

İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Çocuk Ve Gençlerin Ruh Sağlığına Etkileri

[The Effects of Internet Use, Cell Phones and Computer Games on Mental Health of Children and Adolescents]

ÖZET

Bilgisayar oyunları, çok oyunculu, video oyunları, cep telefonu, internet gibi sayısal teknoloji kullanımı çocuklar ve ergenler arasında son zamanlarda özellikle son 15 yıl içerisinde hızlı bir artış göstermiştir. Yaşları 8-18 arasında olan çocuklar ve ergenler ortalama olarak günün 5-6 saatini bilgi ve iletişim teknolojik araçlarını kullanarak geçirmektedir. İnternet kullanımının giderek artması, sınırsız, denetimsiz ve yasaksız her türlü bilgiye ve kişilere erişimin kolaylığı, çok olumlu gelişmelerin yanında bazı önemli ama olumsuz sonuçların doğmasına da neden olabilmektedir. Bilgisayar oyunu, internet gezintileri, çocukları ve ergenleri sosyal hayattan giderek uzaklaştırmaktadır. Bu makalede internet kullanımı ve bilgisayar oyunlarının çocuk ve ergenlerin ruhsal sağlıkları üzerindeki etkileri ele alınmıştır.

SUMMARY

The use of digital technology, including computers, cell phones, computer games, and so on, most recently, on-the-go for recreational purposes, has increased among our youth over the past 15 years. Children and adolescent between the ages of 8 to 18 years spend an average of 5-6 hours per day using information and communication technologies. It is a useful progress because of the increase of internet usage which is unlimited, uncontrolled and uninhibited and easiness which arrival all sorts of to informations or persons but this state can cause to some important negative results too. The computer games, the internet explores is gradually estrange from social life the children and adolescent. In this paper, has been mentioned to negative effect of internet usage, computer games on mental health of children and adolescents.

Meral Kelleci

Cumhuriyet Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu, Sivas, Türkiye

Anahtar kelimeler: internet kullanımı, bilgisayar oyunları, çocuk ve ergen, ruh sağlığı

Key Words: interned use, computer games, cell phones, children and adolescent, mental health

Sorumlun yazar/

Corresponding author:

Meral Kelleci,
Cumhuriyet Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu, Sivas, Türkiye.
meralkelleci@yahoo.com

GİRİŞ

Bilgisayar oyunları, internet ve cep telefonu iletişimi kolaylaştırmak, bilgiye en hızlı şekilde ulaşılmasını sağlamak, paylaşımı arttırmak, hoş zaman geçirmek gibi amaçlarla insanlığın kullanımına sunulmuş çağın en popüler araçları olmuştur. Dünyada 400 milyon civarında internete bağlı bilgisayar, 100 milyona yakın site olduğu tahmin edilmektedir (1,2,3). Günümüzde internet kullanımının yaygınlaşması internete girme yaşının okul öncesi dönemlere kadar düşmesine neden olmuştur. ABD’de yapılan bir araştırmaya göre; 3 yaş ve üzeri 76 milyon bilgisayar kullanıcısının % 22,2’si internet erişimine sahiptir ve ev bilgisayarına sahip çocukların beşte biri internet kullanmaktadır (1). Chisholm (2) 8 ile 18 yaş arasında olan çocuk ve gençlerin günde ortalama olarak sekiz saatini bilgi ve iletişim teknolojik araçlarını kullanarak geçirdiklerini belirtmektedir. Berson ve Berson (3) özellikle 12-18 yaş arasındaki genç kızların %74’ünün zamanının büyük bir kısmını chat odalarında ya da e-mail ile mesajlaşarak geçirdiklerini ifade etmektedirler. Diğer taraftan ev ortamında bilgisayar kullanamayan çocuk ve gençlerin internet kafelere yönelindikleri, internet

kafelerin, çocuk ve gençlerin yoğun ilgi gösterdikleri mekânlar haline geldiği vurgulanmaktadır (4).

