



T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü



**LİSE ÖĞRENCİLERİNİN İNTERNET
BAĞIMLILIĞI, DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE
SOSYAL MEDYAYA YÖNELİK TUTUMLARI
ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

Şebnem USLU

Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı

İzmir
2019

T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü

**LİSE ÖĞRENCİLERİNİN İNTERNET
BAĞIMLILIĞI, DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE
SOSYAL MEDYAYA YÖNELİK TUTUMLARI
ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

Şebnem USLU

Danışman: Prof. Dr. Eralp Hüseyin ALTUN

Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Yüksek Lisans Programı

İzmir
2019

Şebnem USLU tarafından Yüksek Lisans tezi olarak sunulan “Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Medyaya Yönelik Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” başlıklı bu çalışma EÜ Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği ile EÜ Fen Bilimleri Enstitüsü Eğitim ve Öğretim Yönergesi’ nin ilgili hükümleri uyarınca tarafımızdan değerlendirilerek savunmaya değer bulunmuş ve 29/08/2019 tarihinde yapılan tez savunma sınavında aday oybirliği ile başarılı bulunmuştur.

Jüri Üyeleri:

Jüri Başkanı : Prof. Dr. Eralp Hüseyin ALTUN

Raportör Üye : Dr. Öğr. Üyesi Alev ATEŞ ÇOBANOĞLU

Üye : Doç. Dr. Yasin ÖZARSLAN

İmza





EGE ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ETİK KURALLARA UYGUNLUK BEYANI

Ege Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne sunduğum “Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Medyaya Yönelik Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” adlı yüksek lisans tezinin tarafımdan bilimsel, ahlak ve normlara uygun bir şekilde hazırlandığını, tezimde yararlandığım kaynakları bibliyografyada ve dipnotlarda gösterdiğimi onurumla doğrularım.

29 / 08 / 2019

İmzası


Şebnem USLU

ÖZET

LİSE ÖĞRENCİLERİNİN İNTERNET BAĞIMLILIĞI, DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE SOSYAL MEDYAYA YÖNELİK TUTUMLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

USLU, Şebnem

Yüksek Lisans Tezi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Eralp Hüseyin ALTUN

Ağustos 2019, 122 sayfa

Sosyal medya, oyun ve dolayısı ile internetin öğrencilerin eğitim yaşantılarını etkilediği düşünüldüğünde öğrencilerin internet ve dijital oyun bağımlılık durumlarının, sosyal medyaya yönelik tutumlarının bilinmesi, üçünün birbiri ile ilişkisinin ortaya konması kurulacak eğitim politikaları ve işe koşulacak platformların işlerliği açısından önemlidir. Bu nedenle, çalışmada lise öğrencilerinin internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medyaya yönelik tutumları arasındaki ilişkiyi araştırmak amaçlanmıştır. Araştırmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini 2016-2017 eğitim-öğretim yılında İzmir ili Bornova ilçesi sınırları içinde bulunan Milli Eğitim Bakanlığına bağlı ortaöğretim okullarında okuyan 9. ve 11. sınıf öğrencilerini kapsayan toplam 1268 katılımcı oluşturmaktadır. Veri toplamak için araştırmacı tarafından hazırlanmış Kişisel Bilgi Formu, Kutlu, Savcı, Demir, ve Aysan (2016) tarafından geliştirilen “Young İnternet Bağımlılığı Testi Kısa Formu”, Yalçın Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe Formu”, Otrar ve Argın (2015) tarafından geliştirilen “Sosyal Medya Tutum Ölçeği” uygulanmıştır.

Demografik bilgilere göre katılımcıların sadece %4’ü sosyal medya kullanmamaktadır. Kullananlar ise sosyal medyaya bağlanmak için mobil telefonları tercih etmektedir. En çok kullanılan sosyal medya siteleri sırasıyla Youtube, Instagram, Snapchat, Facebook’dur. Öğrenciler interneti en çok eğlence, sohbet, sosyal medya sitelerini ziyaret ve paylaşım amaçlı kullanmaktadır. Oyun oynayanların %41’i sosyal medya hesabı gerektirmeyen oyunlar oynarken %41’i hiç

oyun oynamamaktadır. Lise öğrencileri arasında aksiyon, macera, strateji oyunları tercih edilmektedir. Oyunlar mobil aygıtlar üzerinden oynanmaktadır.

Lise öğrencilerinin sosyal medyaya yönelik tutumları yüksek ve olumludur. Sosyal medyaya yönelik tutum cinsiyete göre kızlar lehine, sınıfa göre 9. sınıf öğrencileri lehine ve okul türüne göre Anadolu lisesi öğrencileri lehine değişiklik göstermektedir. Lise öğrencilerinin internet ve dijital oyun bağımlılığı puanları yüksek değildir. İnternet bağımlılığı puanları sınıf, cinsiyet ve okul türü değişkenlerine göre değişmemektedir. Oyun bağımlılığı puanları sınıf ve okul türüne göre anlamlı farklılık göstermezken cinsiyete göre erkekler lehine farklılaşmaktadır. İnternet kullanım süresi arttıkça sosyal medyaya yönelik tutum, internet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı puanları da pozitif yönde artmaktadır. Araştırmada internet bağımlılığı ile sosyal medyaya yönelik tutum ve internet bağımlılığı ile oyun bağımlılığı arasında düşük oranda ilişki olduğu saptanmıştır. Sosyal medyaya yönelik tutum ile oyun bağımlılığı arasında ise ilişki bulunamamıştır. Bu araştırmada öğrencilerin sosyal medyaya yönelik tutum, internet ve oyun bağımlılıklarının birbiri ile ilişkilerinin incelenmiş olmasının, lise öğrencilerinin bu üç değişkene ilişkin durumlarını incelemek isteyen uygulayıcılar ve araştırmacılar için yararlı olacağı düşünülmektedir.

Anahtar sözcükler: sosyal medya, sosyal medya tutum, internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı

ABSTRACT

EXAMINING THE RELATIONSHIP BETWEEN HIGH SCHOOL STUDENTS' INTERNET ADDICTION, DIGITAL GAME ADDICTION AND THE ATTITUDES OF THEM TOWARDS SOCIAL MEDIA

USLU, Şebnem

MSc in Computer Education and Instructional Technology

Supervisor: Prof. Dr. Eralp Hüseyin ALTUN

August 2019, 122 pages

When it is considered that social media, games and thus the internet affect students' educational experiences, it is important to know students' internet and digital game addictions, their attitudes towards social media, and to reveal the relationship of the three with each other is important for the education policies and efficiency of platforms to be established. Therefore, in this study, it is aimed to examine the relationship between high school students' Internet addiction, digital game addiction and the attitudes of them towards social media. A correlational survey model is used in the study. The sample of the study consists of a total of 1268 participants involving 9th and 11th-grade students in public high schools affiliated to the Ministry of National Education in Bornova district of İzmir province in the 2016-2017 academic year. A self-information form prepared by researcher, Short Form of Young's Internet Addiction Test developed by Kutlu, Savcı, Demir, ve Aysan (2016), The Turkish Version of the Digital Game Addiction Scale developed by Yalçın Irmak ve Erdoğan (2015) and Social Media Attitude Scale developed by Otrar ve Argın (2015) were applied to get data.

According to demographic information, only 4% of the participants don't use social media., The ones using social media prefer mobile phones to connect. Mostly used social media sites are respectively Youtube, Instagram, Snapchat, Facebook. High school students use the Internet mostly for fun, to chat and to visit social media sites. While 41% of gamers play games that not requiring social media account, 41%

of the students do not play any games. Action, adventure and strategy type games are preferred among high school students. The games are played on mobile devices.

Social media attitudes of high school students are high and positive. The attitude towards social media varies on behalf of girls according to gender, 9th-grade students according to class and Anatolian high school students according to school type.

The Internet and digital game addiction scores of the students are not high. Internet addiction scores do not change according to gender, class or school type. Game addiction scores did not show significant differences according to class and school type but differed in favor of men by gender. As the duration of internet usage increases, attitudes towards social media, internet addiction and digital game addiction scores increase positively. In this study, it is determined that there was a low relationship between internet addiction and attitudes towards social media, and between internet addiction and game addiction. No relation was found between attitudes towards social media and game addiction. In this study, it is thought that examining the relationship between students' attitude towards social media, internet and game addictions will be beneficial for practitioners and researchers who want to examine the status of high school students regarding these three variables.

Keywords: social media, social media attitudes, internet addiction, digital game addiction

ÖNSÖZ

Bilişim teknolojileri öğretmeni olarak devlet okullarında tüm kademelerde çalıştım. Öğrencilerimin internet, sosyal medya ve oyuna bakış açılarına, kullanım düzeylerine tanık oldum. İnternetin, sosyal medyanın ve oyunların sağladığı yararları ve zararları izleyip analiz etme olanağı buldum. Derslerimde internetten, sosyal medyadan ve oyunlardan yararlandım. Bu nedenle tez konumu belirlerken alanyazına katkı sağlamanın yanında öğrencilerime de yarar sağlayabileceğim bir konu seçmek istedim. Kendim de derslerimde sürekli internet, sosyal medya ve oyun kullandığım için bu konularla ilgili yapılan ölçekleri inceledim. Kullanacağım ölçekleri belirledikten sonra demografik bilgi toplamak için sorulara karar vermem gerekti. Bu süreçte öğrencilerimden yardım aldım. Özellikle oyunlar ile ilgili kısımda çok yardımcı oldular. Gerekli izinleri aldıktan sonra verileri toplamak için liselerdeki öğretmen arkadaşlarımın yardımına başvurdum. Uygulayacağım anketi gördüklerinde öğretmenlerin bazıları böyle bir araştırma yaptığım için bana teşekkür edip bunun her okulda yapılması gerektiğini, hatta ortaokulda okuyan çocukları için de yapıp yapamayacağımı sordular. Sonucun ne olacağını merak ettiklerini belirttiler. Bu söylemler bana doğru konuyu seçtiğimi ve tezin tamamlanmasından sonra öğretmen ve öğrencilere yararlı olacağını gösterdi. Analiz sürecimde istatistik bilgilerimi geliştirdim. Kitaplardan ve makalelerden yapılan analizleri ayrıntılı bir şekilde inceledim. Alanyazında yapılan araştırma ve tezleri okudukça öğretmenlik yaşamımda derslerimde bu konulara daha fazla değinmem gerektiğini anladım. Yazım sürecinde yaptığım tez araştırmasının yaşantımdaki önemini bir kez daha fark ettim. Bulgularıyla öğrencilerimin durumlarını, okulda yapılan uygulamaları karşılaştırma imkânı buldum. Daha yararlı olabilecek uygulamaların geliştirilebileceğini fark ettim. Yaptığım bu tez araştırmasının hem alanyazına hem de öğrenci, veli ve öğretmenlere ışık tutacağına inanıyorum.

