



Incidental foreign language vocabulary acquisition from social network games

Yakup Çetin¹
Ömer Faruk Sözcü²
Hüseyin Kınay³

Abstract

It is widely known that young people use social networks not only for sharing and communication purposes but also as means of entertainment and pleasure by playing various online games. Furthermore, there is a common belief among pedagogues that spending valuable amount of time on social networks to play online games can lead to negative academic, personal and social outcomes. However, the findings of this study based on survey conducted with 248 high school students reveal that social network games can also have pedagogical benefits. The results of this research have shown that students can incidentally learn an important number of foreign language words from popular online games on social networks.

Keywords: social networks, computer assisted language learning, games

[Extended English Abstract](#)

Sosyal ortamlardaki oyunlardan dolaylı yoldan yabancı dile ait kelime edinimi

Özet

Son yıllarda internet alanında yaşanan hızlı gelişim ve değişim insanların paylaşma duygularını da sanal ortama taşımıştır. İnsanlardaki bu gelişim, değişim ve etkileşim sayesinde oldukça popüler bir hal alan sosyal ortamlar hemen her yaşta kullanıcıyla devamlı ziyaret edilen siteler konumundadır. Gençlerin sosyal ağları sadece paylaşım ve iletişim amaçlı değil de, aynı zaman da çeşitli oyunlar oynayarak eğlence ve keyif alma aracı olarak da kullandığı genel olarak bilinmektedir. Eğitimciler arasında, sosyal ağlarda çevrimiçi oyunlar için harcanan önemli zamanların akademik, kişisel ve sosyal olarak olumsuz etkilere sebep olabileceği hakkında genel bir kanı vardır. İnternet yoluyla öğretimde öğretimsel oyun, her zaman bir "oyun" olarak görülmez, çünkü oyun oynarken öğrenmekte bir öğrenmedir. 248 öğrenci ile yapılan bu araştırmanın sonuçları gösteriyor ki sosyal ağ oyunları eğitsel yararlar da sağlayabilir. Bu araştırmanın sonuçları öğrencilerin farkında olmadan sosyal ağlar üzerindeki popüler oyunlardan önemli sayıda yabancı kelime öğrenebileceklerini göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: sosyal ağlar; bilgisayar destekli yabancı dil öğrenimi; oyunlar

¹ Assist. Prof. Dr., Fatih University 34500 Büyükçekmece, İstanbul, Faculty of Education, English Language Teaching, ycetin@fatih.edu.tr

² Assist. Prof. Dr., Fatih University 34500 Büyükçekmece, İstanbul, Faculty of Education, Computer Education and Instructional Technology; ofsozcu@fatih.edu.tr

³ Research Assistant, MSc. Fatih University 34500 Büyükçekmece, İstanbul, Faculty of Education, Computer Education and Instructional Technology, hkinay@fatih.edu.tr

Giriş

Bazı İngiliz dilbilimcileri geleneksel dil öğretim yöntemlerinden farklı olarak, dil öğretiminde sadece iyi düzeyde dilbilgisi öğretiminin yeterli olmayacağını buna koşut olarak sözcük ediniminin iyi bir düzeyde gelişmesi gerektiğini düşünerek “sözcüksel yaklaşımı” öne sürmüşlerdir (Sinclair ve Renouf, 1988; Willis, 1990). Bununla birlikte yabancı dil eğitiminde kelime bilmenin önemi birçok kişi tarafından kabul gördüğü halde uygulama aşamasında ya ihmal edilmekte ya da etkisiz tekniklerden dolayı öğretilmemektedir (Boyd Zimmerman, 1997). Yabancı dilde yetersiz kelime sayısı yüzünden sıkça karşılaşılan yazılı ve sözlü iletişim sorunları kelime öğretimini sürekli olarak gündeme taşımaktadır. Lewis’in (1993) ifadesiyle tüm dil becerilerin – okuma, konuşma, dinleme, yazma- temelinde kelime vardır ve kelimeler olmadan sağlıklı bir iletişimden bahsetmek mümkün değildir. Laufer’ın (1992, s.126) da belirttiği gibi yetersiz sayıda kelimeyle öğrenilen veya ezberlenen dilbilgisi ve telaffuz kurallarının sağladığı fayda oldukça sınırlıdır. Burada özellikle vurgulanmak istenen iyi derecede bir yabancı dil eğitimi için mutlaka kelime öğretimi üzerinde durulmalıdır.

Dil öğretimi konusunda yapılmış araştırmalardan öğrendiğimiz ana dili İngilizce olan lise mezunu bir öğrencinin yaklaşık 40,000 civarında bir kelime hazinesine (Herman ve Nagy, 1987,s.19) sahip olduğu ve bunun ortalama 5000 kelimesini konuşma dilinde kullanabilmesidir (Pimsleur, 1980). Buna karşın İngiliz dilinde eğitim veren uluslar arası üniversitelerde dersleri ve okutulan kitapları anlayabilmeleri için lise mezunları Nation’a (1990) göre 3000 kelime, Laufer’a (1992, s.132) göre ise 5000 kelime bilmeleri gereklidir. Örnek vermek gerekirse, ekonomi alanında İngilizce hazırlanmış bir ders kitabını anlamak için Sutarsyah’nın ve diğerlerine (1994) göre bu dili yabancı dil olarak öğrenmiş öğrencilerinin yaklaşık 4000-5000 kelime arasında bir edinime sahip olmaları beklenmektedir. Oysa İngilizcenin yabancı dil olarak okutulduğu Türkiye gibi ülkelerde bu kadar kelimeyi öğrencilere sınıf ortamında öğretmek oldukça güçtür ve dolayısıyla başka kelime öğrenme-öğretme yollarına ihtiyaç vardır.

Yabancı dilde çok fazla sayıda kelime edinimi Krashen’nın (1985) ortaya koyduğu *Doğal Yaklaşım* kuramı çerçevesinde dolaylı yoldan gerçekleşmektedir. Krashen *Edinim-Öğrenme* varsayımıyla yabancı dil öğrenme sürecini ikiye ayırmaktadır. Bireyin öğrendiği şeylerin farkında olmamasına *edinim* – örneğin çocuklarda olduğu gibi – farkında olmasına *öğrenme* – örneğin yetişkinlerde olduğu gibi- demektedir. Krashen’a göre çocuklar oyunlarını oynarken farkına varmadan dolaylı yoldan birbirlerinden birçok kelime ve dilbilgisini kurallarını edinmektedirler. Oysa yetişkinler sınıf ortamında direkt yoldan öğrendikleri yabancı dilin farkındadırlar. Krashen’in bir diğer hipotezine - Input (Dil-girdisi) Hipotezi- baktığımızda bireyler okuduklarını veya duyduklarını anladıkları sürece yabancı dil edinimi mümkündür, yeter ki dil girdisi bol ve bireyin seviyesine ve düzeyine uygun olsun.