İnternet ve Bilgisayar Oyunlarının Etkileri

İnternet kullanımı ve bilgisayar oyunları, çocuk ve gençlerin günlük yaşamlarını, akademik başarılarını ve ruh sağlıklarını önemli ölçüde etkileyen ve bu yönü ile de araştırmacıların ilgisini çeken güncel bir konudur. Teknoloji ile ilişkilerinde, bugünün gençleri sık sık hem kurbanlar hem de suçlular olarak nitelendirilebilir. Bir yandan internet ve bilgisayar oyunları çocuk ve gençlerin bilgiye ulaşmalarını, araştırma yapmalarını, problem çözüme, yaratıcılık, kritik düşünme gibi kişisel gelişimlerini destekleyen teknolojik bir mucize olarak değerlendirilirken (1,3), aynı zamanda aşırı, kontrolsüz, amacı dışında ve bilinçsiz kullanım yönü ile kaygılara ve korkulara neden olmakta, kişisel becerilerin gelişmesini negatif etkilendiği düşünülmektedir (5,6). Bazı çalışmalarda 13-19 yaş arası gençlerin ebeveynlerine göre daha yoğun internet kullanıcıları oldukları belirlenmiştir. Yetişkinler interneti genellikle kendilerinin bir parçası olarak ve işle alakalı bilgi elde etmek için kullanırken 13-19 yaş arası gençler interneti daha çok oyunlar oynamak,

müzik dinlemek ve yeni insanlarla tanışmak amacıyla kullanılmaktadır (1,5).

İnternet kullanımının, “maddeleşen dünyada sosyal ilişkiler kurmak için beceriyi, yetenekleri ve sabrı kaybettirdiğine” inanan çalışmacıların sayısı her geçen gün artmaktadır (12). Bir çalışmada 12-18 yaş arasında bulunan 10.800 gencin %92’sinin evinde internet erişiminin olduğu ve bu gençlerin çoğunluğunun zamanının büyük bir kısmını sanal sohbet ortamında tanıştığı kişilerle mesajlaşarak, sitelerde dolaşarak, oyun oynayarak geçirdiği, yalnızca %1’inin araştırma yapmak ve ders çalışmak için interneti kullandığı belirlenmiştir (3).

Günümüzde internet ve bilgisayar bağımlılığı gibi bir tanımlama mevcut değildir. Ancak araştırmacılar aşırı internet kullanımını diğer bağımlılıklara benzetmekte, aşırı bilgisayar oyunları ve internetin kullanıcılarında bir çeşit bağımlılık oluşturduğunu belirtmektedirler (1,6,7,8). İnternet bağımlılığı, bilgisayar başında, internete bağlı olarak, gereğinden fazla zaman geçirme problemi şeklinde tanımlanmaktadır. İnternet bağımlılığının belirtileri şu şekilde sıralanabilir: internet başında aşırı zaman geçirmeye bağlı olarak yaşam biçiminde değişikliklerin olması, genel fiziksel aktivitelerde azalma, internet aktivitesinin bir sonucu olarak kişinin sağlığında bozulma, internette fazla zaman geçirmek için önemli yaşam aktivitelerinden kaçınma, internette fazla zaman geçirmeye bağlı olarak uyku aktivitesinde bozulma, arkadaşları kaybetme ve sosyalizasyonda azalma, aile ve arkadaşları ihmal etme, iş ve kişisel sorumlulukları ihmal etme, bilgisayarda zaman geçirmede eksiklik hissetme, internete giremediğinde endişe yaşama (7). Young (8) internetin, tıpkı kumar gibi bağımlılık yarattığını, sağlık sorunları ve uykusuzluğun yanı sıra depresif eğilimlerin oluşmasına neden olabileceğini belirtmektedir. Young (8) ABD’de İnternet kullanıcılarının yüzde 6 ile 10’unun internet bağımlısı olduğunu, dünyada 1.8 milyon çocuk ya da gencin, gözleri bilgisayar ekranına kenetli, elleri farenin üzerinde sohbet yada oyun odalarında zamanının büyük bir bölümünü geçirdiğini ifade etmektedir. Bir çalışmada 11-18 yaş arası gençlerde patolojik internet kullanım oranı %18,3 olarak belirlenmiştir (9).

