| Oynadıkları Araç    | Kadın      |              | Erkek      |              | Toplam     |               |
|---------------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|---------------|
|                     | n          | %            | n          | %            | n          | %             |
| Mobil               | 90         | 31,10        | 36         | 12,50        | 126        | 43,60         |
| Masaüstü bilgisayar | 42         | 14,50        | 64         | 22,10        | 106        | 36,70         |
| Tablet              | 23         | 8,00         | 7          | 2,40         | 30         | 10,40         |
| Playstation         | 6          | 2,10         | 11         | 3,80         | 17         | 5,90          |
| İnternet kafe       | 3          | 1,00         | 4          | 1,40         | 7          | 2,40          |
| Konsol              | 2          | 0,70         | 1          | 0,30         | 3          | 1,00          |
| <b>Toplam</b>       | <b>166</b> | <b>57,40</b> | <b>123</b> | <b>42,60</b> | <b>289</b> | <b>100,00</b> |

Tablo 4.18.’de görüldüğü gibi, katılımcıların 126’sı (%43,60) dijital oyun oynarken mobil telefonunu kullanmakta, 106’sı (% 36,70) ise, masaüstü bilgisayar kullandığı tespit edilmiştir. Cinsiyet açısından incelendiğinde, kadınlar dijital oyunu en çok mobil telefonu kullanarak oynadıkları görülürken, erkeklerin ise dijital oyunları en çok masaüstü bilgisayar kullanarak oynadıkları görülmektedir.

#### 4.3.1.3. İnternette en çok hangi dijital oyunu oynadıklarına ilişkin bulgular

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette en çok hangi dijital oyunu oynadıklarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere “*internette oyun türüne göre genellikle en çok hangi dijital oyunu oynuyorsunuz?*” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.19.’da verilmiştir.

**Tablo 4.19.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette oyun türüne göre en çok hangi dijital oyunu oynadıklarına ilişkin bulgular*

|                                                  | Kadın      |              | Erkek      |              | Toplam     |               |
|--------------------------------------------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|---------------|
| Oyun türüne göre en çok oynadıkları dijital oyun | n          | %            | n          | %            | n          | %             |
| Savaş/Dövüş oyunları                             | 32         | 11,10        | 43         | 14,90        | 75         | 26,00         |
| Strateji oyunları                                | 26         | 9,00         | 29         | 10,00        | 55         | 19,00         |
| Bulmaca oyunları                                 | 36         | 12,50        | 7          | 2,40         | 43         | 14,90         |
| Macera oyunları                                  | 24         | 8,30         | 11         | 3,80         | 35         | 12,10         |
| Futbol oyunları                                  | 7          | 2,40         | 19         | 6,60         | 26         | 9,00          |
| Zeka oyunları                                    | 16         | 5,60         | 7          | 2,40         | 23         | 7,90          |
| Yarış oyunları                                   | 14         | 4,80         | 5          | 1,80         | 19         | 6,60          |
| Eğitsel oyunları                                 | 11         | 3,80         | 1          | 0,30         | 12         | 4,20          |
| Diğer (hikaye oyunları)                          | --         | --           | 1          | 0,30         | 1          | 0,30          |
| <b>TOPLAM</b>                                    | <b>166</b> | <b>57,50</b> | <b>123</b> | <b>42,50</b> | <b>289</b> | <b>100,00</b> |

Tablo 4.19.'da görüldüğü gibi, katılımcıların %26,00'sı oyun türlerinden savaş/dövüş oyunlarını, 19,00'u strateji oyunlarını, %14,90'u ise bulmaca oyunlarını oynamayı tercih etmektedir. Katılımcıların yalnız %4,20'si oyun türlerinden eğitsel oyunları tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Cinsiyet açısından incelendiğinde, kadınların sırası ile daha çok bulmaca oyunlarını, savaş/dövüş oyunları ve strateji oyunları kullandıkları görülmektedir. Erkeklerin ise sırasıyla savaş/dövüş oyunları, strateji oyunları ve futbol oyunları kullandıkları görülmektedir.

#### **4.3.1.4. İnternette oyuncu sayısına göre hangi dijital oyun türü tercih ettiklerine ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette oyuncu sayısına hangi tür dijital oyunu tercih ettiklerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere “internette kaç kişi ile karşılıklı oynanan dijital oyunları daha çok tercih edersiniz?” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.20.'de verilmiştir.

**Tablo 4.20.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette oyuncu sayısına göre hangi dijital oyun türünü tercih ettiklerine ilişkin bulgular*

|                                                               | Kadın      |              | Erkek      |              | Toplam     |               |
|---------------------------------------------------------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|---------------|
|                                                               | n          | %            | n          | %            | n          | %             |
| <b>Karşılıklı oyunların en çok hangisinin tercih edildiği</b> |            |              |            |              |            |               |
| Tek kişi ile oynanan oyunlar                                  | 87         | 30,10        | 43         | 14,90        | 130        | 45,00         |
| İkiden fazla kişi veya takım ile oynanan oyunlar              | 50         | 17,30        | 59         | 20,40        | 109        | 37,40         |
| Karşılıklı iki kişi ile oynanan oyunlar                       | 29         | 10,00        | 21         | 7,30         | 50         | 17,30         |
| <b>TOPLAM</b>                                                 | <b>166</b> | <b>57,40</b> | <b>123</b> | <b>42,60</b> | <b>289</b> | <b>100,00</b> |

Tablo 4.20.'de görüldüğü gibi katılımcıların %45,00'i tek kişi ile oynanan oyunları tercih etmektedir. Oyuncu sayısına göre en az tercih edilen oyunlar ise, %17,30 oranla karşılıklı iki kişi ile oynanan oyunlardır. Cinsiyet açısından incelendiğinde, kadınların en çok tek kişi ile oynanan oyunları kullandıkları görülürken, erkeklerin ise ikiden fazla kişi veya takım ile oynanan oyunları kullandıkları görülmektedir.

#### **4.3.1.5. Oynan oyunlar en çok hangi özelliğinden dolayı kullanım sağlamasına ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette oynadıkları oyunları hangi özelliğinden dolayı oynadıklarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere “*oynadığınız dijital oyunun en çok hangi özelliği sizi o oyunu kullanmanızı sağlar?*” kapalı uçlu soru yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.21.'de verilmiştir.

**Tablo 4.21.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin oyunları en çok hangi özelliğinden dolayı kullandıklarına ilişkin bulgular*

| Özellik             | Kadın      |              | Erkek      |              | Toplam     |               |
|---------------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|---------------|
|                     | n          | %            | n          | %            | n          | %             |
| Eğlenmek            | 95         | 32,90        | 48         | 16,60        | 143        | 49,50         |
| Kazanmak duygusu    | 43         | 14,90        | 54         | 18,70        | 97         | 33,60         |
| Yarış halinde olmak | 29         | 10,00        | 20         | 6,90         | 49         | 17,00         |
| <b>TOPLAM</b>       | <b>167</b> | <b>57,80</b> | <b>122</b> | <b>42,20</b> | <b>289</b> | <b>100,00</b> |

Tablo 4.21.'de görüldüğü gibi katılımcıların %49,50'si oyunların eğlenceli özelliğinden dolayı kullanmaktadır. Ayrıca, çalışma grubunun neredeyse yarısını oyunları eğlenceli özelliğinden dolayı kullandıkları tespit edilmiştir. Cinsiyet açısından incelendiğinde, kadınlar en çok oyunları eğlenceli özelliğinden, erkekler ise kazanmak duygusu özelliğinden dolayı oynamaktadırlar.

#### **4.3.1.6. İnternette oynanan oyunların ne gibi yararlar sağladığına ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette oynadıkları oyunların ne gibi yararlar sağladıklarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere “oynadığınız günden beri dijital oyun/oyunlar size ne gibi bir yararlar sağladı?” kapalı uçlu soru yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.22.'de verilmiştir.

Tablo 4.22.'de görüldüğü gibi katılımcıların %50,80'ni dijital oyunların stres atmak için yararlı olduğunu belirtmiştir. Aynı zamanda stres atmak çalışma grubunun yarısından fazlasını kapsamaktadır. Dijital oyunlar en az ise para kazanmakta (%1,70) yarar sağlamaktadır. Cinsiyet açısından incelendiğinde, dijital oyunlar sırasıyla kadınlara stres atmak, olumsuz duygulardan kaçmak ve başarılı olmak için yarar sağlamaktadır. Aynı sıra erkeklerde de değişmemektedir.

**Tablo 4.22.** *İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette oynadıkları oyunların ne gibi yararlar sağladığına ilişkin bulgular*

|                                           | Kadın      |              | Erkek      |              | Toplam     |               |
|-------------------------------------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|---------------|
|                                           | n          | %            | n          | %            | n          | %             |
| <b>Oyunun yararları*</b>                  |            |              |            |              |            |               |
| Stres atmak                               | 83         | 28,70        | 64         | 22,10        | 147        | 50,80         |
| Olumsuz (endişe kaygı) duygulardan kaçmak | 35         | 12,10        | 30         | 10,40        | 65         | 22,50         |
| Başarılı olma                             | 23         | 8,00         | 19         | 6,60         | 42         | 14,60         |
| Yeni ilişkiler kurmak                     | 20         | 6,90         | 17         | 5,90         | 37         | 12,80         |
| Sabır                                     | 10         | 3,50         | 8          | 2,80         | 18         | 6,30          |
| Para kazanmak                             | --         | --           | 5          | 1,70         | 5          | 1,70          |
| Diğer (ilham verici olması)               | 1          | 0,30         | --         | --           | 1          | 0,30          |
| <b>TOPLAM</b>                             | <b>172</b> | <b>59,50</b> | <b>143</b> | <b>49,50</b> | <b>315</b> | <b>109,00</b> |

Not\*: 1 (%0,20) kadın öğrenci dijital oyunun yarar sağlamadığını belirtmişlerdir

#### 4.3.1.7. *İnternette oyun oynarken öğrencilerin yaşamdan neleri ihmal ettiklerine ilişkin bulgular*

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette oyun oynarken yaşamlarında neleri ihmal ettiklerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere “*dijital oyun oynarken yaşamınızda neleri ihmal ettiniz?*” kapalı uçlu soru yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.23.’de verilmiştir.

Tablo 4.23.’de görüldüğü gibi katılımcıların 137’si (% 47,40) internette oyun oynarken ders çalışmayı ihmal etmekte, 79’u (% 27,30) kendilerine serbest zaman ayırmamakta, 41’i (%14,20) ise, aile üyelerine zaman ayırmamaktadır. Cinsiyet açısından incelendiğinde, hem kadınlarda hem de erkeklerde internette oyun oynarken ilk sırada derslerini ihmal ettikleri, ikinci sırada kendilerine zaman ayırmadıkları, üçüncü sırada ise aile üyelerine zaman ayırmadıkları tespit edilmiştir.

**Tablo 4.23.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette oyun oynarken yaşamlarında neleri ihmal ettiklerine ilişkin bulgular*

| İhmal durumları*                | Kadın      |              | Erkek      |              | Toplam     |               |
|---------------------------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|---------------|
|                                 | n          | %            | n          | %            | n          | %             |
| Ders çalışmak                   | 74         | 25,60        | 63         | 21,80        | 137        | 47,40         |
| Kendime serbest zaman ayırmak   | 48         | 16,60        | 31         | 10,70        | 79         | 27,30         |
| Aile üyelerime zaman ayırmak    | 23         | 8,00         | 18         | 6,20         | 41         | 14,20         |
| Arkadaşlarım ile zaman geçirmek | 11         | 3,80         | 3          | 1,00         | 14         | 4,80          |
| Okulda devam etmek              | 4          | 1,40         | 8          | 2,80         | 12         | 4,20          |
| Söz verilen randevuya gitmemek  | 7          | 2,50         | 4          | 1,40         | 11         | 3,90          |
| Diğer (uyku)                    | 1          | 0,30         | 1          | 0,30         | 2          | 0,60          |
| <b>TOPLAM</b>                   | <b>168</b> | <b>58,20</b> | <b>128</b> | <b>44,20</b> | <b>296</b> | <b>102,40</b> |

Not\*: 19 kadın ve 5 erkek olmak üzere toplam 24 öğrenci internette oyun oynarken yaşamlarında hiç bir işi ihmal etmediklerini belirtmişlerdir

#### **4.3.2. İnternette en çok oynanan dijital oyuna yönelik nicel bulgular**

Araştırmada, öğrencilerin internette en çok oynadıkları dijital oyunların betimlenmesi istenmiştir. Bu amaçla öncelikle ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette oynadıkları oyunları temelde hangi amaçla ve aralıksız kaç saat oynadıkları, son olarak ise, oyun oynadıktan sonra kendilerini nasıl hissettikleri incelenmiştir. Bunlara ilişkin elde edilen bulgular aşağıdadır.

##### **4.3.2.1. İnternette en çok oynadıkları dijital oyunu temelde hangi amaçla oynadıklarına ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette en çok oynadıkları oyunları temelde hangi amaçla oynadıklarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere “internette en çok oynadığınız dijital oyunu temelde hangi amaçla

oynamaktasınız?” açık uçlu soru yöneltmiştir. Bu amaç doğrultusunda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.24.’de verilmiştir.

**Tablo 4.24.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette en çok oynadıkları dijital oyunu temel hangi amaçla oynadıklarına ilişkin bulgular*

|                                                | Kadın      |              | Erkek      |              | Toplam     |               |
|------------------------------------------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|---------------|
| <b>Temel amaç*</b>                             | <b>n</b>   | <b>%</b>     | <b>n</b>   | <b>%</b>     | <b>n</b>   | <b>%</b>      |
| Eğlenmek                                       | 51         | 17,70        | 45         | 15,60        | 96         | 33,30         |
| Zaman geçirmek                                 | 40         | 13,90        | 20         | 6,90         | 60         | 20,80         |
| Stres atmak                                    | 19         | 6,60         | 23         | 8,00         | 42         | 14,60         |
| Serbest zaman değerlendirmek                   | 23         | 8,00         | 12         | 4,20         | 35         | 12,20         |
| Olumsuz duygulardan kaçmak (çaresizlik, kaygı) | 11         | 3,80         | 5          | 1,70         | 16         | 5,50          |
| Arkadaşlarıyla ile birlikte olmak              | 10         | 3,50         | 5          | 1,70         | 15         | 5,20          |
| Ruh halimin iyi olması                         | 5          | 1,70         | 4          | 1,40         | 9          | 3,10          |
| Beni endişelendiren durumlardan uzaklaşmak     | 5          | 1,70         | 3          | 1,00         | 8          | 2,70          |
| Para kazanmak                                  | --         | --           | 4          | 1,40         | 4          | 1,40          |
| Başkaları ile iletişim kurmak                  | 1          | 0,30         | 1          | 0,30         | 2          | 0,60          |
| Diğer (rekabetin olması)                       | 1          | 0,30         | 1          | 0,30         | 2          | 0,60          |
| <b>TOPLAM</b>                                  | <b>166</b> | <b>57,50</b> | <b>123</b> | <b>42,50</b> | <b>289</b> | <b>100,00</b> |

Not\*: “tanımadığım kişilerle arkadaşlık edinmek” seçeneği hiç bir katılımcı tarafından işaretlenmemiştir.

Tablo 4.24.’de görüldüğü gibi katılımcılar dijital oyunu temelde en çok eğlenmek (%33,30) amacıyla oynanılmaktadır. Daha sonra ise, zaman geçirmek (%20,80), stres atmak (%14,60), serbest zaman değerlendirmek (%12,20) amacıyla dijital oyunu oynadıkları tespit edilmiştir. Cinsiyet açısından dijital oyunun temelde en çok hangi amaçla oynanıldığı incelendiğinde, hem kadınların hem erkeklerin eğlenmek için dijital oyunu oynadıkları görülmektedir.

#### **4.3.2.2. İnternette en çok oynadıkları dijital oyunu aralıksız kaç saat oynadıklarına ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette en çok oynadıkları dijital oyunu aralıksız kaç saat oynadıklarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere “*internette en çok oynadığınız dijital oyunu aralıksız olarak genellikle kaç*

*saat oynarsınız?” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.25.’de verilmiştir.*

**Tablo 4.25.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette en çok oynadıkları dijital oyunu aralıksız kaç saat oynadıklarına ilişkin bulgular*

| <b>Kullanım sıklığı/süresi</b> | <b>N</b>   | <b>En düşük</b> | <b>En yüksek</b> | <b>Ortalama</b> | <b>Standart sapma</b> |
|--------------------------------|------------|-----------------|------------------|-----------------|-----------------------|
| Kadın                          | 166        | 1               | 10               | 2,52            | 1,75                  |
| Erkek                          | 123        | 1               | 10               | 3,14            | 1,76                  |
| <b>TOPLAM</b>                  | <b>289</b> | <b>1</b>        | <b>10</b>        | <b>2,78</b>     | <b>1,78</b>           |

Tablo 4.25.’de görüldüğü gibi, katılımcılar internette en çok oynadıkları oyunu en düşük 1 saat ile en yüksek 10 saat aralığında oynamaktadırlar. Katılımcıların en çok oynadıkları dijital oyunu oynama sürelerinin ortalamaları ise 2,78 saat (standart sapması 1,78) olduğu görülmektedir. Cinsiyet açısından bakıldığında, hem kadınlar hem de erkekler en çok oynadıkları dijital oyunu en düşük 1 saat, en yüksek 10 saat oynamaktadırlar.

#### **4.3.2.3. İnternette en çok oynadıkları dijital oyun sonrası kendilerini nasıl hissettiklerine ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette en çok oynadıkları dijital oyun sonrası kendilerini nasıl hissettiklerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere “*internette en çok oynadığınız dijital oyun sonrası daha çok kendinizi nasıl hissedersiniz?*” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.26.’da verilmiştir.

Tablo 4.26.’da görüldüğü gibi katılımcılar en çok oynadıkları dijital oyun sonrası (%32,50) oranla kendilerini huzurlu ve (%31,20) oranla sevinçli hissetmektedirler. Katılımcıların %1,00’nin ise oyun sonrası kendilerini şaşkın hissettikleri tespit edilmiştir. Cinsiyet açısından incelendiğinde, hem kadınlar hemde erkekler dijital oyun sonrası en çok kendilerini huzurlu hissettiklerini belirtmişlerdir.

**Tablo 4.26.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette en çok oynadıkları dijital oyun sonrası duygu durumlarına ilişkin bulgular*

|                | Kadın      |              | Erkek      |              | Toplam     |               |
|----------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|---------------|
| Duygu durumu   | n          | %            | n          | %            | n          | %             |
| Huzurlu        | 55         | 19,00        | 39         | 13,50        | 94         | 32,50         |
| Sevinçli       | 54         | 18,70        | 36         | 12,50        | 90         | 31,20         |
| Öfkeli         | 19         | 6,60         | 27         | 9,40         | 46         | 15,90         |
| Üzgün          | 4          | 1,40         | 3          | 1,00         | 7          | 2,40          |
| Kaygılı        | 2          | 0,70         | 3          | 1,00         | 5          | 1,70          |
| Şaşkın         | -          | --           | 3          | 1,00         | 3          | 1,00          |
| Diğer (nötr)   | 21         | 7,30         | 8          | 2,80         | 29         | 10,10         |
| Diğer (yorgun) | 9          | 3,10         | 3          | 1,00         | 12         | 4,10          |
| Diğer (sakin)  | 2          | 0,70         | 1          | 0,30         | 3          | 1,00          |
| <b>TOPLAM</b>  | <b>166</b> | <b>57,50</b> | <b>123</b> | <b>42,50</b> | <b>289</b> | <b>100,00</b> |

#### **4.3.3. Dijital oyunlarda kimlik denemesi ve karakter oluşturma davranışlarına yönelik nicel bulgular**

Araştırmada, öğrencilerin internette oynadıkları oyunlarda yaptıkları kimlik denemelerinin betimlenmesi istenmiştir. Bu amaçla öncelikle ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette oynadıkları oyunlarda kimlik denemeleri yapma ve oyuncu karakteri oluşturma sıklıkları, oluşturdukları karakterin ne tür özelliklere sahip olduğu incelenmiştir. Bunlara ilişkin elde edilen bulgular aşağıdadır.

##### **4.3.3.1. İnternette oynadıkları oyunlarda kimlik denemeleri yapma sıklıklarına ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette oynadıkları oyunlarda kimlik denemeleri yapma sıklıklarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere “*internette oynadığınız dijital oyunlarda kendinizi başka biriymiş gibi ne kadar sıklıkla tanıtırsınız?*” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.27.’de verilmiştir.

**Tablo 4.27.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin oynadıkları dijital oyunlarda kimlik denemeleri yapma sıklıklarına ilişkin bulgular*

|               | Asla       |              | Bazen      |              | Çoğunlukla |              | Toplam     |               |
|---------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|---------------|
| Cinsiyet      | n          | %            | n          | %            | n          | %            | n          | %             |
| Kadın         | 76         | 26,30        | 69         | 23,90        | 22         | 7,60         | 167        | 57,80         |
| Erkek         | 39         | 13,50        | 60         | 20,80        | 23         | 8,00         | 122        | 42,20         |
| <b>TOPLAM</b> | <b>115</b> | <b>39,80</b> | <b>129</b> | <b>44,60</b> | <b>45</b>  | <b>15,60</b> | <b>289</b> | <b>100,00</b> |

Tablo 4.27.'de görüldüğü gibi katılımcıların %44,60'ı internette oyun oynarken başka biri gibi bazen davranırken, %15,60'i ise çoğunlukla davrandığını belirtmektedirler. Böylece toplamda katılımcıların (%60,20) katılımcının oyun oynarken kimlik denemesi yaptığı görülmektedir. Cinsiyet açısından incelendiğinde, kadınlar toplamda (% 31,50) oranla internette oyun oynarken kimlik denemesi yaparken, erkeklerde bu oran %28,80'dir.

#### **4.3.3.2. *İnternette oynadıkları oyunlarda karakter oluşturma sıklıklarına ilişkin bulgular***

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette oynadıkları oyunlarda karakter oluşturma sıklıklarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere “*internette oynadığınız dijital oyunlarda ne sıklıkla bir oyuncu karakteri oluşturursunuz?*” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.28.'de verilmiştir.

**Tablo 4.28.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin oynadıkları dijital oyunlarda karakter oluşturma sıklıklarına ilişkin bulgular*

|               | Asla      |              | Bazen      |              | Çoğunlukla |              | Toplam     |               |
|---------------|-----------|--------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|---------------|
| Cinsiyet      | n         | %            | n          | %            | n          | %            | n          | %             |
| Kadın         | 51        | 17,60        | 80         | 27,70        | 36         | 12,50        | 167        | 57,80         |
| Erkek         | 19        | 6,60         | 66         | 22,80        | 37         | 12,80        | 122        | 42,20         |
| <b>TOPLAM</b> | <b>70</b> | <b>24,20</b> | <b>146</b> | <b>50,50</b> | <b>73</b>  | <b>25,30</b> | <b>289</b> | <b>100,00</b> |

Tablo 4.28.'de görüldüğü gibi katılımcıların %50,50'i internette oyun oynarken bazen karakter oluştururken, %25,30'ü ise çoğunlukla oluşturmaktadır. Bazen cevabını veren

katılımcılar çalışma grubunun yarısından fazlası olduğunda dikkati çekmektedir. Cinsiyet açısından incelendiğinde, kadınlar toplamda (% 40,20) oranla internette oyun oynarken karakter oluşturken, erkeklerde bu oran %35,60'dır.

#### 4.3.3.3. Oynadıkları oyunlarda oluşturdukları karakterin özelliklerine ilişkin bulgular

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette oynadıkları oyunlarda oluşturdukları karakterin özelliklerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere “internette oynadığınız dijital oyunlarda oluşturduğunuz oyuncu karakterlerinin özellikleri çoğunlukla neler olur?” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda elde edilen betimsel istatistikler Tablo 4.29.’da verilmiştir.

**Tablo 4.29.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin oynadıkları oyunlarda oluşturdukları karakter özelliklerine ilişkin bulgular*

| Karakter özellikleri | Kadın |       | Erkek |       | Toplam |        |
|----------------------|-------|-------|-------|-------|--------|--------|
|                      | n     | %     | n     | %     | n      | %      |
| Güçlü                | 29    | 12,80 | 29    | 12,80 | 58     | 25,70  |
| Lider                | 23    | 10,20 | 29    | 12,80 | 52     | 23,00  |
| Eğlenceli            | 34    | 15,00 | 8     | 3,50  | 42     | 18,60  |
| Mücadeleci           | 15    | 6,60  | 24    | 10,60 | 39     | 17,30  |
| Özgür                | 20    | 8,80  | 15    | 6,60  | 35     | 15,50  |
| <b>TOPLAM</b>        | 121   | 53,50 | 105   | 46,50 | 226    | 100,00 |

Tablo 4.29.’da görüldüğü gibi katılımcılar internette oyun oynadıklarında oluşturdukları karakter birinci sırada (%25,70) oranla güçlü, ikinci sırada (%23,00) oranla ise lider özelliklerine sahiptir. Cinsiyet açısından incelendiğinde kadınlar (%15,00) oranla eğlenceli, erkekler ise (%12,80) oranla hem güçlü hem de lider özelliklere sahip karakter oluşturmaktadır.

#### 4.3.4. Dijital oyun kullanımı hakkındaki görüşlere yönelik nitel bulgular

Araştırmada, öğrencilerin dijital oyun kullanımı hakkındaki görüşlerini belirlemek istenmiştir. Bu amaçla öncelikle ileri ergenlik dönemindeki öğrencilere dijital oyunun yaşamlarına kattığı yenilikler, beğendikleri dijital oyunu başkasına önerme sebepleri, dijital oyun kullanım nedeniyle işlerini ihmal etme durumunda kendilerini nasıl

hissettikleri, dijital oyunun olumlu, olumsuz etkilerine yönelik görüşleri ve genel dijital oyun hakkındaki görüşleri incelenmiştir. Bu amaçla, katılımcılara internet kullanım davranışları anketinde ve yarı yapılandırılmış görüşmede açık uçlu sorular yöneltilmiştir. Katılımcıların yanıtları içerik analizi tekniği ile analiz edilmiş ve elde edilen bulgular aşağıda verilmiştir.

#### 4.3.4.1. Dijital oyunun bireyin yaşamına kattığı yeniliklere ilişkin bulgular

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilere dijital oyunun yaşamlarına ne gibi yenilikler kattığının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere nitel görüşmelerde “*Dijital oyun sizin hayatınıza ne gibi yenilikler katıyor?*” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda nitel görüşmelerden elde edilen veriler içerik analizi tekniği ile incelenmiş, sonucunda tema ve alt temalara ulaşılmıştır. İçerik analizi ile elde edilen sonuçlar Tablo 4.30.’da verilmiştir.

**Tablo 4.30.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin dijital oyunun yaşamlarına kattığı yeniliklere ilişkin bulgular*

| Yenilikler        |                       |    |               |
|-------------------|-----------------------|----|---------------|
| Tema              | Alt tema              | f  | Cinsiyet      |
| Gelişimde yenilik | Düşünme becerileri    | -- | Kadın         |
|                   |                       | 2  | Erkek [K3;K6] |
|                   | Dil öğrenmek          | -- | Kadın         |
|                   |                       | 1  | Erkek [K10]   |
| Sosyalleşmek      | Yeni insanlar tanımak | 1  | Kadın [K5]    |
|                   |                       | 1  | Erkek [K1]    |

Tablo 4.30.’da görüldüğü gibi dijital oyunun katılımcıların yaşamına kattığı yenilikler *gelişimde yenilik* ve *sosyalleşmek* olarak temalandırılmıştır. Dijital oyunla ilgili sorulara cevap veren öğrencilerden 2’si düşünme becerilerinde, 1’i ise dil öğrenmekte yenilik kattığını söylemiş ve *gelişimde yenilik* temasından *düşünme becerileri* ve *dil öğrenmek* alt teması oluşturulmuştur. Katılımcılardan diğer 2’si ise dijital oyunun yeni insanlar tanımakta yenilik kattığını söylemiş ve *sosyalleşmek* temasından *yeni insanlar tanımak* alt teması oluşturuldu. Cinsiyet açısından bakıldığında dijital oyun erkek öğrencilerin hayatına ilk olarak düşünme becerilerini geliştirmek daha sonra dil öğrenmek ve yeni insanlar tanımak konusunda yenilik katmaktadır. Görüşmeye katılan yalnız bir kadın

öğrenci dijital oyunun hayatına yeni insanlar tanıma konusunda yenilik kattığı söylemiştir. Ayrıca görüşmeye yalnız bir kadın öğrenci katıldığından dolayı fazla yorum yapılmamıştır.