Direkt Yoldan Kelime Öğrenimi

Öğrencilere öğretmenleri tarafından doğrudan klasik yollarla - alıştırmalar, tekrar, ezber, çeviri, açıklama, tanımlama, resimleştirme, vs.- öğretilen yeni kelimelere direkt öğrenme olarak da bilinmektedir. Öğrenciler burada sınıf ortamında tüm dikkatlerini öğretilen yeni kelimelere verebildikleri için öğrendiklerinin bilincindedirler (Schmitt, 2000). Örneğin, öğretilecek yeni kelimelerin sunumu için kullanılacak resimlerin veya posterlerin bulunup hazırlanması, bunların çocuklara takdim edilmesi, farklı alıştırmalarla pekiştirilmesi, hataların düzeltilmesi, vs. direkt yolla yapılan etkinliklerden bazılarıdır. Öğrenciler kendilerine direkt yoldan verilen kelimeleri kısa zamanda öğrenebilmektedirler. Ancak yeni kelimeler kontekst veya cümle içerisinde verilmediği zaman öğrenme anlamlı olmadığı için ezbere kaymakta ve öğrenciler öğrendikleri kelimeleri çabukça unutmaktadırlar. Ayrıca direkt yolla kelime öğretimi sürekli yoğunlaşma ve çaba gerektirdiğinden çok vakit almanın yanında öğretmen ve öğrenciyi yorabilmektedir (Nation, 2001).

Dolaylı Yoldan Kelime Öğrenimi

Oysa Read (2000) başta olmak üzere birçok dil bilimci bize insanların kendi dillerine ait kelimelerin 70%'ini dolaylı yoldan öğrendiklerini göstermektedir. Dolaylı yoldan kelime öğrenimiyle anlatılmak istenen Schmitt'in (2000) ve Krashen'nın (1985) da belirttiği gibi yabancı dille sözlü veya yazılı etkileşim içersindeyken farkına varmadan kazanılan yeni kelimelerdir. Burada öğrenciler yabancı dilde film, program, belgesel seyrederek; kitaplar okuyarak; şarkı, hikâye ve haber dinleyerek ve oyunlar oynayarak dolaylı yoldan kelime darabacını arttırabilirler (Hulstijn, 2001) . Loewen'nın (2005) ifadelerinden anlaşılın dolaylı yoldan öğrenilen yeni kelimeler şekilden çok anlam merkezli oldukları için daha etkili ve akılda kalıcıdır. Ancak bu kulağa hoş gelse de öyle kolay olmamaktadır. Nitekim Laufer ve Hulstijn (2001) araştırmalarına göre yabancı dilde yeni kelimelerin dolaylı yoldan öğrenilebilmesi için öğrencilerin okudukları veya dinledikleri materyallerin yaklaşık 95%'ini anlamak zorundadırlar. Dolayısıyla burada belirtilen dolaylı yoldan yeni kelime öğrenimi daha çok ileri düzeyde yabancı dil becerisini sahip olanlara hitap etmektedir.

Schmitt'e (2000) göre dolaylı öğrenme her ne kadar yabancı dil öğrenimi için çok faydalı olsa da vakit aldığından öğrenci ve öğretmenler için sabır gerektiren bir kelime öğrenme yöntemidir. Öte yandan direkt yoldan öğrenilen kelimeler dikkatlice üzerinde durulmadığı zaman çok çabuk unutulabilmektedir. Özellikle, kısa vadeli düşünen ve akademik beklentileri bu yönde olan öğrencilere dolaylı yol uygunda olmayabilir. Böyle bir sıkıntıyı aşmanın ve yabancı dil öğrenenlere yardımcı olabilmenin en güzel yolu bu iki yöntemi dengeli kullanmaktır (Coady, 1997; Schmitt, 2000; Nation, 2001). Aslında öğrenciler sınıf ortamında büyük olasılıkla hem direkt hem de dolaylı yoldan yabancı kelimeleri öğrenme fırsatı bulabiliyorlar. Örneğin, öğrencilere öğretmenleri tarafından kelimelerin değişik yollardan öğretilmesi ve alıştırmalarla pekiştirilmesi (direkt kelime

öğrenimi); daha sonra sınıf, takım veya sıra arkadaşlarıyla öğrencilerin bir dil etkinliğinde bunları kullanabilmeleridir (dolaylı kelime öğrenimi).

Öğrencilerin yabancı dilde başarısız olmalarının nedenlerinden kuşkusuz en önemlisi öğrenilen yabancı dilde yeterince konuşma imkânı bulamamaktan kaynaklanmaktadır. Ayrıca kaynaklara erişimin sınırlı olması ülkemizde İngilizcenin yabancı bir dil olarak okutulmasının yanında öğrencilerin öğrenme motivasyonunu düşürmektedir. Dolaylı yönden yabancı kelime öğrenmeye en güzel çözümlerden bir tanesi o dilde kitap okuma olsa da öğrencilerin isteksizliği veya yanlış yönlendirilmelerinden dolayı istenilen amaca ulaşamamaktadır (Çetin, 2010). Gelişen ve hızla yayılan teknolojik araçların insanların özellikle eğitim hayatına girmesiyle dolaylı öğrenmeye yeni bir kapı açılmıştır. En etkili iletişim araçları olan bilgisayar ve internet teknolojisi bu konuda önemli bir yere sahip olup (Sahin, Balta ve Ercan, 2010), 20. yüzyılın sonlarından itibaren yabancı dil öğrenme kaynakları arasına girmişlerdir.

İnternet ve Sosyal Ağlar

Son yıllarda internet alanında yaşanan bu hızlı gelişim, insanların paylaşma duygularını da sanal ortama taşımıştır. İnsanlardaki bu gelişim, değişim ve etkileşim sayesinde oldukça popüler bir hal alan sosyal ağlar hemen her yaşta kullanıcıyla devamlı ziyaret edilen siteler konumundadır.