Zamanın büyük bir bölümünü bilgisayar başında geçiren gençler kişilerarası ilişkilerinde önemli sorunlar yaşamaktadırlar. Suhail ve Bargees (10) tarafından 200 öğrenci üzerinde yapılan bir çalışmada internet kullanımının gençlerin kişilerarası ilişkilerde güçlük yaşamalarına neden olduğu belirlenmiştir. İnternette fazla zaman geçiren çocuk ve gençlerin giderek yalnızlaştığını ve yüz yüze ilişki kurmakta güçlük yaşadıklarını belirtmektedir (11). Gross’a göre internet yoluyla kurulan iletişim günümüzün gençleri için en önemli olanıdır (12). Bilgisayar oyunları ve internet

çocuk ve gencin arkadaşının yerini alarak sosyal izolasyona neden olmaktadır. İlk kez Selnow tarafından “elektronik arkadaş” hipotezi ileri sürülmüştür (13). Selnow, çocukların bilgisayar oyunları sırasında zamanlarını en iyi şekilde harcadıklarını düşündükleri, sosyal ilişki kurmakta güçlük yaşadıkları, çevrelerinde sınırlı sayıda arkadaşları olduğu ve sınırlı sayıda olan arkadaşları ile paylaştıkları konuların video oyunlarını içerdiğini belirtmektedir. 12-13 yaş arası çocuklarla yapılan bir çalışmada çarpıcı olarak şu sonuçları elde etmişlerdir: “bilgisayar oyunlarını oynamak insanlarla birlikte olmaktan daha iyidir”, “zamanı en iyi şekilde geçirmenin yolu bilgisayar oyunları oynamaktır”, “bilgisayar oyunu ile arkadaşım ile geçireceğim zamandan daha iyi zaman geçiriyorum”, “bilgisayar oyunu oynarken kendimi daha aktif ve canlı hissediyorum”, “bilgisayar oyunu oynamak benim yalnızlığımı unutmama yardımcı ediyor” (5).

Bazı çalışmalarda internet kullanım süresi arttıkça çocuk ve gençlerde yalnızlık, sosyal yalıtım, saldırganlık gibi duygusal ve davranışsal sorunların daha fazla görüldüğü, genel sağlık düzeylerinin düştüğü ve depresif belirtiler görülme oranının arttığı belirlenmiştir (1,6,14-19). Horman ve ark (20) tarafından yapılan çalışmada ise yaygın internet kullanan ve bilgisayar oyunları ile zamanını geçiren çocukların sosyal gelişimlerinin önemli ölçüde gerilediği, bu çocukların öz güvenlerinin düşük, sosyal kaygı düzeylerinin ve saldırganlık davranışlarının yüksek olduğu bulunmuştur. Colwell ve Payne (21) özgüven ve bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı arasında olumsuz ilişki olduğunu belirlemişlerdir. Anderson ve Bushman (14) bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerde saldırganlığa neden olduğunu ileri sürmektedirler. Çocuk ve gençte şiddet eğiliminin oluşmasında oynanan oyunun türünün, oyun oynama sıklığı ve süresinin etkili olduğunu belirtmektedirler. Bir çalışmada haftada 11.18 saatten daha fazla internet kullanan üniversite öğrencilerinin haftada 3.84 saat ve altında internet kullananlara göre okul performanslarının ve akademik başarılarının daha düşük olduğunu belirlemişlerdir (1). Bu çalışmada internete bağımlı olan öğrenciler, internet kullanmadıkları zaman büyük sıkıntı yaşadıklarını, internete daha az sürelerle girdiklerinde kendilerinde büyük bir eksiklik hissettiklerini, internete girme davranışını kontrol edemediklerini, internette az zaman geçirdiklerinde kendilerini kızgın hissettiklerini ifade etmişlerdir.