Katılımcılardan bazıları dijital oyunun yaşama kattıkları yenilikleri şu sözlerle ifade etmiştir:

**K3:** “*Hafıza gerektiren oyunlar düşünme becerimi pratikleştiriyor*” [Düşünme becerileri alt teması].

**K10:** “*yabancı oyunlar oynadığımdan dolayı ingilisce sözleri öğrenmemde yenilik kattığını düşünüyorum*” [Dil öğrenmek alt teması].

**K1:** “*çok kişili oyunlar oynamayı seviyorum, yeni insanlar tanıyorum, hatta bazıları ile arkadaşlıklarım kaç yıldır devam ediyor*” [Yeni insanlar tanımak alt teması].

#### **4.3.4.2. Beğendikleri dijital oyunu önerme sebeplerine ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin oynadıkları dijital oyunları önerme sebeplerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere ankette açık uçlu soru ve nitel görüşmelerde “*beğendiğiniz dijital oyunu hangi sebepten dolayı bir başkasına önerirsiniz?*” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda öncelikle anketteki açık uçlu soru yanıtları içerik analizi ile analiz edilmiş ve temalandırılmıştır. Sonrasında ise nitel görüşmelerden elde edilen verilerin içerik analizi tekniği ile incelenmesi sonucunda da, bu elde edilen temalara ilişkin alt temalara ulaşılmıştır. Bu analiz sonuçlarını birlikte gösteren bulgular Tablo 4.31.’de verilmiştir (tabloda **\*\*italik** olarak verilen alt temalar yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen analizleri göstermektedir). Ayrıca görüşmeye katılan 15 öğrencinin yalnız 5’i dijital oyunla ilgili soruları yanıtlamıştır.

**Tablo 4.31.***İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin oynadıkları dijital oyunu önerme sebeplerine ilişkin bulgular*

|                                     | <b>Kadın</b> |          | <b>Erkek</b> |          | <b>Toplam</b> |          |
|-------------------------------------|--------------|----------|--------------|----------|---------------|----------|
| <b>Önerme sebepleri*,**</b>         | <b>n</b>     | <b>%</b> | <b>n</b>     | <b>%</b> | <b>n</b>      | <b>%</b> |
| <b>Eğlenmek*</b>                    | 84           | 29,10    | 57           | 19,70    | 141           | 48,80    |
| <b>Boş zamanların</b>               | 33           | 11,40    | 20           | 6,90     | 53            | 18,30    |
| <b>Değerlendirilmesi*</b>           |              |          |              |          |               |          |
| <b>Yorgunluk ve</b>                 | 23           | 8,00     | 28           | 9,70     | 51            | 17,70    |
| <b>stresi azaltır*</b>              |              |          |              |          |               |          |
| <i>sıkıntılardan kurtulmak**</i>    | 1            |          | 1            |          |               |          |
| <i>[K5;K10]</i>                     |              |          |              |          |               |          |
| <b>Düşünme becerilerini</b>         | 27           | 9,30     | 17           | 5,90     | 44            | 15,20    |
| <b>geliştirir*</b>                  |              |          |              |          |               |          |
| <i>Kazanma duygusu** [K3;K6]</i>    | --           |          | 2            |          |               |          |
| <i>Gelişime katkısı oldu** [K1]</i> | --           |          | 1            |          |               |          |
| <b>TOPLAM</b>                       | 167          | 57,80    | 122          | 42,20    | 289           | 100,00   |

*Not\*:* Anketteki açık uçlu sorulardan elde edilen temalar.*Not\*\*:* Tabloda italik olarak verilen alt temalar, yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilmiştir.

Tablo 4.31.'de görüldüğü gibi katılımcıların %48,80'ni dijital oyunu eğlenmek amacıyla başkalarına önermektedirler. Ayrıca eğlenmek amacıyla önerilme sebebini cevaplayanlar neredeyse çalışma grubunun yarısıdır. Cinsiyet açısından ise, hem kadınlar hem de erkekler daha çok eğlenmek amacıyla dijital oyunu başka birine önerdikleri görülmektedir. Nitel görüşmelerde elde edilen verilerin sonucunda yukarıda adı geçen *yorgunluk ve stresi azaltır* temasında *sıkıntılardan kurtulmak* alt temasına ulaşılmıştır. Bunun dışında nitel görüşmelerden dijital oyunu önerme sebeplerine ankette verilen cevaplardan farklı cevaplar verilmiş, verilen cevaplarda *kazanma duygusu*, *gelişime katkısı oldu* alt temalarına ulaşıldı. Cinsiyet açısından incelendiğinde ise, erkekler *kazanma duygusu*, kadınlar *sıkıntılarından kurtulmak* için dijital oyunu önermektedirler. Ayrıca görüşmeye yalnız bir kadın öğrenci katıldığından dolayı fazla yorum yapılmamıştır.

Katılımcılardan bazıları dijital oyunu önerme sebeplerini şu sözlerle ifade etmiştir:

**K1:** “öneririm çünkü, gelişime katkısı olduğunu düşünüyorum, insanı hayal kurtmaya teşvik ediyor, becerinide daha net göre biliyorsun” [Gelişime katkısı oldu teması].

**K10:** “oyunlar insanı sıkıntılardan kurtarmakta yardımcı oluyor, bu yüzden yakın arkadaşlarıma öneririm” [sıkıntılardan kurtulmak teması].

**K6:** “savaş oyunları veya her hangi bir oyun da olabilir kazandıkça yeniden oynayışım geliyor, o duygusuyu defalarca hissetmek bana iyi geliyor” [Kazanma duygusu teması].

#### **4.3.4.3. Dijital oyun kullanım nedeniyle öğrencilerin ihmal ettikleri iş sonrası kendilerini nasıl hissettiklerine ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin dijital oyun kullanım nedeniyle yaşamlarında ihmal ettikleri iş sonrası kendilerini nasıl hissettiklerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere nitel görüşmelerde “*Dijital oyun kullanımı yüzünden her hangi bir işinizi ihmal ettiğiniz zaman kendinizi nasıl hiss edersiniz?*” ve ilave soru olarak “*ihmal ettiğiniz iş nedir?*” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda nitel görüşmelerden elde edilen veriler içerik analizi tekniği ile incelenmiş, sonucunda tema ve alt temalara ulaşılmıştır. İçerik analizi ile elde edilen sonuçlar Tablo 4.32.’de verilmiştir. Ayrıca görüşmeye katılan 15 öğrencinin yalnız 5’i dijital oyunla ilgili soruları yanıtlamıştır.

**Tablo 4.32.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin dijital oyun kullanım nedeniyle ihmal ettikleri iş sonrası duygu durumlarına ilişkin bulgular*

| Duygu durumu/ihmal edilen iş |                                |    |               |
|------------------------------|--------------------------------|----|---------------|
| Tema (duygu durumu)          | Alt tema (ihmal edilen iş)     | f  | Cinsiyet      |
| Suçluluk                     | Ders çalışmak                  | 1  | Kadın [K5]    |
|                              |                                | 1  | Erkek [K10]   |
|                              | Uykusuzluk                     | -- | Kadın         |
|                              |                                | 1  | Erkek [K6]    |
| Üzgün                        | Söz verilen randevuya gitmemek | -- | Kadın         |
|                              |                                | 2  | Erkek [K1;K3] |

Tablo 4.32.'de görüldüğü gibi katılımcıların dijital oyun kullanım nedeniyle ihmal ettikleri iş sonrası duygu durumları *suçluluk* ve *üzgün* olarak temalandırılmıştır. Dijital oyunla ilgili sorulara cevap veren öğrencilerden 2'si ders çalışmayı, 1'i ise uyumayı ihmal ettiklerini söylemiş sonrasında kendilerini suçlu hissettiklerini söylemektedirler. Bunun sonucunda *suçluluk* temasından *ders çalışmak* ve *uykusuzluk* alt teması oluşturulmuştur. Katılımcılardan diğer 2'si ise dijital oyun kullanım nedeniyle söz verilen randevuya gitmediklerini ve sonrasında üzgün olduklarını belirtmişlerdir. Bunun sonucunda ise, *üzgün* temasından *söz verilen randevuya gitmemek* alt teması oluşturulmuştur. Cinsiyet açısından bakıldığında ise dijital oyun kullanım nedeniyle erkek öğrenciler söz verilen randevuya gitmediğinden dolayı üzgün, ders çalışmadıklardan ve uykularını ihmal ettiklerinden dolayı suçluluk hissettikleri ortaya çıkmıştır. Görüşmeye katılan yalnız bir kadın öğrenci dijital oyun kullanım nedeniyle ders çalışmayı ihmal ettiğinden dolayı kendini suçlu hissetmektedir. Ayrıca görüşmeye yalnız bir kadın öğrenci katıldığından dolayı cinsiyet bağlamında fazla yorum yapılmamıştır.

Katılımcılardan bazıları dijital oyun kullanım nedeniyle ihmal ettikleri iş sonrasında kendilerini nasıl hissettiklerini şu sözlerle ifade etmiştir:

**K5:** “*aynı sosyal medya kullanımı gibi, dijital oyun oynarken ihmal ettiğim işten dolayı pek birşey hissetmem ders veya okul konusunda notlarım açıklandığı suçlu hissederim kendimi iyisini yapabilirdim*” [Ders çalışmak alt teması].

**K6:** “*dijital oyunu yorgunluk atmak için oynarım ama saat geçtikçe uyku süremden kısıyorum ve kendimi suçlu hiss ediyorum*” [Uykusuzluk alt teması].

**K3:** “*planladığım işlerimi ihmal ettim, biraz daha oynamak için görüşmeye söz verdiğim görüşlere geciktim veya gitmedim, sonucunda da kendimi üzgün hiss etdim*” [Söz verilen randevuya gitmemek alt teması].

#### **4.3.4.4. Dijital oyunun olumlu etkisine yönelik görüşlerine ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin dijital oyunun olumlu etkisine yönelik görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere ankette açık uçlu soru ve nitel görüşmelerde “*İnternette oynanan dijital oyunun sana ne gibi olumlu/katkıları olduğunu düşünüyorsunuz?*” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda öncelikle anketteki açık uçlu soru yanıtları içerik analizi ile analiz edilmiş ve temalandırılmıştır. Sonrasında ise nitel görüşmelerden elde edilen verilerin içerik analizi tekniği ile incelenmesi sonucunda da, bu elde edilen temalara ilişkin alt temalara ulaşılmıştır. Bu analiz sonuçlarını birlikte gösteren bulgular Tablo 4.33.’de verilmiştir (tabloda italik olarak verilen alt temalar yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen analizleri göstermektedir). Ayrıca görüşmeye katılan 15 öğrencinin yalnız 5’i dijital oyunla ilgili soruları yanıtlamıştır.

**Tablo 4.33.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin oynadıkları dijital oyunların kendilerine olumlu etkilerine yönelik görüşlerine ilişkin bulgular*

| Katılımcıların dijital oyunun olumlu etkilerine yönelik görüşleri*, **, *** | Cinsiyet |       | %     |       |
|-----------------------------------------------------------------------------|----------|-------|-------|-------|
|                                                                             | Kadın    | Erkek | Kadın | Erkek |
| <b>Becerilerimin gelişmesine katkısı oldu**</b>                             | 52       | 22    | 18,00 | 7,60  |
| <i>Çözüm yolları öğrenmek*** [K5]</i>                                       | 1        | --    |       |       |
| <i>Dil öğrenmek*** [K10]</i>                                                | --       | 1     |       |       |
| <b>Strestten uzaklaşmak konusunda katkısı oldu**</b>                        | 34       | 39    | 11,80 | 13,50 |
| <i>Sıkıntılardan uzaklaşmak*** [K3]</i>                                     | --       | 1     |       |       |
| <b>Eğlenceli vakit geçirmeme katkısı oldu**</b>                             | 41       | 14    | 14,20 | 4,80  |
| <i>Boş zamanları değerlendirmek*** [K1]</i>                                 | --       | 1     |       |       |
| <b>Yeni insanlar tanımama katkısı oldu**</b>                                | 8        | 19    | 2,80  | 6,60  |
| <b>Kazanmak duygusunu tatmak**</b>                                          | 11       | 14    | 3,80  | 4,80  |
| <b>Mutlu olmamı sağlıyor**</b>                                              | 9        | 8     | 3,10  | 2,80  |
| <i>Neşeli olmak*** [K6]</i>                                                 | --       | 1     |       |       |
| <b>Para kazanmama katkısı oldu**</b>                                        | 5        | 4     | 1,70  | 1,40  |

Not\*: 7 kadın (%2,40), 2 erkek (%0,70) öğrenci dijital oyunun hiçbir olumlu etkisinin olmadığını belirtmişlerdir.

Not\*\*: Anketteki açık uçlu sorulardan elde edilen temalar.

Not\*\*\*: Tabloda italik olarak verilen alt temalar, yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilmiştir.

Tablo 4.33.'de katılımcıların dijital oyunun olumlu etkilerine ait görüşlerine bakıldığında ilk üç sırada becerilerin gelişimine, strestten uzaklaşmaya, eğlenceli vakit geçirmeye katkısı olduğu ortaya çıkmıştır. Cinsiyet açısından incelendiğinde, dijital oyunun olumlu etkilerine ait görüşlerde kadınlarda ilk üç sıra becerilerin gelişimi, eğlenceli vakit geçirmek, strestten uzaklaşmak; erkeklerde ise, strestten uzaklaşmak, becerilerin gelişimi, yeni insanlar tanımama katkısı oldu şeklinde değişmektedir. Nitel görüşmelerde elde edilen sonuçlar da ise becerilerimin gelişmesine katkısı oldu temasında *çözüm yolları ve dil öğrenmek*, strestten uzaklaşmak konusunda katkısı oldu temasında *sıkıntılardan uzaklaşmak*, eğlenceli vakit geçirmeme katkısı oldu temasında da *boş zamanları değerlendirmek*, son olarak mutlu olmamı sağlıyor temasında ise *neşeli olmak* alt temalar oluşturulmuştur. Cinsiyet açısından ise, görüşmeye katılan yalnız bir kadın öğrenci

özüm yolları ğrendiğinden dolayı, erkek ğrenciler ise, dil ğrenmek, sıkıntılarından uzaklaşmak, boş zamanlarını deęerlendirdiğinden ve neşeli hissettiğinden dolayı dijital oyunun olumlu etkilerinin olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca görüşmeye yalnız bir kadın ğrenci katıldığından dolayı cinsiyet bağlamında fazla yorum yapılmamıştır.

Katılımcılardan bazıları dijital oyunun olumlu etkilerini şu sözlerle ifade etmiştir:

**K5:** “*en çok oynadığım bulmaca oyunları düşünme becerimin gelişimine, çözüm yolları bulmama yardımcı oldu* ” [Çözüm yolları ğrenmek teması].

**K10:** “*olumlu etkilerinin olduğunu düşünmüyorum ama ingilizce oyunlar dil konusunda pratik yapmama neden oluyor o konuda çok işime yarıyor okuduğum bölüm için de bana yardımcı oluyor*” [Dil ğrenmek teması].

**K3:** “*buna tek bir cevap verebilirim, bir kaç saat olsa bile oyunlar sayesinde problemlerimden sıkıntılarımın uzaklaşıyorum ve bana iyi geliyor bu durum. Biraz da olsun herşeyi unutturdu kesinlikle*” [Sıkıntılardan uzaklaşmak teması].

**K1:** “*boş zamanları eğlenceli deęerlendire biliyorum oyunlar sayesinde*” [Boş zamanları deęerlendirmek teması].

**K6:** “*ikili oyunlarda arkadaşlarımla beraber eğlenceli zaman geçiriyorum, gün sonu mutlu zaman geçirmeme sebep oluyor*” [Neşeli olmak teması].

#### **4.3.4.5. Dijital oyunun olumsuz etkisine yönelik görüşlerine ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki ğrencilerin dijital oyunun olumsuz etkisine yönelik görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de ğrencilere ankette açık uçlu soru ve nitel görüşmelerde “*İnternette oynanan dijital oyun şuan kadar sana gibi olumsuz etkileri/katkıları olduğunu düşünüyorsunuz?*” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda öncelikle anketteki açık uçlu soru yanıtları içerik analizi ile analiz edilmiş ve temalandırılmıştır. Sonrasında ise nitel görüşmelerden elde edilen verilerin içerik analizi tekniğı ile incelenmesi sonucunda da, bu elde edilen temalara ilişkin alt temalara ulaşılmıştır. Bu analiz sonuçlarını birlikte gösteren bulgular Tablo 4.34.’de verilmiştir (tabloda italik olarak verilen alt temalar nitel görüşmelerden elde edilen analizleri

göstermektedir). Ayrıca görüşmeye katılan 15 öğrencinin yalnız 5'i dijital oyunla ilgili soruları yanıtlamıştır.

**Tablo 4.34.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin oynadıkları dijital oyunların kendilerine olumsuz etkilerine yönelik görüşlerine ilişkin bulgular*

| Katılımcıların dijital oyunun olumsuz etkilerine yönelik görüşleri*, **, *** | Cinsiyet |       | %     |       |
|------------------------------------------------------------------------------|----------|-------|-------|-------|
|                                                                              | Kadın    | Erkek | Kadın | Erkek |
| <b>Vakit kaybına neden olması**</b>                                          | 41       | 23    | 14,20 | 8,00  |
| <b>Fiziksel ve sağlık sorunlarına neden olması**</b>                         | 34       | 16    | 11,80 | 5,50  |
| <i>Göz ve baş ağrısı*** [K1;K10]</i>                                         | --       | 2     |       |       |
| <b>Kaybettiğimde öfkeli hissetmem**</b>                                      | 18       | 29    | 6,20  | 10,00 |
| <b>Günlük işlerimi ertelememe neden oldu**</b>                               | 28       | 14    | 9,70  | 4,80  |
| <i>Derslerimi ertelemek *** [K3;K6]</i>                                      | --       | 2     |       |       |
| <i>Uyku düzenimin bozulması*** [K5]</i>                                      | 1        | --    |       |       |
| <b>Sosyalleşmemi ve kendime zaman ayırmamı engelledi**</b>                   | 9        | 16    | 3,10  | 5,50  |
| <b>Bağımlılık oluşturdu**</b>                                                | 11       | 11    | 3,80  | 3,80  |
| <b>Akademik başarıma olumsuz etkiledi**</b>                                  | 9        | 7     | 3,10  | 2,40  |

Not\*: 17 kadın (%5,90), 6 erkek (%2,10) öğrenci dijital oyunun hiçbir olumsuz etkisinin olmadığını belirtmişlerdir.

Not\*\*: Anketteki açık uçlu sorulardan elde edilen temalar.

Not\*\*\*: Tabloda italik olarak verilen alt temalar, yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilmiştir.

Tablo 4.34.'de katılımcıların dijital oyunun olumsuz etkilerine ait görüşlerine bakıldığında ilk üç sırada vakit kaybına, fiziksel ve sağlık sorunlarına, kaybettiğimde öfkeli hissetmeme neden olması görülmektedir. Cinsiyet açısından, kadınların ilk üç sırasında vakit kaybına, fiziksel ve sağlık sorunlarına ve günlük işleri ertelemeye neden olduğu, erkeklerde ise bu sıra kaybettiğimde öfkeli hissetmem, vakit kaybına, fiziksel ve sağlık sorunlarına neden olması şeklinde değişmektedir. Nitel görüşmelerde elde edilen sonuçlarda fiziksel ve sağlık sorunlarına neden olması temasında *göz ve baş ağrısı*, günlük işlerimi ertelememe neden oldu temasında *derslerimi ertelemek*, *uyku düzenimin bozulması* alt temaları oluşturulmuştur. Cinsiyet açısından ise, görüşmeye katılan yalnız bir kadın öğrenci uyku düzenin bozulmasından, erkek öğrenciler ise, göz ve baş ağrısı, derslerini ertelediklerinden dolayı dijital oyunun olumsuz etkilerinin olduğunu

belirtmişlerdir. Ayrıca görüşmeye yalnız bir kadın öğrenci katıldığından dolayı cinsiyet bağlamında fazla yorum yapılmamıştır.

Katılımcılardan bazıları dijital oyunun olumsuz etkilerini şu sözlerle ifade etmiştir:

**K10:** “oyunlar başlarda iyi gibi gözüksede, becerilerin gelişmesi konusunda ancak uzun süreli kullanım sonucunda göz ve baş ağrılarımın ortaya çıkmasına neden oluyor” [Göz ve baş ağrısı teması].

**K6:** “ders çalışmam gereken durumda oyunun başından kalkamıyorum bence bu bağımlılık oluşturdu bende çünkü sürekli derslerimi erteliyorum notlarımda düşüşlerin sebeplerinden biri de oyundur” [Derslerimi ertelemek teması].

**K5:** “oyunlar yüzünden uyku düzenim bozuldu, geç saatlere kadar oyun oynamam sabah geç kalkmama neden oluyor, bu yüzden günüm bitkin ve yorgun geçiyor” [Uyku düzenimin bozulması teması].

#### **4.3.4.6. Dijital oyun hakkındaki genel görüşlerine ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin dijital oyun hakkındaki görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bunun için de öğrencilere ankette açık uçlu soru ve nitel görüşmelerde “İnternette oynanan dijital oyun hakkında ne düşünüyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Bu amaç doğrultusunda öncelikle anketteki açık uçlu soru yanıtları içerik analizi ile analiz edilmiş ve temalandırılmıştır. Sonrasında ise nitel görüşmelerden elde edilen verilerin içerik analizi tekniği ile incelenmesi sonucunda da, bu elde edilen temalara ilişkin alt temalara ulaşılmıştır. Bu analiz sonuçlarını birlikte gösteren bulgular Tablo 4.35.’de verilmiştir (tabloda italik olarak verilen alt temalar nitel görüşmelerden elde edilen analizleri göstermektedir). Ayrıca görüşmeye katılan 15 öğrencinin yalnız 5’i dijital oyunla ilgili soruları yanıtlamıştır.

**Tablo 4.35.**

*İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin dijital oyun hakkındaki genel görüşlerine ilişkin bulgular*

| Katılımcıların dijital oyun hakkındaki genel görüşleri*,** | Cinsiyet |       | %     |       |
|------------------------------------------------------------|----------|-------|-------|-------|
|                                                            | Kadın    | Erkek | Kadın | Erkek |
| Eğlenceli aktivite aracı*                                  | 72       | 26    | 24,90 | 9,00  |
| Stres atmak için araç*                                     | 17       | 38    | 5,90  | 13,10 |
| Arkadaşlarla zaman geçirmek için araç*                     | 27       | 23    | 9,30  | 8,00  |
| Zararlı platformdur*                                       | 13       | 9     | 4,50  | 3,10  |
| Yararlı platformdur*                                       | 10       | 12    | 3,50  | 4,20  |
| <i>Kazanma duygusu** [K10]</i>                             | --       | 1     |       |       |
| Becerilerimi geliştiren platform*                          | 15       | 6     | 5,20  | 2,10  |
| <i>Düşünme becerileri** [K5]</i>                           | 1        | --    |       |       |
| Kişiyeye göre değişen platform*                            | 13       | 8     | 4,50  | 2,80  |
| <i>Hem olumlu hem olumsuz** [K1;K3;K6]</i>                 | --       | 3     |       |       |

Not\*\*: Anketteki açık uçlu sorulardan elde edilen temalar.

Not\*\*: Tabloda italik olarak verilen alt temalar, yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilmiştir.

Tablo 4.35.'de katılımcıların dijital oyun hakkındaki görüşlerine bakıldığında ilk üç sırada eğlenceli aktivite, stres atmak ve arkadaşlarla zaman geçirmek için araç olduğu ortaya çıkmıştır. Cinsiyet açısından, kadınların dijital oyun hakkındaki görüşlerinin ilk üç sırasında eğlenceli aktivite aracı, arkadaşlarla zaman geçirmek için araç ve stres atmak için gelmekte, erkekler ise bu sıra stres atmak için araç, eğlenceli aktivite aracı ve arkadaşlarla zaman geçirmek için araç şeklinde değişmektedir. Nitel görüşmelerde elde edilen sonuçlarda yararlı platformdur temasında *kazanma duygusu*, becerilerimi geliştiren platform temasında *düşünme becerileri*, kişiyeye göre değişen platform temasında *hem olumlu hem olumsuz* alt temaları oluşturulmuştur. Cinsiyet açısından ise, görüşmeye katılan yalnız bir kadın öğrenci dijital oyun hakkında düşünce becerini geliştiren platform olduğunu düşünürken, erkekler hem olumlu hem olumsuz platform olduğunu düşünmektedir. Ayrıca görüşmeye yalnız bir kadın öğrenci katıldığından dolayı cinsiyet bağlamında fazla yorum yapılmamıştır.

Katılımcılardan bazıları dijital oyun hakkındaki görüşlerini şu sözlerle ifade etmiştir:

**K10:** “bana göre dijital oyun kullanıma göre değişen yer, sen olumlu kullanırsan beceri kazanırsın aksi taktirde bağımlılık yaratır, uyku düzenin bozulur” [Hem olumlu hem olumsuz teması].

**K5:** “oyunların insanların gelişimi açısından faydalı olduğunu düşünüyorum. Bulmaca oyunlar insanları düşünmeye teşvik ediyor ve pratik düşünceler keşf ediyoruz buda düşünme becerimizin gelişimine etki ediyor” [Düşünme becerileri teması].

#### **4.4. Psikolojik İhtiyaçların Problemli İnternet Kullanım Davranışını Yordayıcılığına İlişkin Bulgular**

Araştırmada, internette en çok kullandıkları uygulamalara ve cinsiyetlerine göre ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin psikolojik ihtiyaçlarının problemli internet kullanım düzeylerinin anlamlı bir yordayıcısı olup olmadığını belirlemek de istenmiştir. Bu amaçla, öncelikle katılımcıların internette en çok hangi tür uygulamaları (sosyal medya, dijital oyun ve her ikisi) kullandıkları belirlenmiştir. İnternet kullanıcılarının problemli internet kullanımına ve psikolojik ihtiyaç düzeylerine ilişkin elde edilen bulgular Tablo 4.36’da verilmiştir.

Tablo 4.36’a göre tüm katılımcılar içerisinde interneti sadece dijital oyun oynamak için kullananların sayısının oldukça az olduğu (n=8) görülmektedir. Bu nedenle, araştırmada interneti sadece dijital oyun oynamak için kullananlara yönelik regresyon analizi yapılamamış olup, sadece sosyal medya kullandığını ve her ikisini (sosyal medya+dijital oyun) kullandığını belirten kadın ve erkek gruplarına ilişkin veriler için ayrı ayrı çoklu doğrusal regresyon analizleri gerçekleştirilmiştir. Bunlara ilişkin elde edilen bulgular aşağıdadır.

Tablo 4.36.

İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin problemli internet kullanım davranışlarına ilişkin bulgular

|        |                                 | Sevgi<br>ihtiyaçı | Özgürlük<br>ihtiyaçı | Güç<br>ihtiyaçı | Eğlence<br>ihtiyaçı | PİKÖ   |
|--------|---------------------------------|-------------------|----------------------|-----------------|---------------------|--------|
| Kadın  | Sosyal medya                    | N                 | 316                  | 316             | 316                 | 316    |
|        |                                 | Ort.              | 29,47                | 19,54           | 17,63               | 31,69  |
|        |                                 | Std.              | 5,36                 | 3,15            | 3,46                | 4,83   |
|        |                                 | Çrp.              | ,69                  | ,65             | ,01                 | ,24    |
|        |                                 | Bsk.              | 1,09                 | ,63             | ,29                 | ,38    |
|        | Dijital oyun                    | N                 | 2                    | 2               | 2                   | 2      |
|        |                                 | Ort.              | 25,50                | 21,00           | 13,00               | 288,00 |
|        |                                 | Std.              | 3,53                 | 1,41            | 2,82                | 1,41   |
|        | Sosyal<br>medya+dijital<br>oyun | N                 | 166                  | 166             | 166                 | 166    |
|        |                                 | Ort.              | 28,53                | 19,50           | 17,36               | 32,33  |
|        |                                 | Std.              | 6,16                 | 3,08            | 3,42                | 4,62   |
|        |                                 | Çrp.              | 1,00                 | ,38             | ,50                 | ,29    |
|        |                                 | Bsk.              | 1,15                 | ,40             | ,09                 | ,31    |
| Erkek  | Sosyal medya                    | N                 | 48                   | 48              | 48                  | 48     |
|        |                                 | Ort.              | 27,16                | 20,22           | 17,72               | 29,70  |
|        |                                 | Std.              | 6,36                 | 3,13            | 3,68                | 5,89   |
|        |                                 | Çrp.              | ,79                  | ,23             | ,64                 | ,46    |
|        |                                 | Bsk.              | ,97                  | ,42             | ,28                 | ,67    |
|        | Dijital oyun                    | N                 | 6                    | 6               | 6                   | 6      |
|        |                                 | Ort.              | 29,66                | 18,83           | 14,50               | 24,66  |
|        |                                 | Std.              | 6,34                 | 5,07            | 6,05                | 7,33   |
|        | Sosyal<br>medya+dijital<br>oyun | N                 | 118                  | 118             | 118                 | 118    |
|        |                                 | Ort.              | 28,36                | 19,91           | 17,04               | 30,55  |
|        |                                 | Std.              | 5,56                 | 2,92            | 3,71                | 4,99   |
|        |                                 | Çrp.              | ,04                  | ,56             | ,47                 | ,62    |
|        |                                 | Bsk.              | ,80                  | ,07             | ,08                 | ,32    |
| Toplam | Sosyal medya                    | N                 | 364                  | 364             | 364                 | 364    |
|        |                                 | Ort.              | 29,16                | 19,63           | 17,65               | 31,43  |
|        |                                 | Std.              | 5,54                 | 3,15            | 3,49                | 5,02   |
|        | Dijital oyun*                   | N                 | 8                    | 8               | 8                   | 8      |
|        |                                 | Ort.              | 28,62                | 19,37           | 14,12               | 25,50  |
|        |                                 | Std.              | 5,85                 | 4,43            | 5,27                | 6,41   |
|        | Sosyal<br>medya/dijital<br>oyun | N                 | 284                  | 284             | 284                 | 284    |
|        |                                 | Ort.              | 28,46                | 19,67           | 17,23               | 31,59  |
|        |                                 | Std.              | 5,91                 | 3,01            | 3,54                | 4,85   |

Not\*: Ort.= Ortalama, Std.=Standart sapma, Çrp.=Çarpıklık, Bsk.=Basıklık

#### **4.4.1. İnternette sosyal medya uygulamalarını kullananların psikolojik ihtiyaçlarının (sevgi, özgürlük, güç ve eğlence) problemlı internet kullanım düzeylerini yordayıcılığına ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin cinsiyetlerine göre sosyal medya kullanıcılarının psikolojik ihtiyaçları problemlı internet kullanım düzeylerinin anlamlı yordayıcısı olup olmadıklarını belirlemek istenmiştir. Bu amaçla problemlı internet kullanımının yordayıcılarının cinsiyete göre değişimini belirlemek üzere kadın ve erkek kullanıcı gruplarına ilişkin veriler üzerinde ayrı ayrı regresyon analizi gerçekleştirilmiştir.

##### ***4.4.1.1. İnternette sosyal medya uygulamalarını kullanan kadın kullanıcıların psikolojik ihtiyaçları problemlı internet kullanım düzeylerini yordayıcılığına ilişkin bulgular***

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki kadın sosyal medya kullanıcılarının psikolojik ihtiyaçlarının problemlı internet kullanım düzeylerinin anlamlı yordayıcısı olup olmadıklarını belirlemek istenmiştir. Bu amaçla, verilere doğrusal çoklu aşamalı regresyon analizi yapılmadan önce, verilerin regresyona uygunluğuna bakılmıştır. Psikolojik ihtiyaçlar ile problemlı internet kullanım davranışı arasındaki ilişkinin doğrusallığı saçılma diyagramlarına, puanların normal dağılıma uygunluğu ise, histogram ve normal dağılım ile incelenmiştir. Ayrıca, puanlara ilişkin elde edilen çarpıklık ve basıklık katsayıları Tablo 4.36'daki gibidir. Böylece, Tablo 4.36'daki değerler de dikkate alınarak değişkenler arasında doğrusal bir ilişki olduğu ve normallik dışı sapmalar olmadığı sonucu ortaya çıkmıştır. Sonrasında, çok değişkenli normallik varsayımı belirlemek için Mahalanobis uzaklık değerleri hesaplanarak incelenmiştir. Mahalanobis uzaklık değerleri ölçüt değerlerinin [ $X^2(4) = 9,49$  p=.05'e göre] üzerinde olan 10 kişinin verileri uç değer olduğu tespit edilmiş ve analiz dışı tutulmuştur. Sonuç olarak, veriler çok değişkenli normallik varsayımını doğrulamıştır. Aynı zamanda, yordayıcı değişkenler arasında çoklu doğrusal bağlantı olup olmadığı bağımsız değişkenler arasındaki korelasyonlara bakarak belirlenmiştir. Tablo 4.37'de tüm değişkenler arasındaki korelasyon değerleri verilmiştir.

**Tablo 4.37.**

*İleri ergenlik dönemindeki sosyal medya kullanan kadın öğrencilerin psikolojik ihtiyaçlar ve problemli internet kullanım düzeyleri arasındaki korelasyon katsayıları*

| Korelasyon katsayısı <sup>a</sup> | 2     | 3     | 4     | 5     |
|-----------------------------------|-------|-------|-------|-------|
| 1. Problemli internet kullanımı   | -.23* | -.15* | -.26* | -.33* |
| 2. Sevgi ihtiyacı                 |       | .10   | .28*  | .32*  |
| 3.Özgürlük ihtiyacı               |       |       | .34*  | .34*  |
| 4. Eğlence ihtiyacı               |       |       |       | .56*  |
| 5. Güç ihtiyacı                   |       |       |       |       |

Not\*:  $p < .05$ ,  $n=484$

<sup>a</sup> Korelasyon katsayıları, Pearson  $r$  korelasyon katsayılarıdır.

Tablo 4.37’de görüldüğü gibi, problemli internet kullanım düzeyi ile en yüksek önemli ilişkinin güç ihtiyacı arasında olduğu ( $r = -.33$ ,  $p < .05$ ) tespit edilmiştir. Aynı zamanda, yordayıcı değişkenler arasındaki ilişkiler incelendiğinde ise, en yüksek önemli ilişki güç ile eğlence ( $r = .56$   $p < .05$ ) arasında olduğu bulunmuştur. Tablo 4.38’deki yordayıcı değişkenler arasındaki korelasyon katsayıları çoklu bağıntı probleminin olmadığını göstermektedir. Doğrusal çoklu aşamalı regresyon analizi gerçekleştirmek için önce yordayıcı değişkenlerden olan psikolojik ihtiyaç değişkenleri analize dahil edilmiştir. Regresyon analizi sonuçları Tablo 4.38’de verilmiştir.

**Tablo 4.38.**

*İleri ergenlik dönemindeki sosyal medya kullanan kadın öğrencilerin psikolojik ihtiyaçlarının problemli internet kullanım düzeyi üzerindeki yordayıcılığına ilişkin doğrusal çoklu aşamalı regresyon analizi sonuçları*

| Model              | B      | Standart Hata B | $\beta$ | t        | Kısmi r | R   | $\Delta R^2$ | Standart Hata R | F        |
|--------------------|--------|-----------------|---------|----------|---------|-----|--------------|-----------------|----------|
| Değişken*, **, *** |        |                 |         |          |         |     |              |                 |          |
| Sabit              | 122,03 | 6,57            |         | 18,57*** |         | .33 | .11          | 22,75           | 43,41*** |
| 1 Güç ihtiyacı     | -2,40  | .36             | -.33    | -6,58*** | -.33    |     |              |                 |          |
| 2 Sabit            | 135,36 | 8,32            |         | 16,27*** |         | .36 | .13          | 22,56           | 25,37*** |
| 3 Güç ihtiyacı     | -2.09  | .38             | -.29    | -5,49*** | -.28    |     |              |                 |          |
| 4 Sevgi ihtiyacı   | -.64   | .25             | -.14    | -2.58**  | -.14    |     |              |                 |          |

Not\*:  $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

Tablo 4.38’e bakıldığında F değerleri önemli olduğu için regresyon modelinin genel olarak önemli olduğu görülmüştür. Regresyon modeline hangi yordayıcı değişkenlerin

önemli katkı sağladığını belirlemek için en son modele bakılmış, güç ve sevgi ihtiyaçlarının regresyon modeline anlamlı katkı sağladığı sonucu ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda, regresyon analizi gerçekleştirilen zaman regresyon analizinin bazı sayıtları da incelenmiştir. İnceleme sonucunda analize ilişkin varyans büyütme faktörü (VIF) değerinin 1.11 ve tolerans değerinin ise .90 olduğu görülmüştür. Bu değerler, analize ilişkin çoklu bağıntı problemi olmadığına işaretler. Ayrıca, analiz sonucunda Durbin-Watson testi sonucunun 1,96 olduğu görülmüştür. Bu değer analizde otokorelasyon bulunmadığına işaretler. Bu sonuçlara göre, regresyon analizine ilişkin sayıtların karşılandığı görülmektedir. Aynı zamanda, Tablo 4.38’de yer alan regresyon sonuçlarının da önemli olduğu belirtilmektedir.

Tablo 4.38’den de görüldüğü gibi değişkenlerin açıklayıcılık gücü açısından, “güç” ihtiyacı değişkeninin tek başına toplam varyansın % 11’ini açıkladığı sonucuna varılmıştır. Ayrıca, toplam varyansa “sevgi” ihtiyacının % 2’lik bir artış ile katkıda bulunduğu belirlenmiştir. Sonuç olarak, regresyon analizi ile güç ve sevgi değişkenlerinin birlikte problemli internet kullanım düzeyindeki toplam varyansın % 13’ünü anlamlı bir biçimde açıkladığı bulunmuştur. Tablo 4.38’deki standardize edilmiş regresyon katsayıları ( $\beta$ ) incelendiğinde ise problemli internet kullanımının en önemli yordayıcısı ve en çok açıklayan değişken “güç” ihtiyacı olarak bulunmuştur ( $\beta=-.29$ ). Sonuçlara bakıldığında, problemli internet kullanımında önemli faktör olarak güç ve sevgi ihtiyaçlarının olduğu görülmektedir.

#### ***4.4.1.2. İnternette sosyal medya uygulamalarını kullanan erkek kullanıcıların psikolojik ihtiyaçları problemli internet kullanım düzeylerini yordayıcılığına ilişkin bulgular***

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki erkek sosyal medya kullanıcılarının psikolojik ihtiyaçlarının problemli internet kullanım düzeylerinin anlamlı yordayıcısı olup olmadıklarını belirlemek istenmiştir. Bu amaçla, verilere doğrusal çoklu aşamalı regresyon analizi yapılmadan önce, verilerin regresyona uygunluğuna bakılmıştır. Psikolojik ihtiyaçlar ile problemli internet kullanım davranışı arasındaki ilişkinin doğrusallığı saçılma diyagramlarına, puanların normal dağılıma uygunluğu ise, histogram ve normal dağılım ile incelenmiştir. Ayrıca, puanlara ilişkin elde edilen çarpıklık ve

basıklık katsayıları Tablo 4.36'daki gibidir. Böylece Tablo 4.36'daki değerler de dikkate alınarak değişkenler arasında doğrusal bir ilişki olduğu ve normallik dışı sapmalar olmadığı sonucu ortaya çıkmıştır. Sonrasında, çok değişkenli normallik varsayımı belirlemek için Mahalanobis uzaklık değerleri hesaplanarak incelenmiş ve Mahalanobis uzaklık değerleri ölçüt değerlerinin [ $X^2(4)= 9,49$   $p=.05$ 'e göre] üzerinde olan 10 kişinin verileri uç değer olduğu tespit edilmiş ve analiz dışı tutulmuştur. Sonuç olarak, veriler çok değişkenli normallik varsayımını doğrulamıştır. Aynı zamanda, yordayıcı değişkenler arasında çoklu doğrusal bağlantı olup olmadığı bağımsız değişkenler arasındaki korelasyonlara bakarak belirlenmiştir. Tablo 4.39'da tüm değişkenler arasındaki korelasyon değerleri verilmiştir.

**Tablo 4.39.**

*İleri ergenlik dönemindeki sosyal medya kullanan erkek öğrencilerin psikolojik ihtiyaçlar ve problemli internet kullanım düzeyleri arasındaki korelasyon katsayıları*

| Korelasyon katsayısı <sup>a</sup> | 2    | 3    | 4    | 5    |
|-----------------------------------|------|------|------|------|
| 1. Problemli internet kullanımı   | -.19 | -.07 | .08  | .03  |
| 2. Sevgi ihtiyacı                 |      | .17  | .25* | .36* |
| 3. Özgürlük ihtiyacı              |      |      | .50* | .22  |
| 4. Eğlence ihtiyacı               |      |      |      | .55* |
| 5. Güç ihtiyacı                   |      |      |      |      |

Not\*:  $p<.05$ ,  $n=47$

<sup>a</sup> Korelasyon katsayıları, Pearson  $r$  korelasyon katsayılarıdır.

Tablo 4.39'da görüldüğü gibi, problemli internet kullanım düzeyi ile psikolojik ihtiyaçlar arasında anlamlı bir ilişki bulunmadığı görülmüştür. Yordayıcı değişkenler arasındaki ilişkiler incelendiğinde ise, en yüksek önemli ilişki güç ile eğlence ( $r=.55$   $p<.05$ ) arasında olduğu bulunmuştur. Bu çerçevede, doğrusal çoklu aşamalı regresyon analizi gerçekleştirmek için yordayıcı değişkenler olan psikolojik ihtiyaç değişkenleri analize dahil edildiğinde ise regresyon analizi sonuçları modelin anlamlı olmadığını ortaya koymuştur ( $F=.75$ ,  $p>.57$ ). Böylece, erkek sosyal medya kullanıcılarının psikolojik ihtiyaçlarının problemli internet kullanımlarının anlamlı yordayıcıları ve önemli bir faktörü olmadığı bulunmuştur.

#### **4.4.2. İnternette hem sosyal medya hem de dijital oyun kullananların psikolojik ihtiyaçlarının (sevgi, özgürlük, güç ve eğlence) problemlı internet kullanım düzeylerini yordayıcılığına ilişkin bulgular**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin cinsiyetlerine göre internette sosyal medya ve dijital oyunun her ikisini de yoğun bir biçimde kullanan kullanıcıların psikolojik ihtiyaçlarının problemlı internet kullanım düzeylerinin anlamlı yordayıcısı olup olmadıklarını belirlemek de istenmiştir. Bu amaçla problemlı internet kullanımının yordayıcılarının cinsiyete göre değişimini belirlemek üzere kadın ve erkek kullanıcı gruplarına ilişkin veriler üzerinde ayrı ayrı regresyon analizi gerçekleştirilmiştir.

##### ***4.4.2.1. İnternette hem sosyal medya hem de dijital oyun kullanan kadın kullanıcıların psikolojik ihtiyaçlarının problemlı internet kullanım düzeylerini yordayıcılığına ilişkin bulgular***

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki internette sosyal medya ve dijital oyunun her ikisini de kullanan kadın kullanıcıların psikolojik ihtiyaçlarının problemlı internet kullanım düzeylerinin anlamlı yordayıcısı olup olmadıklarını belirlemek istenmiştir. Bu amaçla, verilere doğrusal çoklu aşamalı regresyon analizi yapılmadan önce, verilerin regresyona uygunluğuna bakılmıştır. Psikolojik ihtiyaçlar ile problemlı internet kullanım davranışı arasındaki ilişkinin doğrusallığı saçılma diyagramlarına, puanların normal dağılıma uygunluğu ise, histogram ve normal dağılım ile incelenmiştir. Ayrıca, puanlara ilişkin elde edilen çarpıklık ve basıklık katsayıları Tablo 4.36'daki gibidir. Böylece, Tablo 4.36'daki değerler de dikkate alınarak değişkenler arasında doğrusal bir ilişki olduğu ve normallik dışı sapmalar olmadığı sonucuna varılmıştır. Daha sonra, çok değişkenli normallik varsayımı belirlemek için Mahalanobis uzaklık değerleri hesaplanarak incelenmiştir. Mahalanobis uzaklık değerleri ölçüt değerlerinin [ $X^2(4) = 9,49$   $p = .05$ 'e göre] üzerinde olan bir kişinin verileri uç değer olduğu görülmüş ve analiz dışı tutulmuştur. Sonuç olarak, veriler çok değişkenli normallik varsayımını doğrulamıştır. Aynı zamanda, yordayıcı değişkenler arasında çoklu doğrusal bağlantı olup olmadığı bağımsız değişkenler arasındaki korelasyonlara bakarak belirlenmiştir. Tablo 4.40'da tüm değişkenler arasındaki korelasyon değerleri verilmiştir.

**Tablo 4.40.**

*İleri ergenlik dönemindeki sosyal medya ve dijital oyunun her ikisini de kullanan kadın öğrencilerin psikolojik ihtiyaçlar ve problemleri internet kullanım düzeyleri arasındaki korelasyon katsayıları*

| Korelasyon katsayısı <sup>a</sup> | 2     | 3   | 4    | 5     |
|-----------------------------------|-------|-----|------|-------|
| 1.Problemleri internet kullanımı  | -.12* | .05 | -.10 | -.21* |
| 2. Sevgi ihtiyacı                 |       | .04 | .15* | .24*  |
| 3. Özgürlük ihtiyacı              |       |     | .32* | .40*  |
| 4. Eğlence ihtiyacı               |       |     |      | .52*  |
| 5. Güç ihtiyacı                   |       |     |      |       |

Not\*:  $p < .05$ ,  $n=165$

<sup>a</sup> Korelasyon katsayıları, Pearson  $r$  korelasyon katsayılarıdır.

Tablo 4.40’da görüldüğü gibi, problemleri internet kullanım düzeyi ile en yüksek önemli ilişki güç ihtiyacı arasında olduğu ( $r = -.21$ ,  $p < .05$ ) görülmüştür. Yordayıcı değişkenler arasındaki ilişkiler incelendiğinde ise, en yüksek önemli ilişki güç ile eğlence arasındadır ( $r = .52$   $p < .05$ ). Bu çerçevede, yordayıcı değişkenler arasındaki korelasyon katsayıları, çoklu bağlantı probleminin olmadığı ise, Tablo 4.40’da gösterilmektedir. Yordayıcı değişkenlerden olan psikolojik ihtiyaç değişkeni analize dahil edilerek doğrusal çoklu aşamalı regresyon analizi gerçekleştirilmiştir. Regresyon analizi sonuçları ise, Tablo 4.41’de verilmiştir.

**Tablo 4.41.**

*İleri ergenlik dönemindeki sosyal medya ve dijital oyunun her ikisini de kullanan kadın öğrencilerin psikolojik ihtiyaçlarının problemleri internet kullanım düzeyi üzerindeki yordayıcılığına ilişkin doğrusal çoklu aşamalı regresyon analizi sonuçları*

| Model          | Standart |        | Kısmi   |          | Standart |     | Standart     |       |
|----------------|----------|--------|---------|----------|----------|-----|--------------|-------|
| Değişken       | B        | Hata B | $\beta$ | t        | r        | R   | $\Delta R^2$ | F     |
| Sabit          | 104.81   | 8.51   |         | 12.32*** |          | .21 | .04          | 20.81 |
| 1.Güç ihtiyacı | -1,28    | .48    | -.21    | -2,68**  | -.21     |     |              |       |

Not\*:  $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

Tablo 4.41’de bakıldığında F değerleri önemli olduğu için regresyon modelinin genel olarak önemli olduğu görülmüştür. Regresyon modeline hangi yordayıcı değişkenlerin önemli katkı sağladığını belirlemek için en son modele bakılmış, güç ihtiyacının regresyon modeline anlamlı katkı sağladığı sonucu ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda,

regresyon analizi gerçekleştirilen zaman regresyon analizinin bazı sayıtları da incelenmiştir. İnceleme sonucunda analize ilişkin varyans büyütme faktörü değerinin ve tolerans değerinin ise bir olduğu görülmüştür. Bu değerler, analize ilişkin çoklu bağıntı problemi olmadığına işarettir. Ayrıca, analiz sonucunda Durbin-Watson testi sonucunun 2.05 olduğu görülmüştür. Bu değer analizde otokorelasyon bulunmadığına işarettir. Bu sonuçlara göre, regresyon analizine ilişkin sayıtların karşılandığı görülmektedir. Aynı zamanda, Tablo 4.41’de yer alan regresyon sonuçlarının da önemli olduğu belirtilmektedir.

Tablo 4.41’den de görüldüğü gibi değişkenlerin açıklayıcılık gücü açısından, “güç” ihtiyacı değişkeninin tek başına toplam varyansın % 4’ünü açıkladığı sonucuna varılmıştır. Sonuç olarak, regresyon analizi ile güç ihtiyacı değişkeninin problemli internet kullanım düzeyini anlamlı bir biçimde açıkladığı bulunmuştur. Tablo 4.41’deki standardize edilmiş regresyon katsayıları ( $\beta$ ) incelendiğinde ise problemli internet kullanımının tek yordayıcısı “güç” ihtiyacı olarak bulunmuştur ( $\beta=-.21$ ). Sonuçlara bakıldığında, problemli internet kullanımında önemli faktör olarak güç psikolojik ihtiyacının olduğunu görülmektedir.

#### ***4.4.2.2. İnternette hem sosyal medya hem de dijital oyun kullanan erkek kullanıcıların psikolojik ihtiyaçlarının problemli internet kullanım düzeylerini yordayıcılığına ilişkin bulgular***

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki internette sosyal medya ve dijital oyunun her ikisini de kullanan erkek kullanıcıların psikolojik ihtiyaçlarının problemli internet kullanım düzeylerinin anlamlı yordayıcısı olup olmadıklarını belirlemek istenmiştir. Bu amaçla, verilere doğrusal çoklu aşamalı regresyon analizi yapılmadan önce, verilerin regresyona uygunluğuna bakılmıştır. Psikolojik ihtiyaçlar ile problemli internet kullanım davranışı arasındaki ilişkinin doğrusallığı saçılma diyagramlarına, puanların normal dağılıma uygunluğu ise, histogram ve normal dağılım ile incelenmiştir. Ayrıca, puanlara ilişkin elde edilen çarpıklık ve basıklık katsayıları Tablo 4.36’daki gibidir. Böylece, Tablo 4.36’daki değerler de dikkate alınarak değişkenler arasında doğrusal bir ilişki olduğu ve normallik dışı sapmalar olmadığı sonucu ortaya çıkmıştır. Sonrasında, çok değişkenli normallik varsayımı belirlemek için Mahalanobis uzaklık değerleri hesaplanarak

incelenmiştir. Mahalanobis uzaklık değerleri ölçüt değerlerinin [ $X^2(4) = 9,49$   $p = .05$ 'e göre] üzerinde olan bir kişinin verileri uç değer olduğu tespit edilmiş analiz dışı tutulmuştur. Böylece, veriler çok değişkenli normallik varsayımını karşılamıştır. Aynı zamanda, yordayıcı değişkenler arasında çoklu doğrusal bağlantı olup olmadığı bağımsız değişkenler arasındaki korelasyonlara bakarak belirlenmiştir. Tablo 4.42'de tüm değişkenler arasındaki korelasyon değerleri verilmiştir.

**Tablo 4.42.**

*İleri ergenlik dönemindeki sosyal medya ve dijital oyunun her ikisini de kullanan erkek öğrencilerin psikolojik ihtiyaçlar ve problemleri internet kullanım düzeyleri arasındaki korelasyon katsayıları*

| Korelasyon katsayısı <sup>a</sup> | 2    | 3     | 4     | 5     |
|-----------------------------------|------|-------|-------|-------|
| 1. Problemleri internet kullanımı | -.02 | -.25* | -.29* | -.41* |
| 2. Sevgi ihtiyacı                 |      | .06   | .23*  | .33*  |
| 3. Özgürlük ihtiyacı              |      |       | .13   | .36*  |
| 4. Eğlence ihtiyacı               |      |       |       | .52*  |
| 5. Güç ihtiyacı                   |      |       |       |       |

Not\*:  $p < .05$ ,  $n = 118$

<sup>a</sup> Korelasyon katsayıları, Pearson  $r$  korelasyon katsayılarıdır.

Tablo 4.42'de görüldüğü gibi, problemleri internet kullanım düzeyi ile en yüksek önemli ilişkinin güç ihtiyacı arasında olduğu ( $r = -.41$ ,  $p < .05$ ) görülmüştür. Yordayıcı değişkenler arasındaki ilişkiler incelendiğinde ise, en yüksek önemli ilişki güç ile eğlence arasındadır ( $r = .52$   $p < .05$ ). Bu çerçevede, yordayıcı değişkenler arasındaki korelasyon katsayıları, çoklu bağlantı probleminin olmadığı ise, Tablo 4.42'de gösterilmektedir. Yordayıcı değişkenlerden olan psikolojik ihtiyaç değişkeni analize dahil edilerek doğrusal çoklu aşamalı regresyon analizi gerçekleştirilmiştir. Regresyon analizi sonuçları ise, Tablo 4.43'de verilmiştir.

**Tablo 4.43.**

*İleri ergenlik dönemindeki sosyal medya ve dijital oyunun her ikisini de kullanan erkek öğrencilerin psikolojik ihtiyaçlarının problemli internet kullanım düzeyi üzerindeki yordayıcılığına ilişkin doğrusal çoklu aşamalı regresyon analizi sonuçları*

| Model Değişken  | Standart |        | Kısmi   |          |      | Standart |              |          |
|-----------------|----------|--------|---------|----------|------|----------|--------------|----------|
|                 | B        | Hata B | $\beta$ | t        | r    | R        | $\Delta R^2$ | F        |
| Sabit           | 135,60   | 10,14  |         | 13,38*** |      | .41      | .17          | 22,94*** |
| 1. Güç ihtiyacı | -2,78    | .58    | -       | -4,79**  | -.41 |          |              |          |
|                 |          |        |         | .41      |      |          |              |          |

Not\*: p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001

Tablo 4.43'e bakıldığında F değerleri önemli olduğu için regresyon modelinin genel olarak önemli olduğu görülmüştür. Regresyon modeline hangi yordayıcı değişkenlerin önemli katkı sağladığını belirlemek için en son modele bakılmış, güç ihtiyacının regresyon modeline anlamlı katkı sağladığı sonucu ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda, regresyon analizi gerçekleştirilen zaman regresyon analizinin bazı sayıltıları da incelenmiştir. İnceleme sonucunda analize ilişkin varyans büyütme faktörü değerinin ve tolerans değerinin ise bir olduğu görülmüştür. Bu değerler, analize ilişkin çoklu bağıntı problemi olmadığına işarettir. Ayrıca, analiz sonucunda Durbin-Watson testi sonucunun 2.05 olduğu görülmüştür. Bu değer analizde otokorelasyon bulunmadığına işarettir. Bu sonuçlara göre, regresyon analizine ilişkin sayıltıların karşılandığı görülmektedir. Aynı zamanda, Tablo 4.43'de yer alan regresyon sonuçlarının da önemli olduğu belirtilmektedir.