İnsanların sosyal olduğu tartışma götürmez bir gerçektir. Öğrenmenin eğlenceli bir hal alması elbette ki herkesin hoşuna giden bir durum arz etmektedir. Sosyal ağların popüler olmasının en önemli nedenlerinden biri nesnelere üzerinden kolayca sosyalleşebilmeye olanak sağlamasıdır. İnternetteki sohbet ve paylaşım ortamlarında dünyanın her tarafı ile aynı anda haberleşmek sosyalleşmenin yeni şekli olmuş durumdadır. Ayrıca; teknoloji doğru kullanıldığında; çekingen, gruba katılmakta zorlanan gençler için kolaylaştırıcı hatta geliştirici bir araç olduğu da kabul edilen bir gerçektir (Alaton, 2011).

Sosyal network terimi olarak ilk adı duyulan site konumunda olan Facebook, 2010 yılında web siteleri arasında en çok ziyaret edilen ilk üç site içerisinde yer almaktadır (Alexa, 2010; İşbulan, 2011). 800 milyondan fazla aktif üyesinden en az %50'sinin her gün düzenli olarak ziyaret ettiği Facebook'a isteyen herkes girebilir ve insanlarla etkileşimde bulunarak eğlenceli vakit geçirebilir (Facebook, 2011).

İnsanlar sosyal ağlarda daha fazla vakit geçirmeye başlayıp, sosyal ağları hayatlarının bir parçası haline getirdikçe sosyal ağlarda buna bağlı olarak daha fazla yenilik sunmaya devam ediyor. Günümüzdeki en büyük sosyal ağ olan Facebook, kullanıcılarının sitede daha fazla süre geçirmesi

için çeşitli yenilikler geliştiriyor. Kullanıcıları sosyal ağlarda tutan en büyük özellik ise şüphesiz ki oyunlardır.

Sosyal Ağlarda Oyun

Üyeleri hızla artış gösteren bu ağların en popüler kısımlarından biri olan online oyunlar özellikle öğrencilerin büyük ilgi odağı olmuş durumdadır.

İnternet yoluyla öğretimde öğretimsel oyun, her zaman bir "oyun" olarak görülmez. Öğretimsel oyun yazılımlarında eğlence öğesinin olması kaçınılmazdır. Öğrenciler oyun içinde ki olaylar üzerinde odaklaşırlar. Eğlence ile öğrenme arasında çizgi çekmek her zaman kolay olmamakla birlikte aslında böyle bir çizgiye pek gerek de yoktur. Çünkü oyun oynarken öğrenmekte bir öğrenmedir (Kaya ve Önder, 2002).

Net ve kısa vadeli bir zevk, rahatlama ve oyunculuğun gelişmesini sağlayan online oyun deneyimi ışığında, çevrimiçi oyunlardan kaynaklanan olumlu etkileri keşfetmek birçok araştırmacının dikkatini çekmiştir (e.g., deneyim akışı, Wan ve Chiou, 2006; içsel motivasyon, Ryan, Rigby, ve Przybylski, 2006; pozitif ruh hali, Ryan, Rigby, ve Przybylski, 2006; Chiang, Lin, Cheng, Liu, 2011). Oyunların çoğu ilgi çekecek nitelikteki tasarımları ve ödül sistemleri ile özellikle çocuklar başta olma üzere hayatımızda önemli yeri olduğu herkes tarafında kabul edilen bir gerçektir.

Çoğu eğitimciye göre uzun zamandır bilinmekte olan oyun temelli öğrenme modelinin değeri, yaratıcı bir görüş oluşturmak için kullanıcılara izin vermesi ve kendi kendine organize olmuş öğrenmeyi gerçekleştirmek açısından etkili bir çerçeve oluşturmasıdır (Moon, Jahng ve Kim, 2011). Kendi kendine öğrenme kavramı ile öğrenci hiçbir baskı ve zorlama olmadan kendi kendinin denetleyicisi ve öğretmenidir.

Oyunlar, doğal problem çözme yeteneklerinin artması ve sosyal öğrenmeler için bir avantaj olmaktadır. (Browne, 2003; Calendra ve Lee, 2005; Campos, 2005; Finneran ve Zhang, 2003; İşman ve Çelikli, 2009; Jonassen, 2006; Juul, 2002; Perkins, 1991; Prensky, 2001; Radford, 2001; Stevenson, 2007; Vygotsky, 1986; Moon, Jahng ve Kim, 2011). Bununla birlikte son zamanlardaki çevrimiçi oyunların çoğu sohbet etme, yazma ve takım oyunlarının çok olduğu ortamları birlikte bulundurmaktadır.

Oyunlarla Yabancı Bir Dilin Kelimelerini Öğrenme

Daha önce belirttiğimiz gibi yabancı dile ait bilinmeyen kelimeleri öğrenmek çoğu zaman ezber ve sayısız alıştırmalar yapmayı gerektirdiğinden birçokları için sıkıcı ve zor olabiliyor (Nguyen ve Khuat, 2003). Öte yandan kelime bilgisi olmadan yabancı dilde başarıdan söz etmek mümkün değildir. Bunun farkına varan uzmanlar yabancı dile ait kelimeleri öğrencilere öğretebilmek için

bilgisayar teknolojisinin imkânlarından faydalanma yoluna gitmişlerdir. Özel geliştirilmiş eğitim amaçlı bilgisayar oyunları hem yabancı dildeki kelimelerin öğrenilmesi kolaylaştırılmış hem de oyunları oynayanlara duygusal (sevinç, heyecan, kendine güven, motivasyon vs.) anlar yaşatılmıştır (Schultz ve Fisher, 1988; Prensky, 2001). Üstelik zengin görsel ve işitsel tasarım ve efektlere sahip olan bilgisayar oyunları öğrencilerin dikkatlerini çektikleri için ders kitaplarından daha fazla rağbet görmektedirler (Wood, 2001).

Bu çalışmanın amacı yukarıdaki bilgilerin ışığında Türkiye'deki ilköğretim ve ortaöğretim öğrencilerinin sosyal ağlardaki oynadıkları İngilizce oyunlardan dolayı yoldan o yabancı dile (İngilizce) ait kelimeleri öğrenip öğrenmediklerini tespit etmektir. Örneğin, Miller ve Hegelheimer'ın (2006) çalışmalarında öğrencilerin oynadıkları *The Sims* oyunu ile yabancı dile ait dilbilgisini ve kelime becerilerini arttırdıkları gözlemlenmiştir. Aynı şekilde Hirata ve Hirata (2007) tarafından orta düzey dilbilgisine sahip 69 üniversite öğrencisiyle Japonya'da gerçekleştirdikleri bir çalışmada teknoloji destekli dil öğrenimi konusunda hiçbir deneyimi olmayan öğrencilerin internette İngilizce sözcük yapılarına dönük farkındalık düzeylerinin nasıl etkilendiği araştırılmış olup, sonucunda farkındalık düzeylerinin arttığını, dolaylı yoldan yabancı dil gelişimlerini sağladığından daha bağımsız bir öğrenme için yararlı bulduklarını belirtmişlerdir. Dolayısıyla bu çalışmanın sonuçları bilgisayar karşısında zamanlarının çoğunu (İngilizce) oyun oynayarak geçiren gençler, onların veli ve öğretmenleri için oldukça önemlidir.

