

HAYEF: Journal of Education

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

İlkokul Öğrencilerinin İnternet Kullanım Deneyimleri: Bir Olgu Bilim Araştırması

Uğur GÜNEL¹, Naif ERGÜN²¹Eğitim Bilimleri Bölümü, Mardin Artuklu Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Mardin, Türkiye²Psikoloji Bölümü, Mardin Artuklu Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, Mardin, Türkiye

Öz

Bu araştırma, internetin erken yaşlardaki kullanımının olası risklerini incelemek amacıyla ilkökull öğrencilerinin internet kullanımı ile ilgili deneyimlerini ele almaktadır. Bu amaca ulaşmak için nitel araştırma desenlerinden olgu bilime göre araştırma tasarlanmıştır. Çalışma grubunun belirlenmesinde ölçüt örnekleme tekniğinden yararlanılmıştır. Bu bağlamda araştırmaya 2022–2023 eğitim-öğretim yılı Mardin ilinde bulunan bir devlet okulunda okuyan 16 ilkökull 3. ve 4. sınıf öğrencisi katılmıştır. Araştırmanın verileri yarı yapılandırılmış görüşme formu ile elde edilmiştir. Verilerin çözümlenmesinde tematik analiz tekniği kullanılmıştır. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre görüşme yapılan ilkökull öğrencileri interneti, tekli ve çoklu dijital ekranlarla; aksiyon, spor ve zekâ oyunları ile; YouTube, Netflix ve TikTok gibi izlemeli içeriklerle; Google veya ders uygulamaları üzerinden ödev ve araştırmalarda kullanmaktadır. Bu kullanımlar sırasında cinsellikle ilgili içeriklere, paralı veya virüslü sitelere yanlışlıkla girilmesine karşın bilinçli bir şekilde girilen zararlı herhangi bir internet sitenin olmadığı anlaşılmıştır. İnternetin olası zararları konusunda erken yaşta çocukların bilgilerinin düşük düzeyde olduğu sonucuna varılmıştır. Toplumu oluşturan tüm paydaşlara bilinçli teknoloji ve internet kullanımı konularında bilgilendirici rehberlik çalışmalarının yapılması gerektiği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: İnternet kullanımı, ilkökull öğrencileri, teknoloji kullanım deneyimleri, teknolojinin kötüye kullanımı

Internet Usage Experiences of Primary School Students: A Phenomenological Study

Abstract

This study deals with primary school students' experiences with the Internet use to examine the potential risks of Internet use at an early age. To achieve this, a qualitative phenomenological study was designed. The criterion sampling technique was used to determine the study group. The group was composed of 16 third- and fourth-grade students studying at a public school in the province of Mardin during the 2022–2023 academic year. In the study, data were obtained with a semistructured interview form. Thematic analysis technique was used to analyze the data. The findings of the study indicated that the primary school students who were interviewed used the Internet with single and multiple digital screens for action, sports, and intelligence games; for content on sites such as YouTube, Netflix, and TikTok; for doing homework and research on Google; and for course applications. It has been found that there are no harmful internet sites that are consciously entered, although sexual content, paid, or infected sites are accidentally entered. It has been concluded that the knowledge of children at an early age about the possible harms of the Internet is at a low level. It is thought that informative guidance studies should be carried out on the conscious use of technology and the Internet for all stakeholders that make up society.

Keywords: Experience of technology use, internet use, primary school students, problematic technology use

Giriş

İnternet kullanımı dünya nüfusunun yarısından fazlasına ulaşmış durumda ve gittikçe de artmaktadır. Dünya geneli internet kullanım verilerine bakıldığında, 2021'de 4.66 milyar insan interneti kullanırken 2022'de ise 5 milyardan fazla insan kullanmıştır (We are Social, 2022). Türkiye'de internete erişimi olan hane oranı 2007'de %19,7; 2010 yılında %41,6; 2013 yılında %49,1'e ve 2021 yılında %94,1'e yükselmiştir (TÜİK, 2011, 2013, 2021a). Buna göre dünyada olduğu gibi Türkiye'de de internet kullanımı gün geçtikçe artmıştır. İnternetin zengin getirileri ile çocuklardaki kullanımı da hızla artmaktadır. Türkiye'de 6–15 yaşları arasındaki çocukların internet kullanımı 2013 yılında %50,8 iken 2021 yılında %82,7'ye yükselmiştir. 2013 yılında hemen hemen her gün ya da haftada en az bir gün internet kullandığını

söyleyen çocukların oranı %91,8 iken 2021 yılında %98,6'ya yükseldiği aktarılmıştır (TÜİK, 2013, 2021b).

Türkiye'deki 6–15 yaş grubu çocukların bilişim teknolojileri kullanımı araştırmasında, kullanılan bilişim teknolojileri ürünleri ile ilgili verileri incelendiğinde, 2021 yılında çocukların %64,4'ünün akıllı telefon, %55,6'sının bilgisayar (masaüstü, dizüstü, tablet) kullandığı bildirilmiştir. Çocukların bilgisayar (masaüstü, dizüstü, tablet) kullanım oranı 2013 yılında %60,5 iken 2021 yılında %55,6 olmuştur. Bu kullanımda en fazla %57,2 ile tablet bilgisayar öne çıkmaktadır. Dizüstü bilgisayar (laptop ve netbook gibi) kullanan çocukların oranı 2013'te %34,4 iken, 2021'de %47,4'e yükselmiş, masaüstü bilgisayar kullanan çocukların oranı ise 2013'te %76,6 iken 2021'de %27,2'ye düşmüştür. Sadece kendi kullanımında en az bir bilişim teknoloji ürünü (Bilgisayar,

Corresponding Author: Naif ERGÜN, E-mail: naifergun@artuklu.edu.tr

Cite this article as: Günel, U., & Ergün, N. (2023). İlkokul öğrencilerinin internet kullanım deneyimleri: Bir olgu bilim araştırması. *HAYEF: Journal of Education*, 20(3), 251-261.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License
Available online at <https://hayefjournal.org>

Oyun Konsolu, Tablet, Akıllı Telefon, Akıllı TV ve Akıllı Saat) olan çocukların oranının %66,6 olduğu bildirilmiştir. Kendi kullanımında bilgisayar olan çocukların oranı 2013'te %24,4 iken 2021'de %46,3'e yükselmiş, cep/akıllı telefonu olan çocukların oranı ise 2013'te %13,1 iken 2021 yılında %39 olduğu raporlanmıştır (TÜİK, 2013, 2021b).

İnternet, getirileri ile her yaştan insanı etkileyebilmektedir. İnternet ile haberleşmede, bilgi paylaşmada, sosyal medyada, tanıtımda, reklamda, seyahatte, kamu hizmetlerinde, bankacılıkta, ticarete, sağlıkta, eğitimde, eğlence, sosyal ilişkilerde, kültürler arası etkileşimlerde, çevrede ve günlük yaşamı ilgilendiren pek çok alanda hayatımıza olumlu getiriler sağlanmıştır. İnternetin bu faydalarının yanı sıra, gözden kaçan olumsuz etkileri de olmuştur. Bunlar hatalı veya eksik bilgi, siber zorbalık, sanal dolandırıcılık, kimlik hırsızlığı, cinsel tehlikeler, çocuk istismarı, fuhuş, yasadışı suçlar, internet bağımlılığı, fiziksel ve psikolojik sorunlar, şiddet, nefret, ırkçılık faaliyetleri ve telif hakları ihlali gibi birçok olumsuz etkilerdir (BTK, 2019). İnternet kullanımının bu olumlu ve olumsuz etkilerine tüm bireyler maruz kalmaktadır (Bayhan, 2013). Ancak yetişkinlere nazaran çocuklar, kendilerini internetteki olumsuzluklara karşı koruyacak veya interneti bilinçli kullanacak yetide olmadıklarından tehlike ve risklere daha açık durumdadırlar (Özbay, 2021).

İnternetin doğru ve etkili bir şekilde kullanımı enerji ve zaman tasarrufu açısından çocuklara faydalar sağlamaktadır. Özellikle öğrenciler ödev yapma ve boş zamanlarını değerlendirmede internetten sıklıkla faydalanmaktadırlar (Karahisar, 2014). Tuncer (2000) çocukların sohbet odaları ve e-postalar sayesinde rahatlıkla öğretmenleri ve arkadaşlarıyla etkileşime geçebildiklerini ve paylaşımında bulunabildiklerini belirtmektedir. Guan ve Subrahmanyam (2009) ise internet kullanımının çocukların üç boyutlu algılamalarına, el-göz koordinasyonunu sağlamalarına ve ince motor becerilerini geliştirmelerine katkı sağladığını belirtmektedir. Bazı görüşlere göre internet kullanımı görsel bilgiyi hızlı algılayıp anlamlandırmada çocukları desteklemekte ve görsel hafızayı geliştirebilmektedir (DeBell ve Chapman, 2006; Subrahmanyam ve ark, 2000). Kearney (2007) ise internet oyunlarının çocukların birden fazla iş yapma yeteneğine ve dil becerilerine olumlu katkılar sağlayabildiğini ifade etmektedir.

İnternetin çocuklara olumsuz etkisinin olacağını ifade eden görüşler de vardır. İnternetin yoğun kullanımı özellikle dijital çağda doğup büyüyen çocuklarda bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır (Leung ve Lee, 2012). İnternetin kontrolsüz ve sınırsız kullanımı nedeniyle çocuklar siber zorbalığa ve mahremiyet ihlallerine maruz kalmaktadırlar (Chang, 2010; Gasser ve ark, 2010). Bunların yanında, çocuklarda internet bağımlılığı, kumar, sosyal yalıtılmışlık, sosyal yeterliklerin kaybı, cinsel ve kültürel eşitsizlikler de olabilmektedir (Aslanidou ve Meneses, 2008; Griffiths, 1999). Ayrıca çocukların internet ortamlarında tehlikeli olabilecek insanlarla tanışmalarına, gizliliğin yitirilmesi gibi olumsuzluklarla karşılaşmalarına sebep olabilmektedir (Terkan ve Taylan, 2010). Çocuklar, internet aracılığıyla uygunsuz ya da potansiyel olarak tehlikeli içeriğe maruz kalma, kötü niyetli kişilerce ya da şirketlerce izlenme, tacize uğrama, e-dolandırıcılık (Aftab, 2000), telif haklarının ihlali, uygunsuz mesajlar (Poftak, 2002), problemli içerik paylaşımı, cinsel istek gönderimi, kendileri ile ilgili olmayan ürünlerle ilgili reklamlara maruz kalma (cinsel ürünler, alkol ürünleri), kumar ve bahis sitesi reklamlarına maruz kalma, kredi kartı bilgilerinin çalınması, bilgi hırsızlığı (OECD, 2011), çevrim içi dolandırıcılık, yaşa uygun olmayan oyun içerikleri (International Telecommunications Union, 2009), depresyon, asosyalleşme ve yalnızlık hissi (Caplan, 2002), göz rahatsızlıkları, radyasyon, duruş ve iskelet yapısında bozukluklar (Kuzu ve ark, 2008; Shields ve Behrman, 2000) gibi çeşitli sorunlarla karşı karşıya kalabilmektedir.

İnternet ve teknolojik kullanımın olumsuz etkilerini önlemek amacıyla araştırmacılar pek çok öneri aktarmışlardır (Chen ve ark, 2016;

Chia ve ark, 2011; Dinç, 2015; Ögel, 2012). Bu önerilerin ortak özelliği interneti bilinçli bir şekilde kullanmaktır. Bilinçli internet kullanımıyla ilgili programlara aile, akran ve okul çevresinin dahil edilmesi programın etkililiğini güçlendirecektir (Chen ve ark, 2004; Zhou ve Fang, 2015). Okul tabanlı koruyucu müdahale programlarında internetin uygun amaçlarla kullanımına farkındalık sağlayacak psikoeğitim, problemli internet kullanımı ve internet bağımlılığının fark edilmesini sağlayacak belirtilerin tanınması, uygun müdahalelere başlanması açısından önem taşımaktadır (Fontalba-Navas ve ark, 2015). Aileyle birlikte geçirilen zamanın artırılması, ilgili ve destekleyici ebeveyn iletişimi, ebeveynin ruhsal sağlığının desteklenmesi, internet kullanım süresi ve içeriği ile ilgili uygun kurallar konulması internet bağımlılığını önleyici müdahaleler içinde önemli yer oluşturmaktadır (van Den Eijnden ve ark, 2010; Lin ve Gau, 2013).