Tablo 4.43'den de görüldüğü gibi değişkenlerin açıklayıcılık gücü açısından, “güç” ihtiyacı değişkeninin tek başına toplam varyansın % 17'sini açıkladığı sonucuna varılmıştır. Sonuç olarak, regresyon analizi ile güç ihtiyacı değişkeninin problemli internet kullanım düzeyini anlamlı bir biçimde açıkladığı bulunmuştur. Tablo 4.43'deki standardize edilmiş regresyon katsayıları ( $\beta$ ) incelendiğinde ise problemli internet kullanımının tek yordayıcısı “güç” ihtiyacı olarak bulunmuştur ( $\beta=-.41$ ). Sonuçlara bakıldığında, problemli internet kullanımında önemli faktör olarak güç psikolojik ihtiyacının olduğunu görülmektedir.

## BEŞİNCİ BÖLÜM

### TARTIŞMA SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde, ilk olarak araştırmadan elde edilen bulgular ve alan yazında yer alan diğer araştırma bulguları tartışılmıştır. Daha sonra araştırmanın sonuçları ve sonuçlara yönelik önerilere yer verilmiştir.

#### 5.1. Tartışma

Bu bölümde ileri ergenlikte öğrencilerin internet kullanım davranışı, problemlili internet kullanımı ve psikolojik ihtiyaçlarının incelenmesine yönelik elde bulgular ve alan yazında yapılan başka çalışmaların bulguları tartışılmıştır.

##### 5.1.1. İnternette genel olarak kullanılan uygulamalara yönelik bulguların tartışılması

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin interneti en çok hangi amaçla ve internette genel olarak hangi tür uygulamaları kullandıkları incelenmiş ve aşağıda buna ilişkin bulguların tartışılmasına yer verilmiştir.

İnterneti en çok hangi amaçla kullandıklarına ilişkin bulgulara bakıldığında, en çok arkadaşlarla konuşmak (%34,50), daha sonra film izlemek (%17,10), müzik dinlemek (%12,00), bilgi edinmek (%9,60) olduğu tespit edilmiştir. Beşinci olarak görünen alışveriş yapmak (%9,50) amacıyla bilgi edinmek amacının oranında birbirine yakındır. Araştırmanın bu bulgusu alan yazında yer alan bazı araştırmalarla tutarlılık göstermektedir. Bu araştırmaların interneti kullanım amaçlarında ilk sırada arkadaşlarla konuşmak, iletişim kurmak gelmektedir (Donoso, 2008; Günlü, 2016; Chou, 2001; Büyükfiliz, 2016; Duman, 2008; Tüysüz ve ark., 2012; Eroğlu, 2014). İnterneti kullanım amacıyla nedeniyle ilgili diğer araştırma bulgularında ise kullanım amaçlarının sıralaması farklılık göstermektedir. Karaca (2007)'nin araştırma sonucunda internet kullanım nedenlerinin sonuçlarında ilk sırada dersleriyle ilgili bilgi edinmek, eğlence, iletişim kurmak, yeni insanlarla tanışmak, boş vakitlerini değerlendirme, gündemde olup biten olayları takip etme, yaşadıkları problemlerden kaçmak, alış-veriş yapmak gelmektedir. Müzik dinlemek ve ilgi duydukları siteleri takip etmekte interneti kullanım amaçları arasındadır. Mevcut araştırmada ileri ergenlik dönemindeki ergenler üniversiteye uyum sürecinde arkadaşlarından ve ailelerinden uzak kalmaktadırlar. Bu

yüzden internet kullanım amaçları sırasında en çok iletişim kurmak veya arkadaşlarıyla konuşmak gelmektedir.

Sıralamanın farklılık göstermesinin nedenlerine bakıldığında ise, mevcut araştırma için araştırmacı tarafından kullanılan internet kullanım anketinde internet kullanım amaçlarında sadece bir seçeneği işaretlenmesi verilerek seçenek alanı sınırlandırılmış, diğer araştırmalarda ise en çok kullanım amaçlarına birden fazla seçenek koyulmuştur. Aynı şekilde, başka bir araştırma bulgusunda, interneti kullanım amaçlarına bakıldığında %56'sı interneti bilgi edinmek, %49'u derslerle alakalı bilgi toplamak, %46'sı eğlenmek, %34'ü tanıdıkları kişilerle konuşmak, %28'i oyun oynamak, %18'i sohbet etmek, %17'si yeni insanlarla tanışmak olduğu görülmektedir (Bayraktutan, 2005). Bu çalışmada ise, interneti kullanım amaçlarıyla ilgili soru açık uçlu soru şeklinde verilmiştir.

Cinsiyet açısından incelediğinde ise, hem kadınların hem erkeklerin interneti en çok arkadaşları ile konuşmak için kullandıkları görülmektedir. İkinci olarak olarak hem kadınlarda hem de erkeklerde film izlemek, üçüncü olarak ise kadınlarda müzik dinlemek (%9,58), erkeklerde ise oyun oynamak (%4,10) gelmektedir. Cinsiyet açısından internet kullanım amaçlarını ayrılıkta inceleyen araştırma sonucuna bakıldığında, kızlarda daha çok iletişim kurmak, erkeklerde ise oyun oynamak görülürken (Subrahmanyam ve ark., 2001), başka bir araştırma sonucunda kızlarda daha çok bilgi edinmek görülürken, erkekler sohbet etmek ve dijital oyun oynamak görülmektedir (Makas, 2008; Balkaya Çetin, 2014). Ayrıca, kızların erkeklere oranda interneti daha çok bilgi edinmek amacıyla kullandıklarını destekleyen araştırmalarda vardır (Tahiroğlu ve ark., 2008; Kim, 2011).

İnternette hangi uygulamaları kullandıklarına ilişkin bulgularda ise, en çok sosyal medya (%55,50), en az ise dijital oyun (%1,20) olduğu görülmüş, her ikisini birlikte kullananların oranı ise (%43,30) olduğu tespit edilmiştir. Alan yazıda bireylerin sosyal medya ve dijital oyun kullanımını ayrılıkta inceleyen araştırmalar fazladır, ancak hem sosyal medya hemde dijital oyunun birlikte incelendiği araştırmalar ise oldukça azdır. Araştırmanın bu bulgusuna benzer yapılan araştırma sonucuna göre de, bireylerin en çok tercih ettikleri sosyal medyadır. Hatta dijital oyunlarla ilgili tüm merak ettikleri bilgileri veya en sevdiklerinin oyunu bile sosyal medya üzerinden bulduklarını belirtmişlerdir (Sancaklı, 2021). Yapılan başka bir araştırma sonucuna göre, öğrencilerin %41'i sosyal medya, %30,5'i dijital oyun oynamaktadırlar (Uslu, 2019). Cinsiyet açısından bakıldığında ise, kadınlar daha çok sosyal medyayı kullanırken, erkeklerin hem sosyal medyayı hem de

dijital oyunu birlikte kullandıklarında dikkati çekmektedir. Yapılan başka bir araştırma bulgusuna göre, erkekler kadınlara göre dijital oyun platformunda daha fazla zaman geçirmektedirler. Kadınlar sosyal medyayı duygusal ihtiyaçlarını gidermek için kullanmakta, erkekler dijital oyunu hem duygusal hem de gerçek hayattan ve sıkıntılarından uzaklaşmak için kullanmaktadırlar (Arğın, 2019).

### **5.1.2. Sosyal medya kullanım davranışlarını betimlemeye yönelik bulguların tartışılması**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medyada hangi platformları ve en çok hangi platformları kullandıkları, günlük ortalama ne kadar sıklıkla, temelde hangi amaçla kullandıkları incelenmiştir. Aşağıda buna ilişkin bulguların tartışılmasına yer verilmiştir.

#### **5.1.2.1. Genel olarak sosyal medya kullanım davranışlarına yönelik nicel bulguların tartışılması**

Sosyal medyada hangi platformları kullandıklarına ilişkin bulgulara bakıldığında, ilk üç sırada whatsapp (%94,10), instagramı (%93,20) ve youtube (%90,90) yer almaktadır. En çok kullandıkları platformlarda ise, %50,30 oranla ilk sırada instagram, ikinci sırada %19,40 oranla youtube, üçüncü sırada %13,60 oranla whatsapp olduğu tespit edilmiştir. Mevcut araştırmanın bulgusu ile tutarlılık gösteren üniversite öğrencileriyle yapılan başka bir araştırma sonucuna göre, öğrenciler sosyal medya platformlarından en çok whatsapp, instagram, youtube, aynı zamanda sosyal medya platformlarını kullanım sıklıkları 6 saatin üzerinde olduğu tespit edilmiştir (Çiftçi ve Yolcu, 2023). En çok kullandıkları sosyal medya platformunu kullanma sıklıkları ise 1-15 saat aralığında olduğu belirlenmiştir. Cinsiyet açısından ise saat aralığı hem kadınlarda hem de erkeklerde aynı kalmaktadır. İleri ergenlik dönemindeki öğrenciler sosyal medyayı temelde en çok eğlenmek %45,20, daha sonra serbest zaman değerlendirmek ve bilgi edinmek kullanılmaktadırlar. Mevcut araştırmanın bulguları alan yazıda bazı araştırmalarla tutarlılık göstermektedir. Alan yazında yer alan bir takım araştırmaların bulgularına bakıldığında, kullanılan sosyal medya platformlarından ilk üç sırada youtube, instagram, whatsapp'ın (Oral, 2023; Güzel, 2019; Çalık, 2024), kullanma sürelerinin hem kadın hem de erkeklerde en düşük 1 saat en fazla ise, 10 saatin üzerinde olduğu (Kavruk, 2016), ve sosyal medyayı kullanım amaçlarının eğlenmek olduğunu tespit edilen araştırmalar vardır (Kılıç, 2020). Bunun dışında, alan yazında internet kullanım sıklıkları

1-10 saatin üzerinde olan araştırma bulguları ile mevcut araştırma bulgusu da tutarlılık göstermektedir (Eroğlu, 2014; Tüysüz ve ark., 2012). Başka bir araştırma bulgusuna göre, sosyal medya kullanımı beş saatin üzerinde olan hem erkek hem de kadın kullanıcılarda sosyal medya bağımlılığı olduğu tespit edilmiştir (Arğın, 2019).

#### **5.1.2.2. Sosyal medyada yaptıkları kimlik denemelerine ilişkin nicel bulguların tartışılması**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin *ortaokul-lise* ve *şu an da/üniversite yıllarının başlangıcında* sosyal medyada kimlik deneme sıklıkları, hangi tür kimlik denemesi yaptıkları ve yapma nedenleri incelenmiştir. Aşağıda buna ilişkin bulguların tartışılmasına yer verilmiştir.

Mevcut araştırmada öğrencilerin sosyal medyada yaptıkları kimlik denemeleri oranlarına bakıldığında, *ortaokul ve lise yıllarında* asla yapmam diyenlerin oranı (%25,80), bazen yapanların oranı (%57,60), çoğunlukla yapanların oranı ise %16,70'dir. *Şu an da/üniversite yıllarının başlangıcında* öğrencilerin sosyal medya kimlik deneme oranları ise asla (%25,80), bazen (%46,60), çoğunlukla yapanların oranı ise %13,40'dır. Hem ortaokul-lise hem de şuan da/üniversite yıllarının başlangıcında kimlik denemesi yapanların oranı %50'ni geçmektedir. Cinsiyet açısından incelendiğinde, ortaokul ve lise yıllarında sosyal medyada bazen ve çoğunlukla kimlik denemesi yapan kızların oranı (%54,30) iken, şu an da/üniversite yıllarının başlangıcında ise, %44,40'dır. Ortaokul ve lise yıllarında sosyal medyada bazen ve çoğunlukla kimlik denemesi yapan erkeklerin oranı (%19,90) iken, şu an da/üniversite yıllarının başlangıcında ise, %15,60'dır. Araştırmanın bu bulgusu alan yazıda bazı araştırmalarla tutarlılık göstermekte ve bu araştırmalarda da kimlik denemesi yapanların oranı %50'nin üzerindedir. Aynı zamanda cinsiyet açısından ise, kimlik denemesi yapanlar bir farklılık göstermemektedir (Bayraktar ve Gün, 2007; Valkenburg ve ark., 2005). Bazı araştırmalarda ise, erkekler kızlara oranda daha fazla kimlik denemesi yapmaktadır (Larrain ve diğ., 2007).

Mevcut araştırmada ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin sosyal medyada ne tür kimlik denemeleri yaptıkları da incelenmiştir. Öğrenciler *ortaokul-lise yıllarında* sosyal medyada iletişim kurarken çoğunlukla daha az utangaç biri gibi (%14,00), bazen ise hayal ettiğim biri gibi (%40,90) davrandıklarını belirtmişlerdir. Asla başka birisi gibi davranmadığı belirtenlerin ilk sırasına bakıldığında ise karşı cinsten biri gibi (%70,20) olduğu tespit edilmiştir. Asla davranmadıklarını belirtenlerin ilk üç sırası şu an

da/üniversite başlangıç yıllarında da değişmemektedir. *Şu an da/üniversite başlangıcında* ise sosyal medyada iletişim kurarken çoğunlukla daha az utangaç biri gibi (%11,20), bazen ise hayal ettiğim biri gibi (%31,80) biçiminde davrandıkları görülmektedir. Araştırmanın bu bulgusu ile tutarlılık gösteren başka bir araştırma bulgusunda bireylerin yaptıkları kimlik denemeleri türü en yüksek yüzde olarak daha zeki biri (%56,9) ve daha az utangaç biri gibi (%56,1), en düşük yüzde ise karşı cinsten biri gibi (%82,10) davrandıkları tespit edilmiştir (Ceyhan, 2014).

Araştırmada, öğrencilerin sosyal medyada kimlik denemesi yapma nedenleri de incelenmiştir. Öğrencilerin *ortaokul-lise yıllarında* çoğunlukla daha kolay konuşabilmek için (%16,50), bazen ise yeni arkadaşlıklar kurabilmek için (%45,20) sosyal medyada kimlik denemesi yaptıklarını belirtmişlerdir. Asla kimlik denemesi yapmadıklarını belirtenlerin ise görünüşümü istediğim hale getirebildiğim için (%62,10) olduğu tespit edilmiştir. Bazen ve çoğunlukla sosyal medyada kimlik denemesi yapanlar birlikte incelendiğinde, ilk üç sırada yeni arkadaşlıklar kurabilmek için (%61,10), daha kolay konuşabilmek için (%61,00), atılgan birey olmak için (%56,10) gelmektedir. *Şu an da/üniversite başlangıcında* öğrenciler sosyal medyada çoğunlukla her hangi bir bilgiye ulaşmak için (%14,00), bazen ise yeni arkadaşlıklar kurabilmek için (%33,60) kimlik denemesi yaptıkları belirlenmiştir. Her hangi bir bilgiye ulaşmak için yaptıkları kimlik denemeleri akademik alanda bilgi edinmekten çok kendi isimleri ile arayamadıkları bilgileri farklı kimliklerle bakmaktır. Asla kimlik denemesi yapmadıklarını belirten öğrencilerin ilk sırasında ise başka biri gibi olmayı denemek için (%73,40) olduğu tespit edilmiştir. Bazen ve çoğunlukla sosyal medyada kimlik denemesi yapanlar birlikte incelendiğinde, ilk üç sırada daha kolay konuşabilmek için (%46,60), yeni arkadaşlıklar kurabilmek için (%46,10), her hangi bir bilgiye ulaşmak için (%44,40) gelmektedir. Diğer ihtiyaç türleri gibi kimlik denemeleri de yapılma nedeninden asılı olmayarak internette karşılanan ihtiyaçlar sırasına girmektedir (Dursun, 2022). Gerçek hayatta sevgi\ait olma ihtiyacı karşılanmayan ergen\genç internette gerçek beninden farklı ideal ben karakteri yaratır. Yaratığı yeni kimlik ile hem sevgi\ait olma ihtiyacını karşılamakta, hem de kendini farklı karakterde denemektedir. Gençlerin kimlik denemeleri yapma nedenlerine bakıldığında, sosyalleşmek için kimlik denemeleri yaptıkları görülmektedir. Üniversiteye uyum sürecinde iletişim konusunda zorluk yaşıyan gençler yeni insanlarla tanışmak için sosyal medyayı kendilerine bir araç olarak görmektedirler.

Alan yazında kimlik denemeleriyle ilgili arařtırmalar olduka azdır. Yapılan arařtırmaların sonularında kimlik denemesi nedenleri incelendiėinde daha kolay konuřmak, insanları kolay tanımak, sosyalleřmek gibi nedenler ortaya ıkmıřtır. Bu sonular mevcut arařtırmanın bulguları ile tutarlılık gstermektedir (Balkaya etin, 2014; Valkenburg ve ark., 2005; Schouten, 2007). Bařka bir arařtırma bulgusuna gre bireyler yazdıkları mesajların onlara ait olduėunu bilinmemesi ve gerek hayattaki kiřiliklerini gizlemek iin sosyal medya da kimlik deneleri yapmaktadırlar (Kaya, 2021).

#### ***5.1.2.3. Sosyal medya kullanımına iliřkin nitel bulguların tartiřılması***

Arařtırmada, ileri ergenlik dnemindeki ėrenciler sosyal medyayı hangi zelliėinden dolayı kullandıkları, sosyal medyanın yařamlarına saėladıėı katkı, sosyal medyayı nerme sebepleri, sosyal medya kullanım nedeniyle iřlerini ihmal etme durumunda duygu durumları, sosyal medyanın olumlu ve olumsuz ynleri, genel sosyal medya hakkındaki grřleri incelenmiřtir. Ařaėıda buna iliřkin bulguların tartiřılmasına yer verilmiřtir.

Mevcut arařtırmada ėrenciler sosyal medyayı daha ok tm ilgi alanlarına hitap etme zelliėinden dolayı kullanmakta ve sosyal medyanın ėrencilerin yařamlarına arařtırma yapma fırsatı vererek yenilik kattıėı tespit edilmiřtir. Cinsiyet aısından incelendiėinde ise, sosyal medya kadın ėrencilerin hayatına ders/dev hakkında arařtırma yapmak ve indirim haberlerini takip etmek konusunda, erkeklerin yařamına ise, ilgi duydukları alanlar hakkında ve bakıř aılarının deėiřmesi konusunda yenilik katmaktadır. ėrenciler sosyal medya platformlarını en ok kolay ve hızlı eriřim, sosyalleřmek ve eėlenmek iin bařkalarını nerdikleri ve sosyal medya kullanım nedeniyle iřlerini ihmal etme durumunda en ok sululuk duygusu yařadıkları grlmřtr. ėrenciler sosyal medya kullanım nedeniyle uykusuz kaldıklarından, aile ile zaman geirmediklerinde ve sz verilen randevuya gitmediklerinden dolayı sululuk hiss etmektedirler. Cinsiyet aısından bakıldıėında, kadınlar sosyal medyayı video izlemek zelliėinden, erkekler ise bilgiye hızlı eriřim zelliėinden dolayı bařkalarına nermekte oldukları tespit edilmiřtir. Aynı zamanda kadın ėrenciler sosyal medya kullanım nedeniyle derslerini ihmal etmekte ve sonrasında piřmanlık duymakta, erkeklerin ise uykusuz kaldıklarından dolayı sululuk duydukları ortaya ıkmıřtır.

Arařtırmada, sosyal medyanın olumlu etkilerine ait grřlerinin bulgularına bakıldıėında ilk  sırada yeni bilgiler ėrenmek (%25,20), iletiřim kurmak (%13,00), sosyalleřmek (%11,30) gelmektedir. Nitel grřmelerde elde edilen bulgular incelendiėinde ise

öğrencilerin sosyal medyanın olumlu etkilerine ait görüşlerinde daha çok yenilik bilgileri öğrenmek özellikle, akademik alanda ve genel kültür bilgisi olduğu ortaya çıkmıştır. Sosyal medyanın olumsuz etkilerine ait bulgularında ilk üç sırada zaman kaybı (%23,90), kendimi yetersiz hissetmek (%11,00), fiziksel ve sağlık sorunları (%10,50) ortaya çıkmıştır. Nitel görüşmelerde elde edilen bulgulara bakıldığında ise öğrencilerin sosyal medyanın olumsuz etkilerine ait görüşlerinde öğrenciler günlük işlerinin ertelemesinde görmekte, özellikle derslerini ve randevuları ertelemek zorunda kaldıklarını sosyal medyanın olumsuz yönü olarak belirtmişlerdir. Sosyal medyanın olumlu ve olumsuz etkilerine ait yapılan araştırmada, sosyal medyanın olumlu etkilerine ait görüşlerine bakıldığında ilk sıralarda iletişim aracı, olumsuz etkilerinde sağlık sorunları gelmektedir (Aslan, 2017). Bu bulgular mevcut araştırmanın bulguları ile tutarlılık göstermektedir.

Sosyal medya hakkında görüşlerine ait bulgularda ise, kullanım amacına göre değişen platform (%28,40), eğlenceli vakit geçirmek için araç (%19,30), zararlı platform (%17,10) olduğu tespit edilmiştir. Nitel görüşmelerde elde edilen bulgularda öğrencileri sosyal medya hakkındaki düşüncelerinde sosyal medyanın daha çok zararlı platform olduğunu bu yüzden fazla zaman kaybına uğradıklarını, bilgi kirliliğinden dolayı gerçeklikten uzaklaştıklarını son olarak kendilerini yetersizlik hissettiklerini belirtmişlerdir. Yapılan araştırma bulgularında ortaya çıkan sonuçların zaman kaybı olduğu görülmekte ve mevcut araştırma bulgusunu doğrulamaktadır (Yeniçikti, 2016).

### **5.1.3. Dijital oyun kullanım davranışlarını betimlemeye yönelik bulguların tartışılması**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin dijital oyunu hangi araçla, günlük ortalama kaç saat ve en çok hangi dijital oyunu oynadıkları, oyuncu sayısına bakımdan dijital oyun türleri, dijital oyunu hangi özelliğinden dolayı kullandıkları, dijital oyunun sağladığı yararlar ve dijital oyun kullanım nedeniyle yaşamlarında ihmal ettikleri işler incelenmiştir. Aşağıda buna ilişkin bulguların tartışılmasına yer verilmiştir.

#### ***5.1.3.1 Genel olarak dijital oyun kullanım davranışlarına yönelik nicel bulguların tartışılması***

Mevcut araştırmada öğrencilerin dijital oyun kullanma sıklıkları 1-11 saat aralığında olduğu ve dijital oyun oynarken en çok mobil telefon (%43,60), daha sonra masaüstü bilgisayar (% 36,70) kullandıkları belirlenmiştir. Literatürde dijital oyunlar ilgili araştırma sonuçlarına bakıldığında, bireyler dijital oyun oynarken en çok kullandıkları

araç mobile telefonu ve bilgisayar olmakta (Barut, 2019), ve dijital oyun kullanma sıklıkları en az bir saat en fazla dokuz saatin üzeri olduğu görülmektedir (Kaya, 2022). Bu bulgular mevcut araştırma bulguları ile tutarlılık göstermektedir. Bunun yansıması, internette en çok mobil telefonu ile bağlanan araştırma bulgularında mevcut araştırmanın bulgusu ile de tutarlılık göstermektedir (Cengizhan, 2005; Günlü, 2016). Başka bir araştırma bulgusuna göre ise, ergenler dijital oyun kullanımında masaüstü bilgisayarları kullanmaktadırlar (Doğan-Keskin ve Aral, 2022). Cinsiyet açısından incelendiğinde ise, dijital oyun oynama sıklıkları kadınlarda en düşük 1 saat, en yüksek 10 saat iken, erkeklerde en düşük 1 saat, en yüksek 11 saat olduğu ve kadınlar dijital oyun oynarken en çok mobil telefonu kullanırken, erkeklerin ise masaüstü bilgisayar kullandıkları tespit edilmiştir.

Dijital oyun türlerinden hangilerini oynadıklarına ilişkin bulgulara bakıldığında, ilk üç sırada savaş/dövüş oyunları (%26,00), strateji oyunları (%19,00), bulmaca oyunları (%14,90) yer almaktadır. Oyuncu sayısına göre, öğrenciler en çok tek kişi ile oynanan oyunları (%45,00), daha sonra ikiden fazla kişi veya takım ile oynanan oyunlar (%37,40) ve karşılıklı iki kişi ile oynanan (%17,30) tercih etmektedirler. Literatürde oyuncu sayısına göre, oynanan oyunlarda daha çok tercih edileni tek kişi ile oynanan oyunları, daha sonra ikiden fazla kişiyle oynananlar ve iki kişiyle oyunlardır (Günlü, 2016). Kıran (2013) yapmış olduğu araştırma sonucunda ise, en çok oynanan oyun türü savaş oyunlarıdır. Cinsiyet açısından bakıldığında, kadınlar daha çok bulmaca, savaş/dövüş ve strateji oyunları oynarken, erkekler ise savaş/dövüş, strateji ve futbol oyunları oynamaktadırlar. Oyuncu sayısına göre, kadınların en çok tek kişi ve karşılıklı iki kişi ile oynanan oyunları kullandıkları görülürken, erkeklerin ise ikiden fazla kişi veya takım ile oynanan oyunları kullandıkları görülmektedir. Sonuç olarak kadınlar daha çok tek kişilik veya en fazla iki kişiyle oynanan oyunlardan keyif almakta, erkekler ise kişi sayısı fazla oyunlardan keyif almaktadırlar. Erkeklerin savaş/dövüş oyunları tercih etmelerinin nedeni, gerçek yaşamda karşılayamadıkları güç ihtiyacını oyunlar sayesinde karşılamaktadır. Devamlılık hal alan bu durum gençlerin gerçek yaşamdaki davranışlarını olumsuz etkilemektedir. Yapılan bir araştırma sonucuna göre, bireylerin devamlı olarak şiddet içerikli oyunlar oynaması gerçek yaşamda da şiddeti alışkanlık hale getirmesine neden olmaktadır (Yengin, 2010).

Öğrenciler dijital oyunu en çok eğlenceli (%49,50) özelliğinden ve stres atmak (%50,80) için yarar sağladığından dolayı kullanmaktadırlar. İnternette oyun oynarken öğrencilerin %47,40'ı ders çalışmayı ihmal etmekte, %27,30'u kendilerine serbest zaman ayırmamakta ve %14,20'si aile üyelerine zaman ayırmamaktadır. Literatürde dijital oyun kullanımıyla ilgili araştırmalara bakıldığında, öğrencilerin dijital oyun kullanım nedeniyle akademik sorumluluklarını, aile üleriyle zaman geçirmeği ihmal ettiği sonuçları da görülmektedir (Yalçın ve Bertiz, 2019). Cinsiyetler açısından değerlendirildiğinde ise, kadınlar oyunların en çok eğlenmek özelliğinden, erkekler ise kazanmak duygusu özelliğinden dolayı oynamakta ve dijital oyunlar kadınlara ve erkeklere aynı şekilde stres atmak için yarar sağlamaktadır. Hem kadınlar hem de erkekler dijital oyun oynarken en çok derslerini ihmal ettikleri tespit edilmiştir.

