

## Dijital Kültür ve Eğitim\*

### Digital Culture and Education

Mehmet Akif İNCİ<sup>1</sup>, Ümmühan AKPINAR<sup>2</sup>, Adalet KANDIR<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Gazi Üniversitesi Temel Eğitim Bölümü Okul Öncesi Eğitimi A.B.D.,  
mehmetakifinci@gmail.com

<sup>2</sup> Gazi Üniversitesi Temel Eğitim Bölümü Okul Öncesi Eğitimi A.B.D.,  
ummuhanakpinar.ua@gmail.com

<sup>3</sup> Gazi Üniversitesi Temel Eğitim Bölümü Okul Öncesi Eğitimi A.B.D., akandir@gmail.com

**Makalenin Geliş Tarihi: 05.05.2017**

**Yayına Kabul Tarihi: 04.08.2017**

#### ÖZ

*Araştırma dijital kültür ve eğitim ilişkisinin incelenmesi amacıyla yapılmıştır. Doküman incelemesi yöntemiyle, ilgili alanyazın değerlendirilmesi yapılarak, dijital kültür ve eğitim ile ilgili Türkiye’de yapılan ve Türkçe yayınlanan bilimsel nitelikte çalışmalardan 2012 ve sonrası makale ve tez çalışmaları doküman olarak kabul edilmiştir. Dokümanlar 38 makale ve 6 yüksek lisans tez çalışmasından oluşmaktadır. Araştırma kapsamına alınan makale ve tezler dijital kültürün sosyolojik boyutu ile dijital kültürün eğitimle ilişkisi başlıkları dikkate alınarak içerik analizi yapılmıştır. Araştırmada dokümanların dijital kültürün sosyolojik boyutuna göre analizinde; en çok dijital kültürün bireyler, toplum, geleneksel yapı üzerindeki etkisi ve dijital kültürün iletişim ve eğlence aracı olarak kullanılması unsurlarına yer verildiği; dijital kültürün eğitimle ilişkisi boyutuna göre analizinde ise; bir eğitim yöntemi/teknikği olarak teknolojinin kullanılması ve dijital kültürle eğitimin boyutları arasındaki ilişki unsurlarına yer verildiği görülmüştür. Bu sonuçlar ışığında, dijital teknolojinin bilinçli kullanımına yönelik boylamsal ve deneysel çalışmaların yapılması önerilmiştir.*

**Anahtar Sözcükler:** Eğitim ve Teknoloji, Dijital Kültür, Dijital Teknoloji, Eğitim Teknolojileri.

#### ABSTRACT

*The aim of the current study is to investigate the relationship between digital culture and education. Reviewing literature via document analysis, scientific studies which were conducted on digital culture and education in Turkey and published in Turkish were accepted as documents (for articles and theses the date is 2012 to present). Documents consisted of 38 articles, and 6 master's theses. The articles and theses chosen within the scope of this study were examined through content*

---

\* Bu araştırma, 11. Ulusal Okul Öncesi Eğitimi Öğrenci Kongresi’nde sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

*analysis considering the titles sociological dimensions of digital culture and the relationship of digital culture to education. In the analysis of documents in terms of sociological dimension of digital culture, it was observed that issues such as the impact of digital culture on individuals, society, and traditional structure and the use of digital culture as a communication and an entertainment tool were mostly studied. However, in the analysis of digital culture' relationship to education dimension, it was found that the focus was on the issues such as the use of technology as a training method/technique, and the relationship between digital culture and the dimensions of the education. In light of these results, longitudinal and experimental studies have been recommended to be conducted regarding the use of digital technology consciously.*

**Keywords:** *Education and Technology, Digital Culture, Digital Technology, Educational Technology.*

## GİRİŞ

21. yüzyılda dijital teknolojilerin sürekli gelişerek ve yenilenecek günlük yaşamın içerisinde daha görünür olması ve kullanımının yaygınlaşması ile tüm dünyanın teknoloji üzerinden oluşturduğu ortak bir kültür meydana gelmiştir. Bu kültür, çağın oluşturduğu bir yaşam biçimi ve alışkanlıklar bütünü olarak adlandırabileceğimiz dijital kültürdür. Nitekim günümüzde, son teknolojik ilerlemelerin etkisi ile dijitalleşen bir dünya görülmektedir. Özellikle internetin ortaya çıkışı ile birlikte, her alanda dijitalleşme başlamış ve dijital kültür, bilgi toplumunun ayrılmaz bir parçası hâline gelmiştir (Türkoğlu, 2010). Dijital kültür, bilgisayar, internet ve akıllı telefonlarla hızlanmış bilgi üretiminin ve iletişiminin bir sonucu olarak gelişen yeni yaşam ve yaklaşım biçimi olarak tanımlanmaktadır (Karagözoğlu Aslıyüksek, 2015).

Yaşadığımız dijital çağda, sanal ortama aşına olan ve uyum sağlamaya çalışanlar arasındaki mesafe teknolojinin hızlı gelişimi ile gittikçe açılmaktadır. Nitekim Prensky (2001) de, dijital medya araçlarına aşına olanlarla olmayanları dijital yerliler ve dijital göçmenler olarak ikiye ayırmaktadır. Buna göre dijital yerliler teknolojiye değışim ve dönüşüm sürecinin başından itibaren içinde yer alan ve teknoloji kültürü ile yetişen bireyleri ifade etmektedir. Ayrıca “binyılım öğrencileri, internet nesli (Oblinger ve Oblinger, 2005), oyun nesli (Carstens ve Beck, 2005), zaplayan insan (Veen, 2003), çekirge zihin (Papert’tan aktaran Pedro, 2006), başparmak çocuğı (Ural, 2012)” gibi isimlerle de anılmaktadırlar. Yaşamlarına dijital dilin ve kültürün sonradan dâhil olduğu dijital göçmenler ise, teknoloji gelişiminin insan yaşamında meydana getirdiğı değışim ve dönüşüme uyum sağlamaya çalışan nesli ifade etmektedir (Prensky, 2001; Şahin, 2009). Bunların yanı sıra dijital teknolojiye değışim, kuşakların dijital gelişmelerle ilişkilendirilerek X, Y, Z kuşağı şeklinde isimlendirilmesine de neden olmuştur. X kuşağı bilgisayarın yaygınlaşmaya başladığı 1965 ile 1980 yılları arasında doğanları (James, Swanberg ve McKechnie, 2007; Oblinger ve Oblinger, 2005), Y kuşağı internetin yaygınlaşmaya başladığı 1980 ile 1995 yılları arasında doğanları (Downing, 2006; Malthus ve Fowler, 2009; Oblinger ve Oblinger, 2005) kapsamaktadır. Z kuşağı ise,

tabletlerin yaygınlaştığı 2000 ve sonrası yılların çocuk ve gençlerini ifade etmektedir (Strauss ve Howe'dan aktaran Çetin Aydın ve Başol, 2014; Twenge, Campell, Hoffman ve Lance, 2010). Bu farklılıklar dijital kültürün statik olmayıp kendi içinde bir dinamiğe sahip olduğunu ve sürekli evirildiğini göstermektedir. Sosyolojik açıdan da bakıldığında dijital kültürün kuşaklar üzerinde önemli etkilere sahip olduğu görülmektedir (Türkoğlu, 2010).

Dijital kültür, üst düzey düşünme becerilerine sahip, dijital araçların dilini keşfederek, yaparak, yaşayarak öğrenen, çoklu işlemler yapabilen bir kuşak oluşturur. Fakat dikkat süreleri kısa, zihni sürekli konudan konuya atlayan, iletişimde ve ilişkilerde sabırsız olan, anında dönüt isteyen, oyun merkezli yaşayan ve öğrenen, sosyal çevresi dijital olarak gelişirken fiziksel olarak çoğunlukla yalnız bir kuşağı da ortaya çıkarmaktadır (Pedro, 2006). Bu kuşağı aileleri ve eğitimcileri kapsayan diğer kuşaklardan ayıran sadece farklı öğrenmesi değil, farklı çalışması, farklı oynaması, farklı eğlenmesi, farklı sosyalleşmesi ve bunları yaparken dijital medyanın günlük yaşamlarında önemli ölçüde yer tutmasıdır. Bu anlamda dijital yerliler sosyal dönüşümde önemli bir güçtür (Oblinger ve Oblinger, 2005). Bu dönüşümün bir sonucu olarak eğitim üzerine etkileri olmaktadır. Nitekim günümüz çocukları daha önceki nesillere göre beyinlerini çok daha farklı bir biçimde kullanabilmektedirler (Şahin, 2009). Öyle ki bu kuşak geleneksel eğitim anlayışının aksine genellikle basılı olmayan dijital kaynakları tercih etmekte, düzyazıdan daha çok görsellere, hareketlere, müziğe önem vermekte ve doğrusal olmayan verilerden bilgi edinmektedir (Small ve Vorgan, 2008). Fakat günümüz eğitim sistemleri dijital kültür kuşağının doğal yaşamlarının gerektirdiği koşulları onlara sağlayamamaktadır. Bu nedenle alışlagelmiş eğitim-öğretim yöntemlerinin, dijital teknolojilerle çevrilmiş biçimde büyüyen dijital yerlilerin niteliklerine yeterince hitap etmediği söylenebilir.