İZMİR

29/08/2019

Şebnem USLU

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
ÖNSÖZ	viii
İÇİNDEKİLER.....	ix
TABLO LİSTESİ.....	xiii
ŞEKİL LİSTESİ.....	xi
SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ.....	xiv
1. GİRİŞ	1
1.1 Problem Durumu.....	3
1.2 Problem Cümlesi.....	5
1.3 Alt Problemler	5
1.4 Tezin Amacı ve Önemi	7
1.5 Sayıtlar	10
1.6 Sınırlılıklar.....	11
1.7 Tanımlar	12
2. GENEL BİLGİLER	13
2.1 Tutum	16
2.2 Sosyal Medyaya Yönelik Tutum	16
2.3 Bağımlılık	20
2.4 İnternet Bağımlılığı.....	22
2.5 Dijital Oyun Bağımlılığı.....	22
2.6 İnternet Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medyaya Yönelik Tutum	26
2.7 Yapılan Araştırmalar	27
3. GEREÇ VE YÖNTEM	42
3.1 Araştırma Modeli	42
3.2 Evren ve Örneklem	42
3.3 Araştırmanın İşlem Basamakları	43
3.4 Veri Toplama Araçları	43
3.5 Verilerin Toplanması	45

İÇİNDEKİLER (devam)

	<u>Sayfa</u>
3.6 Verilerin Analizi	46
4. BULGULAR VE YORUMLAR	48
4.1 Katılımcıların Demografik Özelliklerine İlişkin bulgular	48
4.2 Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular	53
4.3 İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular	59
4.4 Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular	62
4.5 Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Medyaya Yönelik Tutumları Arasındaki İlişkiye Dair Bulgular	66
5. SONUÇ VE TARTIŞMA	67
5.1 Sonuç	67
5.2 Tartışma	70
6. ÖNERİLER	81
Velilere Yönelik Öneriler	81
Eğitimcilere Yönelik Öneriler	82
Araştırmacılara Yönelik Öneriler	82
KAYNAKLAR DİZİNİ	84
TEŞEKKÜR	98
ÖZGEÇMİŞ	99
EKLER LİSTESİ	100

TABLO LİSTESİ

<u>Tablo</u>	<u>Sayfa</u>
2.1 2018 yılı 16-74 yaş arası bireylerde son üç ay içinde internet kullanım amaçları	14
2.2 Digital 2019:Türkiye İstatistikleri (Digital 2019: Turkey, 2019)	14
2.3 Toplam indirmeye göre en çok kullanılan uygulama kategorileri	25
2.4 Kategorilere göre 2018 yılı küresel e-ticaret harcama miktarları	26
3.1 Örneklem seçilen okullar.	43
3.2 Basıklık çarpıklık değerleri.....	46
4.1.1. Örneklem yönelik betimsel istatistikler	48
4.1.2 Haftalık toplam internet kullanım saati istatistikleri	48
4.1.3 Öğrencilerin sosyal medya sitelerini kullanım süresi istatistikleri.....	49
4.1.4 Öğrencilerin sosyal medya sitesine bağlanma platformu istatistikleri	49
4.1.5 Öğrencilerin sosyal medyada takip ettiği grup / kişi sayısı istatistikleri.....	49
4.1.6 Öğrencilerin sosyal medyada üye olduğu grup sayısı istatistikleri.....	50
4.1.7 Öğrencilerin en çok kullandıkları sosyal medya siteleri istatistikleri.....	50
4.1.8 Öğrencilerin internet kullanım amaçları istatistikleri	51
4.1.9 Öğrencilerin takip ettiği oyun forum sayısı istatistikleri.....	51
4.1.10 Öğrencilerin oyun seçim istatistikleri.....	52
4.1.11 Öğrencilerin oyun platform seçimleri istatistikleri	52
4.1.12 Öğrencilerin oynadıkları oyun türleri istatistikleri.....	52
4.2.1.Sosyal medya tutum ölçeği ve ölçek alt boyutları istatistikleri	53
4.2.2 Sosyal medya tutum ölçeği ve ölçek alt boyutları ile cinsiyet değişkeni bağımsız örneklem T-Testi sonuçları.	54
4.2.3 Sosyal medya tutum ölçeği ve ölçek alt boyutları ile sınıf değişkeni bağımsız örneklem T-Testi sonuçları.....	55
4.2.4 Sosyal medya tutum ölçeği ve ölçek alt boyutları ile okul türü değişkeni bağımsız örneklem T- Testi sonuçları.	56
4.2.5a Sosyal medya tutum ölçeği puanları ile haftalık internet kullanım süresi tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları (a)	57
4.2.5b Sosyal medya tutum ölçeği puanları ile haftalık internet kullanım süresi tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları (b)	58

<u>Tablo</u>	<u>Sayfa</u>
4.2.6 Sosyal medya tutum ölçeği puanlarında haftalık internet kullanım süresi değişkeni göre hangi gruplar arası fark oluştuğunu belirlemek için yapılan Tamhane's T2 analizi sonuçları	58
4.3.1 İnternet bağımlılığı ile cinsiyet değişkeni bağımsız örneklem T-Testi sonuçları	59
4.3.2 İnternet bağımlılığı ile sınıf değişkeni bağımsız örneklem T-Testi sonuçları	60
4.3.3 İnternet bağımlılığı ile okul türü değişkeni bağımsız örneklem T-Testi sonuçları	60
4.3.4a İnternet bağımlılığı puanları ile haftalık internet kullanım süresi tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları (a).....	61
4.3.4b İnternet bağımlılığı puanları ile haftalık internet kullanım süresi tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları (b).....	61
4.3.5 İnternet bağımlılığı puanlarında haftalık internet kullanım süresi değişkeni göre hangi gruplar arası fark oluştuğunu belirlemek için yapılan Tamhane's T2 analizi sonuçları.....	62
4.4.1 Oyun bağımlılığı ile cinsiyet değişkeni bağımsız örneklem T-Testi sonuçları	63
4.4.2 Oyun bağımlılığı ile sınıf değişkeni bağımsız örneklem T-Testi sonuçları ...	63
4.4.3. Oyun bağımlılığı ile okul türü değişkeni bağımsız örneklem T-Testi sonuçları	63
4.4.4a Oyun bağımlılığı puanları ile haftalık internet kullanım süresi tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları (a).....	64
4.4.4b Oyun bağımlılığı puanları ile haftalık internet kullanım süresi tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları (b).....	64
4.4.5. Oyun bağımlılığı puanlarında haftalık internet kullanım süresi değişkeni göre hangi gruplar arası fark oluştuğunu belirlemek için yapılan Tamhane's T2 analizi sonuçları.....	65
4.5.1 Öğrencilerin internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medyaya yönelik tutumları arasındaki ilişkiye dair istatistik sonuçları (n=1268).....	66

ŞEKİL LİSTESİ

<u>Şekil</u>	<u>Sayfa</u>
5.1. Araştırmadan elde edilen sonuçlar.....	69



SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ

<u>Simgeler</u>	<u>Açıklama</u>
f	<i>Frekans</i>
N	<i>Öğrenci sayısı</i>
p	<i>Manidarlık Düzeyi</i>
Sd	<i>Serbestlik Dercesi</i>
S	<i>Standart Sapma</i>
\bar{x}	<i>Aritmetik Ortalama</i>
%	<i>Yüzde</i>
α	<i>Cronbach Alfa Güvenirlilik Düzeyi</i>

<u>Kısaltmalar</u>	<u>Açıklama</u>
SMTÖ	Sosyal Medya tutum Ölçeği
DOB-7	Dijital Oyun Bağımlılığı
YIBT-KF	Young İntenet Bağımlılığı Testi Kısa Formu
TUİK	Türkiye İstatistik Kurumu
DSM	Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı

1. GİRİŞ

Bu bölümde tutum, sosyal medya, bağımlılık, internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığı hakkında bilgiler verilmiştir. Ayrıca sosyal medyaya yönelik tutum, internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan araştırmalara değinilmiştir.

Günümüzde kullanılan bilgisayar teknolojisi sayesinde internet günlük hayatın vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Sadece yetişkinlerin değil, her yaş grubundan bireyin sık kullandığı bir araç haline almıştır. İnternetin gelişimine baktığımızda Web 2.0 teknolojisiyle beraber Web 1.0 teknolojisindeki sadece üreticiden tüketiciye veri akışının gerçekleştiği platform yerine, tüketicinin üretici, üreticinin de aynı zamanda tüketici olduğu, birbirleri ile etkileşim kurmalarına izin veren yeni bir mecra oluşmuştur. Sadece bilgi almak veya eğlenmek için değil; iş yaşamında, reklam sektöründe, bilim ve ticarete kitlelere ulaşmak, eğitimde öğrencilere yeni bilgi kaynakları sunmak için de internet kullanılıp hayatın tüm alanlarına dâhil edilmektedir. İnternet sosyal, ekonomik ve kültürel yaşamlarla beraber kişiler arası iletişimi de değiştirmiştir. Web 2.0'ın gelişmesine bağlı olarak sosyal medya da gelişme göstermiştir. Sosyal medya araçları sayesinde bireyler ortak ilgi alanlarına sahip oldukları diğer bireylerle iletişime geçip kurdukları küresel arkadaş ortamında paylaşımında bulunabilmeye, fikir alışverişi yapmaya, düşüncelerini, ürünlerini ve eserlerini kitlelerle paylaşmaya, olmak istedikleri kişi olarak sanal dünyalarda yeni hayatlar yaşamaya, anlık haberleri öğrenebilmeye, coğrafi sınırları kaldırmaya başlamışlardır. Lise öğrencileri de bu platformları sık sık kullanmaktadır: Türkiye İstatistik Kurumunu' nun (TUİK) verilerine göre son üç ay içinde 16-24 yaş arası bireylerin internet kullanım oranları 2018 yılında %90.7'dir (TUİK, 2018). Bilgi Teknolojileri Kurumunun Türkiye geneli ortaokul ve lise öğrencileriyle yaptığı 2018 yılı "İnternetin Bilinçli ve Güvenli Kullanımı Saha Çalışması" raporu ise lise öğrencilerinin büyük çoğunluğunun interneti eğlence amaçlı, müzik dinlemek, film izlemek ve sosyal medyada gezinmek için kullandıklarını söylemektedir (Yurdakul ve Yaman, 2018). Sadece sosyal medya değil, dijital oyunlar da web 2.0 ve teknolojik gelişmelerle beraber hayatımızda yerini almıştır. İnternet gibi çocukların eğlence amaçlı oynadıkları oyun; kendilerini ifade edebildikleri, kendilerini tanıdıkları, keşfettikleri ve eğlenceli vakit geçirdikleri bir etkinliktir (Sağlam ve Kayaduman, 2018). Zaman içinde oyun oynama

anlayışında da deęişimler olmuştur. Gerek toplumsal ve teknolojik deęişimler, gerekse şehirleşme ve ailelerin geç saate kadar çalışması nedeniyle çocuklar sokakta oynamak yerine telefonla zamanlarını doldurmaktadır. Küçük çocuklarının oyalanması için ellerine verilen telefonlar sayesinde internetle ve oyunla tanışma yaşının oldukça düştüğü söylenebilir. Ancak küçük yaşta telefon kullanmaya başlama oyun–telefon bağımlılığını etkileyebilmektedir (Bülbül ve Tunç, 2018).

İnternetin bu kadar sık kullanılması aşırı internet kullanımı için internet bağımlılığı, patolojik internet kullanımı, problemlı internet kullanımı gibi kavramların araştırılmasına neden olmuştur (Taş, Eker, ve Anlı, 2014). Zamanla internet bağımlılığı araştırılan bir konu haline gelmiştir (Bozkurt, Şahin, ve Zoroęlu, 2016). Bağımlılık sadece ilaçlara karşı deęil, teknolojik araçlara karşı da gelişebilmektedir (Eroęlu ve Bayraktar, 2017; Mark Griffiths, 1996). İnternetin kullanım süresinin artmasının internet bağımlılığına yol açtığını söyleyen çalışmalar mevcuttur (Akdaę, Şahan-Yılmaz, Özhan, ve Şan, 2014; Aslan ve Yazıcı, 2016; Kocaman, Aktepe, ve Sönmez, 2017). Bülbül ve Tunç (2018) telefon kullanmaya başlama yaşı ile oyun-telefon bağımlılığı arasında güçlü negatif ilişki olduğunu yaptıkları çalışma ile ortaya koymuşlardır. İnternet kullanımı gibi kontrolsüz dijital oyun oynamanın da bağımlılık yaratacağı düşünülebilir.