#### ***5.1.3.2. İnternette en çok oynanan dijital oyuna yönelik nicel bulguların tartışılması***

Mevcut araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin en çok hangi dijital oyunu oynadıkları, temel hangi amaçla ve aralıksız kaç saat oynadıkları, dijital oyun sonrası kendilerini nasıl hissettikleri incelenmiştir. Aşağıda buna ilişkin bulguların tartışılmasına yer verilmiştir.

İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin en çok oynadıkları dijital oyunu temelde en çok eğlenmek (%33,30), daha sonra ise zaman geçirmek (%20,80) amacıyla oynadıkları tespit edilmiştir. Araştırmada, öğrencilerin en çok oynadıkları dijital oyun kullanma sıklıkları 1-10 saat aralığında olduğu ve en çok oynadıkları dijital oyun sonrası kendilerini huzurlu (%32,50) ve sevinçli (%31,20) hissettikleri belirlenmiştir. Öğrenciler dijital oyunlar sayesinde gerçek hayatın sıkıntılarından bir kaç saatte olsa kurtulduklarını ve kendilerini huzurlu hissettiklerini ifade etmişlerdir. Cinsiyet açısından incelendiğinde ise, hem kadınlarda hem de erkeklerde en düşük 1 saat, en yüksek 10 saat olduğu, aynı zamanda dijital oyun sonrası hem kadınların hem de erkeklerin kendilerini huzurlu hissettikleri tespit edilmiştir.

#### ***5.1.3.3. Dijital oyunlarda kimlik denemesi ve karakter oluşturma davranışlarına yönelik nicel bulguların tartışılması***

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin, dijital oyun kullanımında kimlik deneme ve karakter oluşturma sıklıkları, oluşturdıkları karakterin hangi özelliklere sahip olduğu incelenmiştir. Aşağıda buna ilişkin bulguların tartışılmasına yer verilmiştir.

Mevcut araştırmada öğrencilerin dijital oyun oynarken yaptıkları kimlik denemeleri oranlarına bakıldığında, asla yapmam diyenlerin oranı (%39,80), bazen yapanların oranı (%44,60), çoğunlukla yapanların oranı ise %15,60'dır. Dijital oyun kullanımında kimlik denemesi yapanların oranı %50'ni geçmektedir. Cinsiyet açısından incelendiğinde, dijital oyun oynarken bazen ve çoğunlukla kimlik denemesi yapan kızların oranı (% 31,50), erkeklerin oranı ise % 28,80'dir.

Öğrencilerin dijital oyun oynarken karakter oluşturma oranları incelendiğinde ise, %50,50'nin bazen, %25,30'un çoğunlukla, %24,20'nin asla olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin dijital oyun oynarken oluşturdukları karakter (%25,70) güçlü ve (%23,00) lider ruhlu özelliklere sahip olduğu görülmektedir. Üniversite öğrencileriyle yapılan araştırmada, öğrenciler oyun oynarken lider ve güçlü özelliklere sahip olan karakter oluşturdukları, aynı zamanda görünüşlerini istedikleri hale getirebilmek için karakterine özellikler ekledikleri sonucuna varılmıştır (Sayar ve Özmen, 2022). Cinsiyet açısından bakıldığında, dijital oyun oynarken bazen ve çoğunlukla karakter oluşturan kızların oranı (% 40,20), erkeklerin oranı ise % 35,60'dır. Dijital oyun kullanımında kadınlar eğlenceli, erkekler ise hem güçlü hem de lider özelliklerine sahip karakter oluşturdıklarını belirtmişlerdir.

#### ***5.1.3.4. Dijital oyun kullanımı hakkındaki görüşlere yönelik nitel bulguların tartışılması***

Araştırmada, dijital oyunun ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin yaşamlarına sağladığı katkı, dijital oyunu önerme sebepleri, dijital oyun kullanım nedeniyle işlerini ihmal etme durumunda duygu durumları, dijital oyunun olumlu ve olumsuz yönleri, genel dijital oyun hakkındaki görüşleri incelenmiştir. Aşağıda buna ilişkin bulguların tartışılmasına yer verilmiştir.

Mevcut araştırmada, dijital oyunun öğrencilerin yaşamlarına gelişim ve sosyalleşmek konusunda yenilik kattığı görülmektedir. Dijital oyun öğrencilerin yaşamına daha çok gelişim olarak *düşünme becerilerinin gelişimi* ve *dil öğrenmek* konusunda yenilik kattığı tespit edilmiştir. Oynanan hafıza veya bulmaca oyunları öğrencileri düşünmeye teşvik etmekte ve gelişim için olumlu etkilerinin olduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra, İngilizce oyunlar dil becerisinin gelişiminde ergen\gençlere yardımcı olmaktadır. Öğrencilerin dijital oyunu en çok eğlenmek (%48,80) amacıyla başkalarına önerdikleri, nitel görüşmelerde elde edilen sonuçlara bakıldığında ise öğrenciler kazanmak

duygusunu yaşamaları için dijital oyunu başkalarına önerdikleri görülmüştür. Öğrenciler dijital oyun kullanım nedeniyle işlerini ihmal etme durumunda en çok suçluluk duygusu yaşadıklarını belirtmişlerdir. Öğrenciler dijital oyun kullanım nedeniyle ders çalışmadıklarından ve uykusuz kaldıklarından dolayı suçluluk hissetmektedirler.

Dijital oyunun olumlu etkilerine ait görüşlerinin bulgularına bakıldığında daha çok becerilerin gelişimine (%25,60) katkısının olduğu, nitel görüşmelerde elde edilen sonuçlarda ise öğrenciler dijital oyunun olumlu etkilerine çözüm yolları ve dil öğrenmek becerilerinin gelişimine katkısının olduğunu belirtmişlerdir. Ergenlerle yapılan bir çalışmada, dijital oyunların dikkat becerilerinin gelişimine, arkadaş edinmelerine, yaratıcılığının gelişimine olumlu katkıları olduğu sonucuna varılmıştır. Aynı şekilde yeni insanlarla tanışmak veya arkadaşlık kurmakta ergenlik hayatına yenilik katmaktadır. Aynı araştırmanın başka bir bulgusuna göre ise dijital oyunlar ergenlerde fiziksel sorunlara yol açmaktadır (Doğan-Keskin ve Aral, 2022). Dijital oyunun olumsuz etkilerine ait bulgularında, dijital oyunun vakit kaybına (%22,10) yol açtığını, nitel görüşmelerden elde edilen bulgulara bakıldığında ise, dijital oyunun ders ve uyku düzenlerinin bozulmasına neden olduğunu belirtmişlerdir.

Öğrencilerin dijital oyun hakkındaki görüşlerinde, öğrencilere göre dijital oyunun eğlenceli aktivite aracı (%33,90) olduğu tespit edilmiştir. Nitel görüşmelerde elde edilen sonuçlarda öğrenciler dijital oyun hakkındaki görüşlerinde hem olumlu hem olumsuz yanlarının olduğunu ifade etmişlerdir. Sonuç olarak, dijital oyun kullanımı kullanım şekiline göre değişen platformdur, birey ihtiyaçları dahilinde belirli aralıklarla kullanarsa bu onun için olumlu, ihtiyaç dışı saatlerce kullanım ise bir takım problemleri kendiyile getirmektedir.

#### **5.1.4. Psikolojik ihtiyaçların problemli internet kullanım davranışını yordayıcılığına ilişkin bulguların tartışılması**

Araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internette en çok kullandıkları uygulamalara (sosyal medya, dijital oyun ve her ikisi) ve cinsiyete göre, psikolojik ihtiyaçlarının problemli internet kullanım düzeylerinin anlamlı bir yordayıcısı olup olmadığı incelenmiştir. Ancak internette sadece dijital oyun oynayan öğrencilerin sayısı (n=8) oldukça az olduğundan regresyon analizi yapılamamış yalnız sosyal medya ve her ikisini (sosyal medya+dijital oyun) kullanan kadın ve erkekler için ayrı ayrı çoklu doğrusal regresyon analizleri gerçekleştirilmiştir. Ayrıca, araştırmada Glasser'ın

teorisinde yer alan sevgi ve ait olma, güç, özgürlük ve eğlence psikolojik ihtiyaçları yer almaktadır.

Mevcut araştırmada, ileri ergenlik dönemindeki hem kadın, hem de erkek sosyal medya kullanıcılarının psikolojik ihtiyaçlarının problemli internet kullanım düzeylerinin anlamlı yordayıcısı olup olmadıklarını belirlenmiştir. Kadın sosyal medya kullanıcılarının problemli internet kullanım düzeyi ile en yüksek önemli ilişkinin güç ihtiyacı, daha sonra ise sevgi ihtiyacı arasında olduğu tespit edilmiştir. Her iki değişken toplam varyansın %13'ünü anlamlı biçimde açıklamaktadır. Erkek sosyal medya kullanıcılarının ise, problemli internet kullanım düzeyi ile psikolojik ihtiyaçlar arasında anlamlı bir ilişki bulunmadığı sonucuna varılmıştır.

Araştırmada, sosyal medya ve dijital oyunun her ikisini de kullanan kadın ve erkek kullanıcılarının psikolojik ihtiyaçlarının problemli internet kullanım düzeylerinin anlamlı yordayıcısı olup olmadıklarını belirlenmiştir. Her iki uygulamayı da kullanan kadın ve erkek kullanıcılarının problemli internet kullanım düzeyi ile en yüksek önemli ilişki güç ihtiyacı arasında olduğu görülmüştür. Güç ihtiyacı değişkeni kadınlarda toplam varyansın % 4'ünü, erkeklerde ise % 17'sini anlamlı bir biçimde açıkladığı bulunmuştur. Sonuç olarak kadınlarda sevgi ihtiyacı, erkeklerde ise güç ihtiyacı problemli internet kullanımının yordayıcıdır. Üniversite öğrencileriyle yapılan bir araştırma sonucuna göre, öğrenciler interneti sevgi ihtiyaçlarının doyurulması için kullandıklarını belirtmişlerdir. Araştırma sonucu mevcut araştırma ile de tutarlılık göstermektedir (Arğın, 2019).

İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin hem sosyal medya hem dijital oyun kullanım amaçlarına bakıldığında en çok eğlenceli vakit geçirmek olduğu tespit edilmiş, yalnız problemli internet kullanımının yordayıcılarında eğlence ihtiyacı görülmemektedir. Öğrencilerin hem sosyal medyayı hemde dijital oyunu eğlence amacıyla kullanması problemli internet kullanım düzeyinde olmadığını göstermektedir.

Araştırmada güç ve sevgi ihtiyacı karşılanmadıkça problemli internet kullanımının arttığı tespit edilmiştir. Ergenlerin temel psikolojik ihtiyaçlar ile internet bağımlılıkları arasındaki ilişkinin incelendiği bir araştırma sonucu mevcut araştırmanın bulgusu ile tutarlılık göstermektedir. Araştırmada sevgi ve ait olma ve güç ihtiyacı karşılanmadığı zaman internet bağımlılığının arttığı ve eğlence ihtiyacı ile internet bağımlılığı arasında bir ilişki bulunmadığı görülmüştür (Sever, 2021). Balkaya Çetin (2014) yaptığı araştırma sonucu da mevcut araştırma bulgusunu desteklemektedir. Araştırma sonucuna göre,

ergenlerin sevgi ve ait olma, güç ihtiyaçları karşılanmadıkça problemlili internet kullanımları artmaktadır. Karaburç (2017)'de yaptığı araştırma sonucu da temel psikolojik ihtiyaçlar ile problemlili internet kullanımı arasında negatif ilişki olduğu tespit edilmiştir. Yine aynı sonucu destekleyen başka bir araştırma bulgusuna göre, öğrencilerin internet bağımlılıkları ile psikolojik ihtiyaçları arasında negatif ilişki tespit edilmiş ve öğrencilerin psikolojik ihtiyaçları karşılanmadıkça internet bağımlılıklarının arttığı görülmüştür (Dursun, 2022; Eyyüpoğlu ve Özbay, 2018). Gerçek yaşamda sevgi ve ait olma ihtiyacı karşılanmayan ergen kendini bir ortama ait hiss etmek için interneti kendine araç olarak görür, aynı zamanda yapılan bir araştırma sonucunda ergenlerin sürekli dijital oyun kullanım nedenleri arasında güç ihtiyacını karşılamak olduğu da görülmektedir (Wan ve Chiou, 2006). Aynı zamanda, ergenlerin yalnızlık düzeyleri artıkça, internet bağımlılıklarının da arttığının görüldüğü araştırma sonucunda görülmektedir (Esen, 2010). Yine aynı araştırma bulgusuna sahip olan araştırma bulgusuna göre, bireylerin internet bağımlılığı artıkça, yalnızlık düzeyleri de artmaktadır (Batıgün ve Kılıç, 2011). Başka bir araştırma bulgusuna göre ise, internet kullanımının ergenlerin yalnızlık düzeyini azalttığı tespit edilmiştir (Yücel, 2009). Sonuç olarak, ergenlerin sevgi ve ait olma ihtiyaçlarını internet ortamında gidermesi sağlıksız internet kullanımına yol açan sebeplerdendir (Mythily ve ark., 2008).

## **5.2. Sonuç**

İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin internet kullanım davranışları, problemlili internet kullanımı ve psikolojik ihtiyaçlarını incelemeyi amaçlayan bu araştırmada öğrencilerin interneti en çok arkadaşlarıyla konuşmak amaçlı kullandıkları tespit edilmiştir. Cinsiyet açısından incelendiğinde ise, hem kadınların hem erkeklerin interneti en çok arkadaşları ile konuşmak için kullandıkları görülmektedir.

Araştırmada ileri ergenlik dönemindeki ergenlerin sosyal medya ve dijital oyun kullanım davranışları cinsiyet bağlamında incelenmiştir. Çalışma grubunun yarısından fazlası internette sosyal medya uygulamasını kullanmakta olduklarını belirtmişlerdir. Sadece dijital oyun kullananların sayısı ise oldukça azdır. Ancak sosyal medya ve dijital oyunun her iksini kullananların oranı %43,30'dur. Cinsiyet açısından kadınlar daha çok sosyal medya uygulamasını kullanırken, erkeklerin ise daha çok internette sosyal medyayı ve dijital oyunu oynadıkları dikkati çekmektedir. Kadınlar sıkıntılarından kurtulmak için genelde sosyal medya kullanırken erkekler ise hem sıkıntılarından kurtulmak hem de güç

ihtiyalarını oyunlar vasıtasıyla karřıladıklarından dolayı sosyal medya ve dijital oyun kullanımları eřit orandadır.

Arařtırmada, ğrencilerin sosyal medya platformlarından sırası ile whatsapp, instagram, youtube kullandıkları sonucu ortaya ıkmıřtır. En ok kullandıkları platformun ise instagram olduėu sonucuna varılmıřtır. Whatsapp sadece iletiřim aracı olduėundan ailelerin ve arkadaşlarından haberdar olmak iin kullanılmaktadır. Instagramın en ok kullanım sebebi ise, tm ilgi alanlarına hitap etmesidir. Cinsiyet aısından bakıldığında ise, hem kadın hem de erkekler sosyal medya platformlarından instagram, youtube ve whatsapp'ı kullanmakta, aralarından en ok ise instagramı kullandıklarını belirtmiřlerdir.

Arařtırmada ileri ergenlik dnemindeki ğrencilerin sosyal medya kullanım davranıřları incelendiėinde, en ok kullandığı sosyal medya platformunu kullanım sıklıkları en dřk 1 saat ile en yksek 15 saat aralıėında olduėu sonucuna varılmıřtır. Bazı katılımcılar ise her an/her saniye kullandıklarını da belirtmiřlerdir. Cinsiyet aısından bakıldığında ise hem kadın hem de erkeklerin kullanım sıklıkları en dřk 1 saat, en yksek 15 saat olduėu tespit edilmiřtir. ğrenciler en ok kullandıkları sosyal medya platformunu en ok eėlenmek kullandıklarını, cinsiyet aısından ise kullanma amalarının deėiřmediėi tespit edilmiřtir.

Arařtırmada ileri ergenlik dneminde ğrencilerin hem ortaokul ve lise hem de řu an da/ niversite yıllarının bařlangıcında kimlik denemleri yaptıkları tespit edilmiřtir. Ancak ortaokul ve lise dneminde oranda řu an da/ niversite yıllarının bařlangıcında kimlik deneme yapma oranlarında azalma grlmektedir. ğrencilerin hem ortaokul ve lise yıllarında hem de řu an da/ niversite yıllarının bařlangıcında en ok yaptıkları kimlik denemleri tr daha az utanga biri gibi davranmaktadır. Cinsiyet aısından incelendiėinde, kadınlarda kimlik denemleri tr deėiřmezken, erkekler ortaokul ve lise yıllarında daha eėlenceli bir gibi; řu an da (niversite bařlangıcında) yařca daha byk biri gibi davrandıkları tespit edilmiřtir. Grldėu gibi ğrenciler gerek hayatta deneyimlemedikleri sosyal medya ortamında denemektedirler. Bu zelliklerin sosyal medya ortamında deėilde, ğrencilerin gerek yařamda deneyimlemesi iin ailesi veya evresi tarafından desteėin verilmesi nemlidir. zellikle sanal hayatta daha az utanga biri gibi davranmak deėilde gerek yařamda utanmadan kendilerini ifade edebilme fırsatı verilmelidir.

Öğrencilerin ortaokul ve lise yıllarında sosyal medyada kimlik denemesi yapma nedenlerine bakıldığında, daha kolay konuşabilmek için, şu an da/üniversite yıllarının başlangıcında ise her hangi bir bilgiye ulaşmak için yaptıkları tespit edilmiştir. Burada sözü edilen bilgiye ulaşım akademik alanda bilgi toplamak değil, akranları hakkında bilgi edinmek veya kendi isimleri ile arayamadıkları bilgileri farklı kimliklerle bakmaktır. Cinsiyet açısından, hem ortaokul ve lise yıllarında hem de şu an da/ üniversite yıllarının başlangıcında kadınlarda kimlik denemeleri yapma nedenleri değişmezken, erkekler hem ortaokul ve lise hem şu an da/ üniversite yıllarının başlangıcında her hangi bir bilgiye ulaşmak için kimlik denemeleri yaptıkları sonucuna varılmıştır.

İleri ergenlik dönemindeki öğrencilerin en çok kullandıkları sosyal medya platformunu en çok bilgilendirici özelliğinden dolayı kullandıkları tespit edilmiştir. Sosyal medyayı gündemi takip etmek ve ilgi alanları hakkında bilgi topladıklarından dolayı kullanılmaktadırlar. Öğrencileri ikinci olarak sosyalleşmek, üçüncü olarak ise eğlenceli özelliğinden dolayı sosyal medya platformlarını kullanılmaktadırlar. Cinsiyet açısından ise kadınlar sosyalleşmek, erkekler hem sosyalleşmek, hem de bilgilendirici özelliğinden dolayı sosyal medya platformlarını kullandıkları ortaya çıkmıştır. Araştırmada sosyal medya platformlarının öğrencilerin yaşamlarına araştırma yapma fırsatı vererek yenilik kattığı tespit edilmiştir. Öğrenciler daha çok ilgi duydukları alanlar hakkında, ders ve ödevleri konusunda, ülkeler hakkında araştırma yapmaktadır. İkinci olarak, sosyal medyanın indirim haberleri, yeni yerler keşfetmek konusunda öğrencilerin hayatına yenilik kattığı sonucuna varılmıştır. Daha sonra gelişim ve sosyalleşmek konusunda öğrencilerin hayatına yenilik katmaktadır. Cinsiyet açısından incelendiğinde, sosyal medya kadın öğrencilerin yaşamına ders/ödev konusunda araştırma yapmak ve indirim haberlerini takip etmek, erkek öğrencilerin yaşamına ise, ilgi duydukları alanlarda araştırma yaparak bilgi öğrenmek ve bakış açılarının değişmesi konusunda yenilik kattığı görülmektedir. İleri ergenlik döneminde öğrenciler sosyal medya platformlarını en çok kolay ve hızlı erişim, ikinci olarak sosyalleşmek, üçüncü olarak eğlenmek, son olarak ise gündemi takip etmek için başkalarına önerdiklerini ve sosyal medya kullanım nedeniyle işlerini ihmal etme durumunda en çok suçluluk duygusu yaşadıklarını belirtmişlerdir. Öğrenciler uykularını, aile ile zaman geçirmeyi ve söz verilen randevuyu ihmal ettiklerinden dolayı suçluluk hiss etmektedirler. Cinsiyet açısından bakıldığında ise kadınlar sosyal medya platformlarını video izlemek, erkekler ise bilgiye hızlı erişim nedeniyle başkalarına önerdikleri tespit edilmiştir. Aynı zamanda sosyal medya kullanım

nedeniyle kadın öğrenciler derslerini, erkek öğrenciler ise uykularını ihmal etmekte, kadınlar bu durumdan pişmanlık duyarken erkekler ise suçluluk duyduklarını belirtmişlerdir. Kadınların yaşadıkları pişmanlık duygusu puanlarının düşük olması açısından, erkeklerin suçluluk duygusu ise zamanlarını boşa harcadıklarından dolayı uykularını ihmal etmektedir.

Mevcut araştırmada sosyal medyanın olumlu etkilerine ait görüşlerinde nicel sorular kısmında ileri ergenlik dönemindeki öğrenciler en çok yeni bilgiler öğrenmelerine katkısının olduğunu belirtmişlerdir. Nitel görüşlerden elde edilen bulgularda ise, en çok akademik alanda ve genel kültür hakkında bilgi edinmelerinde sosyal medyanın olumlu etkilerinin olduğunu ifade etmişlerdir. Sosyal medyanın olumsuz etkilerine ait görüşlerinde nicel bulgularda en çok zaman kaybına, nitel bulguda ise günlük işlerini ertelemelerine neden olduğu sonucuna varılmıştır. Öğrenciler derslerini ve söz verilen randevuları ertelendiklerinden dolayı sosyal medyanın olumsuz etkilerinin olduklarını belirtmişlerdir. Sosyal medya hakkındaki genel görüşlerinde ise, nicel bulgularda kullanım amacına göre değişen platform olduğu sonucuna varılmıştır. Öğrenciler sosyal medyanın ihtiyaç dahilinde kullanımda yararlı, ihtiyaç dışı kullanımda ise zararlarının olduğunu belirtmişlerdir. Nitel görüşmelerden elde edilen bulgular sonucunda ise sosyal medya hakkında görüşlerde zararlı platform olduğu tespit edilmiştir. Öğrenciler sosyal medyanın zaman kaybı ve yanlış bilgilerin fazla olduğundan dolayı, kendilerini başkalarıyla kıyasta yetersiz hiss ettiklerinden, insanları gerçeklikten uzaklaştırdıklarından dolayı zararlı platform olduklarını belirtmişlerdir.

İleri ergenlik döneminde öğrencilerin dijital oyun kullanım davranışları incelendiğinde, öğrenciler günlük ortalama en düşük 1 saat, en yüksek 11 saat oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Araştırmada kadınların en düşük 1 saat, en yüksek 10 saat, erkeklerin ise en düşük 1 saat, en yüksek 11 saat oyun oynadıkları tespit edilmiştir. Öğrencilerin dijital oyun oynarken en çok mobil telefonu ve en çok savaş/dövüş oyunları tercih ettikleri ortaya çıkmıştır. Cinsiyet açısından incelendiğinde, kadınlar dijital oyun oynarken mobil telefonu ve oyun türlerinden bulmaca oyunları tercih ederken, erkekler ise masaüstü bilgisayar ve savaş/dövüş oyunları tercih etmektedirler. Erkeklerin savaş/dövüş oyunlarını tercih etmelerinin sebebi, gerçek hayatta karşılayamadıkları güç ihtiyacını sanal ortamda karşılamalarıdır.

Araştırmada, öğrenciler oyuncu sayısına göre tek kişi ile oynanan oyunları tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Cinsiyet açısından ise, kadınların en çok tek kişi ile oynanan oyunları tercih ederken erkeklerin ikiden fazla kişi veya takım ile oynanan oyunları tercih ettikleri görülmektedir. Öğrenciler oyunları en çok eğlenceli özelliğinden dolayı ve stres atmak için yararlı olduğundan dolayı kullandıklarını belirtmişlerdir. Cinsiyet bakıldığında, kadınlar en çok oyunları eğlenceli özelliğinden ve stres atmak için yarar sağladığından dolayı, erkekler ise kazanmak duygusu özelliğinden ve stres atmak için yarar sağladığından dolayı oynadıkları ortaya çıkmıştır. İnternette oyun oynarken öğrencilerin en çok ders çalışmayı ihmal etmekte oldukları sonucuna varılmıştır. Cinsiyet açısından, hem kadınlar hem de erkekler internette oyun oynarken derslerini ihmal ettiklerini belirtmişlerdir.

Öğrencilerin en çok oynadıkları dijital oyunu eğlenmek amacıyla oynadıkları tespit edilmiştir. Aynı şekilde öğrenciler sosyal medyayı da temelde eğlenmek amacıyla kullanmaktadırlar. Buradaki iki eğlence amacı da farklılık göstermektedir. Sosyal medyayı boş zamanlarını eğlenceli geçirmek için kullanmakta, dijital oyunu ise sıkıntılarından kurtulmak için kullanmaktadırlar. Cinsiyet açısından bakıldığında hem kadınlar hem de erkekler eğlenmek amacıyla dijital oyunu oynadıkları sonucuna varılmıştır. Araştırma öğrencilerin en çok oynadıkları dijital oyunu en düşük 1 saat ile en yüksek 10 saat aralığında oynadıkları ve dijital oyun sonrası kendilerini huzurlu ve sevinçli hissettikleri tespit edilmiştir. Öğrencilerin dijital oyun sonrası kendilerini huzurlu hissetmesi kullanım amaçları ile de bağlıdır. Sıkıntılarından veya problemlerinden uzaklaşmak için dijital oyunu kendilerine araç olarak görmekte ve sonrasında kendilerini huzurlu hissetmektedirler. Cinsiyet açısından ise hem kadınların hem de erkeklerin dijital oyunu en düşük 1 saat, en yüksek 10 saat oynadıkları ve dijital oyun sonrası en çok kendilerini huzurlu hissettikleri ortaya çıkmıştır.

Araştırmada ileri ergenlik döneminde öğrencilerin dijital oyunda kimlik denemeleri yaptıkları ve oynadıkları oyunlarda karakter oluşturdıkları tespit edilmiştir. Çalışma grubunun yarısından fazlası dijital oyunlarda kimlik denemesi yapmakta ve karakter oluşturmaktadır. Öğrencilerin internette oynadıkları oyunlarda oluşturdıkları karakter en çok güçlü, ikinci olarak ise lider özelliklerine sahip olduğu ortaya çıkmıştır. Cinsiyet açısından incelendiğinde kadınlar eğlenceli, erkekler ise hem güçlü hem de lider özelliklere sahip karakter oluşturdıkları sonucuna varılmıştır. Erkeklerin oyunlarda

oluşturdukları karakter tercih ettikleri oyun türü ile benzerlik taşımaktadır. Araştırmanın sonucuda bu bulgu ile tutarlılık göstermektedir. Erkekler gerçek yaşamda karşılayamadıkları güç ihtiyacını oyunlar vasıtasıyla karşılamaktadır.

Nitel görüşmelerde sadece beş öğrenci dijital oyunla ilgili soruları cevaplamıştır. Nitel görüşmelerden elde edilen bulgular incelendiğinde, dijital oyunun öğrencilerin yaşamlarına gelişimde ve sosyalleşmek konusunda yenilik kattığı tespit edilmiştir. Gelişim açısından bakıldığında zeka ve yabancı dilli oyunlar öğrencilerin düşünme ve dil öğrenme becerilerinin gelişimine katkısı olmuştur. Öğrenciler dijital oyun kullanım nedeniyle derslerini, uyku düzenlerini ve söz verdikleri randevulara geciktiklerini veya gitmediklerini belirtmişlerdir. İşlerini ihmal etme durumunda kendilerini suçlu ve üzgün hissettikleri sonucuna varılmıştır.