Dijital kültürün, eğitim yöntemleri ve eğitim sürecinin etkin birer ögesi olan çocuk, aile, öğretmen ve toplum üzerinde önemli etkileri olduğunu gösteren birçok çalışma da bulunmaktadır. Buna göre çocuklarla ilgili çalışmalarda, yeni teknolojilerin kullanımının, bilgisayar destekli öğretimin, internet ve dijital oyunların çocukların gelişim, davranış ve başarıları üzerinde önemli etkileri olduğu vurgulanmaktadır (Lankshear ve Knobel,

2003; Chuang ve Chen, 2007; Johnson ve Pupilampu, 2008; Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009; Aktaş Arnas, 2005; Demir ve Kabadayı, 2008; Kenanoğlu ve Kahyaoğlu, 2011; Akbulut, 2013; Neumann, 2014; Akın ve Atıcı, 2015). Aileyle ilgili yapılan çalışmalarda, ailelerin internete karşı tutum ve algılarının öneminden bahsedilirken (Ayas ve Horzum, 2013; Eşgi, 2013); öğretmenlerle ilgili çalışmalarda ise, öğretmenlerin bilişim teknolojilerini kullanma durumları ve bu süreçteki rolleri vurgulanmaktadır (Gök, Turan ve Oyman, 2011; Yıldız ve Seferoğlu, 2013). Toplumla ilgili çalışmalarda da, dijital yerliler ve dijital göçmenler tarafından sosyal ağların kullanımı ve sosyal ağların onlar üzerinde oluşturduğu etkiler üzerinde durulmaktadır (Çetin ve Özgiden, 2013; Karagülle ve Çaycı, 2014).

Yapılan yurt içi ve yurt dışı çalışmalar incelendiğinde; çalışmaların çoğunluğunun üniversite öğrencileri ve gençler üzerinde yapıldığı, dijital teknoloji, internet bağımlılığı ve internetten yararlanma üzerine yoğunlaştığı tespit edilmiştir (McMahon ve Pospisil, 2005; Chen ve Peng, 2008; Helsper ve Enyon, 2009; Şahin, 2009; Rideout, Foehr ve Roberts, 2010; Livingstone, Haddo, Görzig ve Ólafsson, 2010; Melki, 2010; AVG, 2011; Uğraş, 2012; Ekici ve Kıyıcı, 2012; Güven ve Sülün, 2012; Can Yaşar, İnal, Uyanık, ve Kandır, 2012; Karagülle ve Çaycı, 2014; Koç, 2015). Oysaki dijital bilincin küçük yaşlardan itibaren oluşturulması, dijital kültüre ve teknolojik ortama hazır olarak doğan çocuklar için son derece önemlidir. Çocukları bu kültürden yadsıyarak yetiştirmek günümüzde olanaksızdır. Bu nedenle küçük yaşlardan itibaren gerek çocukların eğitiminde gerekse ailelerde dijital kültür bilincinin geliştirilmesine yönelik çalışmaların yapılması önem kazanmaktadır. Eğitim toplumun gereksinimlerinden yola çıkılarak şekillendirilir. Günümüz toplumunun eğitim gereksinimleri yukarıdaki çalışmalar incelendiğinde dijital kültürün bireyler üzerindeki etkisinden yola çıkılarak eğitime de yansıtılmasını zorunlu kılmaktadır. Eğitim, dijital kültürün doğru analiz edilmesiyle anlamlı ve gereksinim karşılayıcı bir rol oynayacaktır. Bu noktadan hareketle çalışmada dijital kültür ve eğitim ilişkisinin incelenmesi amaçlanmıştır.

## YÖNTEM

Dijital kültür ve eğitim ilişkisi üzerine son yıllarda Türkiye’de yapılan ve Türkçe yayınlanan çalışmaların incelenmesini amaçlayan bu araştırma betimsel niteliktedir. Araştırma verilerinin toplanmasında nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelenmesi kullanılmıştır. Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu ya da olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsamaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2006).

Araştırmada, Türkiye’de yapılan, Türkçe yayınlanan ve Şubat-Mart 2016 tarihlerinde ulaşılabilen 2012 ve sonrası dijital kültür ve eğitimle ilgili makale ve tez çalışmaları doküman olarak kabul edilmiştir. Dokümanların geçerlik ve güvenilirlik özellikleri Scott’a (1990) göre dört ölçütte belirlenmiştir. Bunlar: (1) Dokümanın gerçek olması, (2) Doğruluğu içerecek şekilde inanılır olması, (3) Taklitten uzak olması ve (4) Güncel anlamı içermesidir. Araştırma kapsamına alınan dokümanlar bu ölçütlere uygun olarak seçilmiştir. Daha sonra seçilen dokümanların içerik analizi yapılmıştır.

**Tablo 1.** Araştırma Kapsamına Alınan ve Analiz Edilen Makalelerin Yıllara Göre Dağılımı

Kod	Makale İsmi	Yazarı	Yılı
M1	Öğretmenlerin Teknoloji Kullanma Durumlarını İnceleyen Araştırmalara Bir Bakış: Bir İçerik Analizi Çalışması	Sert, G., Kurtoğlu, M., Akıncı, A., Seferoğlu, S.S	2012
M2	Mersin Üniversitesi Okul Öncesi Öğretmen Adaylarının Teknolojik Pedagojik Alan Bilgisi (TPAB) Özgüven Algılarının İncelenmesi	Sancar Tokmak, H., Yavuz Konokman, G., Yanpar Yelken, T.	2013
M3	Türkçe Öğretmeni Adaylarının Dijital Pedagojik Yeterlilikleri	Yaman, H., Demirtaş, T., Aydemir, Z.	2013
M4	Milli Eğitimde Teknoloji Kullanımı ve Sonuçları: Velilerin Bakış Açısından Fatih	Güllüpnar, F., Kuzu, A.,	2013

	Projesi'nin Pilot Uygulamasının Değerlendirilmesi	Dursun, Ö. Ö., Kurt, A. A., Gültekin, M.	
M5	İlköğretim 5.Sınıf Öğrencilerinin Elektronik Kitap Okumaya İlişkin Görüşleri	Öztürk, E., Can, I.	2013
M6	İlköğretim Matematik Öğretmeni Adaylarının Teknolojik Pedagojik Alan Bilgisi Yapılarının Modellenmesi	Dikkartın Övez, F. T., Akyüz, G.	2013
M7	Dijitalleşmede Son Durum: Dijital Yerli, Dijital Göçmen ve Dijital Göçebe	Kurt, A. A., Günüç, S., Ersoy, M.	2013
M8	İlköğretim Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı ve Aile İnternet Tutumu	Ayas, T., Horzum, M. B.	2013
M9	Gençlerin Sanal Alanı Kullanım Tercihleri ve Kendilerini Sunum Taktikleri: Bir Araştırma	Armağan, A.	2013
M10	Çocuk ve Ergenlerde Bilgisayar ve İnternet Kullanımının Gelişimsel Sonuçları	Akbulut, Y.	2013
M11	Dijital Çağın Çocukları: İlköğretim Öğrencilerinin Facebook Kullanımları ve İnternet Bağımlılıkları Üzerine Bir Araştırma	Seferoğlu, S. S., Yıldız, H.	2013
M12	Dijital Kültür Sürecinde Dijital Yerliler ve Dijital Göçmenlerin Twitter Kullanım Davranışları Üzerine Bir Araştırma	Çetin, M., Özgiden, H.	2013
M13	Dijital Yerli Çocukların ve Dijital Göçmen Ebeveynlerinin İnternet Bağımlılığına İlişkin Algılarının Karşılaştırılması	Eşgi, N.	2013
M14	Çocuklarda Bilgisayar Oyunları Okur-Yazarlığı Örnek Çalışma: "Ghost InThe Shell Stand Alone Complex" Oyunu	Kılınçarslan, Y.	2013
M15	Dijital Ebeveynlik ve Değişen Roller	Kabakçı Yurdakul, I., Dönmez, O., Yaman, F., Odabaşı, H. F.	2013
M16	Ağ Toplumunda Sosyalleşme ve Yabancılaşma	Karagülle, A. E., Çaycı, B.	2014
M17	Okul Öncesi Dönemde Bilgisayar Destekli Eğitim Projeleri	Gündoğan, A.	2014