Web 2.0 araçlarının ve sosyal ağların eğitimde kullanılmasının yanında eğitimde oyunlaştırma da yükselen eğilimlerden biridir. İzmir İl Milli Eğitim Müdürlüğü 2019 İnternet Haftası teması olarak “Eğitimde Dijital Oyunlar” temasını işleyerek öğretmen, öğrenci ve velinin konu hakkında farkındalığını arttırmayı amaçlamıştır. Sosyal medya ve dijital oyunları eğitimde kullanırken öğrencilerin internette geçirecekleri zamanın iyi ayarlanması, oyun ve internet bağımlısı olmalarının önüne geçilmesi gerekmektedir. Sosyal medyayı eğitim aracı olarak kullanırken öğrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumlarının olumlu olması, işe koşulacak stratejilerin daha verimli olmasını sağlayacaktır. Öğrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumlarının bilinmesi, internet ve dijital oyun bağımlılık durumlarının belirlenip, bu üç deęişkenin birbiri ile ilişkisinin ortaya konması eğitimde internetin kullanımında doğru stratejiler belirlemekte yarar sağlayabilir. Bu nedenle eğitimde ve öğretimde daha kaliteli hizmet sunmak açısından bu çalışmada lise öğrencilerinin sosyal medyaya yönelik tutumları, internet bağımlılıkları ve dijital

oyun bağımlılıkları durumları incelenmiş ve üçü arasındaki ilişki araştırılmak istenmiştir. Araştırma 9. ve 11. sınıf öğrencileriyle gerçekleştirilmiştir. Bu amaç doğrultusunda betimsel yöntem kullanılmıştır. Sosyal medyaya yönelik tutumları, internet bağımlılıkları ve dijital oyun bağımlılıkları uygulanan ölçeklerle araştırılmıştır.

1.1 Problem Durumu

Günümüzde teknolojik araçlar internetle beraber hayatımızın her alanına girmiştir. İnternet, eğitim, sağlık, bilimsel araştırmalar, ticaret, savunma ve eğlence sektörü gibi pek çok alanda kullanılmaktadır. İnternetle beraber sosyal medya ve oyun da günlük yaşamda eğlence, eğitim, paylaşım, iletişim amaçlı her yaş grubundan bireyin gerek boş zamanlarını değerlendirme gerek eğlenme amaçlı başvurdukları mecralar olmuştur. Ülkemizde yapılan TUIK araştırmalarında 2018 yılında internet kullanım amaçlarından biri olan sosyal medya üzerinde profil oluşturma, mesaj gönderme veya fotoğraf vb. içerik paylaşma oranı % 84, oyun oynama ya da indirme oranı ise %35'tir. İnternet kullanım oranı 2018 yılında 16-24 yaş arası bireylerde %90.7 olarak tespit edilmiştir (TUIK, 2018). Verilere göre internetin ülkemizde oldukça yoğun kullanıldığı, sosyal medyanın kullanımının yüksek olduğu ve oyun oynama yüzdesinin de düşük olmadığı söylenebilir. İnternet bağımlılığı, Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabında (DSM) yer almasa da "internette oyun oynama bozukluğu" ilgili el kitabının beşinci basımında (DSM-5) ileri araştırmalar gerektiren durumlar listesinde yer almıştır. Bu nedenle lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının ve internet kullanım düzeyinin olağan durumunun bilinmesi önem arz etmektedir.

Ülkemizde yapılan araştırmalar incelendiğinde, internet bağımlılığının sosyal medya, dijital oyun ve akıllı telefon bağımlılığı için ana çerçeve olduğu (Savcı ve Aysan, 2017), lise öğrencilerinin doğrudan sosyal medya ve dolaylı olarak internet ve mobil telefon bağımlısı oldukları (Eryılmaz ve Çukurluöz, 2018), sosyal medyaya yönelik tutum ile internet bağımlılığı arasında ilişki bulunduğu (Sağır ve Doğruluk, 2018) söylenebilir. Sosyal medya üyeliği ve uzun süre kullanımı, akademik erteleme davranışına neden olabilmektedir (Gürültü ve Deniz, 2017). Oyun bağımlılığı araştırmaları incelendiğinde kızların oyunu boş zaman değerlendirmek için oynarken, erkeklerin sanal bir kimlik oluşturma için oynadıkları görülmektedir (Çavuş, Ayhan,

ve Tuncer, 2016). Sanal kimlik oluřturmanın yanında dűşündürücü olan bađımlı ğrencilerin oyun karakterlerinin zelliklerini gerek hayatta da gsterebilmekte olduklarıdır. Oyun bađımlılıđının akademik bařarıda dűřűse neden olabileceđi de bilinmektedir (Taylan, Kara, ve Durđun, 2017). Taylan, Topal, ve Ayas (2018) yaptıkları arařtırmada akademik bařarıda artıřın dijital oyun oynama sűresini kısalttıđını belirtmiřlerdir. Sosyal medya ve oyun bađımlılıđının ve dolayısı ile internetin đrencilerin eđitim yařamını etkilediđi dűřűnűldűđunde đrencilerin internet bađımlılık durumlarının, sosyal medyaya ynelik tutumlarının ve dijital oyun bađımlılık durumlarının bilinmesi, űcűnűn birbiri ile iliřkisinin ortaya konması kurulacak eđitim politikaları ve iře kořulacak platformların iřlerliđi aısından nemlidir.

1.2 Problem Cümlesi

Bu arařtırmada lise öđrencilerinin internet bađımlılıđı, dijital oyun bađımlılıđı, sosyal medyaya yönelik tutum arasındaki iliřki arařtırılmak istenmiřtir. Arařtırmanın problemi ařađıdaki řekilde ifade edilmiřtir:

Öđrencilerin internet bađımlılıđı, dijital oyun bađımlılıđı ve sosyal medyaya yönelik tutumları arasında nasıl bir iliřki vardır?

1.3 Alt Problemler

1. Öđrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumları nedir ve bu tutum cinsiyet, sınıf ve okul türü ve internette geçirdikleri süreye göre farklılařmakta mıdır?
 - a. Öđrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumları nedir?
 - b. Öđrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumları cinsiyete göre farklılařmakta mıdır?
 - c. Öđrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumları sınıfa göre farklılařmakta mıdır?
 - d. Öđrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumları okul türüne göre farklılařmakta mıdır?
 - e. Öđrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumları internette geçirdikleri süreye göre farklılařmakta mıdır?
2. Öđrencilerin internet bađımlılık durumları nedir ve bu durum cinsiyet, sınıf ve okul türü ve internette geçirdikleri süreye göre farklılařmakta mıdır?
 - a. Öđrencilerin internet bađımlılık durumları nedir?
 - b. Öđrencilerin internet bađımlılık durumları cinsiyete göre farklılařmakta mıdır?
 - c. Öđrencilerin internet bađımlılık durumları sınıfa göre farklılařmakta mıdır?
 - d. Öđrencilerin internet bađımlılık durumları okul türüne göre farklılařmakta mıdır?
 - e. Öđrencilerin internet bađımlılık durumları internette geçirdikleri süreye göre farklılařmakta mıdır?

3. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık durumları nedir ve bu durum cinsiyet, sınıf, okul türü ve internette geçirdikleri süreye göre farklılaşmakta mıdır?
- Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık durumları nedir?
 - Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık durumları cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?
 - Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık durumları sınıfa göre farklılaşmakta mıdır?
 - Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık durumları okul türüne farklılaşmakta mıdır?
 - Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık durumları internette geçirdikleri süreye göre farklılaşmakta mıdır?

1.4 Tezin Amacı ve Önemi

Dünyada ve Türkiye’de internet kullanımı oldukça geniş kitlelere yayılmıştır. Wearesocial ve Hootsuite işbirliği ile yayınlanan Dijital 2019 Türkiye Raporu (Digital 2019:Turkey, 2019) verilerine göre dünya nüfusunun % 57’si internet kullanırken %45’i aktif sosyal medya kullanıcısıdır. Mobil sosyal medya kullanıcı oranı ise %42’dir. Türkiye’de ise internet kullanıcı oranı %72 iken %63’ü aktif sosyal medya kullanıcısı ve %53’ü mobil sosyal medya kullanıcısıdır. Sosyal medyayı kullananların %26’sı iş amaçlı kullanıcılarıdır. Sosyal medya kullanıcılarının %3.9’ unu 13-17 yaş arası bireyler oluşturmaktadır. 2018 yılından beri nüfus %1.4 artarken internet kullanıcısı oranı %9.3, aktif sosyal medya kullanıcısı oranı ise %2 artmıştır. Raporda Türkiye’de günlük internet kullanım saatinin 7 Saat 15 Dakika, sosyal medyada harcanan saatin ise 2 saat 46 dakika olduğu belirtilmektedir. En çok kullanılan sosyal ağ Youtube (%92) ve onu izleyen Instagram’ dır (%84). Türkiye 2019 Dijital Raporu incelendiğinde indirilen mobil uygulamalarda birinci sırada oyunlar yer almaktadır. Türkiye’ de internet kullanıcılarının %72’si mobil oyun oynayıcısıdır. En çok aktif kullanıcısı olan uygulama ise Facebook’tur (“Digital 2019: Turkey” , 2019). Ülkemizdeki istatistiksel verilere bakıldığında ülkenin yarısından fazlasının kullandığı internetin ve sosyal medya platformunun incelenmesi, araştırılması; olası risklerin önlenmesi, müdahale ve gençlerin korunması açısından önemlidir.

Milli Eğitim Bakanlığının politikaları incelendiğinde ise herkese eşit fırsat vermek, çağı yakalamak adına İnternet platformlarının kullanıldığı görülmektedir. Fatih projesi ile birlikte okullarda internete erişim kolay hale gelmiştir. Milli Eğitim Bakanlığı Fatih projesi incelendiğinde herkese eşit fırsat vermek amacıyla Eğitim Bilişim Ağı (EBA) adı altında bir çevrimiçi platform oluşturulduğu, öğretmenlerin ve öğrencilerin derslere hazırlık, tekrar amaçlı veya okul-sınıf içi iletişim amaçlı bu portalı kullanabildikleri görülmektedir. Portalda eğitici oyunlara da yer verilmektedir. Okullara gelen yazılar öğretmen ve öğrencinin portalı kullanmaya teşvik edilmesini istemektedir. Bu da öğrencilerin internette daha fazla zaman geçirmesi anlamına gelmektedir. İnternette geçirilen zamanın bağımlılığı arttırdığını gösteren çalışmalar (Akdağ vd., 2014; H.Taylan ve Işık, 2015; Kılınç ve Gündüz, 2017; Kocaman et al., 2017; Taranto, Goracci, Bolognesi, Borghini, and Fagiolini,

2015; Taş, 2018; Yılmaz, Şahin, Haseski, ve Erol, 2014) göz önüne alındığında öğrencileri internet kullanımına yönlendirirken onların internet kullanım durumlarını bilmek, internette geçirdikleri zamanı kontrol etmek ve internet bağımlısı olmalarını engellemek önemlidir.

Esnek yapısı, kullanıcı dostu olması, topluluk içinde paylaşımlara ve geri dönüşlere izin vermesi sebebi ile sosyal medya (Öztürk ve Talas, 2015) eğitimde de tercih edilmektedir. Gençlerin teknolojiyi yakından takip etmeleri, teknolojiye yatkın olmaları teknolojinin bize sağladığı olanaklardan yararlanmayı gerekli hale getirmiştir (Aküzüm ve Saraçoğlu, 2017). Gençlerin zamanlarının çoğunu sosyal medyada harcadığı düşünüldüğünde sosyal medya ağlarının eğitimde etkin kullanımı bir fırsata dönüştürülebilir (Otrar ve Argın, 2014b). İnternet bağımlılığı ile ilgili araştırmalar yapan Leung ve Lee (2012) internet bağımlılığı olanların anlamlı düzeyde daha fazla paylaşım sitesi üyeliği olduğunu belirtmişlerdir. Bu nedenle özellikle sosyal ağların kullanımı söz konusu olduğunda, İnternet'te geçirilen zamanın artacağı ve sosyal ağlardaki kullanımın kontrolsüz olması durumunda da olası İnternet bağımlılığını tetikleyebileceği göz önünde bulundurulmalıdır. Eğitimde sosyal medya kullanılması düşünüldüğünde öğrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumlarının ne düzeyde olduğu sorusu akla gelir. Öğrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumlarının bilinmesi sosyal medyanın eğitimde daha verimli kullanılmasını sağlayabilir. Bu nedenle araştırmada öğrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumunun araştırılması önemlidir.