Araştırmada öğrencilerin dijital oyunu en çok eğlenmek amacıyla kullandıkları ortaya çıkmıştır. Bu sebepten dolayı da en çok eğlenmek amacıyla başkalarına önerdikleri görülmüştür. Nitel görüşmelerden elde edilen sonuçlara göre ise, sıkıntılardan kurtulmak ve kazanma duygusu için başkalarına önerdikleri tespit edilmiştir. Nitel görüşmelerde elde edilen bulgular nicel bulgularla tutarlılık göstermektedir. Elde edilen bulgular birbirileri ile bağlılık göstermektedir. Öğrenciler eğlenmek maksadıyla dijital oyun kullanmakta ve amaçla dijital oyunu başkalarına önermektedirler. Dijital oyunun öğrenciler açısından eğlenceli olmasının sebebi ise, onları günlük yaşadıkları sıkıntılardan uzaklaştırmasıdır.

Dijital oyunun olumlu etkilerini ait görüşlerine bakıldığında ilk üç sırada becerilerin gelişmesine, stresten uzaklaşmağa, eğlenceli vakit geçirmeye katkısının olduğu, nitel görüşmelerden elde edilen bulgulara göre ise çözüm yolları ve dil öğrenmeğe, sıkıntılardan uzaklaşmağa, boş zamanları değerlendirmeğe, neşeli veya mutlu olmaya katkısının olduğu ortaya çıkmıştır. Yukarda sözü edilen olumlu etkiler dijital oyunu kullanım amaçları, dijital oyunu önerme sebepleri, dijital oyunun hayatlarına kattıkları yenilikler ile tutarlılığı vardır. Dijital oyunun olumsuz etkilerini ait görüşlerinde ilk üç sırada vakit kaybına, fiziksel ve sağlık sorunlara, oyun kaybedildiğinde öfkeli ruh halinde olmaya neden olduğu, nitel görüşmelerden elde edilen bulgularda ise, göz ve baş ağrılarına, derslerin ihmaline neden olduğu sonucuna varılmıştır. Son olarak, öğrencilerin dijital oyun hakkındaki görüşleri incelendiğinde dijital oyunun eğlenceli aktivite aracı, stres atmak için araç, arkadaşlarla zaman geçirmek için araç olduğunu belirtmişlerdir.

Nitel görüşmelerden elde edilen bulgulara bakıldığında ise, aynı sosyal medya kullanım hakkında görüşler de olduğu gibi, öğrenciler dijital oyunun hem olumlu hem de olumsuz araç olduğunu ifade etmişlerdir.

Mevcut araştırmada ileri ergenlik dönemindeki öğrencilerin problemli internet kullanımının yordayıcıları incelenmiş, öğrencilerin sevgi ve güç ihtiyaçları karşılanmadıkça problemli internet kullanımının arttığı sonucuna varılmıştır. Öğrenciler sosyal medya ve dijital oyunu en çok eğlence amacıyla kullansalarda, eğlence ihtiyacı problemli internet kullanımı yordayıcıları arasında yer almamaktadır. Aynı zamanda özgürlük ihtiyacı da problemli internet kullanımının yordayıcıları arasında görülmemektedir. Cinsiyet açısından incelendiğinde kadınlarda sevgi, erkeklerde ise güç ihtiyacının problemli internet kullanım düzeyini yordadığı sonucuna varılmıştır.

### 5.3. Öneriler

Mevcut araştırmanın sonucuna bağlı olarak aile ve araştırmacılara yönelik şu öneriler sunulabilir.

*Ailelere yönelik öneriler aşağıdadır:*

- Araştırma sonucuna göre, öğrenciler sosyalleşmek için sosyal medya da kimlik denemesi yapmaktadır. Bu yüzden aileleri tarafından bireylere çocukluk döneminden iletişim kurma, kendini ifade etme fırsatı verilmelidir. Çünkü çocukluk döneminden kurulan sağlıklı iletişim etkileri bir sonraki dönemde kendini göstermektedir.
- Aileler sadece iletişimde değil, çocuklarının tüm ihtiyaçlarını doyurulmasında onlara destek olmalıdır. Her hangi ihtiyacın karşılanmaması sağlıklı internet kullanımına yol açmaktadır.
- Öğrencilerin sağlıklı internet kullanım davranışlarının olması için aile kontrolü önemli rol oynamaktadır. İnternetin aileler tarafından sınırlanması doğru adım değildir, bu adım interneti çocuklara daha çok bağlamaktadır. Aileler çocuklarına sanal dünya ile gerçek hayat arasındaki dengeyi kurmalarında destek olmalıdır.

*Araştırmacılara yönelik öneriler aşağıdadır:*

- Bu araştırmada ileri ergenlik dönemindeki birinci sınıf öğrencilerinin internet kullanım davranışları, sosyal medya ve dijital oyun kullanım davranışları, sosyal

medyada ve dijital oyunda kimlik denemeleri davranışları, sosyal medya ve dijital oyun hakkındaki görüşler incelenmiştir. Araştırmada yaş sınırı 18-21 yaş aralığıdır. Bu nedenle araştırma konusu hakkında ilerki zamanlarda yapılacak araştırmalarda, yaş aralığını daha geniş çerçevede tutularak yapılabilir. Aynı zamanda 18-21 yaş aralığı üniversite döneminin ilk yıllarına denk geldiğinden akademik ve sosyal hayat bakımından uyum sürecinde internetinde rolü de büyüktür. Bu yüzden internetin hem olumlu hem de olumsuz yönleri ilerki dönemlerde yapılan araştırmalarda bu konu da incelenebilir.

- Araştırmada, çalışma grubunun yarısından fazlası sosyal medya ve dijital oyunda kimlik denemesi yapmakta olduğu tespit edilmiştir. Kimlik denemeleriyle ilgili yapılacak araştırmalarda sadece ileri ergenlik dönemindeki birinci sınıf öğrencileri değil, ortaokul, lise, üniversite yıllarında baz alınarak yapılabilir.
- Araştırmada sadece internet uygulamalarından sosyal medya ve dijital oyun temel alınmıştır. Sadece dijital oyun kullananların oranı ise oldukça az olduğu tespit edilmiştir. Bu yüzden gelecek yıllarda yapılacak araştırmalarda her iki uygulamanın ayrı ayrı incelenebilir.

## KAYNAKÇA

- Adıgüzel, O., Batur, H. Z. ve Ekşili, N. (2014). Kuşakların değişen yüzü ve y kuşağı ile ortaya çıkan yeni çalışma tarzı. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (19), 165-182. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/215113>
- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 53-68.
- Akdağ M., Yılmaz B.Ş., Özhan U. ve Şan, İ. (2014). Üniversite öğrencilerinin internet bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi (İnönü Üniversitesi örneği). *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1),73-96. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/92376>
- Akkoyunlu, B. ve Tuğrul, B. (2002). Okulöncesi çocukların ev yaşantısındaki teknolojik etkileşimlerinin bilgisayar okuryazarlığı becerileri üzerindeki etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 12-21. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/87914>
- Aleksic, V. (2017). Early adolescents digital gameplay preferences, habits and addiction [Erken ergenlerin dijital oyun tercihleri, alışkanlıkları ve bağımlılığı]. *Croatian Journal of Education*, 20(2), 463-500.
- Alptekin, D. (2011). *Toplumsal aidiyet ve gençlik: Üniversite gençliğinin aidiyeti üzerine sosyolojik bir araştırma* (Yayın Numarası: 294490) [Doktora tezi, Selçuk Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Andreassen, C. S. and Pallesen, S. (2014). Social network site addiction - An overview. *Current Pharmaceutical Design*, 20 (25), 4053-4061.
- Arğın, E. (2019). Sosyal medya kullanım amaçları ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. M. Çetinkaya (Ed.). <https://dx.doi.org/10.5281/zenodo.10447434>
- Arslan, G. (2012). *Ortaöğretimde öğrenim gören ergenlerde görülen problem davranışların aile sorunları ve aile yapısı açısından incelenmesi* (Yayın

- Numarası: 322429) [Yüksek Lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Arslan, K. (2020). Eğitimde yapay zeka ve uygulamaları. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 11(1), 71-88. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1174773>
- Aslan, G. (2017). *Ortaokul öğrencilerinin sosyal medya kullanım alışkanlıklarına yönelik bir inceleme* (Yayın Numarası: 477018) [Yüksek Lisans tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Atay, N. (2018). *Ergenlerde aileden algılanan duygu dışı vurumunun duyguları ifade etmeye ve psikososyal uyuma etkisi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Avcı, M. (2010). Ergenlikte toplumsal uyum sorunları. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 39-63. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/31972>
- Aydil, D. (2022). *Diyalektik davranış terapisi grup beceri eğitimlerinin öfke kontrol problemi olan ergenlerde kullanımı* (Yayın Numarası: 755824) [Yüksek Lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Aydoğan, S.S. (2020). *Üniversite öğrencilerinde internet bağımlılığı sosyal destek ve öznel iyi oluş arasındaki ilişkinin araştırılması* (Yayın Numarası: 640418) [Yüksek Lisans tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Ayhan, B. ve Balcı, Ş. (2009). Kırgızistan'da üniversite gençliği ve internet: bir kullanımlar ve doyumlar araştırması. *Biliş, Kış*, 48, 13-40.
- Baard, P.P., Deci, E.L. and Ryan, R. M. (2004). Intrinsic need satisfaction: A motivational basis of performance and well-being in two work settings. *Journal of Applied Social Psychology*, 34(10), 2045-2068. <https://doi.org/10.1111/j.15591816.2004.tb02690.x>
- Baki, A. ve Gökçek, T. (2012). Karma yöntem araştırmalarına genel bir bakış. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(42), 1-21. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/70397>

- Balkaya-Çetin, A. (2014). *Ergenlerin internet ve problemlili internet kullanım davranışlarının bazı psiko-sosyal özellikler açısından incelenmesi* (Yayın Numarası: 361709) [Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Balkaya-Çetin, A. ve Ceyhan, A.A. (2014). Ergenlerin internette kimlik denemeleri ve problemlili internet kullanım davranışları. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 1(2), 5-46. <https://www.addicta.com.tr/Content/files/sayilar/5/1-1.pdf>
- Balkıs, M. (2006). *Öğretmen adaylarının davranışlarındaki erteleme eğiliminin, düşünme ve karar verme tarzları ile ilişkisi* (Yayın Numarası: 189853) [Doktora tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Bardak, F. ve Keskin, S. (2022). Temel psikolojik ihtiyacın karşılanması veya engellenmesinin iş stresi ve tükenmişlik üzerindeki etkisinin incelenmesi: benlik saygısının aracı rolü. *Journal of Administrative Sciences*, 20(44), 433-460. <https://doi.org/10.35408/com uybd.1022710>
- Bargh, J.A. and McKenna, K.Y.A. (2004). The internet and social life [İnternet ve sosyal yaşam]. *Annu. Rev. Psychology*, 55, 573-590.
- Barut, B. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyi ile algılanan sosyal destek ve duygu düzenleme arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın Numarası: 587057) [Yüksek Lisans tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Batıgün, D.A. ve Kılıç, N. (2011). İnternet bağımlılığı ile kişilik özellikleri, sosyal destek, psikolojik belirtiler ve bazı sosyo-demografik değişkenler arasındaki ilişkiler. *Türk Psikoloji Dergisi*, 26 (67), 1-10.
- Batıgün, D.A. ve Say, G. (2015). Ebeveyn-ergen ilişki niteliği ölçeği'nin üniversite öğrencileri için psikometrik özellikleri. *Klinik Psikiyatri*, 18, 49-58.
- Bayhan, V. (2011). Lise öğrencilerinde internet kullanma alışkanlığı ve internet bağımlılığı (Malatya uygulaması). *Akademik Bilişim '11 - XIII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri*, 237-244.
- Bayraktar, F. ve Gün, Z. (2007) Incidence and correlates of internet usage among adolescents in North Cyprus. *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 191-197.
- Bayraktutan, F. (2005). *Aile içi ilişkiler açısından internet kullanımı* (Yayın Numarası: 214693) [Yüksek Lisans tezi, İstanbul Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

- Biricik, Z. ve Atik, A. (2021). Gelenekselden dijitalde deęişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakóltesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445-469. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1371433>
- Budak, O. (2017). Dijital çocuk oyunlarına çocuk gelişimi ve okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerin bakış açısı. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, (13), 158-172. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/564343>
- Büyükfiliz, B. (2016). *18-25 yaş arası genç yetişkinlerde problemli internet kullanımı ve iletişim becerileri arasındaki ilişki* (Yayın Numarası: 441610) [Yüksek Lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Canbek, G. ve Sağıroęlu, Ş. (2007). Çocukların ve gençlerin bilgisayar ve internet güvenliği. *Politeknik Dergisi*, 10(1), 33-39. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/384608>
- Canoęulları, Ö. ve Güçray, S.S. (2017). İnternet bağımlılık düzeyleri farklı ergenlerin cinsiyetlerine göre psikolojik ihtiyaçları, sosyal kaygıları ve anne baba tutum algılarının incelenmesi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 26(1), 42-57. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/361457>
- Caplan, S.E. (2005). A social skill account of problematic internet use [Sorunlu internet kullanımına ilişkin bir sosyal beceri hesabı]. *Journal of Communication*, 55(4), 721-736.
- Cengizhan, C. (2005). Öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanımında yeni bir boyut: “internet bağımlılığı”. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakóltesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 22(22), 83-98.
- Ceyhan, E., Ceyhan, A.A. ve Gürcan, A. (2007). Problemli internet kullanımı ölçeęi’nin geçerlik ve güvenirlik çalışmaları. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri Dergisi*, 7, 387-416.
- Ceyhan, E. (2008). Ergen ruh sağlığı açısından bir risk faktörü: internet bağımlılığı. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 15(2), 109-116.
- Ceyhan, E. (2010). Problemli internet kullanım düzeyi üzerinde kimlik statüsünün, interneti kullanım amacının ve cinsiyetin yordayıcılığı. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 10(3), 1323-1355.

- Ceyhan, E. (2014). İleri ergenlik yıllarında internette kimlik denemeleri. *Eğitim ve Bilim*, 39 (174), 249-258. <https://doi.org/10.15390/EB.2014.1366c>
- Cheng, H. and Furnham, A. (2002). Personality, peer relations, and selfconfidence as predictors of happiness and loneliness [Mutluluk ve yalnızlığın yordayıcıları olarak kişilik, akran ilişkileri ve kendine güven]. *Journal of Adolescence*, 25 (3), 327- 339.
- Chou, C. (2001). İnternet heavy use and addiction among taiwanese college students: an online interview study [Tayvanlı üniversite öğrencileri arasında internetin yoğun kullanımı ve bağımlılığı: çevrimiçi bir röportaj çalışması]. *Cyberpsychology & Behavior*, 4(5), 573-585.
- Chou, C., Condron, L. and Belland, J. C. (2005). A review of the research on internet addiction [İnternet bağımlılığına ilişkin araştırmaların gözden geçirilmesi]. *Educational psychology review*, 17(4). 363-388. <https://doi.org/10.1007/s10648-005-8138-1>
- Cloutier, R. ve Onur, B. (2019). Ergenlik psikolojisinde kuramlar. *Ankara university journal of faculty of educational sciences*, 27(2), 875-904. [https://doi.org/10.1501/egifak\\_0000000360](https://doi.org/10.1501/egifak_0000000360)
- Colwell, J. and Payne, J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents [Ergenlerde bilgisayar oyunu oynamanın olumsuz etkileri]. *British Journal of Psychology*, 91, 295-310.
- Corey, G. (2015). *Psikolojik danışma kuram ve uygulamaları*. (T. Ergene, Çev.). Ankara Metis Yayınları.
- Cüceloğlu, D. (2006). *İnsan ve davranışı* (15.baskı). Remzi Kitabevi. İstanbul
- Çağlayan, E. (2022). *Ergenlerin kimlik statülerinin öz-kimlik grafikleri açısından incelenmesi* (Yayın Numarası: 768450) [Yüksek Lisans tezi, Çukurova Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Çakşak, A. (2018). Ergenlerde cinsel eğitim. *Journal of Institute of Economic Development and Social Researches*, 4(11), 498-504. <https://dergipark.org.tr/en/-download/article-file/92130>

- Çalık, Z. (2024). *Ergenlerde sosyal medya kullanımının mutluluk ve yaşam doyumuna etkisi* (Yayın Numarası: 851065) [Yüksek Lisans tezi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Çalışkan, E. (2023). *Üniversite öğrencilerinin problemli internet kullanımlarının yaşamda anlam, temel psikolojik ihtiyaçlar ve bazı demografik değişkenlere göre incelenmesi* (Yayın Numarası: 784636) [Yüksek Lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Çam O.M., Engin, E. ve Uğuryol, M. (2017). Üniversite Öğrencilerinde Benlik Gelişimi ve Güven Duygusu. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(51), 508-514. <https://doi.org/10.17719/jisr.2017.1784>
- Çelik, Ç.B. ve Odacı, H. (2012). Kendilik algısı ve benlik saygısının problemli internet kullanımı üzerindeki yordayıcı rolü. *Education Sciences*, 7(1), 433-441. <https://doi.org/10.12739/10.12739>
- Çelik, G.G. (2007). *Çocuk ve ergen ruh sağlığı ve hastalıkları kliniğine başvuran ergenlerin özellikleri* (Yayın Numarası: 195064) [Uzmanlık tezi, Çukurova Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Çiftçi, H. (2018). Üniversite öğrencilerinde sosyal medya bağımlılığı. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 7(4). <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/6391-46>
- Çiftçi, H. ve Yolcu, P. (2023). Sosyal medya kullanım alışkanlıkları ve motivasyonlarının karşılaştırılması: üniversite öğrencileri üzerine bir inceleme. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 60, 151-173. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2920335>
- Çubuk, A. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin internet bağımlılığı, fiziksel aktivite düzeyleri ve akademik başarı durumları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın Numarası: 561584) [Yüksek Lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Deci, L. E., Ryan, M. R., and Williams, C. G. (1996). Need satisfaction and the self-regulation of learning [İhtiyaç tatmini ve öğrenmenin öz düzenlenmesi]. *Learning and Individual Differences*, 8, 165-183.

- Deci, E. and Ryan, R. (2000). The “What” And “Why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behaviour [Hedef peşinde koşmanın “Ne” ve “Neden”i: İnsan ihtiyaçları ve davranışın kendi kendini belirlemesi ]. *Psychological Inquiry*, 11 (4), 227-269.
- Dede, B. (2019). *Ergenlerde internet kullanımı ile anne baba tutumu arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın Numarası: 560405) [Yüksek Lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Demir, E. (2006). *Birey ve aile yaşamına ilişkin konularda internet kullanımının etkisinin belirlenmesi* (Yayın Numarası: 180804) [Yüksek Lisans tezi, Ankara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Demir, K.E. ve Şendil, G. (2008). Ebeveyn tutum ölçeği. *Türk Psikoloji Yazıları*, 11(21), 15-25.
- Demirci, E. (2018). *Ergenlerde temel psikolojik ihtiyaçlar irrasyonel inanışları ile mükemmeliyetçilik ve sınav kaygısı arasındaki ilişki* (Yayın Numarası: 492065) [Yüksek Lisans tezi, İstanbul Arel Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Derin, S. ve Bilge, F. (2016). Ergenlerde internet bağımlılığı ve öznel iyi oluş düzeyi. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, 6(46), 35-51. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/631409>
- Derman, O. (2008). Ergenlerde psikososyal gelişim. *İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa Tıp Fakültesi Sürekli Tıp Eğitimi Etkinlikleri*, 63, 19-21.
- Dinçel, E. (2006). *Ergenlik dönemi gelişimsel ödevleri ve psikolojik problemler* (Yayın Numarası: 191358) [Yüksek Lisans tezi, Ankara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Dinç, B. (2010). *Ergenlik döneminde beden imgesinin gelişimi üzerine aile, akran ve televizyonun etkilerinin incelenmesi* (Yayın Numarası: 277989) [Yüksek Lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Doğan, A. (2010). Ekolojik sistemler kuramı çerçevesinde akran zorbalığının incelenmesi. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 17(3), 149-162.
- Doğan-Keskin, A. ve Aral, N. (2022). Positive and negative aspects of digital games from the perspective of adolescents games [Ergenlerin Bakış Açısından Dijital

- Oyunların Olumlu ve Olumsuz Yanları]. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, 12 (67), 543-557. <https://doi.org/10.17066/tpdrd.12241172>
- Doğan, Ö.F. (2006). Video games and children: violence in video games [Video oyunları ve çocuklar: video oyunlarında şiddet]. *New Symposium Journal*, 44 (4), 161-164.
- Donoso, V. (2008). The impact of the internet on adolescents' development of social relationships and identity [İnternetin ergenlerin sosyal ilişki ve kimlik gelişimine etkisi]. *Proceedings of the 21st International Symposium Human Factors in Telecommunication: User Experience of ICT's*, 105-112.
- Duman, M. Z. (2008). İnternet kullanımının öğrencilerin sosyal ilişkileri ve okul başarıları üzerindeki etkisi. *Toplum ve Demokrasi*, 2(3), 93-112.
- Dursun, A. (2022). Ergenlerin problemleri internet kullanımı ve psikolojik ihtiyaçlarına ilişkin görüşleri. *Kalem Eğitim ve İnsan Bilimleri Dergisi*, 12(2), 495-520, <https://doi.org/10.23863/kalem.2021.214>
- Engin, C.E. (2015). *Bir aile hekimliği bölgesinde kayıtlı 6-18 yaş arası çocuk ve ergenlerde görülen davranış ve uyum problemlerinin; bu çocuk ve ergenlerin ailelerinin demografik özellikleri, tutum ve davranışlarıyla olan ilişkisinin incelenmesi* (Yayın Numarası: 427618) [Yüksek Lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Engin, O.A., Tösten, R. ve Kaya, D.M. (2010). Bilgisayar destekli eğitim. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5, 69-80.
- Esen, E. (2010). *Ergenlerde internet bağımlılığını yordayan psiko-sosyal değişkenlerin incelenmesi* (Yayın Numarası: 265503) [Yüksek Lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Eslek, D. ve İrmak, Y.T. (2018). Ekolojik sistemler kurami çerçevesinde göçmen çocuklar ve oyunları üzerine bir derleme. *Dokuz eylül üniversitesi sosyal bilimler enstitüsü dergisi*, 20(3),347-362. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/572176>
- Ercoşkun, H. M. ve Nalçacı, A. (2005). Öğretimde psikolojik ihtiyaçların yeri ve önemi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi* (11), 353-370. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/31453>

- Erdem, E. (2018). *Maslow'un ihtiyalar hiyerarşisi kuramına g re konutların swot analizi ile deęerlendirilmesi* (Yayın Numarası: 233414) [Y ksek Lisans tezi, Ankara  niversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Erden, Ő.Z. (2021). *Covid-19 pandemi d neminde lise  ęrencilerinin kaygı ve temel psikolojik ihtiyalarının incelenmesi* [Yayımlanmamıř Y ksek Lisans tezi]. Hasan Kalyoncu  niversitesi.
- Erikson, E.H. (1968). *Identity: Youth and Crisis*. New York: W.W.Norton & Company, Inc.
- Eroęlu, A. (2014). *İnternet baęımlılıęı ile iliřkili deęiřkenlerin incelenmesi* (Yayın Numarası: 368012) [Y ksek Lisans tezi, Hali  niversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Ery ksel, N. G. (1987). *Ergenlerde kimlik stat lerinin incelenmesine iliřkin kesitsel bir alıřma* (Yayın Numarası: 2015) [Y ksek Lisans tezi, Hacettepe  niversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Eřici, H. (2013). Zorbacı davranıřlar ile seim teorisine dayalı temel ihtiyaların karřılanması arasındaki iliřki. *T rk Eęitim Bilimleri Dergisi*, 11(2), 151-168. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/256159>
- Eřici, H. (2021). Beliren yetiřkinlik d nemindeki bireyler iin temel psikolojik ihtiyalar  leęinin geliřtirilmesi. *T rkiye Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, 25(2), 443-454. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1821030>
- Eyy poęlu, E. ve  zbay, Y. (2018).  niversite  ęrencilerinin internet baęımlılıęı belirtilerinin psikolojik ihtiyalar aısından incelenmesi. *Education Sciences (NWSAES)*, 13 (4), 121-131.
- Fidan, E. (2017). *Murray'in " ęrenilmiř İhtiyalar (Manifest Needs)" kuramı baęlamında t keticiler davranıřlarının deęerlendirilmesi* [Yayımlanmamıř Y ksek Lisans tezi]. Marmara  niversitesi.
- Gander, M.J. and Gardinar, H.W. (1993). *ocuk ve ergen geliřimi*. (A.D nmez, N.elen ve B.Onur, ev.). Ankara İmge Yayınları.
- Getan, E. (1995). *Psikanaliz ve sonrası*. Remzi Kitabevi. İstanbul.
- Gentanırım, D. ve Ergene, T. (2014). Riskli davranıřlar  leęinin geliřtirilmesi: Geerlik ve g venirlik alıřmaları. *International Journal of Social Science*, 25(1), 125-138.

- Gökçearsan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/786778>
- Gönül, S.A. (2002). Patolojik internet kullanımı: internet bağımlılığı kötüye kullanımı. *New Symposium Journal*. 40: 105- 110.
- Gümüş, Ç. (2003). *İnternet kafelerin (dijital kütüphaneler) denetlenmesi ve eğitim amaçlı kullanımının teşviki* (Yayın Numarası: 135008) [Yüksek Lisans tezi, Fırat Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Gümüş, N. (2018). Sosyal medya pazarlamaya yönelik tüketici algılarının incelenmesi: Kırgızistan Üzerinde Bir Araştırma. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 7(3). <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/638784>
- Güney, M. ve Taştepe, T. (2020). Ergenlerde sosyal medya kullanımı ve sosyal medya bağımlılığı. *Ankara Sağlık Bilimleri Dergisi*, 183-190. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1168108>
- Günüç, S. ve Kayri, M. (2010). Türkiye’de internet bağımlılık profili ve internet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik-güvenirlik çalışması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39, 220-23.
- Gündoğdu, D. (2006). *İlköğretim öğrencilerinin internet kullanım düzeyleri ve amaçları* (Yayın Numarası: 189641) [Yüksek Lisans tezi, Fırat Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Günlü, A. (2016). *Ergenlerde internet ve problemlili internet kullanım davranışının incelenmesi* (Yayın Numarası: 43826) [Yüksek Lisans tezi, Anadolu Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Gürkan, U. ve Demirel, N. (2021). Ergenlerin sosyal medya kullanımlarının sosyal ilişkilerine ve sosyal kaygı düzeylerine etkisi. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 8(3), 79-104.
- Güven, S.G.İ. (2008). *Fen ve genel lise öğrencilerinin cinsiyet ve sosyometrik statülerine göre öznel iyi oluş düzeyleri, genel sağlık örüntüleri ve psikolojik belirti türleri*

- (Yayın Numarası: 228916) [Yüksek Lisans tezi, Çukurova Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Güzel, M.M. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin sosyal medya kullanımı ile sosyal kaygı düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın Numarası: 581524) [Yüksek Lisans tezi, Çukurova Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Hamamcı, Z. ve Hamamcı, E. (2015). Çocuk gelişimi kuramları ve dil öğretmenleri için yansımaları. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4, 125-134.
- Haran, S. (2004). Ergenlerde gelişimsel kriz üzerine bir klinik örnek. *Kriz Dergisi*, 12(1), 47-53. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/595564>
- Hardie, E. and Tee, M.Y. (2007). Excessive internet use: the role of personality, loneliness and social support networks in internet addiction [Aşırı internet kullanımı: internet bağımlılığında kişilik, yalnızlık ve sosyal destek ağlarının rolü]. *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*, 5(1), 34-47.
- Harkönen, U. (2007). The Bronfenbrenner Ecological Systems Theory of Human Development [Bronfenbrenner Ekolojik Sistemler İnsani Gelişme Teorisi]. *Daugavpils University, Saule*. <http://joyx.joensuu.fi>
- Hazar, M.Ç. (2011). Sosyal medya bağımlılığı-bir alan çalışması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 32, 151-175.
- Healy, B., Levin, E., Perrin, K., Weatherall, M. and Beasley, R. (2010). Prolonged workand computer-related seated immobility and risk of veno thromboembolism [Uzun süreli çalışma ve bilgisayarla bağlantılı oturma hareketsizliği ve veno tromboembolizm riski]. *JR Soc Med*, 103: 447-454. <https://doi.org/10.1258/jrsm.2010.100155103>
- Heitner, E.İ. (2002). *The relationship between use of the internet and social development in adolescence* [Yayınlanmamış doktora tezi]. Pace University.
- Horzum, B.M., Ayas, T. ve Balta, Ç.Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88. <https://dergipark.org.tr/download/article-file/199992>
- Horzum, B.M. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36 (159), 56-68.