İnternet ve bilgisayar oyunları gençlerin ve çocukların doğasında bulunan oyun oynama kabiliyetleri ile bağımlılığa neden olabilmekte ve açık cinselliğe eğilimi işaret ile suçların olgunlaşmasını sağlamaktadır (8,10). Liao ve ark (22) internet kullanan ergenlerin riskli cinsel davranışlarında ve sosyal uyumlarında bozulmada artış

olduğunu vurgulamaktadır. Özellikle legal olmayan ve cinsel gelişimi olumsuz yönde etkileyebilecek sitelere kontrolsüz ve bilinçsiz bir şekilde ulaşmak çocukları, gençleri ve dolayısıyla toplumu tehdit eden önemli bir konudur. Yapılan bir çalışmada 1500 öğrenciden %25'inin istemeden cinsel olarak kötüye kullanıldıkları belirlenmiştir (23). Ergenlik dönemi; gencin kimliğini oluşturduğu, gelecek için amaçlarını belirlediği, kendisi için kimin önemli ve değerleri olduğu, başkaları ile ilişkilerinin nasıl olacağı, arkadaşlıklarını nasıl sürdüreceği ve yaşamında hangi yolu izleyeceğine dair temel soruların yanıtlanmaya başlandığı karmaşık bir dönemdir. Bu dönemde genç otonomisini kullanmak ve aileden ayrı olarak karar vermek istemekte, duygularını yönetme ve sürdürme konusunda güçlükler yaşamaktadır. Bu nedenle sanal ortamda edindiği bilgiler, yaşadığı ilişkiler gencin gerçek dünyayı öğrenmesi ve kimliğini oluşturmasında güvenliğini ve normal gelişimini olumsuz yönde etkilemektedir. Aileden ve çevreden edineceği bilgiler ve olgunlaşmanın yerini sanal ortamda kurduğu ilişkiler almaktadır.

Bilgisayar oyunlarının diğer olumsuz bir yönü internet kullanımı ve bilgisayar oyunlarının beyinde dopamin salgılanmasında artışa neden olduğu ve bilişsel fonksiyonlarda bozulmaya neden olduğu görülmüştür. Bilgisayar başında fazla zaman geçiren çocukların temporal dopaminerjik aktivitede artış olduğu ve bu çocukların hiperaktivite bozukluğu kriterlerini taşıdıkları belirlenmiştir (24). Yaş ortalaması 11 olan 535 öğrenci üzerinde yapılan bir çalışmada ise, öğrencilerin %14,9'unun internet bağımlılığı kriterlerini karşıladığı ve bunların da hiperaktivite bozukluğu kriterlerini taşıdığı saptanmıştır (4).

Young (8) sorunun kaynağının bilgisayar değil, bilgisayar kullanan insanlar olduğunu, özellikle ilgilenilmeyen, aile içerisinde sağlıklı ve güvenli bir ortamı bulamayan çocukların bilgisayarı bir kaçış, atlatma aracı olarak kullanma yoluna gidebildiği ve bu çocukların bilgisayar oyunları ve internetin olumsuz etkilerinden en çok zarar görenler olduğunu söylemektedir. Oyunda başarılı olmak, örneğin bir makineyi kontrol edebilmek, bir yarışı kazanabilmek çocukta üstünlük duygusu oluşturur. Bu durum çocuğun hoşuna gider. O sırada beyin mutluluk kimyasalları salgılar. Çocuk onunla mutlu olmayı öğrenir, başka mutlulukları tadamaz. Çocuk ve genç bu doyumunu yaşamak için 'Okula gidiyorum' diye evden çıkıp, internet kafelerde günlerini geçirebilir, önemli bir bölümü okul çıkışında uğradığı kafeden gece yarısına kadar çıkamayabilir. Bu konuda özellikle; diğer sosyal aktivitelere ilgisi azalan ya da bu aktivitelere vakit bulamayan, gerçek hayattaki ve arkadaş ilişkileri bozulan ya da meslek veya okul hayatındaki işlevselliği düşen, internette geçirdiği zaman hakkında kendisini

savunmak için yalan söyleme ihtiyacı duymaya başlayan, gece internette geçirilen zaman nedeniyle az uyku uyuyan ve ertesi gün yorgun gezen, bu yorgunluğa rağmen bir sonraki gece de internette dolaşma gücünü bulabilen, çocuklara dikkat edilmesi gerektiği vurgulanmaktadır (5,21).