Öğrencilerin strateji geliştirme, problem çözme, yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmesi nedeniyle dijital oyunlar da ("Eğitimde Dijital Oyunlar Çalıştayı Sonuç Raporu", 2017) eğitimde tercih edilmektedir. Ancak interneti eğlence amaçlı ve oyun oynamak için kullanmanın internet bağımlılığını arttırdığını söyleyen çalışmalar da vardır (Kawabe, Horiuchi, Ochi, Oka, and Ueno, 2016; Şimşek, Kılıç Akça, ve Şimşek, 2015; Taş, 2018; Yüksel ve Yılmaz, 2016). Dijital oyunların eğitimde kullanılması düşünüldüğünde öğrencilerin oyun bağımlılıklarının ne düzeyde olduğu sorusunun cevabının bilinmesi hazırlanacak eğitsel oyunların nasıl kullanılması gerektiği konusunda yarar sağlayabilir.

Alanyazında sosyal medyaya yönelik tutum, dijital oyun bağımlılıkları ve internet bağımlılıkları araştırmaları incelendiğinde Kocaman ve arkadaşları (2017)

internet okuryazarlığının, sosyal medya kullanımının ve çevrimiçi oyunların internet bağımlılığını arttırdığını belirtmiştir. Problem durumunda belirtildiği gibi Savcı ve Aysan (2017) internet bağımlılığının sosyal medya, dijital oyun ve akıllı telefon bağımlılıkları için ana çerçeve olduğunu, Sağır ve Doğruluk (2018) ise sosyal medyaya yönelik tutumun internet bağımlılığını yordadığını ortaya koymuştur. Ancak alanyazında üçünün birbiri ile ilişkisini inceleyen araştırmaya rastlanmamıştır. Bu nedenle yapılan araştırmanın alanyazına önemli katkılar getireceği düşünülmektedir. Öğrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumları, dijital oyun bağımlılıkları ve internet bağımlılıkları arasındaki ilişkinin araştırılması, öğrencilere sunulacak platformlar için sosyal medyaya yönelik tutum ve oyunların birbirini etkileyip etkilemediğinin ortaya konması okullarda sosyal medyayı, interneti ve dijital oyunları eğitim - öğretim aracı kullanabilmek için yapılacak çalışmalara ışık tutulabilir. Bu yolla öğrenci öğrenmesini desteklemek üzere teknolojinin kullanılmasına yönelik alınacak kararlar için kanıta dayalı öneriler sunulacaktır.

1.5 Sayıtlar

Öğrencilerin arařtırmada kullanılan anketi ve ölçekteki soruları samimi olarak yanıtladıkları varsayılmaktadır.

Veri toplama araçlarının internet bağımlılığı, sosyal medyaya yönelik tutumu, dijital oyun bağımlılığını çalışmanın amacına uygun olarak belirlediđi varsayılmaktadır.



1.6 Sınırlılıklar

Araştırma 2016-2017 eğitim öğretim yılı Bornova ilçesindeki seçili okullarda bulunan araştırmaya katılan 9. ve 11. sınıfta okuyan öğrencilerle sınırlıdır.

Çalışma sonuçları kullanılan veri toplama araçları ile sınırlıdır.

Çalışma verileri, kendini bildirime dayalı (self report) verilerdir.



1.7 Tanımlar

Tutum: Bireyin olgu nesneye yönelik tepkisi, durum, olay karşısında beklenen davranışdır.

Bağımlılık: Bağımlı olma durumu, tabiiyet. Psikotrop bir maddeyle merkezi sinir sistemi arasındaki etkileşmeden doğan ve maddenin keyif artırıcı psikişik etkilerini duyumsamak ve bazen de yokluğunun vereceği huzursuzluktan sakınmak için maddeyi devamlı veya periyodik olarak alma isteği

Sosyal Medya: insanların, duygu ve düşüncelerini paylaşacakları, sürekli güncellenebilen, kolay erişilebilir, zaman ve mekân sınırlamasını ortadan kaldıran, paylaşımın ve tartışmanın olduğu bir platformdur.

İnternet Bağımlılığı: İnternet bağımlılığı, internetin aşırı kullanım isteği, bu isteğin önüne geçilememesi, planlanandan çok daha uzun internette zaman geçirme, internet dışında geçirilen zamanının anlamlı bulunmaması, ulaşılamadığında gergin olma, saldırganlığın yanı sıra; aile, iş ve sosyal hayatta aksamaların görülmesi durumudur.

Dijital Oyun: bilgisayar tabanlı, programlanabilir, kullanıcı hesabı olanağı ile birlikte görsel bir ortam sunan, telefon, tablet, masaüstü bilgisayar, konsol gibi elektronik platformlarda oynanan oyunlardır (Aktaş, 2018; Göldağ, 2018; Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016) .

Dijital Oyun Bağımlılığı: Kişinin oyun oynama isteğini kontrol edemediği, oyun oynamanın kişinin sosyal yaşamını, duygu ve düşüncelerini etkilediği durumlardır.

2. GENEL BİLGİLER

İletişim son 20 yılda şekil değiştirerek daha çok dijitalleşmiş ve kitleler arası olmaya başlamıştır. İnternet ve iletişim araçlarının gelişimiyle iletişim tarzlarımız da değişmiş (Öztürk ve Talas, 2015) ve internet günlük yaşamımızın vazgeçilmezi olmuştur. Eğlence, sağlık, eğitim, sosyal yaşam, bilimsel çalışmalar, kişiler arası etkileşimde internet hayatımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir (Otrar ve Arğın, 2014a). Kullanıcının diğer kullanıcılarla etkileşim kurmasına olanak sağlayan Web 2.0 teknolojilerinin gelişimiyle iletişimde sosyal ağ kullanımı da gelişme göstermiştir (Alican ve Saban, 2013; Otrar ve Arğın, 2014a). Web 2.0' la beraber gelişen uygulamalarla kişiler istediği anda, istediği yerde, istediği kişi ile zaman, mekan, yer sınırlaması olmaksızın etkileşim kurarak iletişime geçme ve paylaşımında bulunma özgürlüğüne kavuşmuştur (Büyükşener, 2009).

Wikipedia, Myspace, Facebook, Twitter ve YouTube gibi sitelerle kullanıcılar, dünya çapında diğer kullanıcılarla ve içinde bulunduğu ağ ile etkileşim ve iletişim kurabilmişler (Ekici ve Kıyıcı, 2012), kullanıcılar forumlarda bilgi paylaşım haberlere yorum yazmaya, ağ güncesi yoluyla fikirlerini ve eserlerini yayıp pazarlamaya başlamışlardır. Şirketler reklamlarını televizyon, gazete, billboardlar dışında sosyal ağlar ve sosyal medya ile yaymaktadır. Böylece geleneksel medya yanında dijital olan sosyal medya da güçlenmiştir (Büyükşener, 2009; Tutgun Ünal, 2015). Çevrimiçi iletişim ve bilgi paylaşımını sağlayan ve işbirliğine olanak veren sosyal medya (Güneş, 2016; Öztürk ve Talas, 2015) web siteleri, bloglar, podcast, mesaj panoları, içerik paylaşım siteleri ve sosyal ağ siteleri ile herkese açık platformlar olarak kullanıcıların dikkatini çekmiştir. Kullanıcılar sosyal ağlar sayesinde kendilerini fotoğraflar, videolar, kelimeler, sesler ve bilgiler yoluyla diğer kişilere tanıtmış (Öztürk ve Talas, 2015), durumlarını, hikâyelerini paylaşmaya başlamış, eş zamanlı veya eş zamansız iletişim kurabilmişlerdir (Ekici ve Kıyıcı, 2012; Tutgun Ünal, 2015).

TUİK Hanelerde Bilişim Teknolojileri Kullanımı Araştırması verilerine göre 2017 yılında 16-74 yaş arası bireylerde İnternet kullanımı %66.8 iken bu oran 2018 yılında %72.9 olmuştur. Son üç ay içinde 16-24 yaş arası bireylerin internet kullanım oranlarına bakıldığında 2015 yılında %77 olan oranın 2018 yılında %90.7 olduğu görülmektedir. İnternet kullanım oranları erkeklerde %80.4 iken, kadınlarda

%65.5'dir. Son 12 ay içinde kamu kurum/kuruluşlarıyla iletişimde İnterneti kullanma oranı ve yürütülen faaliyetlere bakıldığında, 2015 ve 2018 verileri incelendiğinde sırasıyla kişisel amaçlı kullanım %28.4'ten %45.6'ya, kamu kurum ve kuruluşlara ait web sitelerinden bilgi edinme %27'den %41'e, form doldurma veya gönderme %12.1'den %30.1'e yükselmiştir. TUİK Hane halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması, 2018 16-74 arası bireylerde son üç ay içinde bireylerin internet kullanım amaçlarına yönelik yapılan çalışmada elde edilen sonuçlar Tablo 2.1'de verilmiştir (TUİK, 2018).

Tablo 2.1 2018 yılı 16-74 yaş arası bireylerde son üç ay içinde internet kullanım amaçları

Amaç	Toplam (%)
Sosyal medya üzerinde profil oluşturma, mesaj gönderme veya fotoğraf vb. içerik paylaşma	%84.1
Paylaşım sitelerinden video izleme (Örn. YouTube)	%78.1
İnternet üzerinden telefonla görüşme/ video görüşmesi (webcam ile)	%69.5
Sağlıkla ilgili bilgi arama (yaralanma, hastalık, beslenme, vb.)	%68.8
Mal ve hizmetler hakkında bilgi arama	%67.8
Müzik dinlemek (Web radyosu dâhil)	%61.4
E-posta gönderme	%44.8
İnternet bankacılığı	%39.5
Oyun oynama ya da indirme	%35.3
Web sitesi üzerinden bir doktordan randevu alma (sağlık kuruluşu veya hastane vb.)	%34.7
İnternet üzerinden TV izleme (canlı veya kaçırılan programlar dâhil)	%40.0
Mal veya hizmet satışı	%21.3

Tablo incelendiğinde katılımcıların 2018 yılında interneti en çok sosyal medya için kullandıkları görülmektedir. İkinci sırada paylaşım sitelerinden video izleme gelmektedir. Oyun oynayan ya da indirenlerin sayısı da topluluğun yaklaşık 5'te 2'sini oluşturmaktadır.

Tablo 2.2 Digital 2019:Türkiye İstatistikleri (Digital 2019: Turkey, 2019)

Toplam nüfus	Mobil giriş	İnternet kullanıcısı	Aktif sosyal medya kullanıcısı	Mobil sosyal medya kullanıcısı
82.44 milyon	76.34 milyon	59.36 milyon	52.00 milyon	44.00 milyon
	%93	%72	%63	%53

Wearesocial ve Hootsuite işbirliği ile yayınlanan Dijital 2019: Türkiye Raporu'na göre Tablo 2.2'de görüldüğü üzere Türkiye'de 82.44 milyon kişiden

59.36 milyonu internet kullanıcısı, 52 milyonu aktif sosyal medyayı kullanıcısıdır (Digital 2019: Turkey, 2019). TÜİK ve dijital rapor sonuçları incelendiğinde ülkemizde kişilerin interneti ve sosyal medyayı etkin bir biçimde kullandıkları görülmektedir.

İnternet, sosyal medya ve sosyal ağların sadece kişisel amaçlı değil, içerik paylaşımı ve işbirliğine olanak sağlaması ile sosyal medya ve sosyal ağların eğitimde de kullanımı son yıllarda araştırılmaya başlamıştır (Öztürk ve Talas, 2015). İnternet ve sosyal medya aracılığı ile istenen bilgiye istenen biçimde ve istenen zamanda ulaşmak mümkün olmaktadır (Güneş, 2016). Ekici ve Kıyıcı (2012) üniversite öğrencileri ile Facebook kullanarak yaptıkları çalışmada 4 haftalık uygulamayı gözlemlemişlerdir. Deney grubu öğrencileri sosyal ağ tabanlı uygulamayı, kontrol grubu öğrencileri geleneksel yöntem kullanarak öğrenim görmüştür. Araştırma sonunda deney grubu öğrencilerinin kontrol grubu öğrencilerine göre daha başarılı olduklarını gözlemlenmiştir.