Bilgi teknolojilerindeki hızlı değişim ve gelişmeler ebeveynlerin ve öğretmenlerin bilinçli teknoloji ve özellikle internet kullanımı ve okuryazarlığı konusunda yeni gelişmelerin gerisinde kalmasına neden olmakta, bu durum yeni riskleri de beraberinde getirmektedir (Şekerci, 2022). Ortaya çıkabilecek bu yeni tehlike ve risklere karşı, çocukların interneti kullanırken girdikleri, yaptıkları, gördükleri ve oynadıklarının neler olduğu; bu kullanımların etkileri konusunda bilgi düzeylerinin ne durumda olduğuyla ilgili sorular ve bunlara verecekleri yanıtlar uygulamalara ve ileride yapılacak yeni araştırmalarda araştırmacılara önemli katkılar sağlayacaktır. Bu sayede çocukları yetiştirmekten sorumlu ebeveynlerin, okul çalışanları ve çevrenin bilinçli internet kullanımı konusundaki çalışmalara katkılar sağlaması amaçlanmıştır. Bu kapsamda çalışmanın amacı ilkökul öğrencilerinin internet kullanım deneyimlerini onlarla görüşmeler yaparak öğrenmektir. Amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. İlkokul öğrencileri interneti hangi dijital araçlarla kullanmaktadırlar?
2. İlkokul öğrencilerinin internette girdikleri siteler nelerdir?
3. İlkokul öğrencileri girdikleri sitelerden nasıl etkilenmektedirler?
4. İlkokul öğrencilerinin internetin etkileri konusunda bildikleri nelerdir?

Yöntem

Araştırma Deseni

İlkokul öğrencilerinin internet kullanım deneyimlerini ortaya koymaya çalışan bu çalışma nitel araştırma yöntemlerinden biri olan olgu bilim (fenomenolojik) yaklaşımla gerçekleştirilmiştir. Olgu bilim yaklaşımı, insanların belirli bir fenomen veya kavramla ilgili anlayışlarını, duygularını, bakış açıları ve algılarını ifade etmelerini sağlayan ve bu fenomeni nasıl deneyimlediklerini tanımlamak için kullanılan nitel bir araştırma yaklaşımıdır (Beeby ve ark, 1995). Bu çalışmayla, ilkökul öğrencilerinin internet ve teknoloji kullanımına dair görüşleri, deneyimleri ve duyguları olgu bilim yaklaşımıyla irdelenmiştir.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu belirlenirken ölçüt örnekleme yönteminden yararlanılmıştır. Ölçüt örnekleme yönteminde araştırmanın amacı doğrultusunda çeşitli kriterler oluşturularak bu kriterleri karşılayan katılımcılar araştırmaya dâhil edilmektedir (Yıldırım ve Şimşek 2013). Çalışmaya dâhil olabilmek için devlete bağlı ilkökul seviyesinde eğitim gören, okuma ve yazması olan, okuduğunu ve dinlediğini anlama ve cevap verme yeterliliğine sahip olan, evinde internet hizmeti bulunan ve görüşmelere ailelerinin izin verdiği 3. ve 4. sınıf öğrencileri ölçüt olarak belirlenmiştir. Bu kapsamda 16 öğrenci ile görüşmeler yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubuna dair bilgiler Tablo 1'de sunulmuştur.

Katılımcı öğrencilerin sekizi kız ve sekizi erkektir. On öğrenci 9 yaşında, altı öğrenci ise 8 yaşındadır. Katılımcıların dokuzu üçüncü

Tablo 1.
Öğrencilerle İlgili Bilgiler

Kod	Yaş	Cinsiyet	Sınıfı	İnternete Girdiği Araç
Ö1	9	Erkek	3. Sınıf	Tablet
Ö2	8	Erkek	3. Sınıf	Akıllı Telefon
Ö3	9	Erkek	3. Sınıf	Akıllı Telefon ve Televizyon
Ö4	8	Erkek	3. Sınıf	Akıllı Telefon ve Tablet
Ö5	8	Kız	3. Sınıf	Akıllı Telefon ve Tablet
Ö6	8	Kız	3. Sınıf	Akıllı Telefon
Ö7	8	Kız	3. Sınıf	Tablet, Akıllı Telefon ve Televizyon
Ö8	8	Erkek	3. Sınıf	Akıllı Telefon ve Televizyon
Ö9	9	Kız	4. Sınıf	Akıllı Telefon ve Bilgisayar
Ö10	9	Kız	4. Sınıf	Akıllı Telefon
Ö11	9	Kız	3. Sınıf	Akıllı Telefon ve Tablet
Ö12	9	Kız	4. Sınıf	Akıllı Telefon
Ö13	9	Erkek	4. Sınıf	Akıllı Telefon, Tablet ve Bilgisayar
Ö14	9	Kız	4. Sınıf	Akıllı Telefon ve Tablet
Ö15	9	Erkek	4. Sınıf	Akıllı Telefon ve Bilgisayar
Ö16	9	Erkek	4. Sınıf	Akıllı Telefon, Televizyon, Tablet ve Bilgisayar

Ö: Öğrenci

sınıf öğrencisi, yedisi ile dördüncü sınıf öğrencisidir. İnternete tek bir dijital araçla giren öğrenci sayısı beştir. Diğer öğrencilerin (11) tamamı en az iki dijital araçla internete girdiklerini bildirmişlerdir. Öğrencilerin tamamı 2022–2023 eğitim öğretim yılında Mardin ilinde bir devlet ilkokulunda okumaktadırlar.

Veri Toplama Aracı ve Süreci

Araştırmada veri toplamak amacıyla yarı yapılandırılmış bir görüşme formu geliştirilmiştir. Formun geliştirilmesinde, konu alanıyla ilgili kapsamlı tarama yapılmış ve kavramsal çerçeve oluşturulmuştur. Ailelerinden izin alınan iki öğrenci ile ön görüşme yapılmıştır. Taslak görüşme formları hazırlanmıştır. Taslak görüşme formları nitel araştırma alanında donanımlı iki akademisyene sunulmuştur. Uzmanlardan gelen düzeltme önerileri sonrasında taslak forma son hali verilmiştir. Oluşturulan bu formla birlikte önce Mardin Artuklu Üniversitesi Araştırma ve Yayın Etiği Kurulundan (sayı no: E-79906804-050.06.04-87287) onay alınmış daha sonra görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Görüşmelerde ilkökul öğrencilerinin internet kullanım deneyimlerini ortaya koymak amacıyla dokuz soru sorulmuştur. Örnek sorulardan bazıları: “İnternette en çok girdiğin siteler nelerdir?” “Girdiğin siteleri anlatır mısın? Bu sitelerde neler var?”, “İnternette istemeden de olsa girdiğin siteler var mı, bunlar nelerdir?” Bunlara ek olarak, görüşmeler sırasında anlaşılmayan soru olduğunda veya katılımcıların görüşlerini ayrıntılı olarak betimlemeleri istendiğinde ek sorularla ve sonda sorularla görüşme derinleştirilmiştir.

Öğrencilerle yüz yüze derinlemesine görüşmeler, çalışmayı yürüten birinci araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir. Ama erkek araştırmacı görüştüğü ilk kız öğrencinin bazı sorularda utandığını anladıktan sonra, kız öğrencilerden veri toplamak amacıyla aynı okulda çalışan kadın PDR uzmanından destek almıştır. Gerçekten de daha sonraki kız öğrencilerle yapılan görüşmelerde iki kız öğrenci (Ö11, Ö12) cinsel içerikli sitelere yanlışlıkla girdiklerini, korktuklarını, rahatsız olduklarını, problemler yaşadıklarını ve ebeveynleri tarafından uyarıldıklarını bildirmişlerdir. Görüşme yapılmadan önce etik kurul izni ve ilgili kurum izni ayrıca aile ve çocuktan onam alınmıştır. Görüşmeler, her bir öğrenci ile bireysel olarak PDR servisinde yapılmış olup 11–26 dakika arasında sürmüştür.

Verilerin Çözümlemesi

Bu çalışmadaki veriler, tematik analiz tekniğiyle analiz edilmiştir. Tematik analiz, verilerin en küçük boyutlarda düzenlenerek oluşturulan

temaların derinlemesine betimlenmesi demektir (Boyatzis 1998). Tematik analiz tekniği ikiye ayrılmaktadır: tümevarımsal ve kuramsal (tümdengelsel). Bu çalışmada tümevarımsal tematik analiz tekniği kullanılmıştır. Bu teknikle, verilerden yola çıkarak kodlar elde etmektir (Braun ve Clarke 2019). Braun ve Clarke (2019) tematik analizi altı aşamalı bir süreçle açıklamaktadır: Araştırmacının veriye aşina olması, ilk kodların oluşturulması, temaların aranması, temaların gözden geçirilmesi, temaların tanımlanması, adlandırılması ve raporun hazırlanması şeklindedir.

Bu çalışmanın verileri, Braun ve Clarke’nin (2019) veri analizi süreci takip edilerek analiz edilmiştir. Yani, araştırmacılar tarafından veri seti farklı zamanlarda gözden geçirilerek okunmuş, veriye aşinalık sağlanmıştır. Ardından ilk kodlar oluşturularak temalar aranmış, alt tema ve ana temalar belirlenmiştir. Alt tema ve ana temalar gözden geçirilmiş, tanımlanmış ve adlandırılmıştır. Tutarlılık için kodlar ve temalar gözden geçirilirken, tanımlanırken ve adlandırılırken bu araştırmanın araştırmacıları kendi aralarında değerlendirme yapmış ve buna ek olarak bu alanda farklı bir uzmandan değerlendirmeler alınarak fikir birliği sağlanmıştır.

Güvenduyabilirlik ve Araştırmacının Rolü

Araştırma, nitel araştırma desenlerinden olgu bilime göre tasarlanmıştır. Nitel araştırmalarda geçerlilik ve güvenirlik genel anlamda güvenduyabilirlik (trustworthiness) bağlamı içinde ele alınmaktadır (Guba, 1981; Guba ve Lincoln, 1994). Geçerlik ve güvenirlik kavramsal boyutu ve ele alınış şekli itibarıyla nicel araştırmalarda kullanılan pozitivist bir dayanak içermektedir. Buradaki temel amaç, bu dayanak ve bakış açısından sıyrılarak nitel araştırmanın niteliğini arttırmaktır (Ergün, 2021). Bu sayede bulguların dikkate değer, okuyucuyu ikna eden ve güven veren bir şekilde olması hedeflenir (Guba ve Lincoln, 1986). Çalışmada güvenduyabilirlik unsurunu sağlamak adına; öncelikle etik kurul izni alınmış ve görüşmeler gerçekleştirilmeden soruların araştırmanın amacını ortaya çıkarma yetkinliğine sahip olup olmadığı alandaki iki akademisyen tarafından değerlendirilmeye alınmıştır. Daha sonra, hedef kitle ile bire bir etkileşim sağlamak amacıyla veri toplama işlemi araştırmacının kendisi tarafından gerçekleştirilmiştir. Katılımcılara, çalışmanın amacı, önemi, neden seçildikleri, kendilerinden beklenenler, araştırma sonuçlarının nasıl kullanılacağı gibi konularda bilgi verilmiş ve güven ortamı oluşturulmaya çalışılmıştır. Katılımcı özellikleri ve bulgularda katılımcılara dair doğrudan alıntılar sunularak aktarılabilirlik; katılımcıların soruları rahat ve içten bir şekilde cevaplamaları sağlanarak inandırıcılık; katılımcıların yanıtlarının kayıt altına alınması ve dosyalanmasıyla teyit edilebilirlik sağlanmaya çalışılmıştır.