Bilgisayar oyunları ve internet kullanımı yanında üzerinde durulması gereken diğer bir konu cep telefonu kullanımınıdır. Yapılan bir çalışmada 11-15 yaş arası gençlerin %90'ı cep telefonuna sahiptir (25). Cep telefonu kullanmak gençlerin kendilerini güvende hissetmelerinde önemli bir etken olduğu belirtilmektedir. Çalışma bulgularına göre kız ergenler erkek ergenlere göre cep telefonu yanlarında olduğunda kendilerini daha güvende hissetlerini belirtmişlerdir (25). Olumlu yönlerinin yanı sıra cep telefonu kullanmanın çocuklar ve gençler üzerinde bedensel ve ruhsal olumsuz etkilere neden olduğunu bildirmektedirler.

Cep telefonları için kurulan baz istasyonlarının elektromanyetik ışınlar ve alanlar yarattığı, oluşan elektromanyetik ışın ve alanların beden ve beyin üzerinde yapısal olarak olumsuz etkileri yanında beyin işleyişine etkileri ile ruhsal tepkilere de neden olmaktadır (26). Günümüzde giderek yaygınlaşan ruhsal bozuklukların altında çevresel kirliliklerin de rolü olduğu düşünüldüğünde konunun daha dikkatli bir şekilde ele alınmasının gerekliliği kaçınılmaz olmaktadır. Özellikle son yıllarda çocuk ve ergenlerin anne babalar ya da öğretmenler tarafından dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu yakınmaları ile uzmanlara yönlendirilmesinde giderek bir artışın olmasında diğer etkenler kadar elektromanyetik kirliliğin olduğu da vurgulanmaktadır. Yorgunluk, gerginlik, karamsarlık, depresyon, belirsiz ağrılar, uyku-iştah sorunları, enerji azlığı, bedensel işlevlere ilişkin (iş ve ders başarısı düşüklüğü, sindirim, dolaşım, boşaltım ve cinsel işlevlere yönelik) yakınmaların nedenleri arasında da elektromanyetik kirlilik yer almaktadır. Bununla birlikte cep telefonlarının içerdiği oyunlar, farklı renk ve özellikleri ile oyuncakların yerini almakta, cep telefonlarının yeni modelleri ile çocukların ve gençlerin tüketim duygusunda artmaya neden olmaktadır. Bu durum çocuk/gencin aile ile çatışma girmesinin yanı sıra, arkadaşlar arasında yarışmaya ve bu yarışı kazanmak için ailenin ekonomik durumu ile uyumlu olmayan harcamaların yapılmasına, baskı ve zorlanma hissetmeye neden olabilmektedir (25). Aynı zamanda cep telefonlarının çocuk ve gençlerin kişisel alanlarını tanımlarını da olumsuz olarak etkilediği bildirilmektedir (27).

Sonuç olarak; aşırı ve uygunsuz bir biçimde, gerçek amaçların dışında cep telefonu, bilgisayar oyunları ve internet kullanımının, çocuk ve gençlerin

TAF Preventive Medicine Bulletin, 2008: 7(3)

biyopsikososyal sađlıklarını olumsuz olarak etkilediđine dair birçok bilimsel çalıřma bulunmaktadır. Burada yanıtlanması gereken soru “Çocuk veya genç hangi gereksinimini karşılamak için bu teknolojiye yaşamlarını etkileyecek boyutlarda ihtiyaç duyuyor?”. Bu sorunun en önemli yanıtlarından biri, “sevgi, ilgi ve doyum gereksinimini karşılamak” olabilir. Yođun internet kullanıcıları arasındaki bađımlılıđa iliřkin kanıtların geliřmesi, bu bireylerin fiziksel karakterleri hakkında daha fazla bilgi gerekliliđine neden olmaktadır. Bu gibi bilgilerin daha etkili aracı ve koruyucu programların geliřtirilmesinde önemli rol oynayacađı düşünölmektedir.