Yöntem

Araştırmada genel tarama modeli kullanılmıştır. Tarama modeli, çok sayıda elemandan oluşan bir evrenin karakteristik özelliğini tanımlamak amacıyla yapılır (Fraenkel ve Wallen, 2005).

Evren ve Örneklem

Araştırma ilköğretim ve ortaöğretimde okuyan çocukların sosyal ağlarda bulunan oyunların yabancı dil kelime bilgilerine olan etkisini incelemek amacıyla 2011-2012 güz öğretim yılında İstanbul Avrupa yakasındaki bir ilköğretim ve ortaöğretimde yapılmıştır. Katılımcıların seçimi yansız olarak yapılmış, araştırmaya katılan çocuklardan 12 tanesi formu yanlış veya eksik doldurdıkları için araştırmadan çıkarılmıştır.

Araştırmaya katılan çocuklardan 162'si erkek (% 65,3),86'sı kadın(% 34,7) ve çocuklar okudukları sınıflara göre 42 kişi 7.sınıf (% 16,9), 105 kişi 8.sınıf(% 42,3),24 kişi 9. Sınıf (% 9,7), 48 kişi 10.sınıf (%19,4), 29 kişi 11.sınıf(%11,7) olarak dağılım göstermektedir. Örneklem grubunun dağılım tablosu Tablo 1. de gösterilmiştir.

Tablo 1. Araştırmaya Katılan Çocukların Cinsiyet ve Sınıfa Göre Dağılım Tablosu

		N	%
Cinsiyet	Erkek	162	65,3
	Kadın	86	34,7
Sınıf	7	42	16,9
	8	105	42,3
	9	24	9,7
	10	48	19,4
	11	29	11,7
Toplam		248	100

Tablo 2’de ise çocukların sosyal ağları kullanma, en çok oynanan oyun ve oyun türüne göre dağılım tabloları verilmiştir.

Tablo 2. Çocukların Anket Sorularına Verdiği Cevaplara Göre Dağılım Tablosu

		N	%
Sosyal ağları kullanıyor musunuz?	Evet	220	88,7
	Hayır	28	11,3
En çok oynadığınız oyunlar	Farmville	30	12,1
	PES	84	33,9
	Sims	31	12,5
	Wolf Team	27	10,9
	Diğer	76	30,6
	En çok tercih ettiğiniz oyun türü	Strateji	51
	Hareketli	62	25
	Macera	88	35,5
	Takım-Spor	47	19,0
Toplam		248	100

Veri Toplama Aracı

Araştırmada veri toplama aracı olarak *Farmville* oyununda kullanılan 60 İngilizce kelime içeren bir anket kullanılmıştır. Ankette 8 demografik soru ve 60 tane Türkçe karşılığı istenen İngilizce kelime bulunmaktadır. Kelimeleri, oyunu 3 haftadan fazla oynayan 2 öğretim elemanı çıkarmıştır. İlk olarak 100 kelime bulunmuş daha sonra bu kelimelerden 40 tanesi zorluk derecesine göre ankette çıkarılmıştır. Her bir İngilizce kelime 1 puan olarak değerlendirilmiştir ve yanlış cevaplar doğru cevapları etkilemeyecek şekilde öğrencilerin toplam puanları hesaplanmıştır.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Örneklem grubu belirlendikten sonra 2 okulda aynı zamanda her sınıfta 30’ar dakika süre verilerek anket uygulanmıştır. Veriler toplandıktan sonra yapılan inceleme de 12 öğrencinin anketi analizin dışında tutulmuştur. Verilerin analizinde t-testi ve ANOVA kullanılmıştır. Verilerin çözümlenmesi için SPSS 15.0 programı kullanılmıştır.

Bulgular

Araştırma da bulgular cinsiyet, sınıf, sosyal ağ kullanımı, oynanan oyun ve oyun türü gibi değişkenlerin anketten elde edilen kelime bilgisi puanlarında farklılık oluşturup oluşturmadığına bakılmıştır. Öncelik olarak cinsiyete ilişkin t-testi sonucu Tablo 3’de verilmiştir.

Tablo 3. Çocukların Kelime Bilgisi Puanlarının Cinsiyete Göre Değişim Tablosu

	Cinsiyet	N	X	S	sd	t	p
Puan	Erkek	162	26,69	12,399	246	4,612	0,00
	Kadın	86	34,44	12,960			

Tablo incelendiğinde cinsiyete ilişkin Kelime Bilgisi Puanlarının dağılımında ($t=4,612$) istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur ($p < .05$). Öğrencilerin okumakta oldukları sınıflara göre anketten elde edilen KBP arasında farklılık olup olmadığına ANOVA testi ile bakılmıştır. Sonuçlar Tablo 4. de verilmiştir.

Tablo 4. Çocukların Kelime Bilgisi Puanlarının Sınıflara Göre Değişim Tablosu

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplararası	4402,486	4	1100,621	7,038	.000	7-11, 8-9, 8-11,
Gruplarıçi	37999,885	243	156,378			
Toplam	42402,371	247				

Analiz sonucunda öğrencilerin okumakta oldukları sınıflara göre anketten aldıkları puanlar ($F=15,093$) arasında anlamlı bir fark ($p < .05$) bulunmuştur. Sınıflar arasındaki anlamlı farklılığın analizi için Tukey çoklu karşılaştırma testi yapılmıştır ve sonuçlar Tablo 5’de verilmiştir.