Verilerin çözümleme işlemleri titizlikle gerçekleştirilmiştir. Öncelikle tüm veriler değiştirilmeksizin yazıya dökülmüş, daha sonra veriler karşılaştırılmış, birbiriyle ilgili ve benzer veriler belirlenmiş, konu alanıyla ilgisiz olanlar çıkarılmıştır. Buradan hareketle ortak kodlar ve ortak temalar belirlenmeye çalışılmıştır. Belirlenen temalar sınıflandırılarak ortak temalara ulaşılmıştır. Buna göre ana temalar, alt temalar ve kodlar oluşturulmuştur. Elde edilen sonuçlar tekrar tekrar gözden geçirilmiş, sonuçların analiz edilen veri setini temsil edecek düzeyde olduğu görülmüştür. Araştırmacının araştırmaya dair bireysel etkisine karşın, araştırmacı dışında bir akademisyen de verileri bağımsız olarak analiz etmiş ve temalar arası benzerliğin %80’in üzerinde olduğu görülmüştür. Çalışma süreci, örneklem seçiminin nasıl yapıldığı, katılımcıların özellikleri, veri aracının nasıl hazırlandığı ve nasıl analiz edildiği ayrıntılı olarak açıklanmıştır. Ayrıca sadece öğrencilerle yapılan görüşmeler değil; öğrencilerin araştırmacının kendi öğretmenlik yaptığı okulda bulunan öğrenciler olmaları vesilesiyle, onlarla yapılan varsa önceki görüşmeler, gözlemler de dikkate alınmıştır. Öğrencilerin tümünün sınıf öğretmenlerinden öğrencilerin internet ve teknoloji düşkünlükleri, ders başarıları, ilişkileri ve davranışlarıyla

ilgili aktarımlar da toplanmıştır. Ayrıca görüşme onay izni dışında, gerek görülen öğrencilerin aileleriyle konu ile ilgili irtibat kurulmuş ve bildirimler alınmış bu sayede veri çeşitlenmesi yapılmaya çalışılmıştır. Görüşmelerin tüm ham verileri dosyalanmış ve gerektiğinde incelenmek üzere saklanmıştır. Veri toplama formlarından yapılan doğrudan alıntılarla nesnellik desteklenmeye çalışılmıştır.

Görüşmeleri gerçekleştiren birinci yazarın yıllardır ilkökul düzeyinde psikolojik danışman olarak görev yapıyor olması, araştırmanın amacına ulaşmasında önemli bir katkı sunmuştur. Dolayısıyla küçük yaşta öğrencilerle görüşmeye hâkim ve etik kurallara uygun bir şekilde hareket ederek görüşmeler gerçekleşmiştir. Araştırmacı görüşmelere başlamadan önce araştırma ile ilgili tüm düşünce, fikir ve değerlendirmelerini yazıya dökmüş, ayrıca araştırma sürecinin belli ve önemli gördüğü yerlerinde notlar almış ve bunları daha sonrasında araştırma sonuçlarıyla karşılaştırmıştır. Bu sayede araştırmacı araştırma sonuçları üzerinde olabilecek kendi etkisini ve diğer etkileri ayırtmaya çalışmış nesnel, etik ve objektif veriler sunmaya gayret etmiştir.

Bulgular

Yapılan tematik analiz sonucunda ilkökul öğrencilerinin internet kullanım deneyimlerine dair üç tema ve on altı tema belirlenmiştir. Bulguları bir bütün olarak özetlemek amacıyla temalar, alt temalar ve kodlar Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2 incelendiğinde ilkökul öğrencilerinin internet kullanım deneyimleri ile ilgili yapılan görüşmelerden elde edilen veriler *kullanılan dijital araç, girilen internet siteleri ve etkiler* temaları altında toplanmıştır.

İnternete Girmek İçin Kullanılan Dijital Araçlara İlişkin Bulgular

İlk olarak interneti hangi dijital araç ile kullandıklarını öğrenmek amacıyla öğrencilere “İnternete hangi dijital araç ile giriyorsun?”

Tablo 2.
İlkökul Öğrencileri İnternet Kullanım Deneyimlerine İlişkin Elde Edilen Temalar, Alt Temalar ve Kodlar

TEMALAR	Alt Temalar	Kodlar
Kullanılan dijital araç	Tekli ekran	Akıllı Telefon Akıllı Televizyon Tablet
	Çoklu ekran	Akıllı Telefon ve Tablet Akıllı Telefon ve Bilgisayar Akıllı Telefon, Televizyon, Bilgisayar ve Tablet
Girilen internet siteleri	Oyun oynama siteleri	Aksiyon oyunları Spor oyunları Zekâ Oyunları
	İçerik izleme siteleri	YouTube Netflix TikTok
	Araştırma siteleri	Google üzerinden araştırma Uygulama üzerinden çalışma
	Yanlışlıkla girilen siteler	Cinsellikle ilgili siteler Paralı siteler Virüslü siteler
Etkiler	Gizliden girilen siteler	Hiç girmedim
	Olumlu etkiler	Derslerde Hoş vakit geçirmede
	Olumsuz etkiler	Derslerde İlişkilerde
	Nötr	Etkilemiyor

sorusu sorulmuştur. Buna göre öğrenciler tekli ve çoklu dijital ekranlar çerçevesinde internete girdiklerini bildirmişlerdir.

Öğrenciler *akıllı telefon, akıllı televizyon ve tablet* olmak üzere tek bir cihazı kullanarak internete bağlandıklarını belirtmişlerdir. Bu durum, “tekli dijital ekran” üzerinden interneti kullanma olarak temalaştırılmıştır. Konuya ilişkin bazı öğrenciler (7 öğrenci); “*İnternete kullanmak için annemin veya babamın telefonunu kullanıyorum.*” (Ö2), “*İnternete tabletimle kullanıyorum.*” (Ö1), “*Televizyondan internete giriyorum.*” (Ö3) şeklinde ifade etmişlerdir.

Öğrenciler *akıllı telefon- tablet, akıllı telefon- bilgisayar ve akıllı telefon- akıllı televizyon- tablet- bilgisayar* olmak üzere internetten birden çok teknolojik ağıyla bağlandıklarını belirtmişlerdir. Bu durum “çoklu dijital ekran” üzerinden interneti kullanma olarak temalaştırılmıştır. Konuya ilişkin öğrenciler; “*İnternete daha çok tabletim üzerinden giriyorum, annemin telefonunu kullandığım da oluyor.*” (Ö4), “*Bilgisayar ve telefonla giriyorum.*” (Ö9), “*YouTube’a girmek için televizyonu daha çok kullanıyorum, ablam izin verdiğinde tabletini de kullandığım oluyor, bazen de babamın ya da annemin telefonunu alıyorum.*” (Ö7), “*Telefon, tablet, bilgisayar, televizyon hepsiyle giriyorum. Biz üçüzüz ve üçümüz de giriyoruz.*” (Ö16) şeklinde bildirmişlerdir.

Öğrencilerin ister tekli isterse de çoklu dijital ekranlarla interneti kullanma durumları olsun, genelde ebeveynlerinin veya kendilerinden yaşça büyük aile üyelerinin teknolojik ağıtlarını kullanarak daha çok internete girdikleri görülmektedir. Bu durumun istisnaları elbette mevcuttur. Örneğin, kendi tableti olanlar veya televizyon gibi herkesin görebildiği teknolojik ağıt üzerinden bağlananların da olduğu görülmektedir.

Girilen İnternet Sitelerine İlişkin Bulgular

İkinci olarak öğrencilerin hangi internet sitelerine girdiklerini öğrenmek amacıyla “İnternete kullanırken girdiğin siteler nelerdir?” sorusu sorulmuştur. Öğrenciler oyun oynadıkları internet siteleri, içerik izledikleri internet siteleri, araştırma yaptıkları internet siteleri ve yanlışlıkla girdikleri internet sitelerinden bahsetmişlerdir. Gizliden girdikleri herhangi bir internet sitesi olup olmadığı sorusuna ise öğrencilerin tamamı “hayır” tırnak içine alınmalıdır yanıtını vermişlerdir.

Öğrencilerden bazıları görüşmelerde aksiyon oyunları, spor oyunları ve zekâ oyunları olmak üzere internetten oynadıkları ya da internetten indirip oynadıkları, oyun sitelerine ilişkin bildirimde bulunmuşlardır. Konuya ilişkin bazı öğrencilerin bildirimleri şu şekildedir:

“*APK sitelerine giriyorum. Mesela paralı oyunları bedavaya indiriyorum, oyunlarda hile açıyorum ancak birçok APK sitesinde virüs var. İşte oradan beş oyun oynuyorum Minecraft gibi. Bir de yeni çıkan FNAF oyunları var onları indirip oynuyorum.*” (Ö1)

“*Play store’a gidiyorum oradan oyunları buluyorum oyunları indiriyorum Hangi oyunları indirip oynuyorum mesela, Kafa topu 2 ve Brawl Stars oynuyorum.*” (Ö2)

“*Bir tane futbol oyunum var, bir de zekâ oyunlarım var: Çarpma, ekleme, çıkarma benzeri matematik oyunum var. Ben en çok bunları oynuyorum.*” (Ö4)

“*Stick War Legancy genelde oynuyorum telefondan. Başka yara-tıklarla savaşıp, yok ediyorum. Kazandıkça seviyem yükseliyor. Araba oyunları oynuyorum. Bir tane daha oyun oynuyorum: Legends Mobile. O da savaş oyunu. Ayrıca tabletimde maymun ve pizza oyunları var onları da oynuyorum.*” (Ö13)

"Oyunlar oynuyorum, baya oyun oynuyoruz kardeşlerimle. Roblox, Brawl Stars, Minecraft, Free Fire, Parkur, Araba, GTA-5 bir sürü, ne beğenirsek oynuyoruz." (Ö16)

Öğrencilerden bazıları görüşmelerde, YouTube, Netflix ve TikTok sitelerinden içerikler izlediklerini bildirmişlerdir. İzledikleri arasında saldırganlık, korku, kontrolsüz cinsellik, fiziksel ve sözel şiddet gibi olumsuz birçok örnek teşkil eden Squid Game ve Pokeman dizi içerikleri, TikTok ve YouTube içerik ve reklamlarının olması bu izlemelerin çoğu zaman kontrolsüz yapıldığını göstermektedir. Ailelerin bu içerikler konusunda bilinçsiz davrandıkları veya içerikleri kontrol etmedikleri anlaşılmaktadır. Konuya ilişkin bazı öğrencilerin bildirimleri şu şekildedir:

"Daha çok oyun videoları izliyorum bazen de korku videoları da izliyorum ama çok korkunç değil, hiç korkmuyorum. Mesela Netflix'ten korkunç filmler izlediğim oluyor. İsterseniz Squid Game, La Casa De Papel filmleri var izlediğim, anlatabilirim." (Ö1)

"Başka neler yapıyorum, bazen Pubg oynuyorum, en son tatilde oynadım. Ondan sonra Netflix'imiz var bazen oradan da Pokeman izliyorum." (Ö8)

"Televizyondan genellikle Kuzey Yıldızı'nı izliyorum. Bazen annem ve babamın telefonunu kullanıyorum. Oradan genellikle Youtube'u açıyorum Ceyda ve Fırat var. Onları izliyorum. Aslından kanallarının adı Ne oluyor ya, ilginç şeyler, çekiyorlar izliyorum." (Ö5)

"Bazen Tiktok indiriyorum. Karışık videolar izliyorum, ama tabletimde yer yok 32 gb, Tiktok'u siliyorum yer yok çünkü. İsterseniz size bir Tiktok hesabı nasıl çalınır gösterebilirim." (Ö1)

"Kuzenimle genelde Youtube'dan komik videolar izliyoruz. Eskiden Tiktok'ta videolar izliyordum. Kötü şeyler vardı, böyle çok açık giyiniyorlardı, mide bulandıran şeyler vardı, sonra annem bana sildirdi. Artık girmiyorum." (Ö14)

"Youtuber'ları takip ediyoruz. Enes Batur, Enes Avcı'nın videolarını takip ediyoruz... Oyun videoları çoğunlukla, ilginç, komik bazen izliyoruz." (Ö16)