M18	Öğretmen Adaylarının Dijital Vatandaşlık Algısı	Kaya, A., Kaya, B.	2014
M19	Ulusal Eğitim Teknolojisi Standartlarına Genel Bir Bakış	Orhan, D., Kurt, A. A., Ozan, Ş., Som Vural, S., Türkan, F.	2014
M20	Her Çocuğa Bir Bilgisayar Projeleri Üzerine Karşılaştırmalı Bir İnceleme	Doğan, D., Çınar, M., Seferoğlu, S. S.	2014
M21	Akıllı Tahta Kullanan Öğretmenlerin Akıllı Tahta Kullanımına Yönelik Görüşleri	Çoklar, A. N., Tercan, İ.	2014
M22	Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi: Balıkesir İli Örneği	Yılmaz, E., Şahin, Y. L., Haseski, H. İ., Erol, O.	2014
M23	Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi	Gökçearslan, Ş., Durakoğlu, A.	2014
M24	Sınıf Öğretmenlerinin İlkokuma Yazma Öğretimi Sürecinde Eğitim Teknolojilerini Kullanmaya Yönelik Görüşleri	Özerbaş, M. A., Güneş, A. M.	2015
M25	Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Öğretim Teknolojileri Kullanımına İlişkin Alt Yapılarının ve Yeterlilik Algılarının İncelenmesi: Nitel Bir Çalışma	Yılmaz, K., Ayaydın, Y.	2015
M26	Değişim Çağında Okul Yöneticilerinin Okullardaki Eğitim Teknolojilerini Yönetme Becerilerinin İncelenmesi	Şahin, C., Demir, F.	2015
M27	Fen Eğitiminde Dijital Teknoloji Ürünü Dinamik Görsel Kullanımı– Fen Bilgisi Öğretmen Adaylarının Algıları	Kahraman, S., Demir, Y., Demir, N.	2015
M28	Fen ve Teknoloji Öğretim Programlarının Teknoloji Okuryazarlığı Boyutları Açısından İncelenmesi: Boylamsal Bir Çalışma	Erdaş, E., Aksüt, P., Aydın, F.	2015
M29	Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz	Aydoğdu Karaaslan, İ.	2015
M30	Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrenci Başarısına ve Görüşlerine Etkisi	Aslan Akın, F., Atıcı, B.	2015



M31	Eğitim Fakültesinde Okuyan Öğretmen Adaylarının Eğitim Amaçlı İnternet Kullanımı Öz-Yeterlik Algılarının İncelenmesi: Sakarya Üniversitesi Örneği	Topal, M., Akgün, Ö. E.	2015
M32	Bilgisayar Bağımlılığı İle Baş Etme Psiko-Eğitimi Programının 9. Sınıf Öğrencileri Üzerindeki Etkisi	Nedim Bal, P., Metan, H.	2016
M33	Çocukların Gözüyle Ebeveynlerinin Bilişim Teknolojileri Kullanımlarına Yönelik Kısıtlamaları ve Nedenleri	Çetinkaya, L., Sütçü, S. S.	2016
M34	Dijital Çocuğun Esaretinden kaçış: Doğa Eğitimleri	Kandır, E. H.	2016
M35	Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı Dersinin Öğretmen Adaylarının Eğitimde Teknoloji Kullanımına Yönelik Kaygılarına Etkisi	Cabı, E., Ergün, E.	2016
M36	Tarih Öğretmeni Adaylarının Teknolojik Pedagojik Alan Bilgisine Yönelik Özgüvenlerinin Belirlenmesi	Bozkurt, N.	2016
M37	Yaşam Boyu Öğrenme Bağlamında Türkiye’de Öğretmenlerin Teknolojik Yeterliliklerinin Geliştirilmesine Yönelik Mesleki Gelişim Çalışmalarının İncelenmesi	Dağ, F.	2016
M38	Tarih Öğretmeni Adaylarının Öğretim Ortamlarında Dijital Hikâye Anlatımı Etkinliğinin Kullanımına Yönelik Görüşleri	Karataş, S., Bozkurt, Ş. B., Hava, K.	2016

Tablo 1’de araştırma kapsamına alınan makalelerin yıllara göre dağılımları incelendiğinde, 2012 yılından 1 makale, 2013 yılından 14 makale, 2014 yılından 8 makale, 2015 yılından 8 makale ve 2016 yılından 7 makale görülmektedir. Makalelere YÖK Akademik, Dergi Park, ULAKBİM Sosyal Bilimler Veri Tabanı, ASOS İndeks, Türk Eğitim İndeksi veri tabanlarında konu başlığı ve çalışmanın amacıyla doğrudan ilişkisi düşünülerek belirlenen “dijital kültür, dijital kültür ve eğitim, dijital kültür ve çocuklar, dijital teknoloji ve eğitim” anahtar kelimeleriyle arama yapılarak ulaşılmıştır. Araştırma kapsamına alınan makalelerin bilimsel makale olmalarına dikkat edilmiştir.

**Tablo 2.** Araştırma Kapsamına Alınan ve Analiz Edilen Tezlerin Yıllara Göre Dağılımı

Kod	Tez İsmi	Yazarı	Yılı
T1	İlköğretim Görsel Sanatlar Dersinde Dijital Kültürün Öğrencilerin Yaratım Sürecine Etkileri (Y.Lisans Tezi)	Keleş, P.	2012
T2	Türkiye'deki Dijital Yerlilerin Yeni Medyayı Kullanım Alışkanlıklarının Bilgi Toplumu Bağlamında İncelenmesi (Y.Lisans Tezi)	Uğraş, T.	2012
T3	Yeni Medya Dolayımı Eğitim Ortamında Fatih Projesi Öğretmenlerinin Pedagojik Uygulamalarının Uluslararası Öğretmen Standartları İle Karşılaştırılması (Y.Lisans Tezi)	Çağlar, E.	2012
T4	Eğitim Fakültesinde Okuyan Öğretmen Adaylarının Eğitim Amaçlı İnternet Kullanımı Öz-Yeterlik Algılarının İncelenmesi ve Geliştirilmesi (Y.Lisans Tezi)	Topal, M.	2013
T5	Dijital Kültür Sürecinde Elektronik Ticaretin Dönüşümü: Sosyal Ticaret Uygulamaları Toplumu Bağlamında İncelenmesi (Y.Lisans Tezi)	Özgiden, H.	2013
T6	Oyuncuların Memnuniyet Seviyelerinin Analizi: Dijital ve Dijital Olmayan Oyunlar İkiliği (Y.Lisans Tezi)	Danış, S.	2015

Tablo 2'de araştırma kapsamına alınan tez çalışmalarının yıllara göre dağılımları incelendiğinde; 2012 yılına ait 3 tez, 2013 yılına ait 2 tez ve 2015 yılına ait 1 tez çalışmasının olduğu görülmektedir. Tezlere Yüksek Öğretim Kurulu Başkanlığı (YÖK) Tez Arşivi veri tabanından konu başlığı ve çalışmanın amacıyla doğrudan ilişkisi düşünülerek belirlenen “dijital kültür, dijital kültür ve eğitim, dijital kültür ve çocuklar, dijital teknoloji ve eğitim” anahtar kelimeleriyle arama yapılarak ulaşılmıştır.

Araştırma kapsamına alınan makale ve tezlerin doküman incelemesi yapılmıştır. Doküman incelemesi; (1) dokümanlara ulaşma, (2) orijinalliğin kontrol edilmesi, (3) dokümanların anlaşılması, (4) verinin analiz edilmesi ve (5) verinin kullanılması aşamalarından oluşmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2006). Araştırma verileri bu aşamalar dikkate alınarak toplanmış ve dijital kültürün sosyolojik boyutu ile dijital kültürün eğitimle ilişkisi başlıkları altında içerik analizi yapılarak yorumlanmıştır. Dijital kültürün sosyolojik boyutu başlığı; dijital kültürün bireyler üzerindeki etkisi, dijital kültürün

toplum üzerindeki etkisi, dijital kültürün geleneksel yapı üzerindeki etkisi, dijital kültürün yarattığı toplumsal sorunlar, dijital teknolojinin eğlence ve iletişim amaçlı kullanılması ile Türkiye ve yurt dışındaki ülkelerde dijital teknolojinin kullanımı unsurlarını içerecek şekilde analiz edilmiştir. Dijital kültür eğitim ilişkisi başlığı ise; eğitim kademelerinde dijital kültürle ilgili yapılan çalışmalar, dijital kültür ve eğitim boyutları arasındaki ilişki, dijital kültürün eğitime yansınmasıyla ilgili ortaya çıkan sorunlar ve bir eğitim yöntemi/teknigi olarak teknolojinin kullanılması unsurlarını kapsayacak şekilde analiz edilmiştir.

İçerik analizi metin veya metinlerden oluşan bir kümenin içindeki belli kelimelerin veya kavramların varlığını belirlemeye yönelik yapılıdır. Araştırmacı bu kelime ve kavramların varlığını, anlamlarını ve ilişkilerini belirler, analiz eder ve çıkarımlarda bulunur (Büyükköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2009). Dokümanlardan elde edilen verilerin içerik analizi, verilerin kodlanması, temaların bulunması, kodların ve temaların düzenlenmesi ve bulguların yorumlanması aşamalarına uyularak yapılmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2006).

## **BULGULAR ve TARTIŞMA**

Dijital kültür kavramı ve eğitimle ilişkisinin Türkiye'deki akademik alanyazına dünyaya kıyasla geç girdiği söylenebilir. Ancak bu kavramla geç tanışmamıza rağmen son yıllarda yapılan çalışmaların sayısında artış olduğu görülmektedir. Yapılan bu çalışmalarda dijital kültürün sosyolojik boyutunun ve eğitimle ilişkisinin nasıl ele alındığı, hangi unsurların ön plana çıkartıldığı ve hangi unsurların gözden kaçırıldığı gibi durumların ortaya konulması çalışmaların niteliği hakkında bilgi verecektir. Araştırma kapsamında incelenen çalışmalar dijital kültürün sosyolojik boyutu ile dijital kültür ve eğitim ilişkisi açılarından analiz edilmiş ve alanyazın ışığında tartışılmıştır.