İnternet sadece sosyalleşmek, bilgi edinmek, e-devlet işlerimizi yapmak için değil, aynı zamanda oyun oynamak için de kullanılmaktadır. Günümüzde şehirleşme, oyun alanlarının yetersizliği gibi nedenlerle sokakta oyun oynama yerine evde, bilgisayar veya telefon başında zaman geçirilmeye başlanmış, bu da oyun oynama şekillerini değiştirmiştir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Öğrencilerin oyun başında geçirdikleri süre de artmaktadır. Okulda bağımlılık derecesinde oyun oynayan öğrencileri görmekteyiz. TÜİK Hanelerde Bilişim Teknolojileri Kullanımı Araştırması verilerine göre İnternet üzerinden alışveriş yapan bireylerin sipariş verdikleri ya da satın aldıkları mal ve hizmet türleri incelendiğinde 2016, 2017, 2018 yılında sırasıyla oyun yazılımı, diğer bilgisayar yazılımı ve yazılım güncellemeleri alanların oranı %6.1, %5.3, %6.4, e-öğrenme araçları ise %5.3, %2.7, % 4.9 olarak bulunmuştur. 2018 yılında e-öğrenme araçları satın alanların %5'i erkek, %4.8'i kadın iken oyun satın alan erkeklerin oranı %9.1, kadınların oranı %2.8'dir. Eğitim alanında kadın ve erkek eşit şekilde interneti kullanırken oyun alanında erkeklerin daha etkin olduğu görülmektedir (TÜİK, 2018).

TÜİK verilere göre internet kullanımı ve oyun alanında cinsiyete göre farklılıklar vardır. Bu nedenle cinsiyet bu çalışmada değişken olarak kullanılmıştır. Alanyazında sosyal medyaya yönelik tutumu lise türleri arasında inceleyen

arařtırmalar bulunmuřtur (Alican ve Saban, 2013; Atalay, 2014; Deniz ve Grlt, 2018; Otrar ve ArĖn, 2014a). Bu nedenle arařtırmada okul tr diĖer bir deĖiřkendir. rneklemde lise ve meslek liseleri bulunmaktadır. Yapılan arařtırmalarda srenin baĖımlılıĖı etkilediĖi sylenmektedir (ArĖn, 2013; Atalay, 2014). Bu nedenle sre de deĖiřken olarak incelemeye alınmıřtır.

AřaĖıda tutum, sosyal medya, baĖımlılık, İnternet baĖımlılıĖı ve dijital oyun baĖımlılıĖı ile ilgili alanyazından derlenen bilgilere yer verilmiřtir.

2.1 Tutum

Tutum, Trk Dil Kurumu tarafından tutulan yol, tavır olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2019a). Tutum, bireylerin bir nesneye ynelik dřnce, davranıř ve duygularından oluřurken, yařamları boyunca kazandıkları birikimlerine ve bakıř aılarına gre kendi davranıřlarını belirlemeleriyle řekillenir (Korkut, 2016). . Kılı'a (2016) gre tutum bireyin bir nesneye karřı davranıřı deĖil, o nesneden hořlanıp hořlanmama durumudur. ArĖn'a (2013) gre ise tutum bireyin nesneye ynelik tepkisi, durum veya olay karřısında beklenen davranıřdır. Tutum objenin bařka objelerle karřılařtırılması ile yařanarak kazanılır ve belli bir zaman birey aynı tutumu gsterir. Oluřturulan tutum olumlu veya olumsuz olabilir (ArĖn, 2013). EĖer bireyin objeye karřı bir tutumu varsa, o objeye bakıřı tarafsız olamaz. Tutumun bilinmesi bireylerin nasıl davranacaĖını ngrmede yarar saĖlayabilir (Yabancı, 2019). Sonraki blmde sosyal medyanın tanım ve zellikleri, sosyal medyanın avantaj ve dezavantajları, sosyal medyanın eĖitimde kullanımı, sosyal medya tutumu konularına deĖinilmiřtir.

2.2 Sosyal Medyaya Ynelik Tutum

Byřener (2009) sosyal aĖları, bireylerin sınırlı bir sistem ierisinde aık/yarı aık profil oluřturmasına, kiřilerle baĖlantı kurmasına, baĖlantıda olduĖu kiřilerin listelerini ve baĖlantılarını grmesine ve sistemde gezinmesine olanak saĖlayan web tabanlı hizmetler olarak tanımlamıřtır. Sosyal medya genel olarak bireylerin internette karřılıklı yaptıkları diyalog ve paylařımlardan oluřur (Aksak, 2017; Vural ve Bat, 2010). Atalay (2014) sosyal medyayı bireylerin web 2.0 teknolojilerini kullanarak karřılıklı ve birebir her trl iletiřimi gerekleřtirdikleri, bilgi iletimine ve paylařımına imkan veren bir iletiřim kanalı olarak tanımlamıřtır. ap (2017) sosyal medyayı sosyal etiketlenmeyi etkinleřtiren, anlambilimsel aĖa

sosyal anlamda olanak tanıyan, e-posta, web konferans ile iletişime olanak sağlayan araçlar şeklinde açıklamıştır.

Sosyal medya insanların duygu ve düşüncelerini paylaşabilecekleri, sürekli güncellenebilen, kolay erişilebilir, zaman ve mekân sınırlamasını ortadan kaldıran, paylaşımın ve tartışmanın olduğu bir platformdur (Öztürk ve Talas, 2015; Vural ve Bat, 2010). Günümüzde her alanda yöneticiler, eğitmenler, gazeteciler, reklamcılar, hatta bilim adamları tarafından fikir alışverişi, paylaşım, tanıtım amaçlı kullanılmaktadır (Öztürk ve Talas, 2015; Van Eperen and Marincola, 2011). Öztürk ve Talas'a (2015) göre sosyal medya katılımcıları teşvik eder ve medya ve katılımcılar arası mesafe ortadan kalkar. Sosyal medya servisleri oy verme, yorum yapma ve karşılıklı paylaşımı özendirerek iki yönlü veya çok yönlü iletişimi elverişli hale getirir. Sosyal medya ortamında oluşturulan toplulukta herkes kendi düşüncesini, bilgisini, fotoğrafını, ürettiklerini paylaşabilir.

Sosyal medya birçok farklı özellik taşımaktadır. Alanyazın incelendiğinde Vural ve Bat (2010) sosyal medyanın özelliklerini katılımcılar, erişim, açıklık, yenilik, konuşma, kalıcılık, toplum, bağlantılılık, kullanılabilirlik olarak listelemiştir. Aksak da (2017) bu maddelere ek olarak özelliklerine interaktif konuşma, programlanabilirlik eklemiştir. Lerman'a (2007) göre sosyal medya siteleri dört karakteristik özellik gösterir:

- Kullanıcılar çeşitli medya yardımıyla içerik oluşturur veya içeriğe katkı sağlar.
- Kullanıcılar içerikleri etiketleyebilirler.
- Kullanıcılar içeriği değerlendirebilir. Değerlendirme aktif oylama ya da pasif kullanma yoluyla yapılabilir.
- Kullanıcılar bağlantı kişisi veya arkadaş gibi aynı ilgi alanına sahip diğer kullanıcılarla sosyal ağlar yaratabilirler.

Büyükşener (2009) sosyal ağları beş kategoride sınıflandırmıştır. Arkadaşlık ve çevre edinmeyi sağlayan ağlar, sosyal iş ağları, çöpçatanlık ağları, mezuniyet ağları, marka sosyal ağları. Sosyal medya araçlarını Öztürk ve Talas (2015) bloglar, wikiler, sosyal ağlar, medya paylaşım siteleri, sanal dünyalar olarak listelemiştir. Buna karşın Aksak (2017) daha genel başlıklar kullanarak sosyal medya araçlarını iletişim, sosyal ağlar, işbirliği, görüş ve izlenimler ve diğer başlıkları altında

sınıflamıştır. Bu sınıflamada iletişim başlığı altında bloglar ve mikro bloglar, sosyal ağlar başlığında Facebook, Myspace, Friendster, Hi5, LinkedIn bulunmaktadır. Wikiler wikipedia ve sosyal etiketleme Delicious olarak listelenmiştir. İçerik toplulukları Youtube, Fillickr, Instagram, Foursquare, Fotokritik' tir. Görüş ve izlenimler için Yahoo Answers, Ask.fm, Answerbag ve diğer için Whatsapp listededir.

Sosyal medya platformları kişiler üzerinde olumlu veya olumsuz etkiler gösterebilir. Sosyal medya hızlı ve güncel bir platformdur. Kullanıcılar içerikleri anında tüm dünya ile paylaşabilmektedir (Öztürk ve Talas, 2015). Sosyal medya senkron çalışabilir, iki yönlü ilişki ve konuşmaya (Efe, 2017; Öztürk ve Talas, 2015), paylaşma izin verir ve ucuzdur (Alican ve Saban, 2013; Öztürk ve Talas, 2015). İnsanlar sosyal medya ile kendilerine ilginç gelen içerikleri paylaşabilmektedir. Birey sosyal medyada istenilen içeriği seçebilir ve şirketler, kişiler kendi kitlesi ile aracısız şekilde karşılıklı iletişim kurabilirler (Büyükşener, 2009; Vural ve Bat, 2010). Geleneksel medyada çok yüksek miktarlarda para ile yapılabilecek yatırımlar sosyal medyada çok küçük rakamlarla daha geniş kitlelere ulaşabilir. Ünlü kişiler, siyasetçiler, organizasyonlar ve reklam şirketleri kitlesinin her sorusuna, geri dönüşüne çok hızlı ve rahatlıkla geri dönüş yapabilir (Öztürk ve Talas, 2015). Gündemi ve kültür sanat etkinliklerini takip etme, eğlence, alışveriş konusunda da hayatımızı kolaylaştırmaktadır (Aksak, 2017).

Sosyal medya çok hızlı bir şekilde yayıldığından olumsuz ya da yanlış haberler de çok hızlı yayılabilir ve takibi, kontrolü zorlaşır (Vural ve Bat, 2010). Herkes içerik üretebildiği için hangisinin doğru, hangisinin yanlış olduğu anlaşılabilir. İçeriklerle ilgili uygun filtreler olmadığında bir konuda bilgi sahibi olmak isteyen kullanıcı hangisinin doğru olduğunu bulamaz (Öztürk ve Talas, 2015). Sosyal medya bağımlılığı çalışmaya odaklanmada sorun oluşturabilir. Çalışması gereken bir kişi özellikle bilgisayar ve cep telefonu ile çalışıyorsa sosyal medyaya dalar işlerini aksatabilir, dolayısı ile iş ve yaşam dengesini kuramaz (Öztürk ve Talas, 2015; Peker ve Çukadar, 2016). Sosyal medya kullanımında diğer bir sorun ise siber zorbalık davranışlarıdır (Ökte, 2014; Peker ve Çukadar, 2016; Tosun, 2016). Ökte (2014) bireylerin, kimliğini rahatça gizleyebildiği sosyal medya yolu ile gücünün yetmediği birine zorbalık yapabileceğini belirtmektedir.

Sosyal medyanın olumlu ve olumsuz yanları birlikte düşünüldüğünde gençlerin sosyal medyayı kullanırken ki duygu ve düşüncelerini, kullanım davranışlarını bilmek gerekli tedbirleri almak açısından önemlidir.