Öğrencilerden bazıları interneti ödev ve araştırma yapmak amacıyla kullandıklarını, direkt Google'a yazarak ya da derslerle ilgili uygulamalar üzerinden araştırma yaptıklarını bildirmişlerdir. Öğrencilerin günümüzde ders çalışmak, araştırma yapmak ve eğlenmek gibi çoğu ihtiyaçlarını internetten karşıladıkları görülmektedir. Burada ihtiyaç duyulana hızlı bir şekilde ulaştırıcı yani interneti tercih ettikleri anlaşılmaktadır. Konuya ilişkin bazı öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

"Araştırma için, ödevlerim için interneti kullanıyorum... Ödevi yazıyorum internete bana yardımcı oluyor... Direkt Google'a giriyorum oradan yazıyorum cevapları buluyorum. Bazen çıkmıyor bazen çıkıyor." (Ö1)

"Diyelim ki bilmediğim bir konu var. Bir de kendim çözmeye çalışıyorum bulamıyorum. Sonra internette o konu ile ilgili araştırma yapıyorum öğrenmeye çalışıyorum... Ayrıca müzik dinliyorum, şarkı dinliyorum... Özellikle yabancı şarkıları dinliyorum... Yabancı şarkıları daha çok seviyorum daha iyi geliyorlar bana... Bazen de Google'ya şiir yazıyorum, okuyorum." (Ö2)

"Site derken YouTube'a giriyorum... Orada sevdiğim bir adam var Hasan Mustan onun videolarını izliyorum... Evet. Oyun videoları çekiyor, mesela GTA gibi, Pugh Mobile, Kurtarma

operasyonu, PES gibi her türden eğlenceli, ilginç videolar çekiyor." (Ö3)

"Mesela Google'da araştırma, YouTube'dan derslerimin tekrarı için bir şeyler izliyorum, arada sırada da oyun oynuyorum... Bir tane futbol oyunum var bir de çarpma, çıkarma benzeri matematik oyunum var onları oynuyorum. İyi etkiliyor zaten genellikle derslerimle ilgili araştırmalar yaptığım için iyi oluyor... Öğretmenimle de arkadaşarımla da aram iyi... Evdekilerle iyi." (Ö4)

"Ödevlerimi bazen internette araştırıyorum. Vitamin uygulaması var. Oradan bazen İngilizce çalışıyorum. Ödev yapıyorum güzel oluyor." (Ö7)

"Bir oyun daha vardı. Dört kişilikti o da. İşlemler var benim çarpma işlemim biraz kötü olduğu için daha çok çarpma oynuyorum. Matematikçi oyuna çevirmişler iyi oluyor." (Ö14)

"Filmora kullanıyorum. Ödevlerimi bazen buradan yapıyorum. Tasarım, video kesme yani... Öğretmenimiz bize ödev linkleri gönderiyor, ödevlerimi açıp çalışıyorum... Duolingo var oyun telefonda oynuyorum çok güzel İngilizce oyun hem öğreniyorum hem de oynuyorum." (Ö15)

Öğrencilerin bazıları görüşmelerde cinsellikle ilgili siteler, paralı siteler ve virüslü siteler olmak üzere internette yanlışlıkla girmiş oldukları sitelerden bahsetmişlerdir. Öğrencilerin genel anlamda riskli sitelerin farkında olduğu görülmektedir. Buna dair çokça vurgulamalar var. Ayrıca aileleri tarafından da sıklıkla uyarıldıkları görülmektedir. Buna rağmen erken yaşta bu tür içeriklere maruz kalmaları ve bazen de doğruyu yanlışlı ayırt edemedikleri görülmektedir. Bunlara dair görüşler şöyledir:

"Çünkü yanlışlıkla girdiğim o tür sitelerde bayağı virüs var. Bu virüsler cihazınızı bozabilir veya hackerlara görüntülerinizi, kart bilgilerinizi, e-maillerinizi, galerinizi dâhil çalabiliyorlar. Galerinizdeki çöp kutusuna dahi girebilirler. Kartınızdan yüklü miktarda para bile çekebilirler... Fazla değil girdiğimde de direkt çıkıyorum. Çünkü virüslüler, anti-virüs koruması hemen uyarı veriyor." (Ö1)

"Evet, bir defasında yanlışlıkla girdiğim olmuştu. Bir siteye girmiştim, oyun indirecektim tam tıkladım bir bakım paralı hemen çıktım." (Ö2)

"YouTube'dan da Japon bir kadın var. Sürekli oyuncak bebekleri giydiriyor, süslüyor. Onu izliyorum. İnternette oyun oynarken bazen karşıma ayıp videolar (Öğrenciyle yapılan geçmiş dönem görüşmelerde bu ayıp dediği içeriklerin pornografik içerikler olduğu bilinmektedir. Bu yüzden ayrıntıya girilmemiştir.) çıkıyor. Çok korkuyorum, uyuyamıyorum... Yanlışlıkla girdiğim var. Sitelerin adını bilmiyorum ama bazen tesadüf karşıma çıkıyor ve ayıp videolar olduğu için annem babama söylemiyorum. Çünkü annem izlemeyin diyor sürekli." (Ö11)

"Genelde Roblox'a giriyorum oyunlar oynuyorum, arada sırada da gündemdeki haberlere bakıyorum. Sonra keşfette karşıma çıkan haberlere bakıyorum... Bazen karşıma ayıp videolar çıkıyor... Ama ben kapatıyorum hemen... Çıplak insanlar... Reklamlarda çıkıyor." (Ö12)

"Bir defasında babamın uğraştığı işiyle ilgili bir şey vardı internette yanlışlıkla onu sildim. Bana çok kızmışlardı. Bir defasında da oynadığım bir oyunun kıyafetlerinin satıldığı bir siteye yanlışlıkla girdim. Para puan kazandığımı ve karakter kıyafetini alabileceğim yazıyordu. Az daha alıyordum sonra bizimkiler

gördü. 10 bin para gidecekti az daha çok korkmuştum. Bir daha olmadı.” (Ö13)

“Oyun oynarken bazen reklamlar çıkıyor; merak ediyorum, girmek istiyorum ama hiç girmedim... Bilmediğim şeylerle ilgili reklamlar genelde bunlar; ama girmedim... Bilmem... Yok, nasıl şeyler olduklarını hatırlamıyorum” (Ö15).

Öğrencilerin tamamı görüşmelerde gizliden, kimsenin bilmesini istemediği bir şekilde herhangi bir internet sitesine hiç girmediklerini bildirmişlerdir. Konuya ilişkin bazı öğrenciler; “Yok, girdiğim siteler herkesin bildiği siteler.” (Ö3), “Hayır ben gizlemem.” (Ö4), “Hayır hiç girmedim.” (Ö12) şeklinde cevaplamışlardır.

Sonuç olarak, görüşme yapılan ilkökul öğrencilerinin interneti daha çok oyun oynama amaçlı kullandıkları görülmüştür. Hoş vakit geçirmek amacıyla oyunlara ek olarak kısa videolar, diziler ve filmler izlediklerini bildirmişlerdir. Oynadıkları ve izledikleri içerikler kendilerine olumsuz örnekler sunuyor olsa da bunun yeterince farkında olmadıkları değerlendirilmektedir. Öğrencinin çıplaklıkla ilgili içeriklerle karşılaştığında nasıl düşünüp, davranacaklarını bilmediğinden kaygı ve korku yaşadığı görülmüştür. Kendilerini daha çok dolaylı bir şekilde olumsuz etkileyebilecek oyun ve video gibi içeriklerin pek farkında olmasalar da; paralı, virüslü veya cinsellikle alakalı sitelere karşı tedbirli oldukları ve bu sitelerden uzak durmaya çalıştıkları, bu sitelerle ilgili konuşmamaya çalıştıkları görülmüştür. Bu çıkarıma, öğrencilerin özellikle yanlışlıkla ve gizliden girilen internet siteleriyle ilgili sorulara vermiş oldukları geçiştirici kısa yanıtlardan, gözlemlerde sorulara karşı kaydedilen hal ve hareketlerindeki hoşnutsuzluklardan hareketle varılmıştır. Ayrıca internet kullanımlarındaki olumsuz deneyimleri ve ailesel uyarıların da bu konuları konuşmaktan kaçınmalarına sebep olmuş olabilir.

Kullanılan İnternet Sitelerinin Etkilerine İlişkin Bulgular

Bazı katılımcılar, internet kullanımının derslerine ve hoş vakit geçirmelerine olumlu etkilerinin olduğunu bildirmişlerdir. Öğrenciler özellikle ödevlerini yaparken veya araştırırken internetin sunduğu pratik ve ulaşılabilir imkânlardan yararlandıklarını bildirmişlerdir. Bunun yanında öğrenciler hoşça vakit geçirme temelli internetten oyun oynadıklarını, içerik izlediklerini, müzik ve şiir dinlediklerini bildirmişlerdir. Konuya ilişkin bazı öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

“Araştırma için, ödevlerim için interneti kullanıyorum... Ödevi yazıyorum internet bana yardımcı oluyor... Direkt Google’a giriyorum oradan yazıyorum cevapları buluyorum. Bazen çıkmıyor bazen çıkıyor.” (Ö1)

“Diyelim ki bilmediğim bir konu var. Bir de kendim çözmeye çalışıyorum bulamıyorum. Sonra internetten o konu ile ilgili araştırma yapıyorum öğrenmeye çalışıyorum... Ayrıca müzik dinliyorum, şarkı dinliyorum... Özellikle yabancı şarkıları dinliyorum... Yabancı şarkıları daha çok seviyorum daha iyi geliyorlar bana... Bazen de Google’ye şiir yazıyorum, dinliyorum.” (Ö2)

“Ödevlerimi bazen internetten araştırıyorum. Vitamin uygulaması var. Oradan bazen İngilizce çalışıyorum. Ödev yapıyorum güzel oluyor.” (Ö7)

“Filmora’ya giriyorum (Nete girip baktık. Video düzenleyicisi). Buradan videoları efekt yapıp, kesip tasarlıyoruz ödev ve araştırmalar da iyi oluyor. Bir uygulama daha var adını hatırlayamadım. Öğretmen bize ödev linkler gönderiyor ve oradan açıp çalışıyoruz oyun gibi çok güzel... Duolingo var girdiğim. Oyun, telefondan oynuyorum çok güzel İngilizce oyun hem öğreniyorum hem de oynuyorum.” (Ö15)

Görüşmelerde öğrencilerden bazıları internetin kendilerindeki olumsuz duyguları arttırdığını, ders çalışmaya zaman ayıramadıklarını, ailesel ve sosyal problemler yaşadıklarını söylemişlerdir. Sosyalleşmede, duygusal durumlarda ve derslerin işlevselliğindeki olgularda olumsuz etkiler olduğu görülmektedir. Bunların başında ise korku, aile ziyaretlerine katılmama, ödev yapmayı unutma, ailenin sürekli uyarması gibi olgular başı çekmektedir. Bu konuya ilişkin bazı öğrencilerin görüşlerine bakıldığında şunlar öne çıkmaktadır:

“Sürekli internetten indirdiğim oyunları oynuyorum. Dışarı pek çıkmıyorum... Ödevlerimi bazen yapmıyorum, gecikiyor... Evlerinde internet yok diye ninelerime pek gitmiyorum. Geçen senelerde gece 3’lere kadar internette takılırken bu sene azalttım gece 12’den sonra kullanmamaya çalışıyorum.” (Ö1)

“Annem, babam çok fazla izlediğimi söylüyorlar zaten. Uyarıyorlar önce ödev sonra Televizyon (Youtube’dan Hasan MUSTAN’ın videolarını izliyor), kumandayı saklıyorlar. Çok izlediğim için ödevlerimi yapmamı engelliyor” (Ö3)

“Evet, çok kullanıyorum. Yani eve gider gitmez hemen televizyondan girip Ceyda ile Fırat’ı (“Ne oluyor Ya” Youtube sayfası) açıyorum... Bazen internete çok girdiğim için evdekiler uyarıyorlar... İnternette izlediklerimin faydalı şeyler olmadığını düşünüyorum. Mantıklı şeyler söylemedikleri ve çekmedikleri için pek faydalı olmadığını düşünüyorum... Evet, olumsuz etkiliyor diyebiliriz” (Ö5)