**Makalelerin Dijital Kültürün Sosyolojik Boyutuna İlişkin Analizi**

Araştırmada analiz edilen makalelerden büyük bir kısmının dijital kültür ve sosyoloji ilişkisinin önemini vurguladığı görülmektedir. Dijital kültürün sosyolojik boyutunun “*dijital kültürün bireyler üzerindeki etkisi*” unsuruna ilişkin olarak bilgisayar, oyun, internet, facebook bağımlılığı ve sosyal ağların günümüz insanını yabancılaştırması gibi olumsuz etkilerine değinilirken (M8, M11, M13, M16, M22, M23, M29, M32), bir kısmında ise, haber alma, alışveriş yapma veya eğitim maksatlı kullanım gibi olumlu etkilerine değinilmektedir (M1, M4, M5, M7, M17, M19, M20, M24, M30, M31). Dijital kültürün birey üzerinde olumlu ya da olumsuz etki göstermesi kullanım amacı ile ilgilidir. Helsper ve Enyon (2009) İngiltere’de yaptıkları çalışmalarda, 14-17 yaş aralığında eğitim amaçlı genel internet kullanımının %94, eğlence amaçlı internet kullanımının %100 olduğunu tespit etmişlerdir. Buna göre dijital kültürün olumlu etkilerini artırmak için kullanım amaçlarını doğru belirlenmesi gerekmektedir. Bunun yanı sıra çalışmalarda yeni kuşağın yaşam biçimi ve dünyayı algılayışlarındaki değişikliklere vurgu yapılmaktadır. Zamanlarının büyük bir bölümünü TV, internet, bilgisayar oyunları, mp3 çalarlar ve cep telefonları ile geçiren dijital yerlilerin düşünme ve bilgi işleme süreçleri önceki nesillere göre farklıdır (Şahin, 2009). McMahon ve Pospisil (2005) de yaptıkları çalışmada, dijital yerlilerin aynı anda birden fazla işle meşgul olabildiklerini, sabırsız olduklarını, beklemekten hoşlanmadıklarını saptamıştır.

Araştırma kapsamına alınan makalelerde “*dijital kültürün toplum ve geleneksel yapı üzerindeki etkisi*” unsuruna da yer verilmektedir. Buna göre makalelerde (M1, M4, M5, M8, M11, M17, M19, M24, M30, M31) dijital kültürün öncelikle hızlı bir şekilde çocukları daha sonra yavaş yavaş yetişkinleri etkileyerek gündelik yaşamın önemli bir bileşeni hâline gelerek geleneksel yapıyı dönüşüme uğrattığı vurgulanmaktadır. Bu durumun temelinde çocukların dijital teknolojilerle çevrili olarak büyümesi, yetişkinlerin de gündelik yaşamının önemli bir bileşeninin dijital kültür hâline gelmesi vardır. Yapılan çalışmalarda da çocuk ve gençlerin yaklaşık 8 saat medya kullandıkları tespit edilmiştir. Buna bağlı olarak fazla zengin medya kaynaklarının bireylerde odaklanmayı etkilemesi, dikkat düzeyini düşürmesi nedeniyle maddi, akademik, mesleki ve psiko-sosyal sorunlara

sebepe olduđu, bunun yanı sıra toplumsal ilişkilerdeki başarıyı da düşürdüğü belirtilmektedir (Chen ve Peng, 2008; Rideout vd., 2010). Bunun yanı sıra yeni teknolojileri benimsemeyenler ile benimseyenler arasındaki farklılıklar kuşaklar arası bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilgisayar oyunlarının saldırgan davranışlara neden olma olasılıkları ve bu nedenle bireylerin karşılaşabilecekleri fiziksel ve psikolojik sağlık sorunları da kuşak içi sorunlar olarak vurgulanmaktadır (Anderson ve Bushman, 2001; Livingstone et al, 2010; Uğraş, 2012; Akbulut, 2013).

“Dijital kültürün eğlence ve iletişim alanında kullanılması” unsuruna göre bireylerin sanal ortamı daha çok video, müzik, oyun gibi eğlence odaklı kullandıklarıyla ilgili çalışmaların (M9, M16, M29, M30, M31, M32) olduğu görülmektedir. Bunun sebebi olarak bu tür dijital ortamların çocuklar ve gençler için merak uyandıran, çekici ve eğlenceli olması gösterilmektedir. Ayrıca dijital yerlilerin yanı sıra dijital göçmenlerin de son zamanlarda teknolojiyi bilgi edinmenin dışında eğlence, sohbet etme gibi amaçlarla kullanmaya başladıkları ve bilişim teknolojilerinin oyundan sonra en çok iletişim amaçlı kullanıldığı da çalışmalarda vurgulanmaktadır (M10, M11, M12, M13, M15, M33). Yaşadığımız dijital çağda sosyal ağlar ve mesajlaşma gibi metin tabanlı iletişim ortamlarının daha çok tercih edilmesi bireylerin yalnızlaşma ve yabancılaşma gibi sorunları ortaya çıkarmaktadır. Bunun yanı sıra çocuklarının çevrimiçi zorbalığa maruz kalma, uygun olmayan yetişkinlerle iletişim kurma durumlarına karşı ebeveynlerin de dijital çağın gereksinimlerine göre değişen rollerinin sorumluluklarını yerine getirmeleri beklenmektedir (Livingstone et al, 2010; Tarı Cömert ve Kayıran, 2010). Çalışmalarda sosyal medyanın toplumdaki birey ilişkisi yönünden hareketle dijital kültürün sosyal yönü ortaya konulmaktadır.

“Türkiye ve yurt dışındaki ülkelerde dijital teknolojinin kullanım yaygınlığı” unsuruna ilişkin çalışmalarda (M4, M7, M10, M11, M13, M16, M20, M34), son yıllarda bilgisayar ve internet kullanımının tüm dünyada hızla arttığı, bu teknolojileri en çok kullanan yaş grubunun ise çocuk ve ergenler olarak göze çarptığı belirtilmektedir. ABD’deki gençlerin medya kullanım alışkanlıklarını inceleyen Rideout ve diğerleri (2010), 8-18 yaşlarındaki çocuk ve gençlerin 2004 yılında 6 saat 21 dakikasını; 2009 yılında 7 saat 38 dakikasını

medya kullanarak geçirdiğini belirlemiştir. TÜİK, Hane halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması 2010-2015 verilerine göre Türkiye'nin bilgisayar ve internet kullanım yüzdeleri ise yaş gruplarına göre şu şekildedir;

**Tablo 3.** TÜİK, Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması 2010-2016

		16-24	25-34	35-44	45-54	55-64
		%	%	%	%	%
Bilgisayar Kullanımı	2010	65.2	52.0	36.9	23.2	8.3
	2016	68.4	59.3	48.6	31,2	16.1
İnternet Kullanımı	2010	62.9	50.6	34.7	22.4	7.8
	2016	84.3	78.8	65.4	41.3	21.0

Tablo 3'te verilen TÜİK verileri bilgisayar ve internet kullanımının tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de hızla arttığını ve bu teknolojileri en çok kullanan yaş grubunun ise çocuk ve ergenler olarak göze çarptığını göstermektedir. Dolayısıyla bu teknolojik gelişmenin çocuk ve ergenlerin ruh sağlığı üzerine etkilerini belirlemek ve bu konuda gerekli önlemleri almak kaçınılmaz bir zorunluluktur.

Araştırma kapsamında analiz edilen betimsel tarama modelindeki çalışmalar (M9, M11, M12, M13, M29, M32) dijital kültür unsurlarının ve sanal ortamların tercih sebepleri ve bunlara ebeveynler tarafından getirilen kısıtlamalar üzerinde yoğunlaşmıştır. Ayrıca dijital kültürün öğeleri olan internet ve sanal ortamların (Facebook, Twitter vb.) olumsuz etkilerine karşı çocukların ve ebeveynlerin farkındalık ve bağımlılık düzeyini ortaya koymaya çalıştıkları görülmektedir. Bilgisayar, tablet, internet ve sosyal medya araçlarının özellikle dijital yerliler olarak ifade edilen Y ve Z kuşaklarını kapsayan çocuk ve gençlerin günlük yaşamlarının önemli bir parçası olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda bilimsel çalışmalarda dijital kültür ve unsurlarının sosyolojik boyutuna yer verilmesi önemlidir. Çalışmalar yöntemsel olarak incelendiğinde, çoğunluğunun derleme ve betimsel tarama türünde olduğu deneysel çalışmaların daha az olduğu, boylamsal çalışmaya ise rastlanmadığı görülmüştür. Makalelerin genelinde dijital kültürün sosyal yönünü ortaya konduğu ancak bu makalelerin yöntem içeriğine bakıldığında bunların

daha çok bir birinin benzeri ve tekrarı olduğu, içeriğe dayalı ve niteliksel olarak güçlendirilecek deneysel çalışmalarının artırılmasına gereksinim olduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra toplumda dijital teknolojiyi nasıl kullanılacağına ilişkin bilinci oluşturmaya yönelik çalışmalara daha az rastlanmıştır. Çalışmaların daha çok sorun-durum tespit etmeye yönelik olduğu görülmektedir.