KAYNAKLAR

1. Kubey RW, Lavin MJ, Barrows JR. Internet use and collegiate academic performance decrements: Early findings. *Journal of Communication*. 2001; 366-382.
2. Chisholm JF. Cyberspace violence against girls and adolescent females. *Annals New York Academy of Sciences*. 2006; 1087: 74-89.
3. Berson I, Berson M. Digital literacy for effective citizenship. *Social Education*. 2003; 67(3): 164-167.
4. Jeong Yoo H, Cho SC, Ha J, Yune SK, Kim SJ, Hwang J et al. Attention deficit hyperactivity symptoms and internet addiction. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*. 2004; 58: 487-494.
5. Colwell J, Kato M. Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents. *Asian Journal of Social Psychology*. 2003; 6: 149-158.
6. Kerberg CS. Problem and pathological gambling among college athletes. *Ann Clin Psychiatry*. 2005; 17(4): 243-7.
7. Suler J. Computer and cyberspace addiction. *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*. 2004; 1: 359-362.
8. Young KS. What makes the internet addictive: potential explanations for pathological internet use. 105th. Chicago, IL: Annual Conference of the American Psychological Association. 1997; 15.
9. Niemi K, Griffiths M, Banyard P. Prevalence of pathological internet use among university students and correlations with self-esteem, the general Health Questionnaire (GHQ), and disinhibition. *Cyber Psychol Behav*. 2005; 8(6): 562-70
10. Suhail K, Bargees Z. Effects of excessive internet use on undergraduate students in Pakistan. *Cyber Psychol Behav*. 2006; 9(3): 297-307.
11. Kraut R, Patterson M, Lundmark V, Kiesler S, Mukhopadhyay T, Scherlis W. Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*. 1998; 53(9): 1017-1031.
12. Gross EF. Adolescent Internet use: what we expect, what teens report. *Journal of Applied Developmental Psychology*. 200; 25: 633-649.
13. Selnow GW. playing video games: The electronic friends. *Journal of Communication*. 1984; 34: 148-156.
14. Anderson CA, Bushman BJ. Effects of violent video games on aggressive behaviour, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behaviour: A meta-analysis of the scientific literature. *Psychosocial Science*. 2001; 12: 353-359.
15. Clark DJ, Frith KH, Demi AS. The physical, behavioral, and psychosocial consequences of internet use in college students. *Comput Inform Nurs*. 2004, 22(3): 153-61.
16. Crocker J, Luhtanen RK. Level of self-esteem and contingencies of self-worth: unique effects on academic, social, and financial problems in college students. *Pers Soc Psychol Bull*. 2003; 29(6): 701-12.
17. Favoretto G, Morandin I, Gava M, Binetto F. Internet and psychopathology: an analysis of the use of web by 1075 students at secondary school. *Epidemiol Psychiatry Soc*. 2004; 13(4): 249-54.
18. Morgan C, Cotten SR. The relationship between internet activities and depressive symptoms in a sample of college freshmen. *Cyber Psychol Behav*. 2003; 6(2): 133-42
19. Yang CK, Choe BM, Baity M, Lee JH, Cho JS. SCL 90-R and 16PF profiles of senior high school students with excessive internet use. *Can J. Psychiatry*. 2005; 50(7): 407-14.
20. Horman JP, Hansen CE, Cochian ME, Lindsey CR. Liar, liar: Internet faking but not frequency of use affect social skills, self-esteem, social anxiety, and aggression. *Cyber Psychol Behav*. 2005; 8(1): 1-6.
21. Colwell J, Payne J. Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*. 2000; 91: 295-310.
22. Liao AK, Khoo A, Ang PH. Factors influencing adolescents' engagement in risky internet behavior. *CyberPsychology&Behaviour*. 2005, 8(6): 513-520.
23. Mitchell KJ, Finkelhor D, Wolak J. The exposure of youth to unwanted sexual material on the internet: a national survey of risk, impact, prevention. *Youth&Society*. 2003; 34(3): 330-358.
24. Houghton S, Milner N, West J, Douglas G, Lawrence V, Whiting K, Tannock R, Durkin K. Motor control and sequencing of boys with Attention Deficit/Hyperactivity Disorder (ADHD) during computer game play. *British Journal of Educational Technology*. 2004; 35(1): 21-34.
25. Pain R, Grundy S, Gill S, Towner E, Sparks G, Hughes K. "So long as my mobile": Mobile phones, urban life and geographies of young people's safety. *International Journal of Urban and Regional Research*. 2005; 29(4): 814-830.
26. Uhlig R. Children ignore mobile phone dangers. *The Daily Telegraph* 29. 2001, 8.
27. Oksman V, Turtianinen J. Mobile communication as a social stage: meanings of mobile communication in everyday life amongst teenagers in Finland. *New Media and Society*. 2004; 6(3): 319-39.