“İnternette oyun oynarken bazen karşıma ayıp videolar (Öğrenciyle yapılan geçmiş dönem görüşmelerde bu ayıp dediği içeriklerin pornografik içerikler olduğu bilinmektedir. Bu yüzden ayrıntıya girilmemiştir.) çıkıyor. Çok korkuyorum, uyuyamıyorum... Yanlışlıkla girdiğim var. Sitelerin adını bilmiyorum ama bazen tesadüf karşıma çıkıyor ve ayıp videolar olduğu için annem babama söylemiyorum. Çünkü annem izlemeyin diyor sürekli... Etkiliyor, bazen korku videolarını izlediğimde uykumu alamıyorum. Annemlerde üzülüyor” (Ö11)

“Genelde Roblox’a giriyorum oyunlar oynuyorum, arada sırada da gündemdeki haberlere bakıyorum. Sonra keşfette karşıma çıkan haberlere bakıyorum... Bazen karşıma ayıp videolar çıkıyor... Ama ben kapatıyorum hemen... Çıplak insanlar... Reklamlarda çıkıyor.” (Ö12)

“Yok, etkilemiyor ama abimin bazen oynadığı silahlı savaş oyunları, izlediği korkunç şeyler oluyordu, öyle çok az beni korkutuyordu. Geçti artık. Aslında bu aralar biraz etkiliyor ders yapmak istemiyorum internetten ya da aşağı inip oyun oynamak istiyorum. Bir de bizinkiler televizyonda güzel bir şey izlorsa onlarla izlemek ders yapmak istemiyorum. Bazen ödev için internete giriyorum ama git kitaptan çalış diyorlar. Bu zamanda kitap olmuyor internet var zaten... Evet, galiba internette sürekli oyun oynadığım için böyle diyorlar.” (Ö15)

Öğrencilerden bazıları görüşmelerde internet kullanmanın kendilerine herhangi bir etkisinin olmadığını bildirmişlerdir. Özellikle interneti çok az kullandığını ifade eden öğrenciler (Ö6, Ö9) internetin kendilerini pek etkilemediğini bildirmişlerdir. İnterneti sürekli kullanmasına rağmen kendisine etkilerinin olmadığı konusunda ısrar eden öğrenci de olmuştur (Ö12). İnternetin etkilerinin olmadığı ile ilgili bazı öğrenciler; “İnterneti pek kullanmıyorum o yüzden etkilemiyor.” (Ö6), “Çok az kullanıyorum... Etkilemiyor.” (Ö9), “Hayır izlesem de kendimi bildiğim için etkilenmiyorum.” (Ö12) şeklinde ifade etmişlerdir.

Etkilerle ilgili birçok öğrenci görüşmesinde internetin hem olumlu hem de olumsuz etkilerinden bahsetmiştir. Bu durum görüşmedeki

çoğu öğrencinin internetin hem olumlu hem de olumsuz etkilerinin olabileceğinin bilincinde olduğunu göstermektedir. Bazı öğrenciler (Ö1, Ö3, Ö5, Ö15) interneti bol bol kullanmalarına karşın görüşme başlarında, internetten olumlu veya olumsuz etkilendiklerini söylemiş olsalar da sonrasında etkilendiklerini kabul etmişlerdir. Ödev yapmak internetin kendilerine olan olumlu etkileri arasında en fazla bahsedilen konu olmuştur. Ayrıca internetin sağladığı imkânlar arasında oyunlar, kısa videolar, filmler, diziler, müzik ve şiir gibi hoşça vakit geçirme temelli aktivitelerin kendilerine iyi geldiğini, olumlu etkilediğini bildirmişlerdir. Öğrencilerin çoğu internetin olumsuz etkilerinden pek bahsetmemeye çalışmışlardır. İnternet kullanımlarına korumacı bir tavırla yaklaşıkları gözlemlenmiştir. Bunda araştırmacının kendi okullarındaki öğretmen olma rolü ile onun gözünde kötü gözükmemek, ayrıca öğretmenden aileye gidecek olumsuz bir bildirim ile internet kullanımında yasaklamanın olabileceği ihtimali etkili olmuş olabilir. Bazı öğrenciler (Ö1, Ö3, Ö15) internetin kendilerini olumsuz etkilediğini doğrudan söylememiş olsalar da dolaylı bir şekilde ifade ettikleri anlaşılmaktadır. İnternette fazlaca zaman geçirmenin olumsuz etkiler arasında en fazla bahsedilen durum olduğu saptanmıştır. Bu olumsuz etki sonucunda sorumlulukların yerine getirilmemesi, ilişkilerde ve sosyalleşmede sorunlar ortaya çıkabilmektedir. Ayrıca bazı öğrencilerin korkutucu, utanılan ve mantıksız içeriklerin olduğundan bahsetmeleri onların olumsuz etkilendiğini göstermektedir. İnternetin kendisine olumlu ya da olumsuz etkisinin olmadığı konusunda ısrar eden öğrencinin de (Ö12) etkiler konusunda yeterli bilince sahip olmayabileceği değerlendirilmektedir. Öğrencilerin internetin olumlu veya olumsuz etkileri konusunda doğrudan deneyimledikleri, gözlemledikleri konularda bilinçli oldukları; ancak dolaylı etkileri konusunda yeterli bilince sahip olmadıkları görülmüştür.

Tartışma ve Sonuç

Çalışmada ilkökul öğrencilerinin interneti kullanırken girdikleri, yaptıkları, gördükleri ve oynadıklarının neler olduğu; bu kullanımların etkileri konusunda bilgilerinin ne düzeyde olduğuyla ilgili verdikleri bildirimler incelenmiştir. Görüşmelerde öğrencilerin internete girmek için kullandıkları dijital araçlar, internette girdikleri siteler ve internet kullanmanın etkileriyle ilgili bildikleri olmak üzere üç ana tema belirlenmiştir. İnternete girmek için kullandıkları araçlara baktığımızda bazı öğrenciler akıllı telefon, tablet, bilgisayar veya akıllı televizyon gibi aygıtlardan sadece birini kullandıklarını; diğer öğrenciler ise akıllı telefon, tablet, bilgisayar veya akıllı televizyon gibi aygıtlardan birden fazla ekran kullandıklarını bildirmişlerdir.

Günümüzde çeşitli multimedya ortamlarına erişmemizi sağlayan ekranlı cihazlar (TV, Akıllı Telefon, Tablet, PC vb.) günlük hayatımızın en önemli araçları haline gelmiştir (Lin ve ark, 2020). Bu araçların günlük hayatta çok çeşitli aktivite ve görevler için kullanılması, bireylerin mobil cihazlara ve bu cihazların eriştiği internet hizmetine bağımlılığının artmasına neden olmaktadır. Ekran bağımlılığı, teknoloji bağımlılığı veya internet bağımlılığında olduğu gibi davranışsal bağımlılıklar şeklinde ele alınan, ekrana sahip birden fazla teknolojik araçla aşırı ve takıntılı medya kullanımı olarak ifade edilmektedir (Balhara ve ark, 2018; Bölükbaşı-Macit ve Kavafoğlu, 2019; Lin ve ark, 2020). Görüşmelerde öğrencilerden çoklu ekran kullanan öğrenci sayısının, tekli ekran kullanan öğrenci sayısından fazla olduğu ve çoklu ekran kullanan öğrencilerin, ekran karşısında daha fazla zaman geçirdikleri bildirilmiştir. Buna göre bireylerin aynı anda birden fazla teknolojik araç kullandığı ya da gün içinde bu araçlar arasında daha fazla geçiş yaptığı görülmüş bu sebeple çoklu ekran bağımlılığı kullanımı tercih edilmeye başlanmıştır (Sartepeci, 2021). Bu durumda çoklu ekran kullanan, gün içerisinde farklı ekranlar arası aynı anda veya farklı zamanlarda geçişler yapan öğrencilerin daha fazla çoklu ekran bağımlılığı riski taşıdıkları söylenebilir. Örneğin, telefona aşırıya geçen öğrenci (Ö8) çoklu ekran kullanmaktadır. Hem televizyondan hem de

anne veya babasının telefonundan internet kullanan öğrenci, ilkökul yaşında olmasına rağmen kendisine telefon alınmasını istemekte ve telefonla ilgili araştırmalar yapmaktadır. Öğrencinin (Ö8), öğretmeni ve ailesiyle yapılan görüşmeler de teknolojiye aşırı düşkün olduğu doğrulanmıştır. Kendisine telefon alınması durumunda kullanımlar artacak ve kullanımlar sonucunda riskler de artacaktır. Başka bir öğrenci, üçüzüz diyen öğrenci (Ö15) evlerinde telefon, tablet, bilgisayar ve televizyon olduğunu bildirmiştir. Bu öğrenci diğer öğrencilere nazaran daha fazla oyundan, YouTuber'dan, video içerikleri ve uygulamalardan bahsetmiştir. Bu durumda cihaz sayısı arttıkça geçirilen zamanın ve yapılan kullanımların da arttığı söylenebilir. Ayrıca bu öğrencinin öğretmenle yapılan görüşmede diğer üçüz kardeşleri gibi teknolojiye düşkün olduğu, ders başarısının düşük, diğer öğrencilere göre daha fazla davranış problemleri sergilediği aktarılmıştır. Bunlara karşın tek bir cihaz kullanan öğrenci (Ö6) ise internette çok fazla zaman geçirmedeğini ve kendisini fazla etkilemediğini bildirmiştir. Ancak internet kullanımıyla ilgili bilgi seviyesinin de düşük olduğu görülmüştür. Teknolojinin giderek etkisini gösterdiği, her kesime ve insana ulaştığı günümüzde öğrencinin bu durumu kendisi için ileride dezavantaj olabilecektir. Aynı bu öğrenci gibi tek bir cihazla (tablet) interneti kullanan, çoklu ekran kullanmayan öğrencinin (Ö1) internette geçirdiği zamanın çok fazla olduğu görülmüştür. Bu durum ekran sayısı artmıyor olsa da geçirilen zamanın tek bir cihazla da aşırıya gidilebileceğini göstermektedir. Ancak görüşmelerin çoğu gösteriyor ki internete girilen teknolojik araçların sayısının artması, kullanım sürelerinin artmasına, sorumlulukların aksatılmasına ve bazı davranışsal ve ilişkisel problemlerin ortaya çıkmasına sebep olabilmektedir.

Öğrenciler interneti en fazla oyun oynamak, içerik izlemek ve ödev-araştırma yapmak amacıyla kullandıklarını bildirmişlerdir. Öğrencilerin tehlikeli ve riskli olabilecek, olumsuz örnekler teşkil eden Minecraft, Pubg, Brawl Stars, FNAF ve Roblox oyunları gibi şiddet, silah, hayatta kalma- yok etme tarzı içerikleri bulunan oyunların tercih ettikleri görülmüştür. Araştırmalar şiddet içeren dijital oyunların yalnızlık (Tantleff-Dunn ve Wack, 2009), düşük yaşam doyumu, depresyon, anksiyete (Mentzoni ve ark, 2011), saldırganlık (Anderson ve Carnagey, 2005), şiddet eğilimi (Berl, vd., 2010; Williams, vd., 2011), olumlu sosyal davranışlarda azalma (Greitemeyer ve Mugge, 2014), dikkat sorunları (Chan ve Rabinowitz, 2006; Gentile, 2009), düşmanca duygularda artış (Gentile ve ark, 2004; Hasan ve ark, 2013) ve şiddete karşı duyarsızlaşma (Bushman ve Anderson, 2009; Bartholow ve ark, 2005) gibi psikososyal problemlerle ilişkili olduğunu göstermektedir. Starcevic ve diğerleri (2011) tarafından yapılan başka bir araştırmada problemli dijital oyun oynayan bireylerin, normal bireylere göre Belirti Tarama Listesi 90 (SCL-90)'ın tüm alt psikopatoloji ölçeklerinden (Somatizasyon, Obsesyon, Kişilerarası Duyarlılık, Depresyon, Anksiyete, Öfke, Fobik, Paranoid ve Psikotik) daha yüksek puan aldıkları tespit edilmiştir. Anderson ve diğerlerinin (2010) yapmış oldukları başka bir araştırmada 130,000 katılımcı ve 136 araştırma makalesinin analizini içeren meta-analiz çalışmasında, şiddet içeren dijital oyunların saldırgan davranışları ve düşünceleri, fizyolojik uyarıyı arttırdığı, ayrıca şiddet içeren oyunları uzun süre oynayanlarda şiddete karşı duyarsızlaşma/düşük empati ve yardımsever davranışlarda azalma olduğu bildirilmiştir. Görüşme yapılan çoğu öğrencinin internetten oynadığı içeriklerde olumsuz örnekler olabileceği görülmüştür. Örneğin Ö2 ve Ö16 görüşmelerinde doğrudan şiddet, öfke, yok etme ve silah içerikli oyunlar oynadıklarını söylememiş olsalar da oynadıkları oyunları (Brawl Stars, Minecraft, Pubg, FNAF ve Roblox oyunları) araştırılıp incelendiğinde bu oyunlarda çok fazla olumsuz örnekler içerdiği saptanmıştır. Bu öğrencilerin aynı şekilde sınıflarında kavga ve çatışmaya meyilli davranışsal problemler sergiledikleri öğretmenleri tarafından aktarılmıştır. Başka bir örnekte Ö1'in aşırı dijital oyun (FNAF, Minecraft, Pubg, Roblox oyunları) oynaması sonucunda sorumluluklarında aksaklıklar yaşadığı, yalnızlık gibi ilişkisel sorunlar, evden çıkmama gibi problem davranışlar sergilediği rehberlik servisi

görüşme kayıtlarında, aile ile öğretmen görüşmelerinde ve öğrencinin kendi söylemlerinde mevcuttur.