### **Makalelerin Dijital Kültür ve Eğitim İlişkisi Boyutuna İlişkin İçerik Analizi**

Araştırmada analiz edilen makalelerden büyük bir kısmının (M1, M2, M3, M4, M5, M6, M17, M18, M19, M20, M21, M24, M25, M26, M27, M28, M30, M31, M35, M36, M37, M38) dijital kültür ile eğitim ilişkisinin önemini vurguladığı görülmüştür. Dijital kültür ve eğitim ilişkisi boyutunun “*bir eğitim yöntemi/teknik olarak teknolojinin kullanılması*” unsuruna göre, dijital kültür ve dijital ürünlere ilişkin öğrenciler, öğretmen adayları ve öğretmenlerin görüşleri ile eğitsel dijital ürünleri kullanma özgüvenleri ve yeterlilikleri; okul yöneticilerinin eğitim teknolojilerini yönetme becerileri incelenmektedir. Bunun yanı sıra teknoloji eğitimine belirli bir program dâhilinde yer veren derslerin teknoloji okuryazarlığı boyutlarına göre incelenmesi; teknoloji eğitimine ilişkin derslerin öğretmen adaylarının eğitsel teknoloji kullanma kaygılarına etkisi; eğitim teknolojisi standartları; FATİH projesinin uygulama sonuçlarını değerlendirme ve FATİH projesini diğer ülkelerdeki benzer örneklerle karşılaştırmaya ilgili çalışmaların olduğu bulunmuştur. “*Eğitim kademelerinde dijital kültürle ilgili yapılan çalışmalar*” unsuruna göre bakıldığında; öğretmen adayları ve öğretmenlere yönelik çalışmaların yoğunlukta olduğu görülmüştür. Bununla birlikte okul öncesi eğitim ve ilköğretim öğrencilerine yönelik çalışmaların olduğu da bulunmuştur. Ayrıca okul yöneticilerine (M26) ve velilere (M4) yönelik birer çalışmaya da ulaşılmıştır. Dünyada ve Türkiye’de dijital kültür ve ürünlerinin toplum üzerindeki hâkimiyetinin giderek arttığı görülmektedir. Artık dijital teknoloji ürünlerinin okul öncesi dönem dâhil tüm eğitim kademelerindeki çocuklar ve yetişkinler tarafından kullanıldığı göz önüne alındığında dijital kültür ve ürünleriyle ilgili okul öncesi eğitimden itibaren tüm eğitim kademeleriyle ilgili çalışmaların yapılması önem arz etmektedir. Eğitim öğretim faaliyetlerinin birer ortağı olan yönetici ve velilerle ilgili çalışmaların artması uygulama farklılıklarını ortadan kaldırmaya katkı

sağlayabileceği gibi bütünlüğün ve işbirliğinin gelişmesine de katkı sağlayabileceği düşünülmektedir. Araştırmaların niceliğinin yanı sıra niteliğinin de ön planda olması ihtiyaç ve sorunların daha iyi tespit edilebilmesine ve bunun devamında dijital dünya ile eğitim ilişkisinin daha sağlıklı kurulabilmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Dijital kültür ve eğitim ilişkisinin bir diğer boyutu “*dijital kültür ve eğitimin boyutları arasındaki ilişki*”ye ilişkin daha çok okuma-yazma, fen eğitimi, uygulayıcıların öz güven ve yeterlilik algılarıyla ilgili çalışmaların olduğu görülmüştür. Ancak dijital teknolojinin nasıl kullanılacağına ilişkin bilinci oluşturmaya ilişkin çalışmalara daha az rastlandığı görülmektedir. Oysa bilgiyi edinmede ve paylaşmada büyük fırsatlar ve kolaylıklar sunduğu birçok çalışmayla (Chuang ve Chen, 2007; Çağlar, 2012; Neumann, 2014) ortaya konulan dijital teknolojiden istenen verimin alınabilmesi için doğru kullanma bilincine sahip olunması gerekmektedir. Aksi takdirde gelişim ve akademik başarıyı olumsuz etkileyebileceği yine birçok çalışmayla (Chiu, Lee ve Huang, 2004; Wan ve Chiou, 2006; Horzum, 2011) ortaya konulmaktadır.

Makalelerin dijital kültür ve eğitim ilişkisi boyutunun “*bir eğitim yöntemi/tekniki olarak teknolojinin kullanılması*”, “*eğitim kademelerinde dijital kültürle ilgili yapılan çalışmalar*” ve “*dijital kültür ve eğitimin boyutları arasındaki ilişki*” unsurlarına ilişkin çalışmalara daha çok rastlanırken “*dijital kültürün eğitime yansımalarıyla ilgili ortaya çıkan sorunlar*” unsuruna ilişkin çalışmaya rastlanılamamıştır. Ancak bilinmektedir ki, dijital teknolojiyle donatılmış bir ortamda eğitim verilmek istendiğinde teknik alt yapı, eğitim programına uyum, öğretmen eğitimi gibi birçok problemle karşılaşmaktadır (Uluçay, 2013). Dijital teknolojinin eğitim ortamında kullanılmasında karşılaşılan sorunlarla ilgili çalışmaların varlığı bu problemlerle başa çıkılması ve gerekli önlemlerin alınması için önemlidir.

Araştırma kapsamında yer alan makaleler yöntemsel olarak incelendiğinde çalışmaların büyük çoğunluğunun nitel modelde olduğu çok azının nicel modelde olduğu görülmektedir. Ayrıca betimsel tarama ve derleme türü çalışmaların çoğunlukta olduğu; deneysel ve boylamsal çalışmaların azınlıkta kaldığı görülmektedir. Deneysel ve boylamsal çalışmalar betimsel tarama ve derleme çalışmalarına göre daha derinlemesine



bilgi elde edilmesini sağladığı bilinmektedir. Bu bağlamda dijital kültürün çocukları öğrenmesi üzerindeki etkisine dair karşılaştırmalı çalışmalara gereksinim olduğu söylenebilir.

### **Tez Çalışmalarının Dijital Kültürün Sosyolojik Boyutuna İlişkin Analizi**

Araştırmada analiz edilen tezlerden bir kısmının (T2, T5, T6) dijital kültür ve sosyoloji ilişkisinin önemini vurguladığı görülmektedir. Dijital kültürün sosyolojik boyutunun “*dijital kültürün bireyler üzerindeki etkisi*” unsuruna göre bireylerin medya kullanım alışkanlıkları ve dijital yerlilerin bilgi algısıyla ilgili çalışmalara rastlanmaktadır. “*Dijital kültürün geleneksel yapı üzerindeki etkisi*” unsuruna göre dijital sosyal ticaret uygulamalarıyla ilgili çalışmalara; “*dijital teknolojinin eğlence amaçlı kullanılması*” unsuruna göre ise, çocukların geleneksel ve dijital oyunlar karşısındaki tutum ve beklentileri ile ilgili çalışmalara rastlandığı görülmektedir. Ancak dijital kültürün sosyolojik boyutunun *dijital kültürden toplumun nasıl etkilendiği, ne tür toplumsal sorunlar yarattığı, Türkiye ve yurt dışındaki ülkelerde dijital teknolojinin kullanımı* unsurlarına yer verilmediği görülmektedir. Oysa dijital kültür etkisinin ortaya konulması ve toplumsal analizin yapılması açısından bu çalışmaların sayısının artması ve dijital kültürden toplumun nasıl etkilendiği, ne tür toplumsal sorunlar yarattığı, Türkiye ve yurt dışındaki ülkelerde dijital teknolojinin kullanımı unsurlarının dikkate alınması gereklidir. Yapılan araştırmalarda, gençlerin yeni medyayı kullanmaya yüksek seviyede adapte oldukları; hem yeni hem de geleneksel medya tüketimine oldukça fazla zaman ayırdıkları ancak medya içeriği üretimi için daha az zaman harcadıkları ortaya çıkmıştır.

Türkiye İstatistik Kurumu'nun 2016 yılı verilerine göre Türkiye genelinde bilgisayar kullanım oranı % 54,9, internet kullanım oranı % 61,2 olurken, internet erişimine sahip hanelerin oranı ise 76,3'tür (www.tuik.gov.tr, 2016).

İnternet kullanan bireylerin, sosyal medya üzerinde profil oluşturma, internetten mesaj gönderme veya fotoğraf vb. içerik paylaşma oranının 78,8, sağlıkla ilgili bilgi arama (yaralanma, hastalık, beslenme, vb.) 73,2, paylaşım sitelerinden video izleme (Örn. YouTube) oranının 71,3, online haber, gazete ya da dergi okuma 64,8, mal ve hizmetler

hakkında bilgi arama 63,6, oyun indirme veya oynama oranının 35,9 olması bireylerin medya kullanım alışkanlıklarının çeşitliliğini göstermektedir (www.tuik.gov.tr, 2016). Bunun yanı sıra dijital yerlilerin yaşam ve teknoloji becerileri karşılaştırıldığında, bisiklete binmeyi bilen çocukların oranı %52, yüzmeyi bilenlerin oranı %20 iken bilgisayar faresi kullanabilenlerin %69 ve bilgisayarda oyun oynayabilenlerin %58 oranında olması, çocukların geleneksel ve dijital oyunlar karşısındaki tutum ve beklentilerini ortaya koymaktadır (AVG, 2011). Dijitalleşen dünyada bireylerin bilgi algısının değişmesi ise, bilginin üretilmesi, işlenmesi, ulaşılabilirliği ve iletilirliğinin olağanüstü ölçüde hızlanması ve ucuzlaşmasına bağlanmaktadır (Karagöz, 2013).