Tablo 5. Sınıflara Göre Başarı Puanları Dağılımının Tukey Testi Sonuçları

Bağımlı Değişken: Puan
Tukey HSD

(I) Sınıf	(J) Sınıf	Ortalama Farkı (I-J)	Std. Hata	p
7	7			
	8	2,471	2,283	,815
	9	-5,589	3,200	,407
	10	-3,006	2,642	,786
	11	-10,122(*)	3,019	,008
8	7	-2,471	2,283	,815
	8			
	9	-8,061(*)	2,829	,038
	10	-5,477	2,179	,091
	11	-12,594(*)	2,623	,000
9	7	5,589	3,200	,407
	8	8,061(*)	2,829	,038
	9			
	10	2,583	3,126	,922
	11	-4,533	3,451	,683
10	7	3,006	2,642	,786
	8	5,477	2,179	,091
	9	-2,583	3,126	,922
	10			
	11	-7,116	2,941	,114
11	7	10,122(*)	3,019	,008
	8	12,594(*)	2,623	,000
	9	4,533	3,451	,683
	10	7,116	2,941	,114
	11			

Analiz sonuçlarına göre 11. Sınıf ($X=38,24$) öğrenciler ile 7. Sınıf ($X=28,12$) ve 8.Sınıf ($X=25,65$) öğrencilerin puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu bulunmuştur. Ayrıca 9. Sınıf ($X=33,71$) öğrenciler ile 8. Sınıf ($X=25,65$) öğrenciler arasında da istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur.

Öğrencilerin sosyal ağ kullanımlarına göre kelime bilgisi puanları arasında farklılık olup olmadığını analiz etmek için t-testi kullanılmıştır ve sonuçlar Tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6. Çocukların Kelime Bilgisi Puanlarının Sosyal Ağ Kullanımlarına Göre Değişim Tablosu

	SAK	N	X	S	sd	t	p
Puan	Evet	220	29,19	13,093	246	0,648	0,517
	Hayır	28	30,89	13,318			

Tablo incelendiğinde sosyal ağ kullanımına ilişkin Kelime Bilgisi Puanlarının dağılımında ($t=0,648$) istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır ($p > .05$).

Öğrencilerin oynadığı oyuna göre kelime bilgisi puanları arasında farklılık olup olmadığını analiz etmek için t-testi yapılmıştır. Diğer bütün oyunlar birleştirilmiş ve Farmville ve diğer oyunlar olarak düşünülmüştür. Oluşturulan bu 2 grup t-testi ile analiz edilmiş ve Tablo 8'de gösterilmiştir.

Tablo 7. Öğrencilerin Oynadıkları Oyunlara Göre Kelime Bilgisi Puanlarının Dağılımı

	N	X	ss
Farmville	30	34,03	12,339
PES	84	25,60	12,794
Sims	31	29,35	12,999
Wolf Team	27	23,15	10,672
Diğer	76	33,95	12,588
Total	248	29,38	13,102

Tablo 8. Çocukların Oynadığı Oyuna Göre Kelime Bilgisi Puanlarına İlişkin T-testi

		Sonuçları					
	Oyun	N	X	S	sd	t	p
Puan	Farmville	30	34,03	12,339	246	2,089	0,038
	Diğer Oyunlar	218	28,74	13,102			

Tablo 8.de görüleceği üzere öğrencilerin oynadıkları oyuna göre aldıkları puanlar arasında anlamlı bir fark bulunmuştur ($p < 0,05$). Puanların dağılımı olan yukarıda ki tabloda da görüleceği üzere en çok puan alan öğrenciler Farmville ($X=34,03$) oyununu oynayan öğrencilerdir.

Öğrencilerin oynadıkları oyun türlerine göre kelime bilgisi puanları arasında anlamlı farklılığın olup olmadığını analiz etmek için ANOVA testi yapılmıştır ve Tablo 10'da gösterilmiştir.

Tablo 9. Öğrencilerin Oynadıkları Oyun Türüne Göre Kelime Bilgisi Puanları Dağılımı

	N	X	ss
SS. SS.Strateji Oyunları	51	27,88	13,316
Hareketli Oyunlar	62	30,76	13,204
Macera Oyunları	88	29,25	12,905
Takım Spor Oyunları	47	29,43	13,335
Total	248	29,38	13,102

Tablo 10. Öğrencilerin Oynadıkları Oyun Türüne Göre Kelime Bilgisi Puanlarına İlişkin ANOVA Testi Sonuçları

	Kareler Toplamı	Sd	Ort. Kareleri	F	p
Gruplar Arası	233,717	3	77,906	,451	,717
Grup içi	42168,654	244	172,822		
Toplam	42402,371	247			

Yapılan analizi sonucu öğrencilerin oynadıkları oyun türüne göre kelime bilgisi puanlarına göre anlamlı bir farklılık oluşturmadığı görülmüştür ($p > .05$).

Tartışma ve Sonuç

Bu çalışmanın sonuç ve verilerine dayanarak söyleyebiliriz ki Türkiye'deki 13-17 yaş arasındaki öğrencilerin büyük bir çoğunluğu sosyal ağ ve paylaşım sitelerine girmekle kalmıyor buralarda çevrimiçi oyunlarda oynuyorlar. Çalışmanın en önemli sonucu ise öğrencilerin sosyal ağlarda oynadıkları oyunlardan dolaylı yoldan yabancı dile ait – İngilizce- kelimeleri öğrenmeleridir. Tablolardaki (3. 4. 5. 8.) değerler sırasıyla incelendiğinde öyle anlaşılıyor ki birçokları tarafından zaman kaybı olarak görülen sosyal ağ oyunlarından öğrenciler farkına varmadan yabancı dilin kelimelerini öğrenebilmektedirler. Miller ve Hegelheimer'ın (2006) çalışmasında *The Sims* oyunu kullanılmış ve çalışmanın sonuçlarına göre öğrencilerin dolaylı yoldan aynı oyuna ait kelimeler kazandıkları tespit edilmiştir. Bu çalışmada katılımcılara *Farmville* oyunundan seçilen çiftçiliğe ait kelime ve terimler sorulmuştur. Burada önemli ve ilginç olan sorulan bu kelime ve terimlerin okul müfredatı ve ders kitaplarında olmamasına rağmen katılımcılar tarafından ortalama yarısının doğru cevaplanmasıdır. Yapılan bu çalışma öğrencilerin dolaylı yoldan, örneğin sosyal ağ oyunlarından yabancı dile ait kelimeleri öğrenebileceklerini gösterdiği için konuyla ilgili yapılan önceki çalışmaları (Krashen, 1985; Prensky, 2001; Kaya ve Önder, 2002; Loewen, 2005; Çetin, 2010) destekler niteliktedir.