- Huang, Y.R. (2006). Identity and intimacy crisis and their relationship to internet dependence among college students [Üniversite öğrencileri arasında kimlik ve yakınlık krizi ve internet bağımlılığı ile ilişkileri]. *Cyberpsychol Behav*, 9, 571-576.
- Huffaker, D. (2006). Teen Blogs exposed: The private lives of teens made public [Maruz Kalan Genç Blogları: Gençlerin Özel Yaşamları Halka Açıldı]. *Presented at the American Association for the Advancement of Science (AAAS) in St*, 16-19.
- İrk, E. (2015). *İnternet kullanımının ergenlerin dini gelişimine etkisi* (Yayın Numarası: 427449) [Yüksek Lisans tezi, Uludağ Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Kaltiala, H.R., Lintonen, T. and Rimpela, A. (2004). İnternet addiction? Potentially problematic use of the internet in a population of 12-18 year old adolescents [İnternet bağımlılığı mı? 12-18 yaş arası ergenlerde internetin potansiyel olarak sorunlu kullanımı]. *Addiction Research and Theory*, 12(1), 89-96.
- Karaburç, C.G. (2017). *Evli bireylerin problemleri internet kullanımı, evlilik uyumu, eş tükenmişliği ve temel psikolojik ihtiyaçlarının karşılanma düzeylerinin incelenmesi* (Yayın Numarası: 470252) [Yüksek Lisans tezi, Gaziantep Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Karaca, M. (2007). *Sosyolojik bir olgu olarak internet gençliği: Elazığ örneği* (Yayın Numarası: 206859) [Doktora tezi, Fırat Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Karadal, Ö. (2009). *Kitle iletişim araçlarından internetin Silişkili ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri* (Yayın Numarası: 239765) [Yüksek Lisans tezi, Cumhuriyet Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Kavruk, B. (2016). *Sosyal medya kullanımının cinsiyet ve eğitim düzeyi açısından değerlendirilmesi* (Yayın Numarası: 443284) [Yüksek Lisans tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Kaya, S. (2021). Sosyal medya kullanıcılarının dijital kimlik inşası sürecinde kültürel faaliyet ve sanat ile ilgili paylaşımlarının rolü. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 11 (4), 1403-1419.

- Kaya, A. (2022). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının bazı sosyo demografik değişkenlere göre incelenmesi, *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 6(1), 1-12.  
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1823155>
- Kaya, M. (2019). *İlkokul öğrencilerinin dijital oyunlara yönelik algılarının incelenmesi* (Yayın Numarası: 603524) [Yüksek Lisans tezi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Kaya, Z. (2006). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Pegem Yayıncılık. Ankara.
- Keleş, A., Akaroğlu, G.E. (2022). Sanal dünyanın kavgacı yönü: şiddet içerikli savaş ve spor oyunlarının ergenlerin saldırganlık davranışına etkisi, *Uluslararası Holistik Sağlık, Spor ve Rekreasyon Dergisi*, 1(1), 17-38.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7487614>
- Kelleci, M. (2008). İnternet, cep telefonu, bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerin ruh sağlığına etkileri. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 7(3), 253-256.
- Kelleci, M., Güler, N., Sezer, H. ve Gölbaş, Z. (2009). Lise öğrencilerinde internet kullanma süresinin cinsiyet ve psikiyatrik belirtiler ile ilişkisi, *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 8(3), 223-230.
- Kim, S. (2011). *The effects of internet use on academic achievement and behavioral adjustment among South Korean adolescents: Mediating and moderating roles of parental factors* [Yayımlanmamış Doktora tezi]. Philosophy in Child and Family Studies in the David B. Falk College of Sport and Human Dynamics.
- Kirschenbaum, A. (2004), Generic sources of disaster communities: a social network approach [Afet topluluklarının genel kaynakları: bir sosyal ağ yaklaşımı]. *International Journal of Sociology and Social Policy*, 24(10-11), 94-129.  
<https://doi.org/10.1108/01443330410791073>
- Kılıç, A. (2020). *Genç yetişkinlerin sosyal medya bağımlılıkları, sosyal medya kullanım amaçları ve romantik ilişki doyumları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın Numarası: 636508) [Yüksek Lisans tezi, Biruni Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

- Kıran, Ö. (2011). *Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri (Samsun örneği)* (Yayın Numarası: 286750) [Yüksek Lisans tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Kıran, S., Küçükboğancı, H., ve Emre, İ. E. (2020). Sosyal medya kullanımının kişiler üzerindeki etkilerinin incelenmesi. *Bilişim Teknolojileri Dergisi*, 13(4), 435-441. <https://doi.org/10.17671/gazibtd.693331>
- Koçak, E. (2008). *Ergenlerde yalnızlığın yordayıcısı olarak benlik saygısı ve sürekli öfke ve öfke ifade tarzlarının incelenmesi* (Yayın Numarası: 217089) [Yüksek Lisans tezi, Çukurova Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, N.M. ve Kök, M. (2010). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi* (16), 324-342. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/31587>
- Korkmaz, T., Erkin, M. ve Atbaşı, Z. (2021). Akran zorbalığı kavramının lisansüstü tezlerde incelenmesi. *Turkish Special Education Journal: International*, 3(1), 1-19. <https://dergipark.org.tr/en/pub/tseji/issue/61344/902353>
- Kulaksızoğlu, A. (1998). *Ergenlik psikolojisi* (6.baskı.). Remzi Yayınevi. İstanbul.
- Kuss, D.J. and Griffiths, M.D. (2011). Online social networking and addiction - A review of the psychological literature [Çevrimiçi sosyal ağ ve bağımlılık - Psikolojik literatürün gözden geçirilmesi]. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 8(9), 3528-3552.
- Larain, E.M, Zegers, B. and Trapp, A. (2007). Do adolescents compromise their identity when chatting on the internet? [Ergenler internette sohbet ederken kimliklerinden ödün veriyor mu?]. *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 4(2), 91-109. <https://doi.org/10.1002/aps.126>
- Liau, A.K., Khoo, A. and Hwaang, P. (2005). Factors influencing adolescents engagement in risky internet behavior [Ergenlerin riskli internet davranışına katılımını etkileyen faktörler]. *Cyberpsychology & Behavior*, 8(6), 513-520.
- Makas, Y. (2008). *Lise öğrenimi gören gençlerin internet kullanımının psikososyal durum ile ilişkisi* (Yayın Numarası: 235344) [Yüksek Lisans tezi, Beykent Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

- Metin ve O. ve Ünal, Ş. (2022). İçerik analizi tekniği: İletişim bilimlerinde ve sosyolojide doktora tezlerinde kullanımı. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(2), 273-29. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2864527>
- Miller, P.H. (1983). *Theories of developmental psychology* (5.baskı.). W.H. Freeman and Company. New York.
- Mythily, S., Qiu, S. and Winslow, M. (2008). Prevalence and correlates of excessive internet use among youth in singapore [Singapur'daki gençler arasında aşırı internet kullanımının yaygınlığı ve korelasyonları]. *Ann Acad Med Singapore*, 37, 9-14.
- Nakilcioğlu, İ.H. (2007). İletişimden bilişime: internet kültüründen kesitler. *Akademik Bilişim*.
- Neufeld, A., Mossiere, A. and Malin, G. (2020). Basic psychological needs, more than mindfulness and resilience, relate to medical student stress: A case for shifting the focus of wellness curricula [Farkındalık ve dayanıklılıktan daha fazlası olan temel psikolojik ihtiyaçlar, tıp öğrencisi stresıyla ilgilidir: Sağlık müfredatının odağını değiştirmeye yönelik bir vaka]. *Medical Teacher*, 42(12), 1401-1412. <https://doi.org/10.1080/0142159X.2020.1813876>
- Numanoğlu, G. ve Bayır, Ş. (2012). İlköğretim ikinci kademe öğrencilerinin sınıf düzeylerine göre internet kullanımları. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 10(2), 295-323. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/256486>
- O'Keeffe, G. S. and Clarke, P.K. Council on Communications and Media. (2011). The impact of social media on children, adolescents, and families [Sosyal medyanın çocuklar, ergenler ve aileler üzerindeki etkisi]. *Pediatrics is the official journal of the American Academy of Pediatrics*, 127(4), 800-804.
- Oktan, V. ve Şahin, M. (2010). Kız ergenlerde beden imajı ile benlik saygısı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimler Dergisi*, 7(2), 543-556.
- Okur, S. (2019). *Lise öğrencilerinin temel psikolojik ihtiyaçları ile problemleri internet kullanımları arasındaki ilişkide yaşam doyumunun aracılık rolü* (Yayın Numarası: 587200) [Yüksek Lisans tezi, Ege Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

- Olson, C.K. (2010). Children's motivations for video game play in the context of normal development [Çocukların normal gelişim bağlamında video oyunu oynama motivasyonları]. *American Psychological Association*, 14(2), 180–187.
- Oral, R. (2023). *Sosyal medya bağımlılığı ile obezite farkındalığı ilişkisi: Konya örneği* (Yayın Numarası: 783630) [Yüksek Lisans tezi, Selçuk Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Özbay, H. ve Öztürk, E. (1995). *Gençlik*. İletişim yayınları. İstanbul.
- Özcan, K.N. ve Buzlu, S. (2007). Internet use and its relation with the psychosocial situation for a sample of university students [Bir üniversite öğrencisi örneğinde internet kullanımının psikososyal durumla ilişkisi]. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(6), 767-772.
- Özdemir, Y. (2009). *Ergenlik döneminde benlik kurgusu gelişiminin anababanın çocuk yetiştirme stilleri açısından incelenmesi*. [Yayımlanmamış Doktora tezi]. Ankara Üniversitesi.
- Özyürek, A. ve Nehir, G. (2021). Ergenlerde ahlaki olgunluk, aile aidiyeti ve ergen-ebeveyn ilişkilerinin incelenmesi. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 10(1), 247-265. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1414955>
- Partala, T. (2011). Psychological needs and virtual worlds: case second life [Psikolojik ihtiyaçlar ve sanal dünyalar: ikinci yaşam örneği]. *International Journal of Human-Computer Studies*, 69 (12), 787-800.
- Pehlivan, R. (2017). *Erken evlenen ve çocuk sahibi olan ergen ve beliren yetişkinlerin kimlik statülerinin incelenmesi* (Yayın Numarası: 468232) [Yüksek Lisans tezi, Ankara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Pelling, E.L. and White, K.M. (2009). The theory of planned behavior applied to young people's use of social networking web sites [Gençlerin sosyal ağ web sitelerini kullanmalarına uygulanan planlı davranış teorisi]. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 12(6), 755-759.
- Piaget, J. (1999). *Çocukta Zihinsel Gelişim*. Cem Yayınevi. İstanbul.

- Piyancı, B. (2007). *İlköğretim altıncı sınıf öğrencilerinin bilgisayar dersindeki akademik benlik kavramları ile başarıları arasındaki ilişki* (Yayın Numarası: 211602) [Yüksek Lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Polater, E. (2019). *Bir grup üniversite öğrencisinde internet kullanım düzeyi, anksiyete ve uyku kalitesi arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın Numarası: 579699) [Yüksek Lisans tezi, Işık Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Rodgers, R.F., Melioli, T., Laconi, S., Bui, E and Chabrol, H. (2013). Internet addiction symptoms, disordered eating, and body image avoidance [İnternet bağımlılığı belirtileri, düzensiz beslenme ve beden imajından kaçınma]. *Cyberpsychology Behavior and Social Networking*, 16(1), 56-60. <https://doi.org/10.1089/CYBER.2012.1570>
- Saçan, N.E. (2023). *Ergenlik döneminde bağlanmanın anne-baba tutumu ve beslenme özellikleri ile liderlik becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın Numarası: 819969) [Yüksek Lisans tezi, KTO Karatay Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Sancaklı, P. (2021). *Dijital oyun kültüründe sosyal medya etkisi: pubg (playerunknown's battlegrounds) örneği*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans tezi]. İstanbul üniversitesi.
- Sargın, N. (2013). Üniversite öğrencilerinin internete yönelik tutumları ve problemleri internet kullanımları. *Turkish Journal of Education*, 2(2), 44-53. <https://doi.org/10.19128/turje.181059>
- Sarıkaya, A. (2015). *14-18 yaş arası ergenlerin benlik saygısı ve psikolojik dayanıklılık düzeyleri arasındaki ilişki* (Yayın Numarası: 414642) [Yüksek Lisans tezi, İstanbul Bilim Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Sayar, E. T. ve Özmen, S. (2022). Dijital oyunlarda avatar-kimlik ilişkisi: üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(1), 320-341. <https://doi.org/10.33206/mjss.957375>
- Schouten, A.P. (2007). Adolescents' online self-disclosure and self-presentation [Ergenlerin çevrimiçi kendini ifşa etme ve kendini sunma]. *Amsterdam: The Amsterdam School of Communications Research ASCoR*.

- Sever, G. (2021). Ergenlerin temel psikolojik ihtiyaları ile internet bağımlılığı arasındaki ilişki. *Kuram ve Uygulamada Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(1), 40-52.  
<https://doi.org/10.48066/kusob.730157>
- Sevindik, F. (2011). *Fırat niversitesi ğrencilerinde problemli internet kullanımı ve sağılıklı yaşam biçimi davranışlarının belirlenmesi* (Yayın Numarası: 282091) [Doktora tezi, İnönü niversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Sheckter, M. E. (2000). Risk and Protective Factors for Adolescent Substance Use [Ergen Madde Kullanımı için Risk ve Koruyucu Faktörler]. *National Library of Canada*.
- Sheldon, K., Ryan, R.M. and Reis, H.T. (1996). What makes for a good day? Competence and autonomy in the day and in the person [İyi bir gün için ne yapmak? Gün içinde ve kişide yetkinlik ve özerklik]. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 22(12), 1270-1279.
- Sigelman, C.K. and Rider, E.A. (2009). *Life-span human development* (6.baskı.). Wadsworth Cengage Learning. Belmont, CA.
- Simons, J. (2007). Narrative, Games and Theory [Anlatı, Oyun ve Teori]. *Game Studies*, 7(1), 1-17.
- Sirois, F. M. (2007). “I’ll look after my health, later”: a replication and extension of the procrastination health model with communitydwelling adults [“Sağığıma daha sonra bakacağım”: erteleme sağığı modelinin toplumsallaşan yetişkinlerle bir kopyası ve uzantısı]. *Personality and Individual Differences*, 43(1), 15– 26.
- Smahel, D., Brown, B.B. and Blinka, L. (2012) Associations between online friendship and internet addiction among adolescents and emerging adults [Ergenler ve gelişmekte olan yetişkinler arasında çevrimiçi arkadaşlık ve internet bağımlılığı arasındaki ilişkiler]. *Developmental Psychology*, 48(2), 381-288.  
<https://doi.org/10.1037/a0027025>
- Subrahmanyam, K., Kraut, R.E., Greenfield, P.M. and Gross, E.F. (2000). The impact of home computer use on children’s activities and development [Evde bilgisayar kullanımının çocuk aktiviteleri ve gelişimi üzerindeki etkisi]. *The Future of Children*, 10(2), 123-144.

- Subrahmanyam, K., Greenfield, P.M., Kraut, R.E. and Gross, E.F. (2001). The impact of computer use on children's and adolescents' development [Bilgisayar kullanımının çocuk ve ergen gelişimine etkisi]. *Applied Developmental Psychology*, 22, 7-30.
- Suler, J. (1999). To get what you need: healthy and pathological internet use [İhtiyacınız olanı elde etmek için: sağlıklı ve patolojik internet kullanımı]. *Cyberpsychol.Behav*, 2 (5), 355–393.
- Şahin, G. (2009). *Yetiştirme yurdunda ve ailesi yanında yaşayan ergenlerin bağlanma stilleri ile kimlik statüleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Selçuk Üniversitesi.
- Şahin, Ş. ve Özçelik, Ç.Ç. (2016). Ergenlik dönemi ve sosyalleşme. *Cumhuriyet Hemşirelik Dergisi*, 5(1), 42-49. <http://chd.cumhuriyet.edu.tr/tr/pub/issue/24592/260371>
- Şavlı, K.A. (2019). *12-14 yaş arası ergenlerde internet bağımlılığı ve öz bilinçlilik duygulanımları ilişkisi* (Yayın Numarası: 547503) [Yüksek Lisans tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Taçaıldız, Ö. (2010). *Lise öğrencilerinin internet bağımlılığı düzeylerinin bazı değişkenlere göre yordanması* (Yayın Numarası: 264036) [Yüksek Lisans tezi, Ege Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Tahiroğlu, A.Y., Çelik, G.G., Uzel, M., Özcan, N. ve Avcı, A. (2008). Internet use among Turkish adolescents [Türk ergenler arasında internet kullanımı]. *Cyberpsychology& Behavior*, 11(5), 537-543.
- Talu, E. ve Elmas, A.İ. (2020). Ergenlerde akran zorbalığını konu alan “Klass” adlı filmin ekolojik sistemler kuramı açısından incelenmesi. *Gelişim ve Psikoloji Dergisi*, 1(2), 99-123. <https://dergipark.org.tr/en/pub/gpd/issue/54914/819158>
- Taş, İ., Karacaoğlu, D., Akpınar, İ. ve Taş, Y. (2022). Ergenlerde aile yaşam doyumu ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 9(1), 28-42. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2283914>
- Taş, O. ve Türel, Y. (2001). Web ortamında anket hazırlanması. *1.Ulusal Bilişim-Multimedya Konferansı*, 63.

- Taşçı, Y. (2013). *Ergenlik döneminde bulunan (12-15 yaş) öğrencilerin akademik başarılarında okulun rolü: Batman ili örneği* (Yayın Numarası: 419200) [Yüksek Lisans tezi, Kırıkkale Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Tektaş, N. (2014). Üniversite öğrencilerinin sosyal ağları kullanımlarına yönelik bir araştırma. *Tarih Okulu Dergisi*, 7 (17), 851-870. <http://doi.org/10.1422 5/Joh474>
- Tel, M. (2020). Profesyonel futbolcuların bilgisayar-internet ve playstation oyunları kullanımına ilişkin görüşleri. *OPUS International Journal of Society Researches*, 15(26), 4334-4361. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/opus/issue/52966/627504>
- Thapar, A., Collishaw, S., Pine, D.S. and Thapar, A.K. (2012). Depression in adolescence [Ergenlikte depresyon]. *The Lancet*, 379(9820), 1056-1067. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(11\)60871-4](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(11)60871-4)
- Tuna, C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin ebeveynleriyle olan bağlanma ilişkisinin internet bağımlılığına etkisi* (Yayın Numarası: 418281) [Yüksek Lisans tezi, Nişantaşı Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Tuncer, N. (2001). İnternet: çocuklar ve yasalar. *Türk Kütüphaneciliği Dergisi*, 15(4), 427-35.
- Turan, T.R. (2015). *Başkent üniversitesi öğrencilerinde internet bağımlılığı sıklığı ve ilişkili faktörler*. [Yayımlanmamış uzmanlık tezi]. Başkent Üniversitesi.
- Tüysüz, C., Balaman, F. ve Atalar, T. (2012). Eğitim fakültesi öğrencilerinin internet kullanım amaçlarının belirlenmesi. *Batman Yaşam Bilimleri Dergisi*, 1(1), 252-260. <https://dergi-park.org.tr/tr/download/article-file/313551>
- Uslu, Ş. (2019). *Lise öğrencilerinin internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medyaya yönelik tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayın Numarası: 594088) [Yüksek Lisans tezi, Ege Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Valkenburg, P.M. and Peter, J. (2009). Social consequences of the Internet for adolescents: A decade of research [İnternetin ergenler için sosyal sonuçları: On yıllık bir araştırma]. *Current Directions in Psychological Science*, 18 (1), 1-5.

- Valkenburg, P.M. and Peter, J. (2008). Adolescents' identity experiments on the internet. Consequences for social competence and self-concept unity [Ergenlerin internette kimlik deneyleri. Sosyal yeterlilik ve benlik kavramı birliğin sonuçları]. *Communication Research*, 35(2),208-231.
- Valkenburg, P. M., Schouten A. P. and Peter, J. (2005). Adolescents' identity experiments on the internet [Ergenlerin internette kimlik deneyleri]. *New Media & Society*, 7 (3), 383-402.
- Varol, A. ve Alkan, T. (1997). Eğitimde internet'in yeri. *Türk Cumhuriyetleri ve Asya Pasifik Ülkeleri Uluslararası Eğitim Sempozyumu*, 172-184.
- Varol, A. (2001). İnternet ortamında oluşabilecek yeni suç işleme yöntemleri ve çözüm önerileri. *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı ve Sergisi*, 313-319.
- Wallace, P. (1999). *The Psychology of the Internet*. Cambridge University Press. Cambridge.
- Wan, S.C and Chiou, W.B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? an interview study in Taiwan [Ergenler neden çevrimiçi oyunlara bağımlıdır? Tayvan'da bir röportaj çalışması]. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 762-766.
- Whiting, A. and Williams, D. (2013). Why people use social media: a uses and gratifications approach [İnsanlar neden sosyal medyayı kullanıyor: bir kullanım ve memnuniyet yaklaşımı]. *Qualitative Market Research An International Journal*, 16 (4), 362-369.
- Willard, N. (2000). Choosing not to go down the not so good cyberstreets. National Academy of Sciences Committee on the Study of Tools and Strategies for Protecting Kids from Pornography and Their Applicability to Other Inappropriate Internet Content Workshop on Non-Technical Strategies to Protect Youth from Inappropriate Material on the Internet. Washington, DC.
- Wubbolding, E.R. (2015). *Gerçeklik terapisi* (1.baskı.). (E.E.Öksüz, Çev.). Okuyan Us Yayınları. İstanbul.
- Yalçın, B.S. (2010). *Üniversite öğrencilerinin duygularını ifade edebilmelerinin aleksitimi ve psikolojik ihtiyaçlarına göre incelenmesi* (Yayın Numarası: 278536) [Doktora tezi, Selçuk Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

- Yalçın, N. (2006). İnterneti doğru kullanıyor muyuz? İnternet bağımlısı mıyız? Çocuklarımız ve gençlerimiz risk altında mı? IV. *Bilgi Teknolojileri Kongresi Akademik Bilişim Bildiriler Kitabı*, 585-588.
- Yalçın, S. ve Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/576134>
- Yang, X., Zhu, J. and Hu, P. (2021). Perceived social support and procrastination in college students: A sequential mediation model of self-compassion and negative emotions [Üniversite öğrencilerinde algılanan sosyal destek ve erteleme: Öz şefkat ve olumsuz duyguların sıralı bir arabuluculuk modeli]. *Current Psychology*, 42, 5521–5529. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-01920-3>
- Yarkın, E. (2013). *Temel psikolojik ihtiyaçların karşılanma düzeyinin ilişki doyumu ve yaşam doyumu düzeyine katkısının incelenmesi* (Yayın Numarası: 375352) [Yüksek Lisans tezi, İstanbul Arel Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Yavaş, G.Ö.C. (2012). Orta ve geç ergenlik dönemindeki ergenlerde tutum ve davranış farklılıkları. *Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3(2). [https://doi.org/10.1501/sbeder\\_0000000048](https://doi.org/10.1501/sbeder_0000000048)
- Yazgan, Y. (2007). *Ergenlikten gençliğe*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Yengin, D. (2010). *Dijital oyunlarda şiddet kavramı: yeni şiddet* (Yayın Numarası: 273493) [Doktora tezi, Marmara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Yeniçifti, T.N. (2016). *Sosyal medya kullanım motivasyonları: Facebook ve twitter kullanıcıları üzerine kullanımlar ve doyumlar araştırması* (Yayın Numarası: 471151) [Yüksek Lisans tezi, Selçuk Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Yıldırım, A. (2014). İnternetin görünen yüzü. *KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 16(1), 51-59. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/107198>
- Yıldırım, E. (2019). *Çevrimiçi oyun bağımlılığının algılanan sosyal destek ve temel psikolojik ihtiyaçlarla ilişkisi* (Yayın Numarası: 554183) [Yüksek Lisans tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

- Yıldız, S.E. (2023). *Psikolojik ihtiyaçlar, problemli internet kullanımı ve kişisel erdemler arasındaki ilişki* (Yayın Numarası: 777569) [Yüksek Lisans tezi, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Yılmaz, K. (2018). *Anne-baba tutumlarının ergenlerde benlik saygısına etkisi* (Yayın Numarası: 503531) [Yüksek Lisans tezi, Selçuk Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Yılmaz, T. (2000). *Ergenlikte risk alma davranışlarının incelenmesi* (Yayın Numarası: 102077) [Yüksek Lisans tezi, Ege Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Yiğit, R. (2012). Konya ilinde öğrenim gören yabancı uyruklu üniversite öğrencilerinin temel psikolojik ihtiyaçlarının bir kısım değişkenler bakımından incelenmesi. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* (27), 317-326. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1724607>
- Young, S.K. (1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder [İnternet bağımlılığı: Yeni bir klinik bozukluğun ortaya çıkışı]. *Published in CyberPsychology and Behavior*, 1(3), 237–244.
- Young, S.K (1997). What makes the internet addictive: potential explanations for pathological internet use [İnterneti bağımlılık yapan şey: patolojik internet kullanımı için potansiyel açıklamalar]. *Chicago, IL: Annual Conference of the American Psychological Association*, 15.
- Young, S.K. (1999). *Internet addiction: symptoms, evaluation and treatment* [İnternet bağımlılığı: belirtiler, değerlendirme ve tedavi]. Book Chapter Published İn L. Vandecreek ve T. Jackson (Ed.). Sarasota, Fl: Professional Resource Press.
- Young, S.K (2004). Internet addiction a new clinical phenomenon and its consequences [İnternet bağımlılığı yeni bir klinik fenomen ve sonuçları]. *American Behavioral Scientist*, 48 (4), 402-415.
- Yurttadur, M. ve Nakipoğlu, N. (2015). Aile işletmelerinde kuşak çatışmalarının finansal yapıya etkileri. *Bartın Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 6 (12), 403-420.

- Yücel, N. (2009). *Ergenlerin akran ilişkileri ve yalnızlık düzeylerinde evde internet kullanımının etkisinin incelenmesi* (Yayın Numarası: 258600) [Yüksek Lisans tezi, Ankara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Zegers, B. and Larrain, E.M. (2002). El impacto de la Internet en la definición de la identidad juvenil: una revisión [İnternetin gençlik kimliğinin tanımı üzerindeki etkisi: bir inceleme]. *Psykhé*, 11, 203-216.
- Zorbaz, O. (2013). *Lise öğrencilerinin problemli internet kullanımının sosyal kaygı ve akran ilişkileri açısından incelenmesi* (Yayın Numarası: 339100) [Yüksek Lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.