Görüşme yapılan öğrencilerin çoğu interneti genellikle YouTube, Netflix ve TikTok gibi internet platformları üzerinden kısa videolar, diziler ve filmler tercihinde izlediklerini bildirmişlerdir. İzlenen içeriklerin konuları sorulduğunda ilginç, komik, korkutucu, oyunla ilgili, derslerle ilgili ve önüne ne gelirse onu izliyorum şeklinde cevaplardan oluşmuş, izlenenlerin genellikle eğlenmek amaçlı oldukları görülmüştür. Öğrencilerin izledikleri içeriklerin yaşlarına uygunluğu ve olumsuz örnek teşkil edip etmediği araştırıldığında çoğu öğrencinin saldırganca, hayatta kalmalı, korkutucu gibi olumsuz, yaşına uygun olmayan, istenmeyen içerikler izledikleri görülmüştür. Tıpkı oynadıkları oyunlar gibi olumsuz örnekler teşkil eden içeriklerin de olumsuz sonuçlara sebep olabileceği düşünülmektedir. Araştırmalar, çocukların istenmeyen olumsuz içerikler izlemeleri, saldırganca davranışlar gibi istenmeyen olumsuz öğrenmeleri ve taklit etmeleri de ortaya çıkarabileceğinden bahsedilmektedir (Adak, 2004; Büyükkakkal, 2007). Bu rahatsız edici durumlar çocukların medya aracılığıyla şiddete, korkuya, savaşa, hırsızlığa, dolandırıcılığa, cinayete, intihara ve bu olumsuz yaşam olaylarına benzer durumlara karşı yavaş, kümülatif bir süreç içinde duyarsızlaşıp acımasızlaşmalarına sebep olabilmektedir (Cantor, 2000). Örneğin Öğrenci-8'in sınıfında bel altı bolca şaka yapmaya çalıştığı, arkadaşlarının özel bölgelerine dokunduğu, öğrenci ile yapılan önceki görüşmeler, ailesi ve sınıf öğretmeninden alınan dönütlerle bilinmektedir. Ailesiyle yapılan görüşmelerde öğrencinin sergilediği cinsel içerikli davranışları, evde internetten birkaç defa izlediği içeriklerden edindiğini ve bunu annesine anlattığı aktarılmıştır. Öğrencinin yine önceki görüşmelerinde bu konuyu konuşmaktan çekindiği fark edilmiş ve araştırma görüşmesinde bu konu gündeme gelmemiştir. Cinsellikle ilgili izlediği içerikler olan başka bir öğrencinin (Ö11) uyku ve kaygı problemleri yaşamaya başladığı, psikolog desteği aldığı, arkadaşlarıyla ilişkilerinde problemler yaşadığı, öğrencinin kendisi, öğretmen ve ailesiyle yapılan görüşme ve gözlemlerle bilinmektedir. Bu istenmeyen davranışların tamamen internet kullanımının olumsuz etkilerinden kaynaklandığı söylenemez. İnternet kullanımının olumsuz etkileri bireyde ortaya çıkan istenmeyen durumları ortaya çıkaran faktörlerden biri olarak sayılabilir.

Şiddet ve olumsuz örnekler teşkil eden oyunların yanında spor oyunları veya zekâ oyunları oynadığını söyleyen öğrenciler de olmuştur. Araştırmaların büyük çoğunluğu dijital oyunların olumsuz etkileri üzerinde yapılmış olmasına karşın, dijital oyunların olumlu yönleri de görülmüştür. Yorgunluk ve stresi azalttığı, boş zamanları değerlendirdiği, insanları karmaşık kent hayatı, yoğun iş ve stres ortamından uzaklaştırarak eğlenmeye, rahatlamaya olanak sağladığı dile getirilmiştir. Ayrıca bazen problemler ile baş edebilmeye yardımcı olduğu, öz güveni yükselttiği, görsel-dikkat becerilerini geliştirdiği görülmüştür (Green ve Bavelier, 2003; Griffiths, 2005). Özellikle eğitsel içeriği olan oyunların ders başarısını arttırdığı da ortaya konulmuştur (Green ve Bavelier, 2003; Prot ve ark, 2014). Araştırmacılar Türkiye'de de kullanıcı sayısı giderek artan hareket algılayıcı kumandalara sahip oyun konsolları ile oynanan egzersiz oyunlarının (Exergaming), oyuncuların egzersiz yapma motivasyonunu arttırdığı, egzersizde daha fazla zaman geçirmelerine ve daha fazla enerji harcamalarına katkı sağladığını göstermiştir (Irmak ve Erdoğan, 2016). Araştırmada öğrenciler gerek oynadıkları, gerek izledikleri, gerekse de ödevlerini yaptırdıkları süreçler olsun internet kullanımlarından çoğu zaman keyif aldıklarını, hoşça vakit geçirdiklerini çoğu zaman ifade etmişlerdir. Öyle ki geçirdikleri uzunca zamanlar ve bu uzunca zamanlar sonucunda aileleri tarafından sürekli uyarılmaları, internetteki içerikleri kullanmaktan çoğu zaman keyif aldıkları ve bırakmak istemediklerini göstermektedir. Çalışmada görüşme yapılan öğrencilerden Ö1'in kendisini internet kullanımı konusunda bayağı ilerlettiği, YouTube sitesinde hesap açarak, tıpkı bir YouTuber gibi kullanıcılara faydalı olabileceğini düşündüğü

video içerikleri yüklediğini, izlenme, abone ve beğeni sayısı arttıkça mutlu olduğunu bildirmiştir. Bu öğrenciye benzer şekilde Ö16, üçüz kardeşleriyle TikTok hesaplarının olduğunu, beğendikleri video içeriklerini indirerek bu hesaptan paylaştıklarını, takipçi ve beğeni sayıları arttıkça mutlu olduklarını bildirmiştir. Ö4 futbolu çok sevdiğini, dünya kupası maçlarını kaçırmadığını, internetten kafa topu, e-fotball ve pes oyunlarını oynadığını hatta kendini bir futbolcuyla özdeşleştirerek o lakabı kullandığını söylemiştir. Ayrıca ders başarısı oldukça iyi olan bu öğrenci zekâ oyunlarını çok sevdiğini ve internetten çokça oynadığını bildirmiştir. Başka bir öğrenci (Ö10) internet üzerinden satranç, mayın tarlası, strateji, bulmaca gibi zekâ oyunları oynamayı tercih ettiğini söylemiştir. Ö2 internetten sevdiği yabancı müzikleri dinlediğini, dilediği zaman şiir açarak okuduğunu ve mutlu olduğunu söylemiştir. Örneklerde de görüldüğü gibi öğrencilerin internetin sunmuş olduğu imkânları kullanmaktan keyif alıyor olmaları, internetin olumlu yansımalarındandır.

Görüşme yapılan çoğu öğrenci interneti ödev ve araştırmalar yapmak amacıyla kullandıklarını bildirmişlerdir. Colwell ve Kato (2003) ile Kubey ve diğerleri (2001) internetin çocuklar ve gençlerin kişisel gelişimlerini arttırdığı, bilgiye ulaşma, araştırma yapma, problem çözme gibi yönlerden desteklediğini belirtmektedir. Ayas ve Horzum'a (2013) göre istenen bilgiye zamanında ve kolayca ulaşabilme, internet kullanımının bireylere sağladığı olumlu katkılardan biridir. Ersoy ve Türkkan (2010) tarafından yapılan araştırmada öğrencilerin bilgiye kolayca ve zamanında ulaşabilmeye olanak sağladığı için internetten araştırma yapmayı, kitap ve ansiklopedilerden araştırma yapmaya tercih ettiklerini göstermiştir. Öğrenciler Ö1, Ö2, Ö4, Ö7, Ö14 ve Ö15 ders ve ödevlerinde internetten faydalandıklarını ifade etmişlerdir. Örneğin Ö2 ödev ve araştırmalarında bilmediği, çözemediği konular olduğunda internetten yararlandığını dile getirmiştir. Başka bir öğrenci, Ö15, İngilizce içerikli bir uygulama kullandığını, bu uygulama sayesinde hem oyun oynadığını hem de dil öğrendiğini çok keyif aldığını bildirmiştir. Diğer bir öğrenci, Ö4, internetten derslerinin tekrarı için YouTube'tan faydalandığını belirtmiştir. Bütün bu durumlar her ne kadar internetin olumlu yönleri olarak görülsün de ulaşılan kaynakların ne kadar doğru ve güvenilir olduğu bilinmemektedir. Çünkü internet doğru veya yanlış pek çok bilgiyi barındırmaktadır. Ayrıca araştırma veya ödev yapılırken hemen internete başvurma bireylerin bilgi edinme sürecindeki kafa yorma, düşünüp analiz etme ve yordama gibi bilişsel becerilerinin gelişimini engelleyebileceği; ulaşılan bilgilerin kopyala- yapıştır şeklinde olması durumunda ise bilgilerin bireyde kalıcı ve uygulanabilir olmasını zorlaştıracağı söylenebilir.