Öğrencilerin okudukları kitap, gazete ve dergilerden, seyrettikleri dizi ve filmlerden, eğitim amaçlı oynadıkları bilgisayar oyunlarından dolayı yoldan yerli veya yabancı kelimeler öğrendiklerini yapılan çalışmalardan öğreniyoruz. Bunların dışında öğrencilerin eğitim amacı olmayan eğlence ve paylaşma amacıyla kurulan sosyal ağlarda oynadıkları oyunlardan ana veya yabancı dile ait kelimeler öğrenebileceklerini gösteren çalışmalar yok denecek kadar azdır. Bu çalışmanın sonuçlarına dayanarak söyleyebiliriz ki internet kullanıcıları özellikle gençler sosyal ağlarda oynadıkları çevrimiçi oyunlarla farkına varmadan dolayı yoldan İngilizceye ait kelimeler öğrenebilmektedir. Genellikle zaman kaybı gibi algılanan bu tür oyunların pedagojik tarafının olması çok önemli ve düşündürücüdür. Gelişmiş grafik tasarıma sahip olan bu tür dijital oyunların ders araç ve gereçlerinden üstünlüğünden ve çalışmadan çıkan olumlu sonuçlardan diyebiliriz ki bunlardan eğitim alanında, özellikle ana veya yabancı dil alanında istifade edilebilir (Wood, 2001).

Çalışmaya katılan okul ve öğrencilerin yansız ve rastlantısal seçilmesi ve ilgili katılımcıların çoğunluğunun sosyal ağlara girmesi önem arz etmektedir. Tablo 2'ye bakıldığında 248 katılımcı öğrencinin %88,7'sinin sosyal ağları kullandığı görülmektedir. Yine aynı tablodaki verilerden yola çıkarak diyebiliriz ki sosyal ağlara giren öğrenciler aynı zamanda türleri (strateji, hareketli, macera ve spor) farklıda olsa çevirim içi oyunlar oynamaktadırlar. Tablo 3'de katılımcıların ortalamaları incelendiğinde dikkat çeken nokta ise bayanların sosyal ağda oynanan oyunlardan erkeklere göre daha fazla kelime hatırlamalarıdır. Buradan çıkartabileceğimiz başka bir sonuçta bilgisayar veya internet oyunları oynamanın ülkemizde erkeklere mahsus olmayıp bayanlar tarafından da tercih edildiği, üstelik bayan oyuncuların oyun becerileriyle ilgili bir şey söylenemese de, onların oyundaki yabancı kelimeleri hatırlama konusunda daha başarılı olmalarıdır.

Siegle'in (2011) ifade ettiği gibi bu çalışma bize öğrencilerin yabancı bir dilde çalışmalarını motive etmek amacıyla eğitsel oyunlar, videolar ve diğer eğitsel yazılımların yanında sosyal ağlarında etkileşimli içerikleriyle eğitim sürecine katılabileceklerini göstermektedir. Araştırmalar öğrencilerin sadece %10'unun Facebook hesaplarını akademik işler için kullandığını gösterse de (Madge, Meek, Wellens ve Hooley, 2009) öğrenciler ders ya da sınıfla ilgili paylaşımları Facebook üzerinden yapmayı tercih etmektedirler. North Carolina üniversitesinde yapılan bir araştırmada öğrencilerin Facebook sayfalarına daha aşina oldukları için okul sistemi yerine Facebook'u akademik paylaşımlarda kullandıkları görülmüştür (Stutzman, 2008). Bu nedenle e-öğrenmeye imkan tanınması açısından sosyal ağlarda bulunan oyunlar ya da diğer uygulamalar öğrencilere dolaylı yoldan da olsa yabancı dile ait kelimeler ve terimler kazandırabileceğidir.

Bu çalışmada *Farmville* oyunundan kelimeler seçilerek öğrencilerin dolaylı yoldan kelimeleri öğrenip öğrenmedikleri test edilmiştir. Farmville oyununu seçmemizdeki neden 29 milyon aktif kullanıcı ile Facebook'ta en çok oynanan oyunlardan biri olmasıdır (Socialbakers,2012). Oysa

çalışmada öğrencilerin *Sims* ve *Wolf Team* oyununda en az Farmville kadar oynadıklarını göstermektedir. Bu oyunlara ait kelimeleri içeren ve ayrıca farklı yaş gruplarını, evren ve örnekleme hedefleyen çalışmaların sonuçları birçok yönden ilginç ve faydalı olacaktır. Her ne kadar okul müfredatı ve öğrencilerin ders kitaplarındaki kelimeler testin dışında bırakıldıysa da, öğrencilerin testte sorulan kelimelerin bir kısmını başka dolaylı yollardan da öğrenmiş olacağı muhakkaktır. Dolayısıyla sosyal ağlardan öğrenilen kelimeleri araştıran çalışmalara daha titiz ve sistemli araştırma yöntemleri içeren çalışmalarla katkıda bulunmak çok anlamlı olacaktır.

Gelecekte ki çalışmalar adına oyunların dolaylı yoldan katkısını daha iyi ölçmek için deney veya sınıf ortamında belirlenmiş bir oyun oynatılarak değerlendirme işlemi yapılabilir. Ayrıca sosyal ağlardaki diğer uygulamalarında sadece yabancı dil kelime bilgisi değil öğrencilerin diğer öğrenme etkinliklerine katkısı da ölçülerek değişken sayısı artırılabilir.

Sonuç olarak bu çalışmadan öğrencilerin buldukları imkân ve fırsat dâhilinde sosyal ağlara bağlandıkları ve buralarda çeşitli çevrimiçi oyunlar oynadıklarını öğreniyoruz. Her ne kadar zaman kaybına neden olduğu ve okul başarısını olumsuz yönde etkilediği gibi mülahazalar çok ve önemli olsa da, bu çalışma bize öğrencilerin dolaylı yoldan bu tür kaynaklardan bir şeyler öğrenebileceğini göstermektedir, örneğin hedef yabancı dile ait sözcük ve terim bilgisi. Dolayısıyla, her gün gelişen ve yenilenen sosyal ağlardan öğrencileri vazgeçirmek günümüz şartları altında çok zor olduğundan, yapılması gereken öğrencileri bilinçlendirmektir. Sosyal ağlardan özellikle burada yabancı dilde oynanan oyunlardan öğrencilerin hedef yabancı dile ait kelimeleri dolaylı yoldan öğrenebileceklerinin farkına vardırmanın çok büyük faydaları olacaktır.