Sosyal ağ kullanıcı sayısının artışı ile beraber sosyal ağlar eğitim sistemleri ile bütünleştirilmeye başlanmıştır (Tosun, 2016). Otrar ve Arğın (2014b) öğrencilerin zamanlarının çoğunu sosyal medyada geçirdiğini, sosyal medyanın hayatın parçası haline geldiğini ve bu göz önüne alındığında bunun fırsata dönüştürülüp eğitimde kullanılabileceğini söylemişlerdir. Sosyal medyanın eğitimde kullanılması ile birlikte öğrenciler ile öğrenciler ve öğretmenler ile öğrenciler arasında daha etkileşimli bir iletişim söz konusu olacaktır. Öğrenciler sosyal medya yardımı ile işbirlikli çalışabilir, aynı ilgi alanına sahip bireyler yaptıkları paylaşımlar aracılığı ile informal öğrenme gerçekleştirebilir (Öztürk ve Talas, 2015). Eğitimde sosyal medya kullanımı kişilerin kendi ihtiyaçlarına göre içeriklere ulaşmasına, içerik oluşturmaya izin verdiğinden kişiler kendi hızlarında, gerektiği kadar çalışabilir (Öztürk ve Talas, 2015). Böylece öğrenmenin kontrolü öğrencide olur. Bunun yanı sıra sadece okul içindeki bilgiyle yetinmeyip coğrafi sınırları ortadan kaldırırlar. Öğrencilerin sosyal ağlara telefonla bağlandığı günümüzde sosyal medyanın eğitimde kullanılması ile ilgili araştırmalar yapılmış ve bu araştırmalarda sosyal medyanın öğrencilerin başarısı üzerinde pozitif etkisi olduğu (Güler, 2015), öğrenme sürecine katkı sağladığı (Görü Doğan, 2015), sosyal medyanın öğrencilerin aktif katılımını ve birbirleri ile iletişimlerini arttırdığı, aynı zamanda kalıcı öğrenmeyi sağladığı bulunmuştur (Karaca ve Tamer, 2017).

Tosun'un (2016) Meslek Lisesi öğrencilerinin sosyal ağ kullanma alışkanlıklarını ve sosyal ağ kullanımına yönelik görüşlerini incelediği araştırmasında öğrenciler, sosyal ağların yeni bilgileri kolayca elde etmelerine yardımcı olduğunu, ödevleri için sosyal medyadan yardım aldıklarını belirtmişlerdir. Koç ve Ayık (2017) ortaokul 6. ve 7. sınıflarla yaptıkları araştırmalarında Fen Bilimleri ve İngilizce derslerinde Facebook kullanımının öğrencilerin başarılarına etkilerini incelemiş ve Facebook kullanımının derslerde olumlu etkilerinin olduğunu ortaya koymuştur. Tıp fakültesi öğrencileri de sosyal medyayı eğitim hayatlarında etkin şekilde kullanmaktadır (Yeşil, Coşkun, ve Budakoğlu, 2016).

Sosyal medyayı tanıdıktan sonra sosyal medya yönelik tutumu incelemeye başladığımızda her bireyin sosyal medyayı kendi ihtiyaçları doğrultusunda farklı şekillerde kullandığını görmekteyiz (Bor, 2018; Canöz, 2016; Solmaz, Tekin, Herzem ve Demir, 2013). Ada, Çiçek ve Kaynakeşil (2013) çalışmasında bilgi arama, kolaylık, bağlanabilirlik, problem çözme, içerik yönetimi gibi faktörlerin sosyal medya kullanımında bireyleri motive ettiğini belirtmektedir. Argın (2013) yaptığı yüksek lisans tezinde bireyin bildiklerinin, olaya veya olguya karşı olan duygusunu ve ona karşı tavrını belirlediğini söylemiştir. Eğer öğrencilerin sosyal medyaya karşı tutumlarını belirleyebilirsek onların sosyal medya kullanırken ki duygu, düşünce ve davranışlarını anlayabilir, sosyal medyanın üzerlerindeki etkilerinin olumlu/olumsuz olmasını öngörüp bu bağlamda tedbirler alabiliriz. Sosyal medya sitelerinin gittikçe çeşitlenerek artmakta olduğu ve sosyal medya kullanıcılarının sayısının da her geçen gün arttığı (Karaca ve Tamer, 2017) düşünüldüğünde sosyal medya kullanıcısının sosyal medyaya bakış açılarını ve davranışlarını tahmin etmemize yarayan tutumlarının araştırılması önem kazanmaktadır.

Şimdiye kadar yapılan tez araştırmalarında sosyal medyaya yönelik tutum değişik demografik özellikler açısından incelenmekle birlikte siber zorbalık, yalnızlık, narsisizm, kişilik özellikleri, benlik saygıları, sosyal kaygı arasındaki ilişkiler de incelenmiştir (Aksak, 2017; Akyüz, 2018; Amaghani, 2016; Bor, 2018; Çap, 2017; Ö. Kılıç, 2016; Ökte, 2014; Saraç, 2014; Yabancı, 2019). Bu tezde de sosyal medyaya yönelik tutum cinsiyet, sınıf, okul türü demografik değişkenlerine göre incelenip, sosyal medyaya yönelik tutumun internet ve oyun bağımlılığı ile ilgisi araştırılmaya çalışılacaktır.

2.3 Bağımlılık

Bağımlılık TDK sözlüğünde “Bağımlı olma durumu, tabiiyet” anlamına gelir. Diğer anlamı, “Psikotrop bir maddeyle merkezî sinir sistemi arasındaki etkileşmeden doğan ve maddenin keyif artırıcı psişik etkilerini duyumsamak ve bazen de yokluğunun vereceği huzursuzluktan sakınmak için maddeyi devamlı veya periyodik olarak alma isteği” olarak verilmiştir (TDK, 2019b). Taş vd. (2014) bağımlılığı fizyolojik olarak uyarıcılara, maddeye bağımlı olmak şeklinde tanımlarken,

Musluođlu (2016) bađımlılıđın davranıřsal zelliklerini istek duymak, bazen kontrol kaybetmek ve ısrarcı olmak olarak sıralamaktadır.

Bađımlılık bařta kiřinin kendi isteđi ile bařlamasına rađmen zaman iinde kiři kontroln kaybeder ve iradesi dıřında davranıř oluřmaya devam eder. Diđer bir ifade ile bađımlılık sreğendir. Bir bireyin bađımlı olduđunu anlamamızı sađlayan gstergeler vardır. Bunlar; kiřinin kullandıđı madde miktarının ya da eyleme harcanan srenin artması, maddenin ya da eylemin kesilmesi ile huzursuzluk, fke, yoksunluk belirtilerinin oluřması, yařadıđı olumsuzluklara rađmen maddeyi kullanmaya ya da eylemi gerekleřtirmeye devam etmesi, bireyin sorumluluklarını yerine getirememesidir (akıcı, 2018).

Ayrıca bađımlılıđın bireyin hayatına farklı etkileri de gzlenebilmektedir: Zayıflama, hareketsizlik sebebi ile oluřan sađlık sorunları, gerekle dřsel dnya arasındaki ayırımın farkına varamama, okul bařarisında dřř, aile ve meslek ile ilgili grev ve sorumlulukları bırakma (akıcı, 2018).

Bađımlılık denince ilk akla gelen madde bađımlılıđı olmaktadır. Bađımlılık trlerinden en ok bilinen madde bađımlılıđı, kimyasal bir bađımlılıktır. Alkol, esrar, kokain, sigara gibi maddelerin kullanımıyla oluřur. Kiři bađımlı olduđu maddeyi alamadıđında mide bulantısı, bař ađrısı, terleme, fke krizi, sara nbeti gibi yoksunluk belirtileri gsterir. Diđer bir bađımlılık tr ise davranıřsal bađımlılıktır. Bu bařlık altında alıřveriř, problemlili kumar, seks, teknoloji, bilgisayar oyunları gibi bađımlılıklar bulunmaktadır. Davranıř bađımlılıđında da kiřinin sz konusu eylemde kontrol yoktur. Yařadıđı tm olumsuzluklara rađmen davranıřı gstermeye devam eder (akıcı, 2018; Karabulut, 2019).

zetle bađımlılık sadece alkol, eroin gibi kimyasal maddelere karřı deđildir. Aynı zamanda davranıřsal bađımlılıklar da sz konusudur. Davranıřsal bađımlılıklarda da kimyasal bađımlılıklarda olduđu gibi fiziksel ve psikolojik semptomlar grlmektedir. Teknolojinin geliřimi ve buna bađlı insan davranıřlarındaki deđiřim beraberinde yeni teknolojik bađımlılıkları gndeme getirmiřtir. Bu bađımlılıklardan ikisi olan internet ve oyun bađımlılıđı sonraki blmlerde incelenmiřtir.

2.4 İnternet Bağımlılığı

İnterneti hayatının her alanında, hayat kolaylaştıran, vazgeçilemez bir araç olarak her yaş grubundan birey kullanmaktadır. İnternet kullanan bireyler de bağımlılığın davranışsal özelliklerini gösterebilmektedirler. İnternetin kullanımının artması ve bu artışla beraber bilinçsiz kullanımı sonucunda internetin yanlış kullanımı araştırılmaya başlamıştır. İlk olarak Dr. Ivan Goldberg tarafından ortaya atılan İnternet bağımlılığı, teknoloji bağımlılığı kategorisinde araştırılan bir bağımlılıktır (Aktaş, 2018; Aslan ve Yazıcı, 2016; S. Kılıç, 2018; Moral, 2018; Widyanto and Griffiths, 2006). İnternetin aşırı ve yanlış kullanımı için alanyazında farklı tanımlamalar yapılmıştır; bu tanımlar internet bağımlılığı bozukluğu, patolojik internet kullanımı, aşırı internet kullanımı, uygun olmayan internet kullanımı olarak sıralanabilir (Aktaş, 2018; Widyanto and Griffiths, 2006)

İnternet bağımlılığı, internetin aşırı kullanım isteği, bu isteğin önüne geçilememesi, planlanandan çok daha uzun internette zaman geçirme, internet dışında geçirilen zamanının anlamlı bulunmaması, ulaşamadığında gergin olma, saldırganlığın yanı sıra; aile, iş ve sosyal hayatta aksamaların görülmesi olarak betimlenebilir (Aktaş, 2018; Aslan ve Yazıcı, 2016; Bozkurt vd., 2016). Bu tanımdan hareketle internet bağımlılığının belirtileri olarak internetten yoksun kaldıklarında sınırlı olma, kızma, gergin hissetme; planlanan kullanım süresini aşma ve bu nedenle yeme- içme, gibi temel ihtiyaçlar yerine internet kullanma; okul, iş, sosyal çevrede başarısızlık, izolasyon ve kullanım konusunda yalan söyleme görülebilir (Aslan ve Yazıcı, 2016). Öğrenciler günlük yaşamlarında interneti fazla kullanmaları ve bu kullanımların diğer kullanıcılara göre daha fazla sosyal alanda olması sebebiyle internet bağımlılığı için risk grubundadırlar (Aslan ve Yazıcı, 2016). İnternetin problemlili kullanımı birçok çalışmada incelenmiş ve problemlili internet kullanımının iş, okul ve aile yaşamında olumsuz etkileri olduğu görülmüştür (Brand, Laier, and Young, 2014; Widyanto and Griffiths, 2006)

2.5 Dijital Oyun Bağımlılığı

Türk Dil Kurumu sözlüğünde oyunun ilk anlamı “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” şeklindedir (TDK, 2019c). Oyunun geçmişi insanlık tarihi kadar öncelere dayanmaktadır. İnsanoğlunun etrafındakileri çevresine anlatmak için taklit etmesiyle başlayıp, avlanan büyüklerini

taklit eden çocuklarla gelişip nesiller boyunca aktararak bugünkü hallerini almışlardır (Eni, 2017). Teknolojinin de gelişmesi ile eskiden sokaklarda oynanan oyunlar yerini dijital oyunlara bırakmışlardır (Göldağ, 2018; Yeşilyurt ve Erdoğan, 2018). Bu sayede dijital oyun kavramı ortaya çıkmıştır.

Dijital oyunlar bilgisayar tabanlı, programlanabilir, kullanıcı hesabı olanağı ile birlikte görsel bir ortam sunan, telefon, tablet, masaüstü bilgisayar, konsol gibi elektronik platformlarda oynanan oyunlardır (Aktaş, 2018; Göldağ, 2018; Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). İlk ticari oyun 1971'de Computer Science ismi ile piyasaya sürülmüştür (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Günümüze kadar giderek geliştirilmiş ve farklı türlerde oyunlar yapılmıştır.