## **EKLER**

EK-1. Problemli internet kullanım ölçeđi

EK-2. Psikolojik ihtiyalar ölçeđi

EK-3. Kimlik denemeleri anketi

EK-4. Kişisel bilgi ve internet kullanım davranışları anketi

EK-5. Yarı yapılandırılmış görüşme

EK-6. Gönüllü katılım formu

EK-7. Anadolu Üniversitesi Rektörlüğü Uygulama İzin Talebi

## EK-1. Problemlı internet kullanım ölçeđi

### (Seçilmiř Örnek Maddeler)

Bu anket, bireylerin internet kullanım davranıřlarını betimlemek için hazırlanmıřtır. Bu amaçla, ilk önce her bir ifadeyi okuyunuz ve daha sonra her bir ifadenin karřısındaki “Tamamen Uygun”, “Oldukça Uygun”, “Biraz Uygun” “Nadiren Uygun”, ve “Hiç Uygun Deđil” seçeneklerinden kendi durumunuza uygun olan bir seçeneđi belirleyiniz. Bu seçeneđi belirledikten sonra o seçeneđe ait parantezin içerisine çarpı (X) iřareti koyunuz. Lütfen, hiçbir maddeyi boş bırakmayınız. Yanıtlarken kendi internet kullanım davranıřlarınızı olduđu gibi yansıtmamız, sonuçların daha sađlıklı deđerlendirilmesine katkıda bulunacaktır.

|                                                                                                     | <b>Tamamen<br/>uygun</b><br>↓ | <b>Oldukça<br/>uygun</b><br>↓ | <b>Biraz<br/>uygun</b><br>↓ | <b>Nadiren<br/>uygun</b><br>↓ | <b>Hiç<br/>uygun<br/>deđil</b><br>↓ |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|-------------------------------------|
| 1. İnternet bađlantımı kesmeye her karar verdiđimde kendi kendime “birkaç dakika daha” diyorum..... | ( )                           | ( )                           | ( )                         | ( )                           | ( )                                 |
| .....                                                                                               | ( )                           | ( )                           | ( )                         | ( )                           | ( )                                 |
| 14. İnternete giremediđim zaman, internette olmayı düşünmekten kendimi alıkoyamıyorum.....          | ( )                           | ( )                           | ( )                         | ( )                           | ( )                                 |
| .....                                                                                               | ( )                           | ( )                           | ( )                         | ( )                           | ( )                                 |
| 20. İnternet kullandıđım süre boyunca her řeyi unutuyorum.....                                      | ( )                           | ( )                           | ( )                         | ( )                           | ( )                                 |
| .....                                                                                               | ( )                           | ( )                           | ( )                         | ( )                           | ( )                                 |
| 29. Sabahları uyandıđımda bir an önce internete bađlanmak istiyorum.....                            | ( )                           | ( )                           | ( )                         | ( )                           | ( )                                 |
| 33. İnternet yoluyla iletiřim kurmayı, yüz yüze iletiřim kurmaya tercih ediyorum .....              | ( )                           | ( )                           | ( )                         | ( )                           | ( )                                 |

## EK-2. Psikolojik ihtiyalar leęi

### (Seilmiř rnek Maddeler)

|                                                                                                                                                                                                                                          |              |         |          |            |           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|---------|----------|------------|-----------|
| Ařaęıdaki maddeler sizin hayatınızda karřılařtıęınız durumlarla ilgilidir. Her bir maddenin duygu ve dūřuncelerinizi ne oranda yansıttıęını karřılarındaki 5 aralıklı lek zerinde, ilgili rakam zerine arpı (X) koyarak gsteriniz. |              |         |          |            |           |
|                                                                                                                                                                                                                                          | Hibir zaman | Nadiren | Ara sıra | Genellikle | Her zaman |
| M1. Ailem bana her fırsatta beni sevdięini hissettirir                                                                                                                                                                                   | ( )          | ( )     | ( )      | ( )        | ( )       |
| M9. Hayatımda tercihlerimi kendim yaparım                                                                                                                                                                                                | ( )          | ( )     | ( )      | ( )        | ( )       |
| .....                                                                                                                                                                                                                                    | ( )          | ( )     | ( )      | ( )        | ( )       |
| M18. Eęlenmek iin uęrařlar edinirim                                                                                                                                                                                                     | ( )          | ( )     | ( )      | ( )        | ( )       |
| .....                                                                                                                                                                                                                                    | ( )          | ( )     | ( )      | ( )        | ( )       |
| M22. Kitap, dergi gibi yayınları zevk alarak okurum                                                                                                                                                                                      | ( )          | ( )     | ( )      | ( )        | ( )       |
| .....                                                                                                                                                                                                                                    | ( )          | ( )     | ( )      | ( )        | ( )       |
| M25. Zaman ilerledike bilgi ve becerilerimin geliřtięini fark ediyorum                                                                                                                                                                  | ( )          | ( )     | ( )      | ( )        | ( )       |

### EK-3. Kimlik denemeleri anketi

Kimlik denemeleri anketi Ceyhan (2014)'ün "İnternetde Kimlik denemeleri anket"inden uyarlanmıştır.

| ÖZELLİK                                                             | Ortaokul ve Lise Yıllarında | Şu an da (üniversitenin başlangıcında) |
|---------------------------------------------------------------------|-----------------------------|----------------------------------------|
|                                                                     | Asla Bazen Çoğunlukla       | Asla Bazen Çoğunlukla                  |
| Yaşça daha büyük biri gibi                                          | ( ) ( ) ( )                 | ( ) ( ) ( )                            |
| Daha sert biri gibi                                                 | ( ) ( ) ( )                 | ( ) ( ) ( )                            |
| Daha güzel/yakışıklı biri gibi                                      | ( ) ( ) ( )                 | ( ) ( ) ( )                            |
| Karşı cinsten biri gibi                                             | ( ) ( ) ( )                 | ( ) ( ) ( )                            |
| Daha çekici biri gibi                                               | ( ) ( ) ( )                 | ( ) ( ) ( )                            |
| Daha zeki biri gibi                                                 | ( ) ( ) ( )                 | ( ) ( ) ( )                            |
| Daha az utangaç biri gibi                                           | ( ) ( ) ( )                 | ( ) ( ) ( )                            |
| Hayal ettiğim biri gibi                                             | ( ) ( ) ( )                 | ( ) ( ) ( )                            |
| Gerçek yaşamdan bilinen biri (anne, baba, arkadaş, kardeş v.b) gibi | ( ) ( ) ( )                 | ( ) ( ) ( )                            |
| Daha eğlenceli biri gibi                                            | ( ) ( ) ( )                 | ( ) ( ) ( )                            |
| Daha mutsuz biri gibi                                               | ( ) ( ) ( )                 | ( ) ( ) ( )                            |
| Diğer (lütfen yazınız)                                              | ( ) ( ) ( )                 | ( ) ( ) ( )                            |
| .....                                                               |                             |                                        |

**4. Ortaokul-Lise yılları ile şu an da (üniversitenin başlangıcında) sosyal medyada iletişim kurarken kendiniz değiştirerek başka birisi gibi davranmanızın temel nedeni nelerdir? (ortaokul-lise için ayrı ve şu an-üniversite başlangıcı için ayrı ayrı işaretleme yapınız)**

| TEMEL NEDEN                                                        | Ortaokul ve Lise Yıllarında |       |            | Şu an da (üniversitenin başlangıcında) |       |            |
|--------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-------|------------|----------------------------------------|-------|------------|
|                                                                    | Asla                        | Bazen | Çoğunlukla | Asla                                   | Bazen | Çoğunlukla |
| Daha kolay konuşabilmek için                                       | ( )                         | ( )   | ( )        | ( )                                    | ( )   | ( )        |
| Yeni arkadaşlıklar kurabilmek için                                 | ( )                         | ( )   | ( )        | ( )                                    | ( )   | ( )        |
| Başkalarının bana nasıl tepki vereceğini anlamak için              | ( )                         | ( )   | ( )        | ( )                                    | ( )   | ( )        |
| Başka biri gibi olmayı denemek için                                | ( )                         | ( )   | ( )        | ( )                                    | ( )   | ( )        |
| Görünüşümü istediğim hale getirebildiğim için                      | ( )                         | ( )   | ( )        | ( )                                    | ( )   | ( )        |
| Hayal ettiğim kimliğimin nasıl olduğu görebilmek için              | ( )                         | ( )   | ( )        | ( )                                    | ( )   | ( )        |
| Atılgan birey olmak için                                           | ( )                         | ( )   | ( )        | ( )                                    | ( )   | ( )        |
| Yorum yazmak için (paylaşılan video ve resimlerin altına)          | ( )                         | ( )   | ( )        | ( )                                    | ( )   | ( )        |
| Her hangi bir bilgiye ulaşmak için                                 | ( )                         | ( )   | ( )        | ( )                                    | ( )   | ( )        |
| Görmesini istemediğim kişiye bakmak için (eski sevgili ve arkadaş) | ( )                         | ( )   | ( )        | ( )                                    | ( )   | ( )        |
| Gerçek hayatta ifade edemediklerini ifade edebilmek için           | ( )                         | ( )   | ( )        | ( )                                    | ( )   | ( )        |
| Diğer (lütfen yazınız)<br>.....<br>.....                           | ( )                         | ( )   | ( )        | ( )                                    | ( )   | ( )        |

#### **EK-4. Kişisel bilgi ve internet kullanım davranışları anketi**

**Açıklama:** Bu anket, internet kullanım davranışları yönelik bilgi toplamak ve araştırma yapmak (tez çalışması) amacıyla hazırlanmıştır. Anket üç bölümden oluşmaktadır: ilk bölümde genel sorular, ikinci bölümde sosyal media kullanımı, üçüncü bölümde ise dijital oyun kullanımına ait sorular yer almaktadır. Sizden istenen, her bölümde yer alan her bir soruya ilişkin kendi durumunuza en uygun yanıtı belirleyerek işaretlemeniz veya uygun boşluklara yazmanızdır. Vereceğiniz yanıtlar ile bir bilimsel araştırmanın gerçekleştirilmesine katkı sağlamış olacaksınız. İçten yanıtlarınız ile bu araştırmaya katkıda bulunduğunuz için teşekkürler.

#### **I. Bölüm: GENEL BİLGİ ANKETİ**

##### **1. Cinsiyetiniz:**

- ☐ Kadın  
☐ Erkek

##### **2. Yaşınız? (lütfen yazınız): .....**

##### **3. Devam ettiğiniz program? .....**

##### **4. Ortaokul-lise yıllarındaki başarınızı nasıl algılıyorsunuz?**

- ☐ çok zayıf  
☐ zayıf  
☐ orta  
☐ iyi  
☐ çok iyi

##### **5. İnterneti en çok hangi amaçla kullanıyorsunuz?**

- ☐ Arkadaşlarımla konuşmak  
☐ Yeni insanlar tanımak  
☐ Alışveriş yapmak  
☐ Online randevu almak  
☐ Bilgi edinmek  
☐ Online eğitim almak  
☐ Oyun oynamak  
☐ Müzik dinlemek  
☐ Film izlemek  
☐ E-mail göndermek  
☐ Diğer (lütfen yazınız) .....

##### **6. İnternette hangi tür uygulamaları kullanıyorsunuz? (en çok kullandığınızı birisini veya her ikisini de kullanıyorsunuz her ikisini de işaretleyebilirsiniz)**

- ☐ Sosyal medya  
☐ Dijital oyun

**NOT:** İnternette hem **sosyal medya** hem **dijital oyun** uygulamalarını kullanıyorsanız bundan sonraki bütün soruları yanıtlayınız. Eğer internette çoğunlukla “sosyal medya”

uygulamalarını kullanıyorsanız sadece “II. Bölüm: Sosyal Medya Kullanımı” sorularını yanıtlayınız. İnternette çoğunlukla “dijital oyun” uygulamalarını kullanıyorsanız sadece “III. Bölüm: Dijital Oyun Kullanımı” sorularını yanıtlayınız.

## **II. Bölüm: SOSYAL MEDYA**

**1.Sosyal medyada hangi platformları kullanıyorsunuz? (birden fazla işaretleyebilirsiniz)**

- ☐ Facebook
- ☐ Instagram
- ☐ Whatsapp
- ☐ Snapchat
- ☐ Twitter
- ☐ Youtube
- ☐ Tiktok
- ☐ Telegram

**2. Sosyal medyada en çok hangi platformu kullanıyorsunuz? (lütfen yazınız).....**

**3. En çok kullandığınız sosyal medya platformunu günlük ortalama ne kadar sıklıkla kullanıyorsunuz? (lütfen yazınız).....**

**4. En çok kullandığınız sosyal medya platformunu temelde hangi amaçla kullanıyorsunuz?**

- ☐ eğlenmek
- ☐ bilgi edinmek
- ☐ serbest zamanı değerlendirmek

**5. Sosyal medya hakkında ne düşünüyorsunuz? (Lütfen aşağıdaki boşluğa birkaç cümle ile belirtiniz).....**

**6. Sosyal medyanın şu ana kadar sana ne gibi olumlu etkileri / katkıları olduğunu düşünüyorsun? (Lütfen aşağıdaki boşluğa bir kaç cümle ile belirtiniz.)**

.....

**7. Sosyal medyanın şu ana kadar sana ne gibi olumsuz etkileri / katkıları olduğunu düşünüyorsun? (Lütfen aşağıdaki boşluğa birkaç cümle ile belirtiniz.)**

.....

## **III. Bölüm: DİJİTAL OYUN KULLANIMI**

**1. İnternette günlük ortalama kaç saat dijital oyun oynuyorsunuz?**

*(Lütfen rakamla kullandığınız ortalama saati yazınız): .....*

**2. İnternette genellikle dijital oyun oynadığınız araç hangisidir?**

- ☐ Mobil
- ☐ Tablet
- ☐ Masaüstü bilgisayar
- ☐ Playstation
- ☐ Konsol
- ☐ İnternet kafe

**3. İnternette oyun türüne göre genellikle en çok hangi dijital oyunu oynuyorsunuz?**  
(Yalnız bir tanesini işaretleyiniz).

- ☐ Yarış oyunları
- ☐ Bulmaca oyunları
- ☐ Eğitsel Oyunlar
- ☐ Savaş/Dövüş oyunları
- ☐ Macera Oyunları
- ☐ Zeka oyunları
- ☐ Strateji Oyunları
- ☐ Futbol Oyunları
- ☐ Diğer (lütfen yazınız).....

**4. İnternette kaç kişi ile karşılıklı oynanan dijital oyunları daha çok tercih edersiniz?**

- ☐ Tek kişi ile oynana oyunlar
- ☐ Karşılıklı iki kişi ile oynanan oyunlar
- ☐ İkiden fazla kişi veya takım ile oynanan oyunlar

**5. İnternette en çok oynadığınız dijital oyunu temelde hangi amaçla oynamaktasınız?**

- ☐ Eğlenmek
- ☐ Zaman geçirmek
- ☐ Serbest zamanı değerlendirmek
- ☐ Stres atmak
- ☐ Ruh halimin iyi olması
- ☐ Beni endişelendiren durumlardan uzaklaşmak
- ☐ Olumsuz duygulardan kaçmak (kaygı, çaresizlik)
- ☐ Tanımadığım kişilerle arkadaşlık edinmek
- ☐ Başkaları ile iletişim kurmak
- ☐ Arkadaşlarım ile birlikte olmak
- ☐ Para kazanmak
- ☐ Diğer (lütfen yazınız): .....

**6. İnternette en çok oynadığınız dijital oyunu aralıksız olarak genellikle kaç saat oynarsınız? (lütfen yazınız) .....**

**7. İnternette en çok oynadığınız dijital oyun sonrası daha çok kendinizi nasıl hissedersiniz?**

- ☐ Huzurlu
- ☐ Sevinçli
- ☐ Öfkeli
- ☐ Üzgün
- ☐ Kaygılı
- ☐ Şaşkın
- ☐ Diğer (lütfen yazınız): .....

**8. Dijital oyun oynarken yaşamınızda neleri ihmal ettiniz? (birden fazla işaretleyebilirsiniz?)**

- ☐ Okula devam etmek
- ☐ Ders çalışmak
- ☐ Söz verilen randevuya gitmemek
- ☐ Kendime serbest zaman ayırmak
- ☐ Aile üyelerime zaman ayırmak
- ☐ Arkadaşlarım ile zaman geçirmek
- ☐ Diğer (lütfen yazınız): .....

**9. Oynadığınız günden beri dijital oyun/oyunlar size ne gibi bir yararlar sağladı? (birden fazla işaretleyebilirsiniz?)**

- ☐ Yeni ilişkiler kurmak
- ☐ Olumsuz (endişe, kaygı) duygulardan kaçmak
- ☐ Stres atmak
- ☐ Başarılı olma
- ☐ Sabır
- ☐ Para kazanmak
- ☐ Diğer (lütfen yazınız): .....

**10. Oynadığınız dijital oyunun en çok hangi özelliği sizi o oyunu kullanmanızı sağlar?**

- ☐ Kazanmak duygusu
- ☐ Yarış halinde olmak
- ☐ Eğlenmek
- ☐ Diğer (lütfen yazınız): .....

**11. İnternette oynadığınız dijital oyunlarda kendinizi başka biriymiş gibi ne kadar sıklıkla tanıtırsınız?**

- ☐ Asla
- ☐ Bazen
- ☐ Çoğu zaman

**12. İnternette oynadığınız dijital oyunlarda ne sıklıkla bir oyuncu karakteri oluşturursunuz?**

- ☐ Asla
- ☐ Bazen
- ☐ Çoğu zaman

Not: Lütfen, oynadığınız dijital oyunlarda asla bir oyuncu karakteri oluşturmuyorsanız 14.Soruyu atlayarak 15. Sorudan devam ediniz

**13. İnternette oynadığınız dijital oyunlarda oluşturduğunuz oyuncu karakterlerinin özellikleri çoğunlukla neler olur?**

- ☐ Eğlenceli
- ☐ Güçlü
- ☐ Özgür
- ☐ Lider
- ☐ Mücadeleci
- ☐ Diğer (lütfen yazınız):.....

**14. Beğendiğiniz dijital oyunu hangi sebepten dolayı bir başkasına önerirsiniz?**

- ☐ Eğlenmek
- ☐ Boş zamanların değerlendirilmesi
- ☐ Düşünme becerilerini geliştirir
- ☐ Yorgunluk ve stresi azaltır
- ☐ Diğer (lütfen yazınız): .....

**15. İnternette oynana dijital oyun hakkında ne düşünüyorsunuz? (Lütfen aşağıdaki boşluğa birkaç cümle ile belirtiniz.)**

.....

**16. İnternette oynanan dijital oyunun sana ne gibi olumlu etkileri / katkıları olduğunu düşünüyorsunuz? (Lütfen aşağıdaki boşluğa birkaç cümlü ile belirtiniz.)**

.....

**17. İnternette oynanan dijital oyun şu ana kadar sana ne gibi olumsuz etkileri / katkıları olduğunu düşünüyorsunuz? (Lütfen aşağıdaki boşluğa birkaç cümle ile belirtiniz.)**

.....

## EK-5. Yarı yapılandırılmış görüşme formu

### AÇIKLAMA:

Merhabalar,

İlk olarak, görüşmeye katıldığınız ve araştırmamıza destek olduğunuz için teşekkür ederim.

Görüşmemize başlamadan önce size kısa bir bilgilendime vereceğim. Yapılan bu araştırmanın amacı, “İleri ergenlikde internet kullanım davranışı, problemlili internet kullanımı ve psikolojik ihtiyaçların incelenmesi” üzerinedir. Bu araştırma çerçevesinde sizlerle görüşmeler yapılacaktır. İlk olarak bu araştırmaya gönüllü katılımınız esastır. İsminizi yazmak veya kimliğinizi açığa çıkaracak bilgileri vermek zorunda değilsiniz. Verdiğiniz cevaplar gizli tutulacaktır, veriler araştırma amacı ile kullanılacak. Görüşmelerimiz sizin izninizle ses kaydına alınacaktır. Bunun sebebi sizin verdiğiniz cevapları daha sonra detaylı olarak dinleyip araştırma için analiz etmek. Eğer ses kaydına izin vermeseniz görüşme zamanı kısa notlar alacağım ve bu notlar araştırma bitdikten sonra imha edeceğim. Görüşme sırasında sizden alınacak bilgiler bu araştırma için kullanılacaktır. Sizden elde edilen bilgiler araştırmanın amacı dışında başka bir araştırmada kullanılmayacaktır ve sizin izniniz olmadan başkalarıyla paylaşılmayacaktır.

Görüşme zamanı size rahatsızlık verebilecek herhangi bir soru olmayacaktır. Görüşme sırasında her hangi bir sebepten rahatsızlık hissederseniz istediğiniz zamanda ayrılabilirsiniz. Sormak istediğiniz birşey yoksa isterseniz başlayabiliriz.

1. İsminizi vermeden, kendinizi kısa şekilde tanıttırmsınız (cinsiyet, yaş, devam ettiğiniz program)?

2. Ortaokul-lise yıllarındaki ve şuan ki akademik başarılarınızı nasıl algılıyorsunuz?

3. İnterneti en çok hangi amaçla kullanıyorsunuz?

*İlave soru: amacınıza ulaşma konusunda size hangi konularda yardımcı oldu?*

4. İnternetin en çok hangi uygulamalarını kullanıyorsunuz (sosyal medya, dijital oyun)?

5. Sosyal medya platformlarından ve dijital oyun türlerinden hangilerini kullanıyorsunuz?

*İlave soru: kullandığınız sosyal medya platformlarını ve dijital oyun türlerini kullanma sıklığınız ne kadar?*

6. Kullandığınız sosyal medya platformlarından ve dijital oyun türlerinden en çok hangisini kullanıyorsunuz?

*İlave soru: (örnek: instagram ve yarış oyunları) belirttiğiniz sosyal medya platformunu günlük kullanma sıklığınız ne kadar?*

7. En çok kullandığınız sosyal medya platformunu ve dijital oyun türünü hangi amaçla kullanıyorsunuz?

*İlave soru: amacınıza ulaşma konusunda size hangi konularda yardımcı oldu?*

8. Kullandığınız sosya medya platformu ve dijital oyun türü hangi özelliği ile sizi o platformu kullanırmayı özendirir?

9. Sosyal medya ve dijital oyun sizin hayatınıza ne gibi yenilikler katıyor?

*İlave soru: size kattığı yeniliklerden memnunmusunuz?*

10. Beğendiğiniz sosyal medya platformu ve dijital oyunu hangi sebepten dolayı bir başkasına önerirsiniz?

11. Sosyal medya ve dijital oyun kullanımı yüzünden her hangi bir işinizi ihmal ettiğiniz zaman kendinizi nasıl hiss edersiniz?

*İlave soru: ihmal ettiğiniz iş nedir?*

12. Sosyal medyada iletişim kurarken ve dijital oyun oynarken bazı özelliklerinizi değiştirerek başka birisi gibi ne sıklıkla davrandınız?

*İlave soru: başka birisi gibi davranmanızın temel nedeni nedir?*

13. Sosyal medyanın ve dijital oyunun sana ne gibi olumlu etkileri olduğunu düşünüyorsun?

*İlave soru: (bilgi edinmek) olumlu etkileri hayatının hangi alanlarında sana yardımcı oldu?*

14. Sosyal medyanın ve dijital oyunun sana ne gibi olumsuz etkileri olduğunu düşünüyorsun?

*İlave soru: (fiziksel ağırlar) olumsuz etkilerinden dolayı hayatının hangi alanlarında zorluk yaşadın?*

15. Sosya medya ve dijital oyun hakkında ne düşünüyorsun?

## EK-6. Gönüllü katılım formu

Yapılan bu araştırmanın amacı, “İleri ergenlikde internet kullanım davranışı, problemli internet kullanımı ve psikolojik ihtiyaçlar’ın” incelenmesi üzerinedir. Bu araştırma çerçevesinde sizlerle görüşmeler yapılacaktır. Bu formda, sizleri araştırma koşulları hakkında bilgilendirmek için hazırlanmıştır.

1. İlk olarak bu araştırmaya gönüllü katılımınız esastır.
2. Görüşme zamanı isminizi yazmak veya kimliğinizi açığa çıkaracak bilgileri vermek zorunda değilsiniz. Verdiğiniz cevaplar gizli tutulacaktır, sadece araştırmayı yürüten tarafından değerlendirilecektir.
3. Görüşmelerimiz sizin izninizle ses kaydına alınacaktır. Bunun sebebi, sizin verdiğiniz cevapları daha sonra detaylı olarak dinleyip araştırmaya için analiz etmek. Eğer ses kaydına izin vermeseniz görüşme zamanı kısa notlar alacağım ve bu notlar araştırma bitdikten sonra imha edeceğim.
4. Görüşme sırasında sizden elde edilen bilgiler bu araştırma için kullanılacaktır. Sizden elde edilen bilgiler araştırmanın amacı dışında başka bir araştırmada kullanılmayacaktır ve sizin izniniz olmadan başkalarıyla paylaşılmayacaktır.
5. Görüşme zamanı size rahatsızlık verebilecek herhangi bir soru olmayacaktır. Görüşme sırasında her hangi bir sebepten rahatsızlık hissederseniz istediğiniz zamanda ayrılabilirsiniz.

**Yukardaki açıklamaları okudum, kendi rızamla elde edilen bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını ve görüşmenin ses kaydına alınmasını kabul ediyorum.**

Tarih

-----  
(imza)

-----

## EK-7. Anadolu Üniversitesi Rektörlüğü Uygulama İzin Talebi

Ana.Ünİ: 27.12.2023-672383



T.C.  
ANADOLU ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ  
Genel Sekreterlik  
Yazı İşleri Müdürlüğü



Sayı : E-63784619-604.01.01-672383  
Konu : Arzu ALLAHYARLI'nın Uygulama  
İzin Talebi

27.12.2023

Dağıtım Yerlerine

İlgi : 18.12.2023 tarihli ve 667553 sayılı yazınız.

İlgi'de kayıtlı yazınızda belirtilen Enstitünüz Eğitim Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Arzu ALLAHYARLI, Prof. Dr. A. Aykut CEYHAN'ın danışmanlığında hazırladığı "Ergenlik Döneminde İnternette Kimlik Denemeleri, Problemlİ İnternet Kullanıma ve Psikolojik İhtiyaçların İncelenmesi" başlıklı yüksek lisans tez çalışmasını, 2023-2024 öğretim yılı güz ve bahar döneminde fakültelerin 1. sınıf öğrencileri ve Yabancı Diller Yüksekokulu öğrencileriyle gerçekleştirmesi Rektörlüğümüzce uygun görülmüştür.  
Bilgilerini rica ederim.

Prof. Dr. Süleyman SÖZEN  
Rektör a.  
Rektör Yardımcısı

Dağıtım:  
Gereği:  
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğüne

Bilgi:  
Eczacılık Fakültesi Dekanlığına  
Edebiyat Fakültesi Dekanlığına  
Eğitim Fakültesi Dekanlığına  
Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanlığına  
Hukuk Fakültesi Dekanlığına  
İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dekanlığına  
İletişim Bilimleri Fakültesi Dekanlığına  
Sağlık Bilimleri Fakültesi Dekanlığına  
Turizm Fakültesi Dekanlığına  
Yabancı Diller Yüksekokulu Müdürlüğüne

## ÖZGEÇMİŞ

### Kişisel Bilgiler

Adı/Soyadı : Arzu ALLAHYARLI

Yabancı dil : İngilizce

### Eğitim geçmişi

**Lisans.** 2017-2021 Azerbaycan Devlet Pedagoji Üniversitesi, Okul öncesi eğitim fakültesi, Eğitimde sosyal-psikolojik hizmet bölümü.

**Yüksek lisans.** 2021-2024 Anadolu Üniversitesi, Eğitim fakültesi, Psikolojik danışmanlık ve rehberlik bölümü.