Kaynaklar

- Alaton, D., (2011). Eğt.Dan.-Psikolog, Gençler, Teknoloji ve Değişen Sosyal Dengeler <http://www.ekipnormarazon.com/makaleler/15/144>
- Alexa. (2010). Retrieved December 23, 2010, from Alexa: www.alexa.com
- Boyd Zimmerman, C. (1997a) Do Reading and Interactive Vocabulary Instruction Make a Difference? An Empirical Study. *TESOL Quarterly*, 31(1), 121-140.
- Browne, E. (2003). Conversation in cyberspace: A study of online learning, *Open Learning*, 18 (3), 245–259.
- Calendra, B., ve Lee. J. (2005).The digital history and pedagogy project: Creating an interpretative pedagogical historical website, *The Internet and Higher Education*, 8, 323-333.
- Campos, M. (2005). A constructivist method for the analysis of networked cognitive communication and the assessment of collaborative learning and knowledge building, *JALN*, 8 (2), 2004 (Retrieved January 20, 2007 from <http://www.sloan-c.org/publications/jaln/v8n2/index.asp>).
- Chang, Y.T., Lin, S., Cheng, C.Y. ve Liu, E. (2011). Exploring Online Game Players' Flow Experiences And Positive Affect. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(1), 106-114.
- Coady, J. (1997) L2 Vocabulary Acquisition: A Synthesis of the Research. In J. Coady ve T. Huckin (Eds.), *Second Language Vocabulary Acquisition*. Cambridge: Cambridge University Press. 273-290.

- Course Projects Elicitation: A Case Study. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 9 (2),234-244.
- Çetin, Y. (2010). Gönüllü Okuma (Free Voluntary Reading). *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*,9(2),303-316.
- Facebook. (2011, November 10). *Facebook*. Retrieved November 10, 2011, from www.facebook.com:www.facebook.com/press/info.php?statistics#!/press/info.php?factsheet
- Finneran, C. M., ve Zhang, P. (2003). A person-artifact-task (PAT) model of flow antecedents in computer-mediated environments. *International Journal of Human Computer Studies*, 475-496.
- Fraenkel, J. R., ve Wallen, N. E. (2005). *How to Design and Evaluate Research in Education with PowerWeb* (6th ed.). McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages.
- Herman, P.A., Nagy, W.E., 1987. Breadth and depth of vocabulary knowledge: implications for acquisition and instruction. *The Nature of Vocabulary Acquisition*, 19-35.
- Hirata, Y ve Hirata, Y. (2007). Independent Research Project With Web-Derived Corpora for Language learning. *The JALT CALL Journal*, 3(3), 33-48.
- Hulstijn, J. H. (2001) Intentional and Incidental Second Language Vocabulary Learning: A Reappraisal of Elaboration, Rehearsal and Automaticity. In P. Robinson (Ed.), *Cognition and Second Language Instruction*. Cambridge: Cambridge University Press,258-286.
- İşbulan, O., (2011). Opinions of university graduates about social networks according to their personal characteristics, *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(2), 184- 189
- İşman, A., ve Çelikli, G. E. (2009). How does student ability and self-efficacy affect the usage of computer technology? *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 8(1), 33-38.
- Jonassen, D .H. (2006). *Modeling with technology: Mind tools for conceptual change*. Columbus, OH: Merrill Prentice Hall.
- Juul, J. (2002). The open and the Closed: Games of Emergence and Games of progression. In *Computer games and Digital Cultures conference Proceeding*, Tampere University Press, 323-329.
- Kaya, Z., Önder, H.H, (2002), İnternet Yoluyla Öğretimde Ergonomi, TOJET October 2002 ISSN: 1303-6521 ,1,1 Article 8
- Krashen, S.D. (1985). *Inquiries and insights*. Hayward; CA: Alemany Press.
- Laufer, B. ve J. H. Hulstijn (2001) Incidental Vocabulary Acquisition in a Second Language: The Construct of Task-Induced Involvement. *Applied Linguistics*, 22 (1), 1-26.
- Laufer, B. (1992). How much lexis is necessary for reading comprehension? In P. J. L. Arnaud and H. Be' joint (Eds.), *Vocabulary and applied linguistics* (pp. 126-132). London: Macmillan.
- Laufer, B. (1997).What Is in a Word That Makes It Hard to Easy: Some Intralexical Factors That Affect the Learning of Words. In N. Schmitt and M. McCarthy (Eds.), *Vocabulary: Description, Acquisition, and Pedagogy*. Cambridge: Cambridge University Press.140-155.
- Lewis, M. (1993) *The Lexical Approach*. London: Language Teaching Publications.
- Loewen, S. (2005) Incidental Focus on Form and Second Language Learning. *Studies in Second Language Acquisition*. 27(3), 361-386.
- Madge, C., Meek, J., Wellens, J., ve Hooley, T. (2009). Facebook , social integration and informal learning at university: 'It is more for socialising and talking to friends about work than for actually doing work'. *Learning, Media and Technology*, 34(2), 141-155. doi:10.1080/17439880902923606
- Miller, M., ve Hegelheimer, V. (2006). The SIMs meet ESL: Incorporating authentic computer simulation games into the language classroom. *International Journal of Interactive Technology and Smart Education*, 3(4), 311-328.
- Mindt, D. (1996). English Corpus Linguistics and the Foreign Language 'Teaching Syllabus' in J. Thomas and M. Short (eds). *Using Corpora for Language Research*. Pp.232-247. London: Longman