Oyun türlerinin sınıflandırılmasında kesin bir ayırmadan söz edilemez. İlk sınıflama 1999 yılında oyunun kullanım özelliklerine göre yapılarak aksiyon, dövüş, spor, bilmece, macera, rol yapma, benzetim ve strateji sınıfları kullanılmıştır. Adams ve Rollings yedi oyun türü belirlemişlerdir: taktik, yapboz, macera, aksiyon, spor, rol yapma ve benzetim oyunları. Aynı zamanda kullanılan teknolojiye göre konsol oyunları, bilgisayar oyunları, mobil oyunlar şeklinde ve çevrimiçi - çevrimdışı oyunlar olarak da sınıflandırılabilirler (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016).

Alanyazında bireyleri oyun oynamaya motive eden etmenleri araştıran çalışmalar bulunmaktadır. Bireylerin neden dijital oyun oynadıklarını açıklayan araştırmacılardan biri olan Malone (1981) insanların fantezi (düşsel ortamlar), meydan okuma ve merak yüzünden oyun oynadıklarını belirtmiştir (Kirriemuir, 2002). Kendi dünyasında kendi ile ya da başkalarıyla rekabet etme, kendine veya diğerlerine meydan okuma ve tüm bunları bireyin kendinin egemen olduğu bir ortamda yapıyor olması dijital oyunları çekici hale getirmektedir (Tekkurşun ve Hazar, 2018). Benzer şekilde Tüzün (2004) yaptığı doktora araştırmasında kontrol, meydan okuma, seçim ve merakın bireyleri oyun oynamak için motive ettiğini belirtmiştir. Sherry, Greenberg, Lucas ve Lachlan (2006) göre de uyarılma, mücadele, rekabet, yönlendirme, düşsel ortamlar ve sosyal etkileşim bireyleri motive etmektedir. Günümüzde her yaşta insanın ilgisini çeken ve kendi özellikleriyle kullanıcıyı motive eden dijital oyunların kullanım süresi kısıtlanmadığında, oynamak için sürekli istek duyulup zamanın çoğu oyuna ayrıldığında bağımlılıktan söz etmek gerekir (Aktaş, 2018; Göldağ, 2018).

Oyun bağımlılığı; kişinin oyun oynama isteğini kontrol edemediği, oyun oynamanın kişinin sosyal yaşamını, duygu ve düşüncelerini etkilemeye başladığı durumlar için kullanılmaktadır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Amerikan Psikiyatri Birliği' nin (APA) Mayıs 2013' te yayınladığı Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı Beşinci Basımda (DSM-5) internette oyun bozukluğu araştırılması gereken maddeler içinde yer almıştır (Göldağ, 2018). Oyun bağımlılığı davranışsal bir bozukluktur (Berna Aktaş, 2018; Lemos, Abreu, and Sougey, 2014; Musluoğlu, 2016). Dünya Sağlık Örgütü'nün (World Health Organization, WHO) yayınladığı Uluslararası Hastalıkların Sınıflandırılması Kılavuzunun (International Classification of Diseases, ICD) 11. sürümünde oyun bozukluğu “bağımlılık yapan davranışlardan kaynaklanan bozukluklar” bölümünde alt başlık olarak tanımlanmıştır. Oyun bozukluğunun ısrarcı veya tekrarlayan bir oyun davranışı modeli ile tanımlandığı belirtilmiş, oynanan oyunun çevrimiçi veya çevrimdışı olabileceğini söylenmiştir. Oyun oynama sıklığı, yoğunluğu, süresi, bağlamı, oyuna başlama ve sonlandırma üzerindeki olumsuz kontroller, oyunun diğer aktivitelerden önde tutulması, olumsuz sonuçlarına rağmen oynanmaya devam edilmesi oyun bozukluğunun belirtileri olarak gösterilmiştir. Aynı kılavuzda bu davranışların kişisel, aile, sosyal, eğitimsel ve mesleki alanlarda sorunlara yol açacağı da belirtilmektedir (ICD, 2018).

Stavropoulos ve arkadaşları (2019) Amerika ve Avustralyalı katılımcılarla yaptığı çalışmada daha yüksek dikkat eksikliği ve hiperaktivite davranışı gösteren katılımcıların daha fazla internette oyun oynama bozukluğu davranışı gösterdikleri bulmuştur. Gunawardhana ve Palaniappan (2015) sürekli oyun oynamanın epileptik nöbetler, kas ağrıları gibi fiziksel acıya neden olabileceğini belirtmiştir. Ayrıca uzun süre bilgisayar başında kalma yeme, görme, iskelet bozuklukları problemlerine ve sosyal gelişim sorunlarına yol açabilmektedir (Sağlam ve Kayaduman, 2018). Dijital oyunlar sadece fiziksel değil, davranışsal olarak da kullanıcılarını etkilemektedir. Alanyazında lise öğrencilerinin en çok şiddet içerikli oyunları tercih ettiği söyleyen araştırmalar mevcuttur (Gunawardhana and Palaniappan, 2015; Taylan vd., 2018). Bununla birlikte Taylan ve arkadaşları (2017) cinsellik, şiddet, bencillik, hakaret içeren oyunları oynayan bireylerin bu davranışlara gerçek hayatlarında yer vermeye müsait olduklarını hatta bu davranışları sergileyebileceğini belirtmiştir.

Olumsuz yönlerinin yanında aşırıya kaçmadan oynan oyunlar bireye katkı sağlayabilir (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Oyuncuların ve oyun karakterlerinin birbirini şiddet içermeyecek şekilde destekledikleri ve birbirine yardımcı oldukları prososyal oyunlar oynayan öğrenciler, oynamayanlara göre daha prososyal (diğerlerine yardım etmeye istekli) davranmaktadır (Gentile et al, 2009). Aksiyon video oyunları görsel becerileri (Green and Bavelier, 2003), ders başarısını arttırabilir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Oei ve Patterson (2014) tarafından yapılan araştırmada strateji oluşturma ve planlama gerektiren yapboz oyunu oynama, katılımcıların yürütme işlevini iyileştirmiştir. Benzer şekilde Gunawardhana ve Palaniappan (2015) dijital oyunların farklı şekillerde yapboz ve teknikle problem çözmeye olanak sağlayan aktif ortamlar olduğunu, bu nedenle genellikle güçlü bir öğrenim aracı olduklarını söylemişlerdir. Dijital oyunlar kendi kendini değerlendirme ve sosyal öğrenme ortamlarına izin vermekte ve bu sayede kullanıcı farklı bir bakış açısıyla öğrenebilmektedir. Dijital oyunların çocuklarda el- göz koordinasyonuna katkı sağladığı, dikkat arttırdığı bilinmektedir. Öğrenciler kavramları oyun yoluyla pekiştirebilirler (Sağlam ve Kayaduman, 2018). Olumlu ve olumsuz yanlarına değinilen dijital oyunların Dünyadaki yeri Tablo 2.3 ve Tablo 2.4’ te sunulmuştur.

Tablo 2.3 *Toplam indirmeye göre en çok kullanılan uygulama kategorileri (Digital 2019: Global Digital Yearbook, 2019)*

Google Play:	Google Play:	İOS:	İOS:
2018 indirmeleri	2018 harcamaları	2018 indirmeleri	2018 harcamaları
Uygulama kategorisi	Uygulama kategorisi	Uygulama kategorisi	Uygulama kategorisi
01 Games	01 Games	01 Games	01 Games
02 Araçlar	02 Sosyal	02 Fotoğraf ve video	02 Eğlence
03 Eğlence	03 Eğlence	03 Eğlence	03 Sosyal ağlar
04 İletişim	04 Yaşam biçimi	04 Yardımcı yazılımlar	04 Müzik
05 Fotoğraf	05 Müzik ve ses	05 Sosyal ağlar	05 Fotoğraf ve video
06 Sosyal	06 Verimlilik	06 Alışveriş	06 Yaşam biçimi
07 Müzik ve ses	07 İletişim	07 Yaşam Biçimi	07 Sağlık ve spor
08 Video Oynatıcıları ve editörler	08 Sağlık ve spor	08 Finans	08 Performans
09 Verimlilik	09 Buluşma	09 Verimlilik	09 Kitaplar
10 Alışveriş	10 Eğitim	10 Eğitim	10 Eğitim

Tablo 2.3’ de görüldüğü üzere 2018 yılında dünya genelinde en çok uygulama indirilen kategori oyun kategorisidir. Tablo 2.4’ de video oyunlarına 70.56 milyon dolar ödendiği görülmektedir ki bu rakam yiyecek ve kişisel bakıma ödenen

miktarın yaklaşık üçte biridir (Digital 2019: global digital yearbook, 2019). Bu sonuç bize oyunların dünya pazarındaki yerinin önemini göstermektedir.

Tablo 2.4 *Kategorilere göre 2018 yılı küresel e-ticaret harcama miktarları* (Digital 2019: global digital yearbook, 2019)

Kategori	Harcama miktarı (\$)
Moda ve Güzellik	524.9 milyar
Elektronik ve fiziksel medya	392.6 milyar
Yemek ve kişisel bakım	209.5 milyar
Mobilya ve cihaz	272.5 milyar
Oyuncak, kendin yap ve hobi	386.2 milyar
Seyahat (kalma içinde)	750.7 milyar
Dijital müzik	12.05 milyar
Video oyunları	70.56 milyar

Bu tablo ile beraber dijital oyunların artıları, eksileri ve küresel pazardaki yeri düşünüldüğünde, gençlerin dijital oyun bağımlılıklarını bilmek, oyunları gençlerin lehine yarar sağlayacak şekilde kullanmak önem kazanmaktadır.

Bir sonraki bölümde öğrencilerin sürekli kullandıkları ve önceki başlıklarda tek tek incelenen internet bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve sosyal medyaya yönelik tutumun birbirleri ile ilişkisi incelenmiştir.

2.6 İnternet Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medyaya Yönelik Tutum

İnternet bağımlılığı internet ile alakalı bağımlılıklar için genel bir çerçeve teşkil etmektedir. Aynı zamanda internet ile yapılan etkinlikler de bağımlılık kaynağı olabilmektedir (Griffiths and Szabo, 2014; Şimşek vd, 2015). Buradan hareketle İnternetin sosyal medya bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı için katalizör madde olduğu söylenebilir. Bu da internet bağımlılığının sosyal medya ve dijital oyunlarla bağlantısı olduğunu düşündürmektedir. Gereğinden fazla kullanım ve kullanımdan kaynaklı yapılacak etkinliklerin ertelenmesi, çevresi ile iletişimin bozulması, günlük yaşamındaki sorunlardan kaçma aracı olarak kullanım, istenirse bile kullanımı azaltamama, erişemediğinde sinirli ve gergin olma, ne kadar kullandığı konusunda çevresine yalan söyleme durumları; İnternet, sosyal medya ve oyun bağımlılıklarını açıklamaktadır (Savcı ve Aysan, 2017). Alanyazında sosyal medyaya yönelik tutum

ve internet bağımlılığı arasındaki ilişkileri, internet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkileri ve her birini tek tek inceleyen araştırmalar mevcuttur. Sonraki bölümde sosyal medyaya yönelik tutum, internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığı ile ilgili araştırmalara yer verilmiştir.

2.7 Yapılan Araştırmalar

2.7.1 Sosyal Medyaya Yönelik Tutumla İlgili Yapılan Araştırmalar

Alican ve Saban (2013), 353 ortaokul ve lise öğrencisi ile yaptıkları “Ortaokul ve Lisede Öğrenim Gören Öğrencilerin Sosyal Medya Kullanımına İlişkin Tutumları: Ürgüp Örneği” isimli çalışmada öğrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumlarının kısmen olumlu olduğu ve erkeklerin daha olumlu tutuma sahip olduklarını belirtmişlerdir. Ayrıca çalışmada ortaokul ve lise öğrencileri arasında sosyal medyaya yönelik tutum için anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.

Otrar ve Arğın (2014a) 8. sınıf ve lise öğrencilerinden oluşan 735 öğrenci ile yaptıkları araştırmada öğrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumlarının, sosyal medya ve internet kullanım alışkanlıkları açısından incelenmesini amaçlamışlardır. Araştırmada sosyal medyaya yönelik tutumun sosyal medyaya üye olanların, uzun süredir sosyal medyayı kullananların, daha sık kullananların ve ortalama daha uzun süre zaman harcayanların lehine farklılaştığı bulunmuştur. Araştırmada en çok kullanılan sitenin Facebook olduğu, ikinci sırada Twitter geldiği belirtilmiştir.