### **Tez Çalışmalarının Dijital Kültür ve Eğitim İlişkisi Boyutuna İlişkin Analizi**

Araştırmada analiz edilen tez çalışmalarının bir kısmının (T1, T3, T4) dijital kültür ve eğitim ilişkisinin önemini vurguladığı görülmüştür. Dijital kültür ve eğitim ilişkisi boyutunun “*bir eğitim yöntemi/teknik olarak teknolojinin kullanılması*” unsuruna göre FATİH projesinde öğretmen yeterlilikleri, öğretmen adaylarının dijital ortamları eğitim amaçlı kullanma öz-yeterlilik algıları ve dijital kültür ortamının öğrenciler üzerindeki etkisiyle ilgili çalışmaların olduğu bulunmuştur. Dijital kültür ve eğitim ilişkisi boyutunun “*eğitim kademelerinde dijital kültürle ilgili yapılan çalışmalar*” unsuruna göre, ilköğretim ve üniversite öğrencisi öğretmen adaylarına yönelik çalışmalar olduğu görülmüştür. Oysa dijital kültür her eğitim kademesindeki öğrencileri etkisi altına almış durumdadır. Ayrıca eğitsel dijital araçların okul öncesi dönemden itibaren çocukların öğrenmelerini kolaylaştırdığı yapılan araştırmalarla ortaya konduğu görülmektedir (Lankshear ve Knobel, 2003; Demir ve Kabadayı, 2008; Gündoğan, 2014; Neumann, 2014). Bu nedenle her eğitim kademesiyle ilgili çalışmalara yer verilmesinin, dijital kültür ve eğitim ilişkisinin daha iyi anlaşılmasına, dijital ürünlerin de daha doğru ve verimli kullanılmasına katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

Dijital kültür ve eğitim ilişkisinin bir diğer unsuru olan “*dijital kültürle eğitimin boyutları arasındaki ilişki*”ye göre, dijital kültürün yaratım sürecine etkisi, kullanıcıların öz-yeterlilik algıları ve öğretmenlik standartlarıyla ilgili çalışmalara ulaşıldığı görülmektedir. Dijital kültür ve eğitim ilişkisi boyutunun “*dijital kültürün eğitime*

*yansımalarıyla ilgili ortaya çıkan sorunlar”* unsuruna ilişkin ise her hangi bir çalışmaya ulaşamadığı görülmüştür.

Araştırmada dijital kültür ve eğitim ilişkisi üzerine yapılan tez çalışmalarının sınırlı olduğu ve bunlarında yüksek lisans tezi düzeyinde kaldığı bulunmuştur. İnternetin yaygınlaşmasıyla dijital kültür ve eğitim ilişkisinin giderek daha önemli hâle geldiği günümüzde bu alanla ilgili doktora tezi gibi derinlemesine çalışmaların yapılmasının önemli olduğu söylenebilir. Bununla beraber yapılan çalışmaların kapsayıcılığının da sınırlı kaldığı görülmektedir. Eğitim boyutları ve kademeleriyle ilgili çalışmaların sınırlı olduğu, bazı boyut ve kademelerle ilgili çalışmalara da hiç rastlanmadığı görülmüştür.

Araştırma kapsamında incelenen tez çalışmaları yöntemsel olarak incelendiğinde ise, çoğunluğunun nitel modelde olduğu çok azının nicel modelde olduğu görülmektedir. Bu çalışmaların büyük bir kısmının betimsel tarama türünde olduğu, ancak karma ve deneysel araştırmaların da olduğu görülmüştür.

## SONUÇ ve ÖNERİLER

Dijital kültür ve eğitim ilişkisi üzerine son yıllarda Türkiye’de yapılan ve Türkçe yayınlanan çalışmaların incelenmesini amaçlayan araştırmaya ilişkin sonuçlara aşağıda yer verilmiştir:

*Dijital kültürün sosyolojik boyutuna göre makaleler analiz edildiğinde;* dijital kültürün bireyler, toplum ve geleneksel yapı üzerindeki etkisi ve dijital teknolojinin eğlence ve iletişim amaçlı kullanılması ile Türkiye ve yurt dışındaki ülkelerde dijital teknolojinin kullanım yaygınlığı unsurlarına yer verildiği görülmüştür.

*Dijital kültürün sosyolojik boyutuna göre tezler analiz edildiğinde;* dijital kültürün bireyler, toplum ve geleneksel yapı üzerindeki etkisi ve dijital teknolojinin eğlence amaçlı kullanılması unsurlarına yer verildiği görülmüştür. Ancak dijital kültürden toplumun nasıl etkilendiği, ne tür toplumsal sorunlar yarattığı, Türkiye ve yurt dışındaki ülkelerde dijital teknolojinin kullanımı unsurlarına yer verilmediği görülmektedir.

*Dijital kültürün eğitimle ilişkisi boyutuna göre makaleler analiz edildiğinde;* bir eğitim yöntemi/tekniki olarak teknolojinin kullanılması, eğitim kademelerinde dijital kültürle ilgili yapılan çalışmalar ve dijital kültür ile eğitimin boyutları arasındaki ilişki unsurlarına yer verildiği görülmektedir. Ancak dijital kültürün eğitime yansımalarıyla ilgili ortaya çıkan sorunlara değinilmediği görülmektedir.

*Dijital kültürün eğitimle ilişkisi boyutuna göre tez çalışmaları analiz edildiğinde;* bir eğitim yöntemi/tekniki olarak teknolojinin kullanılması, eğitim kademelerinde dijital kültürle ilgili yapılan çalışmalar ve dijital kültürle eğitimin boyutları arasındaki ilişki unsurlarına değinildiği görülmektedir. Ancak dijital kültürün eğitime yansımalarıyla ilgili ortaya çıkan sorunlar yer verilmediği görülmüştür.

Son olarak; dijital kültürün öneminin eğitim ve sosyolojik boyutlarıyla ortaya konması ve toplumsal eğitim gereksiniminden yola çıkarak eğitim işlevleri arasında yerini almasının ve eğitim yoluyla dijital teknolojiyi kullanma bilincinin geliştirilmesine yönelik bilimsel etkinlik ve yayınlara gereksinim duyulduğu ortaya konulmuştur.

***Araştırmadan elde edilen sonuçlara ilişkin aşağıdaki önerilere yer verilmiştir:***

\* Dijital teknolojinin günlük hayatta ve eğitimde doğru kullanımına dair bilinç yaratmaya yönelik bilimsel yayınlar yapılabilir.

\* Dijital kültürün çocukları küçük yaşlardan itibaren etkilemeye başlaması nedeniyle her eğitim kademesiyle ilgili bilimsel yayınlar yapılabilir.

\* Dijital kültürün birey ve toplum üzerine etkileri ile eğitim ilişkisine dair boylamsal ve deneysel yayınlar yapılabilir.

**KAYNAKLAR**

- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ergenlerde bilgisayar internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 53-68.
- Akın, F. A. ve Atıcı, B. (2015). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarısına ve görüşlerine etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2(2), 75-102.
- Aktaş-Arnas, Y. (2005). Okul öncesi dönemde bilgisayar destekli eğitim. *Eurasian Journal of Educational Research (EJER)*, 20.
- Altıok, S. (2015). *Çocuk ve teknoloji*. Eraslan, M. A. (Ed.), *Farklı Perspektiflerden Çocukluk ve Sosyolojisi* (s.163-179) içinde. Ankara: Vize Yayıncılık.
- Anderson, C.A. & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359.
- Armağan, A. (2013). Gençlerin sanal alanı kullanım tercihleri ve kendilerini sunum taktikleri. *Bir Araştırma. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(27), 79-92.
- Aslan Akın, F. ve Atıcı, B. (2015). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarısına ve görüşlerine etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2 (2), 75-102.
- AVG, (2011). *Digital Diaries Project: AVG Digital Skills Study*. <http://www.avg.com.au/files/media/avg-digital-skills-study-full-briefing.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Ayas, T. ve Horzum, M. B. (2013). İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı ve aile internet tutumu. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(39), 46-57.
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-818.
- Bozkurt, N. (2016). Tarih öğretmeni adaylarının teknolojik pedagojik alan bilgisine yönelik özgüvenlerinin belirlenmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(33), 153-167.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E.K., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2009). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