- Moon Man-Ki, Jahng Surng-Gahb, Kim Tae-Yong, (2011), A Computer-Assisted Learning Model Based On The Digital Game Exponential Reward System, *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10,1
- Nation, I. S. P. (2001) *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nation, I. S. P. (1990). *Teaching and learning vocabulary*. Boston: Heinle and Heinle
- Nguyen, T. T. H. ve Khuat, T. T. N. (2003) The effectiveness of learning vocabulary through games, *Asian EFL Journal Quarterly*. 5(4). Available online at: http://www.asian-efl-journal.com/dec_03_vn.pdf (accessed 16 July 2012).
- Perkins, D. N. (1991). Technology meets constructivism: Do they make a marriage? *Educational Technology*. 31 (5), 18-23.
- Pimsleur, Paul, 1980. How to Learn a Foreign Language. Heinle ve Heinle Publishers Inc.
- Prensky, M. (2001) *Digital game-based learning* (New York, McGraw-Hill).
- Radford, A. (2001). Games and Learning about form in architecture. *Automation in Construction*. 9, 379-459.
- Read, J. (2000) *Assessing Vocabulary*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., ve Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A selfdetermination theory approach. *Motivational Emotion*.30, 347–363.
- Sahin, Y. G., Balta, S., ve Ercan, T. (2010). The Use of Internet Resources by University Students During their Course Projects Elicitation: A Case Study. *The Turkish Online Journal of Educational Technology* . 9 (2), 234-244.
- Schmitt, N.(2000).Vocabulary in Language Teaching.Cambridge: Cambridge University Press.
- Schultz, M. ve Fisher, A. (1988). Games for all reasons: interacting in the language classroom (Reading, MA, Addison-Wesley).
- Siegle, D. (2011). Facing Facebook: A Guide for Nonteens. *Gifted Child Today*, 34(2), 14-19.
- Sinclair, J. ve Renouf, A. (1988). A Lexical Syllabus For Language Learning. In: M. McCarthy ve R.A. Carter. (Eds.) *Vocabulary and Language Teaching*.PP. 140-16-. New York: Longman.
- Socialbakers. (2012). Games Applications Facebook Statistics. <http://www.socialbakers.com/facebook-applications/category/8-games> 12.03.2012 tarihinde erişildi.
- Stevenson, I. J. (2007). Tool, tutor, environment or resource: Exploring metaphors for digital technology and pedagogy using activity theory, *Computer & Education*, 1-18.
- Stutzman , F.(2008). The vibrancy of online space. In B. Rigby (Ed.),*Mobilizing Generation 2.0:A practical guide to using Web 2.0 technologies to recruit,engage & activate youth* (pp.95-96).New York, NY:Josey-Bass.
- Sutarsyah, C., Nation, P., ve Kennedy, G. (1994). How useful is EAP vocabulary for ESP?: A corpus based case study. *RELC Journal*, 25, 34–50.
- Vygotsky, L. S. (1986). *Thought and language*, Cambridge, MA: The MIT press.
- Wan C. S., ve Chiou W. B. (2006). Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs theory for Taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 9(3), 317–324.
- Willis, D. (1990). *The Lexical Syllabus: A New Approach to Language Teaching*. London:HarperCollins.
- Wood, J. (2001) Can software support children's vocabulary development?, *Language Learning & Technology*,5(1), 166–201.

Extended English Abstract

Introduction

Some English linguists, unlike traditional methods of language teaching, believe that teaching only grammar is not enough for successful language learning unless high level of vocabulary acquisition is developed. Therefore, they propose “Lexical Approach” as an alternative (Sinclair & Renouf, 1988; Willis, 1990). Also, frequent reports of oral and written communication problems due to lack of word knowledge make vocabulary teaching a common agenda in foreign language education.

Teaching vocabulary to students in traditional ways - exercises, repetition, memorization, translation, explanation, description, drills, iconography, etc. – is known as direct learning. This usually happens in the classroom as well as requires attention, and therefore students are conscious of the fact that they are learning new words (Schmitt, 2000). For example, the preparation of pictures and posters, the presentation of new words and their practice, and so on and so forth are some common characteristics of direct learning.

However, many linguists, such as Read (2000), point out that people learn %70 of words of their native language indirectly. Accordingly, foreign language students can enhance their word knowledge indirectly by watching foreign films, programs, and documentaries; reading books, journals, and magazines; listening to songs, news, and stories; and playing games (Hulstijn, 2001).

For many students computer games (developed for educational purpose) not only facilitate learning and practice of foreign language vocabulary but also allow them to experience different feelings (joy, excitement, self-esteem, motivation, etc). Moreover, computer games with rich graphic designs and high audio and visual effects easily attract students’ attention and are therefore superior to textbooks in many ways.

Purpose

In light of the above information, the purpose of this study is to determine whether or not Turkish elementary and secondary school students can learn foreign language words (English) indirectly from playing games on social networks.

Method

This study was conducted with elementary and secondary school students in 2011-2012 fall/ academic year in the European side of Istanbul in order to examine the effects of social networks games on foreign language vocabulary.

162 male (65, 3%) and 86 female (34, 7%) students are participant of this research. As for their grades and distribution, 42 students are in 7th grade (16, 9%), 105 students are in 8th grade (42, 3%), 24 students are in 9th grade (9, 7%), 48 students are in 10th grade (19, 4%) and 29 students are in 11th grade (11, 7%).

As a data collection tool, a questionnaire containing 60 English words from Farmville games were used. The survey consists of eight demographic questions and 60 English words. The participants were asked to provide the Turkish equivalents of these English words. The 60 target words were chosen by two faculty members who played the game for more than three weeks. At the beginning of the study 100 words were selected for the purpose, but 40 of them were removed from the survey due to their degree of difficulty. Each correct English word was given one full point and wrong answers did not affect right answers when students' total scores were calculated.

Discussions

Based on the results of this study and the data, we can point out that the vast majority of Turkish students between 13-17 years of age join social networking and sharing sites and play online games. The most significant result is that students learn foreign words indirectly by playing social network games.

In this study the words and the concepts about farming were chosen from the game *Farmville* and asked to the participants. It is important to know that although these words and concepts are not included in their course books and curriculum, about half of the participants gave true answers. Since this study shows that students can learn the words of a foreign language indirectly, for example, through social network games, it supports the previous research (Krashen, 1985; Prensky, 2001; Kaya ve Önder, 2002; Loewen, 2005; Çetin, 2010) on the same issue.

The existing research shows that students are able to learn first and second language words through books, magazines and newspapers they read; movies and TV series they watch; and educational computer games they play. On the other hand, there is little research that investigates whether or not students can also learn foreign and native language words by means of social network games designed for entertainment rather than education. Based on the findings of this study, it can be put forward that internet users, especially young learners, can indirectly learn English vocabulary without awareness from online games on social networks. The fact that online and computer games – so far known for waste of time and money - have pedagogical characteristics is rather thought-provoking and worth consideration. On the basis of the positive results of this study and the superiority (graphic, color, dimension, interactivity) of digital games we can conclude that social network games can contribute to education, in particular first and second language education (Wood, 2001)..

Conclusions

In order to better understand and measure the indirect contribution of computer games to education, in further studies students can be asked to play computer games in the classroom environment. Besides foreign language word knowledge, future studies can focus on the indirect contribution of social network applications to other learning outcomes and activities.

To conclude, the results of this study indicate that students connect to social networks and play various games whenever they find time and opportunity. Although there are significant debates over social network games as being waste of time and having negative effects on school achievement, this study indicates that students can learn indirectly from these digital resources, in particular foreign language vocabulary. Relatedly, since it is difficult to prevent students from joining ever-growing social networks, what we can do is to raise their awareness on the same issue. It can be quite useful to inform students that they can learn indirectly foreign language vocabulary from social networks, especially from online games.