Görüşme yapılan öğrencilerin bazıları yanlışlıkla girmiş oldukları cinsellikle ilgili, paralı veya virüslü siteler olduğunu bildirmişlerdir. Çocuklar olumsuz örnekler teşkil eden internet ortamlarında bulunduklarında, yanlışlıkla girmiş olsalar bile ne türlü şiddet ve uyarıcılarla karşılaştıklarından, tüketim kültürünün teşvik edici görüntülerine nasıl maruz kaldıklarından çoğu zaman habersizdirler. Örneğin dijital oyunların pek çoğunda şiddet ve cinsellik unsurları iç içedir. Bu oyunlarda cinsellikle ilgili ve kadın karakterinin görsel-cinsel bir unsur olarak kullanılmasının yanında savaş, düşmanlık, öldürme, yaralama, soygun, hırsızlık ve ırkçı yaklaşımlar sıkça görülen olgulardır. Aileler bu durumun çoğu zaman farkında olsalar da bilinçsiz bir şekilde yasaklamanın dışında çocuklarını olumsuz ve zararlı içeriklerden koruma konusunda yetersiz kalabilmektedirler (Zorlu, 2016). Özellikle araştırmada öğrencilerin bu konulara yönelik görüş beyan etmektan kaçındıkları gözlemlenmiştir. Buna, görüşmeyi gerçekleştiren araştırmacının öğrencilerin okudukları okulda psikolojik danışman olarak çalışması, kültürel faktörler ve utanma gibi kişisel durumlar etki etmiş olabilir. Örneğin, araştırma için görüşme yapılmadan önce Ö8'in sınıf öğretmeni Ö8'in sınıfta cinsel içerikli videolarla ilgili konuşmalarından ötürü rehberlik servisine yönlendirmişti. Araştırma amacıyla yapılan görüşmede ise Ö8 bu konuyu anlatmaktan kaçındığı ve bu konuya dair konuşmadan

rahatsızlık hissettiği tespit edilmiştir. Başka bir Öğrenci (Ö13) görüşme sonuna doğru, internette dolanırken yanlışlıkla bir şeylere tıkladığını ve kendilerine Türk Telekom'dan 70 liralık fatura geldiğini, buna çok korktuğunu, ailesinin kendisine kızdığına yönelik deneyimini anlatmıştır. Çocukların internet kullanımlarıyla ilgili olumlu veya olumsuz deneyimlerini kimselere anlatmamaları, çekinmeleri veya gizli tutmaları onları internetteki olumsuzluklara karşı korumasız kılabilir. Bayındır (2021), anne ve babaların çocuklarıyla cinsellik hakkında konuşmalarının günümüzde her zamankinden daha karmaşık ve zor olduğunu ancak daha kritik hale geldiğini ifade etmiştir. Bu zor durumun modern dünyanın iletişim ve etkileşim araçlarından kaynaklandığını belirtmiştir. Cinsellik çoğu anne babanın çocuklarıyla konuşmaktan çekindiği bir konudur. Ancak konuşulmadıkça çocuklar açısından daha gizemli ve merak uyandıran bir konu olabilmekte, internet ve sosyal medya aracılığıyla cinsel içeriğe maruz kalmaları da merak ve ilgilerini arttırmaktadır. Çocukların bu ilgi ve meraklarını gidermek için başvurabilecekleri başka kaynaklar ve alabilecekleri yanlış ya da eksik bilgiler cinsellik konusunda birçok riski beraberinde getirebilir.

Öğrencilerin tamamı görüşmelerde gizliden, kimsenin bilmesini istemediği bir şekilde herhangi bir internet sitesine girmediklerini bildirmişlerdir. Çocukların sosyal medya benzeri platformlardan tanımadığı kimselerle konuşması, kendilerine uygun olmayan ve ailelerinin uygun görmeyeceği içerikler izlemeleri veya oynamaları riskler taşıyabilir ve istenmeyen sonuçlara sebep olabilir. Nitekim İstanbul Üniversitesi İstatistik Araştırma Merkezi "Siber Zorbalık" üzerine yaptığı araştırmaya göre 9 ila 22 yaş arasındaki kuşağın sadece %11'i karşılaştığı tehlikelerin farkında ve onlardan sadece %5'i böyle bir durum karşısında ne yapması gerektiğini bildikleri raporlanmıştır (Sayın ve Karaahmetoğlu, 2021). Mevcut araştırmadaki öğrencilerin bu konuya dair az da olsa farkındalıkları olduğu görülmektedir. Görüşme yapılan öğrencilerin çoğunun yanlışlıkla girdikleri internet sitesi sorusunda olduğu gibi, gizliden girdikleri bir sitenin olup olmadığı sorusunda da tedirginlik yaşadıkları gözlemlenmiştir. Öğrencilerin tümü gizliden girdikleri bir sitenin olmadığını söylemişlerdir. Öğrenciler bu konuda fazla görüş beyan etmemiş, kritik bir soru olduğundan görüş bildirmeleri yönünde ısrar edilmemiştir. Örneğin Ö4, ailesinden hiçbir şey gizlemediğini; Ö3 herkesin bildiği siteleri kullandığını bildirmiştir. Öğrencilerin yanlış bir şey söylemekten korkmuş olabilecekleri değerlendirilmektedir. Burada öğrencilerin interneti bilinçli kullandıkları değil de, internete fazlaca bağlı oldukları, ona çokça ihtiyaç duydukları, internetin ellerinden alınması veya yasaklanması korkusuyla şüpheli veya olumsuz olabilecek durumlardan bahsetmemeleri etkili sebep olmuş olabileceği düşünülmektedir.

Sınırlılık

İnternet kullanımıyla ilgili ülkemizdeki literatür incelendiğinde çocuklara yönelik çok az araştırma yapıldığı görülmüştür. Alan yazındaki bu boşluk ve eksikliği gidermek ve alanyazına katkı yapmak amacıyla bu araştırmada, ilkökul öğrencilerinin internet kullanım deneyimlerine odaklanılmıştır. Aynı zamanda sadece ilkökul öğrencileriyle çalışılması araştırmanın sınırlılığı olarak da değerlendirilebilir. Bu bağlamda üzerinde az sayıda araştırma yapılmış farklı yaş gruplarındaki bireylerin, özellikle kendini internetteki olumsuzluklara karşı koruyamayacak durumda olan okul öncesi yaş grubunun internet kullanım deneyimleri araştırılabilir. Çünkü günümüzde teknoloji kullanım yaşının 2 yaşlarına kadar düştüğü aktarılmıştır (Yeşilay, 2022).

Araştırmada veri toplama sürecinde nitel araştırma yöntemlerinden (Görüşmeler, görüşme kayıtları ve gözlemler) yararlanılmıştır. İnternet kullanımıyla ilgili nicel ve karma veri toplama yöntemlerinden de yararlanılabilir. Ayrıca çocuklara, internetteki olumsuzluklara karşı internetin bilinçli kullanımı konusunda beceriler kazandıracak çalışmalarla ağırlık verilebilir. Buna ek olarak, nitel araştırma desenli araştırmaların çalışılan grupla sınırlı olması dikkate alındığında bu

araştırmanın büyük şehirlerde ve farklı öğrenci gruplarıyla da yapılması, araştırmanın sonuçların yaygınlaşması açısından da son derece önemlidir.

Öneriler

Sonuç olarak sürekli değişen ve gelişen teknoloji ve iletişim araçları etkisiyle ilkökul öğrencilerinin artık birden fazla dijital araç ile internete ulaşabildikleri ve internette eskiye göre daha çok kendilerine yönelik faydaların yanında olumsuzluk, tehlike ve riskin olduğu görülmüştür. İnternetin yaygınlaşması ve her yaştan bireyin hayatında yer alması, çocuğu yetiştiren aile ve eğitimcilere internet kullanımı konusunda eskiye nazaran daha güçlü önlemler almaları gerektiğini göstermektedir. Ebeveynin evde internet kullanımı ile ilgili bilinçli davranması, güvenli internet benzeri koruyucu programlar kullanması ve internette şifreleme yapması internetteki tehlikelere karşı daha koruyucu olacaktır. Teknolojinin ve özellikle internetin bilinçli kullanımıyla ilgili ders kitaplarına kazanımlar eklenebilir. Ayrıca her ne kadar önlemler alınırsa alınsın internet kullanırken birtakım olumsuzlukların yaşanabileceği bilinmelidir. Ailelerin ve eğitimcilerin bu konuda bilinçli olması; çocuğu suçlamak, korkutmak ve özgüvenini azaltmak yerine bilgilendirici, yapıcı ve doğru model olmaları gerekmektedir. Gerekliğinde uzman yardımı almaları için yönlendirilmelidirler. Bu önerilere ek olarak, Okul Psikolojik Danışmanlarının çocuklarda internet kullanımının olası riskleri ve internetin zararlı etkileri konusundaki bilgi birikimlerini arttırmaları tavsiye edilebilir. Bu sayede bu yaş çocuklarını ve internet kullanımlarını daha yakından tanıma fırsatı bulabilirler. Ayrıca edindikleri bilgiler sayesinde ebeveynlere, eğitimcilere ve öğrencilere daha faydalı bilgiler aktarabilirler.

Etik Komite Onayı: Bu çalışma için etik komite onayı Mardin Artuklu Üniversitesi'nden (Tarih: 24.02.2023, Sayı: E-79906804-050.06.04-87287) alınmıştır.

Hasta Onamı: Çalışma için tüm katılımcılardan onam alınmıştır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir – U.G., N.E.; Tasarım – U.G., N.E.; Denetleme – N.E.; Kaynaklar – U.G.; Malzemeler – U.G.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi – U.G.; Analiz ve/veya Yorum – U.G., N.E.; Literatür Taraması – U.G., N.E.; Yazıyı Yazan – U.G.; Eleştirel İnceleme – N.E.

Çıkar Çatışması: Yazarlar çıkar çatışması bildirmemişlerdir.

Finansal Destek: Yazarlar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Ethics Committee Approval: Ethical committee approval was received from the Ethics Committee of University of Mardin Artuklu (Approval no: E-79906804-050.06.04-87287, Date: 24.02.2023).

Informed Consent: Written informed consent was obtained from the students and their parents who agreed to take part in the study.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept – U.G., N.E.; Design – U.G., N.E.; Supervision – N.E.; Resources – U.G.; Materials – U.G.; Data Collection and/or Processing – U.G.; Analysis and/or Interpretation – U.G., N.E.; Literature Search – U.G., N.E.; Writing Manuscript – U.G.; Critical Review – N.E.; Other – N.E.

Declaration of Interests: The authors have no conflict of interest to declare.

Funding: The authors declared that this study has received no financial support.