- Cabı, E. ve Ergün, E. (2016). Öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı dersinin öğretmen adaylarının eğitimde teknoloji kullanımına yönelik kaygılarına etkisi. *Başkent University Journal of Education*, 3(1), 37-43.
- Can Yaşar, M., İnal, G., Uyanık, O. ve Kandır, A. (2012). Using technology in pre-school education. *US-China Education Review*, 2(4), 375-383.
- Carstens, A. & Beck, J. (2005). Get ready for the gamer generation. *Tech Trends*, 49(3), 22-25
- Chen, Y. F. & Peng, S. S. (2008). University students' internet use and its relationships with academic performance, interpersonal relationships, psychosocial adjustment and self evaluation. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(4), 467-469.
- Chiu, S.I., Lee, J.Z. & Huang, D.H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 571-581.
- Chuang, T.Y. & Chen, W.F. (2007). Effect of digital games on children's cognitive achievement. *Journal of Multimedia*, 2(5), 27-30.
- Çağlar, E. (2012). *Yeni medya dolayımı eğitim ortamında fatih projesi öğretmenlerinin pedagojik uygulamalarının uluslararası öğretmen standartları ile karşılaştırılması* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Kadir Has Üniversitesi, İstanbul.
- Çetin, M. ve Özgiden, H. (2013). Dijital kültür sürecinde dijital yerliler ve dijital göçmenlerin twitter kullanım davranışları üzerine bir araştırma. *Gümüüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 2(1), 172-189.
- Çetin Aydın, G. & Başol, O. (2014). X ve Y kuşağı: Çalışmanın anlamında bir değişme var mı?, *Electronic Journal of Vocational Colleges*, 1-15.
- Çetinkaya, L. & Sütçü, S. S. (2016). Çocukların gözüyle ebeveynlerinin bilişim teknolojileri kullanımlarına yönelik kısıtlamaları ve nedenleri. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)*, 7(1), 79-116.
- Çoklar, A. N. & Tercan, İ. (2014). Akıllı tahta kullanan öğretmenlerin akıllı tahta kullanımına yönelik görüşleri. *İlköğretim Online*, 13(1), 48-61.
- Dağ, F. (2016). Yaşam boyu öğrenme bağlamında Türkiye'de öğretmenlerin teknolojik yeterliliklerinin geliştirilmesine yönelik mesleki gelişim çalışmalarının incelenmesi. *International Journal of Human Sciences*, 13(1), 90-111.
- Danış, S. (2015). *Oyuncuların Memnuniyet Seviyelerinin Analizi: Dijital ve Dijital Olmayan Oyunlar İkiliği* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü, İzmir.

- Demir, N. ve Kabadayı, A. (2008). Erken yaşta renk kavramının kazandırılmasında bilgisayar destekli ve geleneksel öğretim yöntemlerinin karşılaştırılması. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 5(1), 1-18.
- Dikkartin Övez, F. T. ve Akyüz, G. (2013). İlköğretim matematik öğretmeni adaylarının teknolojik pedagojik alan bilgisi yapılarının modellenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 38(170), 850-860.
- Doğan, D., Çınar, M. ve Seferoğlu, S. S. (2014, Şubat). *Her çocuğa bir bilgisayar projeleri üzerine karşılaştırmalı bir inceleme*. Sözel bildiri, XVI. Akademik Bilişim Konferansı, Mersin Üniversitesi, Mersin.
- Downing, K. (2006). Next generation: What leaders need to know about the millennials, *LIA (Leadership in Action)*, 26(3), 3-6.
- Ekici, M. ve Kıyıcı, M. (2012). Sosyal ağların eğitim bağlamında kullanımı. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(2), 156-167.
- Erdaş, E., Aksüt, P. ve Aydın, F. (2015). Fen ve teknoloji öğretim programlarının teknoloji okuryazarlığı boyutları açısından incelenmesi: Boylamsal bir çalışma. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(2), 132-146.
- Eşgi, N. (2013). Dijital yerli çocukların ve dijital göçmen ebeveynlerinin internet bağımlılığına ilişkin algılarının karşılaştırılması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(3), 181-194.
- Gök, A., Turan, S. ve Oyman, N. (2011). Okul öncesi öğretmenlerinin bilişim teknolojilerini kullanma durumlarına ilişkin görüşleri. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 1(3), 60-66.
- Gökçearslan, 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.
- Güllüpınar, F., Kuzu, A., Dursun, Ö. Ö., Kurt, A. A. ve Gültekin, M. (2013). Milli eğitimde teknoloji kullanımı ve sonuçları: Velilerin bakış açısından Fatih Projesi'nin pilot uygulamasının değerlendirilmesi. *SDÜ Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 30, 195-216.
- Gündoğan, A. (2014). Okul öncesi dönemde bilgisayar destekli eğitim projeleri. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi GEFAD / GUJGEF*, 34(3), 437-449.
- Güven, G. & Sülün, Y. (2012). Bilgisayar destekli öğretimin 8. sınıf fen ve teknoloji dersindeki akademik başarıya ve öğrencilerin derse karşı tutumlarına etkisi. *Türk Fen Eğitimi Dergisi*, 9(1), 68-79.

- Helsper, E. & Enyon, R. (2009). Digital natives: Where is the evidence? *British Educational Research Journal*, 36(3), 503-520.
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 159(36), 56-68.
- James B., Swanberg, J. E. & McKechnie, S. P. (2007). *Generational differences in perceptions of older workers' capabilities*. The Center on Aging & Work, Workplace Flexibility at Boston College, Issue Brief 12 November, 1-10.
- Johnson, G. & Puplampu, K. (2008). A Conceptual framework for understanding the effect of the internet on child development: The ecological techno-subsystem. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 34, 19-28.
- Kabakçı Yurdakul, I., Dönmez, O., Yaman, F. ve Odabaşı, H. F. (2013). Dijital ebeveynlik ve değişen roller. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 12(4), 883-896.
- Kahraman, S., Demir, Y. & Demir, N. (2015). Fen eğitiminde dijital teknoloji ürünü dinamik görsel kullanımı-fen bilgisi öğretmen adaylarının algıları. *İlköğretim Online*, 14(1), 29-54.
- Kandır, E. H. (2016). Dijital çocuğun esaretinden kaçış: Doğa eğitimleri. *Göller Bölgesi Aylık Hakemli Ekonomi ve Kültür Dergisi*, 3(36).
- Karagöz, K. (2013). Yeni Medya çağında dönüşen toplumsal hareketler ve dijital aktivizm hareketleri. *İletişim ve Diploması*, 1(1), 131-156.
- Karagözoğlu Aslıyüksek, M. (2016). Bilgi teknolojileri ve dijitalleşmenin Türkiye’de bilgilim literatürüne yansımaları: Bilgi dünyası dergisi örneği (2000-2014). *Bilgi Dünyası*, 17(1), 87-103.
- Karagülle, A. E. ve Çaycı, B. (2014). Ağ toplumunda sosyalleşme ve yabancılaşma. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 4(1), 1-9.
- Karataş, S., Bozkurt, Ş. B., Hava, K. (2016). Tarih öğretmeni adaylarının öğretim ortamlarında dijital hikâye anlatımı etkinliğinin kullanımına yönelik görüşleri. *International Journal of Human Sciences*, 13(1), 501-509.
- Kaya, A. & Kaya, B. (2013). Öğretmen adaylarının dijital vatandaşlık algısı. *International Journal of Human Sciences*, 11(2), 346-361.



- Keleş, P. 2012 *İlköğretim Görsel Sanatlar Dersinde Dijital Kültürün Öğrencilerin Yaratım Sürecine Etkileri* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). On Dokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun.
- Kenanoğlu, R. ve Kahyaoğlu, M. (2011, Eylül). *Okul Öncesi Öğrencilerin İnternet Kullanımı İle Bilişsel, Duyuşsal ve Sosyal Davranışları Arasındaki İlişki*. 5 th International Computer & Instructional Technologies Symposium, Fırat Üniversitesi, Elazığ.
- Kılınçarslan, Y. (2013). Çocuklarda bilgisayar oyunları okur-yazarlığı örnek çalışma: "Ghost InThe Shell Stand Alone Complex" oyunu. *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3(2), 171-181.
- Koç, E. (2015, Mayıs). *Oyun tabanlı eğitim: Çok oyunculu çevrimiçi rol yapma (Mmorpg) oyun türüne yönelik bir uygulama*. 10. Ulusal Eğitim Yönetimi Kongresi. Gaziantep Üniversitesi, Gaziantep.
- Kurt, A. A., Günüş, S. ve Ersoy, M. (2013). Dijitalleşmede Son Durum: Dijital Yerli, Dijital Göçmen ve Dijital Göçebe. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 46(1), 1-22.
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2003). New technologies in early childhood literacy research: A review of research. *Journal of Early Childhood Literacy*, 3(1), 59-82.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Livingstone, S., Haddo, L., Görzig, A. ve Ólafsson, K. (2010). *Risks and safety on the internet*. LSE, London: EU Kids Online.
- Malthus, S. & Fowler, C. (2009). Generation Y perceptions. *Chartered Accountants Journal*, February-2009, 20-22.
- McMahon, M. & Pospisil, R. (2005). Laptops for a digital lifestyle: Millennial students and wireless mobile technologies. *Proceedings of the Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education*, 2, 421-431.
- Melki, J. (2010). *Media Habits of MENA Youth Project, Working Paper Series*. American University of Beirut.  
[http://www.aub.edu.lb/ifi/public\\_policy/arab\\_youth/Documents/working\\_paper\\_series/ifi\\_wps04\\_ay\\_Melki.pdf](http://www.aub.edu.lb/ifi/public_policy/arab_youth/Documents/working_paper_series/ifi_wps04_ay_Melki.pdf) adresinden erişilmiştir.