Kaynaklar

- Adak, N. (2004). Bir sosyalizasyon aracı olarak televizyon ve şiddet (The effect of television as a socialization tool on violence). *Bilgi/Türk Dünyası Sosyal Bilimler Dergisi*, 30, 27–38. <https://bilgi.yesevi.edu.tr/yonetim/icerik/makaleler/3289-published.pdf>
- Aftab, P. (2000). *The parent's guide to protecting your children in cyberspace*. McGraw-Hill.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173. [CrossRef]
- Aslanidou, S., & Menexes, G. (2008). Youth and the internet: Uses and practices in the home. *Computers and Education*, 51(3), 1375–1391. [CrossRef]
- Ayas, T., & Horzum, M. B. (2013). İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı ve aile internet tutumu. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, 4(39), 46–57. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/200124>
- Balhara, Y. P. S., Verma, K., & Bhargava, R. (2018). Screen time and screen addiction: Beyond gaming, social media and pornography-A case report. *Asian Journal of Psychiatry*, 35, 77–78. [CrossRef]
- Bartholow, B. D., Sestir, M. A., & Davis, E. B. (2005). Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31(11), 1573–1586. [CrossRef]
- Bayhan, V. (2013). Gençlik, sosyal medya ve internet bağımlılığı. *Düşünce Dünyasında Türkiz Siyaset ve Kültür Dergisi*, 23, 61–80. <https://www.tasav.org/media/k2/attachments/23.pdf#page=61>
- Bayındır, B. (2020). *Nasıl anlatsam? Çocuklar ve ergenler için cinsel eğitim rehberi*. Pusula Yayınevi.
- Berl, A., Fischer, A., & de Meer, H. (2010). Virtualisierung im future internet. *Informatik-Spektrum*, 33(2), 186–194. [CrossRef]
- Bölükbaşı-Macit, Z., & Kavafoğlu, S. (2019). Screen: Subject of all information technology addiction. *Middle Black Sea Journal of Health Science*, 5(3), 293–301. [CrossRef]
- Boyatzis, R. E. (1998). *Transforming qualitative information: Thematic analysis and code development*. SAGE.
- Braun, V., & Clarke, V. (2019). Psikolojide tematik analiz kullanımı. S. N. Şad, N. Özer & A. Atli (Çevirenler). *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 7(2), 873–898. [CrossRef]
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2009). Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychological Science*, 20(3), 273–277. [CrossRef]
- Büyükbaykal, G. (2007). Televizyonun çocuklar üzerindeki etkileri. *Istanbul University Faculty of Communication Journal*, 28. <https://dergipark.org.tr/en/pub/iuifd/issue/22861/244105>
- Cantor, J. (2000). Media violence. *Journal of Adolescent Health: Official Publication of the Society for Adolescent Medicine*, 27(2 Suppl.), 30–34. [CrossRef]
- Caplan, S. E. (2002). Problematic internet use and psychosocial well-being: Development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior*, 18(5), 553–575. [CrossRef]
- Carnagey, N. L., & Anderson, C. A. (2005). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior. *Psychological Science*, 16(11), 882–889. [CrossRef]
- Chan, P. A., & Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Annals of General Psychiatry*, 5(1), 16. [CrossRef]
- Chang, C. (2010). Internet safety survey: Who will protect the children. *Berkeley Technology Law Journal*, 25(1), 501–527. <http://www.jstor.org/stable/24118648>
- Chen, K., Tarn, J. M., & Han, B. T. (2004). Internet dependency: Its impact on online behavioral patterns in e-commerce. *Human Systems Management*, 23(1), 49–58. [CrossRef]
- Chia, A. Y. S., Zhuo, S. Y., Gupta, R. K., Tai, Y. W., Cho, S. Y., Tan, P., & Lin, S. (2011). Semantic colorization with internet images. *ACM Transactions on Graphics (TOG)*, 30(6), 1–8. [CrossRef]
- Colwell, J., & Kato, M. (2003). Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents. *Asian Journal of Social Psychology*, 6(2), 149–158. [CrossRef]
- DeBell, M., & Chapman, C. (2006). *Computer and internet use by students in 2003 (NCES 2006-065)*. United States Department of Education. National Center for Education Statistics.
- Dinç, M. (2015). Teknoloji bağımlılığı ve gençlik. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 31–65.
- Ergün, N. (2021). *Süryani Gençlerin Anlatı Kimliğinde Kuşaklararası Anlatıların Rolü* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Ersoy, A. F., & Türkkan, B. (2010). İlköğretim öğrencilerinin çizdikleri karikatürlere yansıtıkları sosyal ve çevresel sorunların incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 35(156), 96–109. <http://egitimvebilim.ted.org.tr/index.php/EB/article/view/119>
- Fontalba-Navas, A., Gil-Aguilar, V., Marin-Olalla, M., Pena-Andreu, J. M., Rios-Garcia, G., & Rodriguez-Hurtado, J. (2015). Mental health promotion: Prevention of problematic Internet use among adolescents. *African Journal of Psychiatry*, 18, 218–220. [CrossRef]
- Gasser, U., Maclay, C. M., & Palfrey, J. G. (2010). *Working towards a deeper understanding of digital safety for children and young people in developing nations*. Berkman Center for Internet and Society.
- Geniale, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594–602. [CrossRef]
- Geniale, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5–22. [CrossRef]
- Golafshani, N. (2003). Understanding reliability and validity in qualitative research. *Qualitative Report*, 8(4), 597–607. [CrossRef]
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534–537. [CrossRef]
- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578–589. [CrossRef]
- Griffiths, M. (1999). Internet addiction: Fact or fiction? *Psychologist*, 12(5), 246–250.
- Griffiths, M. (2005). Video games and health. *BMJ*, 331(7509), 122–123. [CrossRef]
- Guan, S. S. A., & Subrahmanyam, K. (2009). Gençliğin internet kullanımı: Riskler ve fırsatlar (Çev. A. Balıkcı). *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 5(3), 130–137.
- Guba, E. G. (1981). Criteria for assessing the trustworthiness of naturalistic inquiries. *Educational Technology Research and Development*, 29(2), 75–91.
- Guba, E. G., & Lincoln, Y. S. (1986). But is it rigorous? Trustworthiness and authenticity in naturalistic evaluation. *New Directions for Evaluation*, 30, 73–84.
- Guba, E. G., & Lincoln, Y. S. (1994). Competing paradigms in qualitative research. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (ss. 105–117). SAGE Publications, Inc.
- Hasan, Y., Bègue, L., Scharrow, M., & Bushman, B. J. (2013). The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 49(2), 224–227. [CrossRef]
- Hazar, Z., & Ekici, F. (2021). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile zorbalık bilişleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 26(1), 1–15. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/gbesbd/issue/59393/787712>
- International Telecommunications Union (2009). *Guidelines for policy makers of child online protection*. <https://www.itu.int/en/cop/Documents/guidelines-policy%20makers-e.pdf>
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatrisi Dergisi*, 27(2), 128–137. Retrieved from <https://app.trdizin.gov.tr/makale/TWpBM05UVTN0dz09>
- Karahisar, T. (2014). İnternette çocukları bekleyen riskler ve medya okuryazarlığı. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 4(4), 82–95. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/laSbf.pdf>
- Kearney, P. (2007). Cognitive assessment of game-based learning. *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 529–531. [CrossRef]
- Kubey, R. W., Lavin, M. J., & Barrows, J. R. (2001). Internet use and collegiate academic performance decrements: Early findings. *Journal of Communication*, 51(2), 366–382. [CrossRef]

- Kuzu, A., Odabaşı, F., Erişti, S. D., Kabakçı, I., Kurt, A. A., Akbulut, Y., Dur-
sun, Ö., Kıyıcı, M., & Şendağ, S. (2008). *İnternet kullanımı ve aile*. T. C.
Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü Bilim Serisi,
Yayın No: 133.
- Leung, L., & Lee, P. S. N. (2012). The influences of information literacy, inter-
net addiction and parenting styles on internet risks. *New Media and Society*,
14(1), 117–136. [CrossRef]
- Lin, T. T. C., Kononova, A., & Chiang, Y. H. (2020). Screen addiction and media
multitasking among American and Taiwanese users. *Journal of Computer
Information Systems*, 60(6), 583–592. [CrossRef]
- Lin, Y. H., & Gau, S. S. F. (2013). Association between morningness–eve-
ningness and the severity of compulsive internet use: The moderating role
of gender and parenting style. *Sleep Medicine*, 14(12), 1398–1404.
[CrossRef]
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouvrøe, K. J.
M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: Esti-
mated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14(10), 591–596.
[CrossRef]
- Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı: İnternetin psikolojisini anlamak ve
bağımlılıkla başa çıkmak*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- OECD (2011). *The protection of children online: Risks faced by children online
and policies to protect them*. [https://www.oecd-ilibrary.org/science-and-tec-
hnology/the-protection-of-children-online_5kgcjf71pl28-en](https://www.oecd-ilibrary.org/science-and-technology/the-protection-of-children-online_5kgcjf71pl28-en).
- Özbay, H. İ. (2021). İnternet ortamında çocukların korunması. *Türk Dünyası
Araştırmaları*, 128(253), 441–460. [https://dergipark.org.tr/tr/pub/tda/issu
e/64608/897372](https://dergipark.org.tr/tr/pub/tda/issu-e/64608/897372)
- Poftak, A. (2002). Net-wise teens: Safety, ethics, and innovations. *Technology
and Learning*, 22(1), 36–45.
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., & Swing, E. L. (2014).
The positive and negative effects of video game play. *Media and the Well-
Being of Children and Adolescents*, 109, 2010–2014.
- Rose, P., Beeby, J., & Parker, D. (1995). Academic rigour in the lived experience
of researchers using phenomenological methods in nursing. *Journal of
Advanced Nursing*, 21(6), 1123–1129. [CrossRef]
- Sarıtepeci, M. (2021). Multiple screen addiction scale: Validity and reliability
study. *Öğretim Teknolojisi ve Hayat Boyu Öğrenme Dergisi*, 2, 1–17. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1297360>
- Sayın, E., & Karaahmetoğlu, C. (2021). Online tehlikeler gençleri tehdit ediyor.
TRTHABER. [https://www.trthaber.com/haber/bilim-teknoloji/online-tehlik
eler-gencleri-tehdit-ediyor-547469.html](https://www.trthaber.com/haber/bilim-teknoloji/online-tehlik-eler-gencleri-tehdit-ediyor-547469.html)
- Şekerci, H. (2022). İlkokul öğrencilerinin internet Algıları ve kullanma Deney-
imleri: Fenomenolojik bir araştırma. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim
Fakültesi Dergisi*, 22(3), 834–956. (doi:[CrossRef])
- Shields, M. K., & Behrman, R. E. (2000). Children and computer technol-
ogy: Analysis and recommendations. *Future of Children*, 10(2), 4–30.
[CrossRef]
- Starcevic, V., Berle, D., Porter, G., & Fenech, P. (2011). Problem video game
use and dimensions of psychopathology. *International Journal of Mental
Health and Addiction*, 9(3), 248–256. [CrossRef]
- Subrahmanyam, K., Kraut, R. E., Greenfield, P. M., & Gross, E. F. (2000). The
impact of home computer use on children's activities and development.
Future of Children, 10(2), 123–144. [CrossRef]
- Terkan, N., & Taylan, A. (2010). İnternet ve çocukların korunması: Ebeveyn
kontrolü. 2. *Uluslararası yeni iletişim ortamları ve etkileşim konferansı*.
İstanbul, 28–30 Nisan, 338–342.
- Tuncer, N. (2000). Çocuk ve internet kullanımı. *Türk Kütüphaneciliği*, 14(2),
205–212. Retrieved from [http://www.tk.org.tr/index.php/TK/article/
view/830/823](http://www.tk.org.tr/index.php/TK/article/view/830/823)
- TÜİK (2011). *Hanehalkı bilişim teknolojileri (BT) kullanım araştırması*. Retrieved
from [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojiler
i-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2011-8572](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojiler-i-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2011-8572). Accessed 24.02.2023.
- TÜİK (2013). *06-15 yaş grubu çocuklarda bilişim teknolojileri kullanımı ve
medya*. Retrieved from [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=06-15-Yas-
Grubu-Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanimi-Ve-Medya-2013-15
866](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=06-15-Yas-Grubu-Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanimi-Ve-Medya-2013-15866). Accessed 24.02.2023.
- TÜİK (2020). *Hanehalkı bilişim teknolojileri (BT) kullanım araştırması*.
Retrieved from [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-
Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2020-33679](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2020-33679). Accessed 24.02.2023.
- TÜİK (2021a). *Hanehalkı bilişim teknolojileri (BT) kullanım araştırması*.
Retrieved from [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-
Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2021-37437](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2021-37437). Accessed 24.02.2023.
- TÜİK (2021b). *Çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırması*. Retrieved
from [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Tekno
lojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-411322](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-411322). Accessed 24.02.2023.
- Türkiye bilgi teknolojileri ve iletişim kurumu [BTK] (2019a). *İnternetin riskleri
ve zararları*. Retrieved from [https://internet.btk.gov.tr/internetin-riskleri-ve
-zararlari](https://internet.btk.gov.tr/internetin-riskleri-ve-zararlari). Accessed 24.02.2023.
- Türkiye bilgi teknolojileri ve iletişim kurumu [BTK] (2019b). *İnternetin
Getirdiği Fırsat ve Faydalar*. Retrieved from [https://internet.btk.gov.tr/in
ternetin-getirdigi-firsat-ve-faydalar](https://internet.btk.gov.tr/internetin-getirdigi-firsat-ve-faydalar). Accessed 24.02.2023.
- van Den Eijnden, R. J., Spijkerman, R., Vermulst, A. A., van Rooij, T. J., &
Engels, R. C. (2010). Compulsive Internet use among adolescents: Bidirec-
tional parent–child relationships. *Journal of Abnormal Child Psychology*,
38(1), 77–89. [CrossRef]
- Wack, E., & Tantleff-Dunn, S. (2009). Relationships between electronic game
play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *Cyberpsychology
and Behavior : The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality
on Behavior and Society*, 12(2), 241–244. [CrossRef]
- We are Social (2022). *Dünya çapında dijital istatistik görüntüsü raporu*. <https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report>.
- Williams, D., Kennedy, T. L. M., & Moore, R. J. (2011). Behind the avatar: The
patterns, practices, and functions of role playing in MMOs. *Games and
Culture*, 6(2), 171–200. [CrossRef]
- Yang, X., Zhu, L., Chen, Q., Song, P., & Wang, Z. (2016). Parent marital conflict
and Internet addiction among Chinese college students: The mediating role
of father-child, mother-child, and peer attachment. *Computers in Human
Behavior*, 59, 221–229. [CrossRef]
- Yeşilay (2022). *Teknoloji bağımlılığı*. Yeşilay Yayınları.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*
(9. Baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Zhou, N., & Fang, X. Y. (2015). Beyond peer contagion: Unique and interactive
effects of multiple peer influences on Internet addiction among Chinese
adolescents. *Computers in Human Behavior*, 50, 231–238. [CrossRef]
- Zorlu, Y. (2016). Medyadaki şiddet ve etkileri. *Humanities Sciences*, 11, 13–32.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/nwsahuman/issue/19954/213431>