- Nedim Bal, P. & Metan, H. (2016). Bilgisayar bağımlılığı ile baş etme psiko-eğitimi programının 9. sınıf öğrencileri üzerindeki etkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(1), 62-74.
- Neumann, M. M. (2014). An examination of touch screen tablets and emergent literacy in Australian pre-school children. *Australian Journal of Education*, 58(2), 109-122.
- Oblinger, D. G. & Oblinger, J. L. (2005). *Educating the net generation*. <http://www.educause.edu/research-and-publications/books/educating-net-generation> adresinden erişilmiştir.
- Orhan, D., Kurt, A. A., Ozan, Ş., Som Vural, S. ve Türkan, F. (2014). Ulusal eğitim teknolojisi standartlarına genel bir bakış. *Karaelmas Journal of Education Sciences*, 2(1), 65-79.
- Özerbaş, M. A. ve Güneş, A. M. (2015). Sınıf öğretmenlerinin ilkokuma yazma öğretimi sürecinde eğitim teknolojilerini kullanmaya yönelik görüşleri. *Kastamonu Üniversitesi Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(4), 1775-1788.
- Özgidem, H. (2013). *Dijital Kültür Sürecinde Elektronik Ticaretin Dönüşümü: Sosyal Ticaret Uygulamaları Toplumu Bağlamında İncelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ege Üniversitesi, İzmir.
- Öztürk, E. & Can, I. (2013). İlköğretim 5. sınıf öğrencilerinin elektronik kitap okumaya ilişkin görüşleri. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 17, 137-153.
- Pedro, F. (2006). *The New millennium learners: Challenging our views on ICT and learning*. <http://www.oecd.org/dataoecd/1/1/38358359.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Rideout, V.J., Foehr, U.G. & Roberts, D.F. (2010). *Generation M2 project: Media in the lives of 8-18 year-olds. A kaiser family foundation study*. <http://www.kff.org/entmedia/upload/8010.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Sancar Tokmak, H., Yavuz Konokman, G. ve Yanpar Yelken, T. (2013). Mersin üniversitesi okul öncesi öğretmen adaylarının teknolojik pedagojik alan bilgisi (TPAB) özgüven algılarının incelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 14(1), 35-51.
- Scott, J. (1990). *A matter of record*. Cambridge: Polity Press.

- Seferođlu, S. S. ve Yıldız, H. (2013). Dijital çağın çocukları: İlköğretim öğrencilerinin Facebook kullanımları ve internet bağımlılıkları üzerine bir araştırma. *İletişim ve Diplomasi*, 2, 31-48.
- Sert, G., Kurtođlu, M., Akıncı, A. ve Seferođlu, S. S. (2012, Şubat). *Öğretmenlerin teknoloji kullanma durumlarını inceleyen araştırmalara bir bakış: Bir içerik analizi çalışması*. Akademik Bilişim Konferansı. Uşak Üniversitesi, UŞAK.
- Small, G.W. & Vorgan, G. (2008). *Meet your ı brain: Surviving the technological alteration of the modern mind*. New York: Collins Living.
- Şahin, C. ve Demir, F. (2015). Değişim çağında okul yöneticilerinin okullardaki eğitim teknolojilerini yönetme becerilerinin incelenmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(39), 717-725.
- Şahin, C. M. (2009). Yeni binyılın öğrencilerinin özellikleri. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(2), 155-172.
- Tarı Cömert, I. & Kayıran, S. M. (2010). Çocuk ve ergenlerde internet kullanımı. *Çocuk Dergisi*, 10(4), 166-170.
- Topal, M. ve Akgün, Ö. E. (2015). Eğitim fakültesinde okuyan öğretmen adaylarının eğitim amaçlı internet kullanımı öz-yeterlik algılarının incelenmesi: Sakarya üniversitesi örneđi. *Kastamonu Üniversitesi Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 343-364.
- Topal, M. (2013). *Eğitim Fakültesinde Okuyan Öğretmen Adaylarının Eğitim Amaçlı İnternet Kullanımı Öz-Yeterlik Algılarının İncelenmesi ve Geliştirilmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi, Sakarya.
- Türkiye İstatistik Kurumu, (2017). *Hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması*. [http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt\\_id=1028](http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt_id=1028) adresinden erişilmiştir.
- Türkođlu, T. (2010). *Dijital kültür*. İstanbul: Beyaz Yayınları.
- Twenge, J. M., Campell, S. M., Hoffman, B.J., & Lance, C. E. (2010). Generational differences in work value: Leisure and extrinsic value increasing, social and intrinsic value decreasing. *Journal of Management*, 36(5), 1117-1147.
- Uğraş, T. (2012). *Türkiye'deki Dijital Yerlilerin Yeni Medyayı Kullanım Alışkanlıklarının Bilgi Toplumu Bağlamında İncelenmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul.

- Uluçay, İ.S. (2013). *Dijital oyunların eğitim programlarına entegrasyonu: engeller ve yardımcıları*. Ocak, M. A. (ed.), *Eğitsel Dijital Oyunlar* (s.215-230) içinde. Ankara: Pegem Akademi.
- Ural, Y. (2012, Şubat 12). *Başparmak çocuklar*. <http://www.milliyet.com.tr/basparmak-cocuklar/yalvacural/pazar/yazardetay/12.02.2012/1501220/default.htm> adresinden erişilmiştir.
- Veen, W. (2003). A new force for change: Homo zappiens. *The Learning Citizen* (7), 5-7
- Wan, C.S. & Chiou, W.B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 762-766.
- Yaman, H., Demirtaş, T. ve Aydemir, Z. (2013). Türkçe öğretmeni adaylarının dijital pedagojik yeterlilikleri. *Elektronik Turkish Studies*, 8(8), 1407-1419.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2006). *Nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız, H. ve Seferoğlu, S. S. (2013). Sayısal uçurumun önlenmesinde eğitimin işlevi ve bilişim teknolojileri öğretmenlerinin bu süreçteki rolü. *Middle Eastern & African Journal of Educational Research (MAJER)*, 3, 69-79.
- Yılmaz, E., Şahin, Y. L., Haseski, H. İ. ve Erol, O. (2014). Lise öğrencilerinin internet bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi: Balıkesir ili örneği. *Eğitim Bilimleri Araştırma Dergisi EBAD*, 4(1), 133-144.
- Yılmaz, K. ve Ayaydın, Y. (2015). Sosyal bilgiler öğretmenlerinin öğretim teknolojileri kullanımına ilişkin alt yapılarının ve yeterlilik algılarının incelenmesi: Nitel bir çalışma. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15, 87-107.

## SUMMARY

**Aim:** Digital culture which has important effects on social life also plays a vital role in the field of education. There are several studies showing that digital culture has significant effects on child, family, teacher, and society that are active features of the training methods and process. In this sense, this study aims at investigating the relationship digital culture and education.

**Methods:** Via document analysis and by reviewing literature, scientific studies which were conducted on digital culture and education in Turkey and published in Turkish were accepted as documents (for articles and theses the date is 2012 to present). Documents consist of 38 articles, and 6 master's theses. Various databases were accessed to get these documents by searching keywords such as "digital culture, digital culture and education, digital culture and children, digital technology and education". The articles, and theses chosen within the scope of this study was examined through content analysis considering the titles sociological dimensions of digital culture and the relationship of digital culture to education.

**Findings and Interpretation:** When the articles and theses are analysed according to sociological dimension of the digital culture; it is observed that the following issues have been mostly studied: the impact of digital culture on individuals, society, and traditional structure; the use of digital technology for entertainment purposes; the use of digital culture as a communication tool; widespread use of digital technology in Turkey and foreign countries.

When the articles are analyzed according to digital culture's relationship to education; such studies are conducted: the use of technology as a training method/technique; the studies about digital culture in educational levels; the relationship between digital culture and the dimensions of the education. However, no studies on problems have occurred due to the reflection of digital culture to education have been encountered.

*When the articles are examined procedurally, it was found that the majority of the studies are qualitative whereas a few of them are quantitative. In addition, it was realized that studies such as descriptive survey and review type are common whereas experimental and longitudinal studies remain in the minority. It seems that there is a need to increase the number of experimental and longitudinal studies since they provide more in-depth information than the descriptive survey and review type do.*

*When the theses are investigated according to digital culture' relationships to education; such studies are conducted: the use of technology as a training method/technique; the studies about digital culture in educational levels; the relationship between digital culture and the dimensions of the education. However, no studies on problems have occurred due to the reflection of digital culture to education have been encountered.*

*It was found that theses on the relationship between digital culture and education are limited in number and they remain at the level of the master's thesis. Because of widespreading Internet, the relationships between education and digital culture has become increasingly more important today; nevertheless, no in-depth studies such as dissertations have been found in this field. Nonetheless, the comprehensiveness of conducted studies seems to be few in number. Studies related to the dimensions and levels of education remain limited and studies about some dimensions and some levels have not been witnessed.*

*When the theses were investigated procedurally, it was observed that the majority of the studies are qualitative whereas a few of them are quantitative. The majority of these studies are descriptive survey models, but few of them are mixed and experimental research.*

**Conclusion:** *It has been concluded that the importance of digital culture should be revealed with their educational and sociological dimensions, and that there is a need for scientific activities and publications for developing the awareness of using the digital technology through education.*