Otrar ve Arğın (2014b) “Ergenlerin Sosyal Medyaya İlişkin Tutumlarının Çok Boyutlu İncelenmesi” adlı araştırmada, ergenlerin sosyal medyaya yönelik tutumlarının cinsiyet, okul türü ve sınıf düzeyi değişkenine göre değişimini tespit etmek için devlet ortaokullarının 8. sınıfları ile liselerin tüm kademelerinde öğrenim gören 735 öğrenci ile çalışmışlardır. Araştırmada öğrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumlarının yüksek düzeyde ve olumlu olduğu, sosyal medya tutum ölçeğinden alınan toplam puanın cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermezken okul türü ve sınıf düzeyi değişkenlerine göre anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur.

Ökte (2014) yaptığı “Öğrencilerin Zorbalık Eğilimleri ile Sosyal Medyaya Yönelik Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” başlıklı tez araştırmasında ortaokul öğrencilerinin zorbalık davranış eğilimleri ile sosyal medya sitelerine yönelik tutumlarını incelemiştir. Araştırma 8 farklı ortaokulun 8. sınıfında öğrenim

gören 185 öğrenci ile yapılmıştır. Araştırma sonunda araştırmacı Sosyal Medya Tutum Ölçeği alt boyut puanları ile Zorba Davranış Eğilim Ölçeği alt boyut puanları arasında ters ilişki olduğunu ortaya koymuştur. Tutum alt puanları yükseldikçe zorba davranış alt puanları düşmektedir.

Atalay (2014) 970 lise öğrencisi ile çalıştığı “Lise Öğrencilerinin Sosyal Medyaya İlişkin Tutumları İle Algıladıkları Sosyal Destek Düzeyleri Arasındaki İlişki” adlı yüksek lisans tezinde cinsiyete göre sosyal medyaya yönelik tutumlarının arasında fark olmadığını, ancak öğretmenlerle ilişki, sosyal izolasyon, sosyal yetkinlik alt boyutlarında erkekler lehine fark varken paylaşım ihtiyacı alt boyutunda anlamlı fark olmadığını söylemiştir. Sosyal medyaya yönelik tutumun sınıf ve okul türüne göre farklılık gösterdiği, 9. Sınıfların tutumlarının daha olumlu olduğu, meslek lisesi öğrencilerinin Anadolu lisesi öğrencilerine göre sosyal medya tutumlarının daha yüksek olduğu belirtilmiştir. Sınıfa göre alt boyutlardan sosyal izolasyon dışındakilerin anlamlı farklılık gösterdiği, okul türüne göre tüm alt boyutlarda farklılık tespit edildiği söylenmiştir.

Yanık Düşünceli (2016) Doğa Koleji'nin lise kampüslerinde eğitim gören 300 öğrenci ile yaptığı çalışmada öğrencilerin sosyal medya tutumları ile içedönüklük-dışadönüklük kişilik özellikleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırmacı içedönük-dışadönük kişilik özellikleri ile sosyal medya tutumlarından yalnızca paylaşım ihtiyacı tutumları ile zayıf düzeyde pozitif yönlü bir ilişkinin olduğunu belirtmiştir. Paylaşım ihtiyacı alt boyutunda fark erkekler lehine anlamlı bulunmuştur.

Kılıç (2016) 561 ortaöğretim öğrencisiyle yaptığı çalışmada öğrencilerin sosyal medyaya yönelik tutamlarının olumlu olduğunu ve bu tutumun cinsiyete göre farklılaşmadığını belirtmiştir. Araştırmada paylaşım ihtiyacı, sosyal izolasyon ve öğretmenlerle ilişki alt boyutlarının da cinsiyete göre değişmediği ancak sosyal yetkinlik alt boyutunun cinsiyete göre erkekler lehinde farklılaştığı bulunmuştur. Araştırmada sınıfa göre anlamlı farklılık bulunmamıştır. Alt boyutlardan sadece sosyal izolasyon alt boyutu 9. Sınıflar lehine farklılaşmaktadır.

Efe (2017) 511 fen alanları öğretmen adayları ile yaptığı çalışmada adayların sosyal medyaya yönelik tutumlarını incelemiş, araştırma sonucunda adayların tutumlarının cinsiyete göre değişmediği, sadece öğretmenlerle ilişki alt boyutunda

kızlar lehine anlamlı fark olduğunu bulmuşlardır. Tutum puanlarının sosyal medyaya üye olanlarda anlamlı düzeyde yüksek olduğu, uzun süredir üye olanların puanlarının bir yıldan az süredir üye olanlara göre daha yüksek olduğu belirtilmiştir.

Aksak (2017) liselerin farklı türlerinde okuyan 1004 öğrenci ile yaptığı araştırmada öğrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumları ile yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Araştırmada sosyal medyaya yönelik tutumun cinsiyet, sınıf, okul türü, akademik başarı durumuna göre değiştiği bulunmuştur. Yalnızlık ile sosyal medya tutumları arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir.

Bilgili (2018) Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümünde okuyan 436 öğrencinin sosyal medya kullanım alışkanlıkları ile sosyal medya bağımlılık düzeylerinin ne yönde olduğunu belirlemek amacıyla yaptığı araştırmada sosyal medya bağımlılığı ile cinsiyet ve sosyal medyada aktif kalınan süre arasında anlamlı bir ilişki olduğunu ortaya koymuştur. Sosyal medya bağımlılığının kontrol kaybı boyutuna bakıldığında kız öğrencilerin kontrol kaybını daha fazla yaşadığı ve katılımcıların aktif olarak sosyal medyada geçirdikleri sürenin medya bağımlılığını paralel olarak arttırdığı söylenebilir.

Bor (2018) Ergenlerde Sosyal Medyaya Yönelik Tutum, Sosyal Medya Kullanımında Gelişmeleri Kaçırma Korkusu ve Sosyal Kaygı Arasındaki İlişkiler adlı tezinde yaşları 14-18 arası 500 öğrenci ile çalışmıştır. Tezde kızların sosyal medyaya yönelik tutumlarının erkeklere oranla daha olumlu seviyede olduğu, yaşlar arasında sadece sosyal yetkinlik alt boyutunda anlamlı bir fark olduğu ve yaş ilerledikçe sosyal yetkinliğin düştüğü bulunmuştur. Bor (2018) bu nedeni yaş arttıkça bireylerin çevrelerindeki fikirlere önem verme, onaylanma ihtiyacının azalması ile ilişkilendirmiştir.

Deniz ve Gürültü (2018) 473 lise öğrencisi ile yaptıkları çalışmada öğrencilerin sosyal medya bağımlılıklarını incelemiştir. Araştırma sonucunda öğrencilerin sosyal medyaya orta düzeyde bağımlı oldukları bulunmuştur. Araştırmada sosyal medya bağımlılığının cinsiyet, okul türü, sınıf değişkenlerine göre farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Sosyal medyayı kullanma yılına ve internet kullanım süresine göre ise puanların istatistiksel olarak anlamlı şekilde farklılaştığı belirtilmiştir. Kullanım yılı ve internette kalınan süre arttıkça bağımlılık puanları da artmaktadır.

2.7.2 *İnternet Bağımlılığı İle İlgili Yapılan Araştırmalar*

Leung ve Lee (2012) Hong Kong'da yaşayan 9-19 yaşları arasındaki 718 ergenle yüz yüze görüşme yöntemiyle yaptıkları araştırmada internet okuryazarlığı, internet bağımlılığı belirtileri, internet aktiviteleri ile akademik performans arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırma sonuçlarına göre, internet bağımlılığı en fazla, düşük gelirli ailelerin çevrimiçi oyun kullanıcısı olan erkek bireylerinde görülmüştür. Yine teknoloji okuryazarlığının, sosyal medya kullanımının ve çevrimiçi oyunların internet bağımlılığını arttırdığı belirlenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre eğlence amaçlı internet aktiviteleri diğer etkinliklerden daha bağımlılık yapıcı olabilir.

Yılmaz, Şahin, Haseski, ve Erol (2014), 2853 lise öğrencisinin internet bağımlılık düzeylerini; cinsiyet, sınıf düzeyi, internet kullanım amacı ve günlük internet kullanım süresi değişkenlerine göre incelemek için yaptıkları çalışmada Günüş (2009) tarafından geliştirilen "İnternet Bağımlılık Ölçeğini kullanmışlardır. Araştırma sonucunda katılan öğrencilerin büyük çoğunluğunun orta düzeyde, %16'sının ise yüksek düzeyde internet bağımlısı olduğu bulunmuştur. Araştırmada cinsiyet, sınıf düzeyin, internet kullanım amacı ve günlük internet kullanım süresinin öğrencilerin internet bağımlılık düzeylerini etkilediği ortaya konmuştur. Erkeklerin internet bağımlılıklarının kızlara göre daha yüksek olduğu, küçük sınıflardaki öğrencilerin büyük sınıflara göre bağımlılık puanlarının daha yüksek olduğu, kullanım süresi arttıkça internet bağımlılık puanlarının arttığı belirtilmiştir. Araştırmaya katılan öğrencilerin %40' ı interneti öncelikli kullanım amacını sosyal ağlar olarak belirtmiştir.

Akdağ, Şahan-Yılmaz, Özhan ve Şan (2014) 1325 üniversite öğrencisi ile yaptıkları çalışmada öğrencilerin internet bağımlılık düzeylerini ve bunun çeşitli değişkenlere göre nasıl farklılaştığını araştırmışlardır. Araştırma sonucunda öğrencilerin internet bağımlılık düzeylerinin düşük olduğunu, internet bağımlılık düzeyinin cinsiyete göre farklılaştığını ve erkeklerin kızlara göre bağımlılık puanlarının daha yüksek olduğunu söylemişlerdir. Günlük internet kullanım süresinin internet bağımlılık düzeyini etkilediği de araştırma bulguları arasında yer almaktadır. Araştırmada öğrencilerin akademik başarı algısının düşmesinin bir sonucu olarak, internet bağımlılığının arttığı belirtilmiştir.

Şimşek, Kılıç Akça, ve Şimşek (2015) 350 lise öğrencisiyle yaptıkları araştırmada ergenlerde internet bağımlılığı ve umutsuzluk arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Araştırma sonucunda örneklemin %3.6'sı internet bağımlılığı gösterirken, %21.8'i ise risk grubunda çıkmıştır. Umutsuzluk ve internet bağımlılığının birbirini karşılıklı pozitif orta düzeyde etkilediği tespit edilmiştir. İnternet ergenler tarafından ödev yapmak (%50), oyun oynamak (%33) ve sohbet etmek (%20) için kullanılmaktadır. İnterneti ödev yapma amacıyla kullanan ergenlerde internet bağımlılığı sohbet etmek veya oyun oynamak amacıyla kullananlara göre daha düşük bulunmuştur. Dolayısı ile kişilerin bağımlılığın internete değil, internetin sunduğu hizmetlere olduğu araştırmacı tarafından söylenmiştir.

H.Taylan ve Işık (2015) toplam 419 ortaokul ve lise öğrencisiyle yaptığı araştırmada öğrencilerin üçte biri internet bağımlısı veya risk grubunda, üçte ikilik kısmı ise normal internet kullanıcısı olarak bulunmuştur. Araştırmada erkeklerin kızlara göre daha çok internet bağımlılığı riski taşıdıkları, ortaokul öğrencilerinin lise öğrencilerine göre daha fazla internet bağımlısı oldukları ortaya konmuştur. Ayrıca araştırmada internet bağımlılığı ile günlük internet kullanım süresi, interaktif oyun oynama süresi, Facebook kullanımı arasında ilişki bulunmuştur. Bu faktörlerden internet kullanım süresi bağımlılığı etkileyen en güçlü faktördür.

Taranto ve arkadaşları (2015) İtalyan lise öğrencilerinde internet bağımlılığının yaygınlığını ve sosyal fobi ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkiyi araştırmışlardır. 402 öğrenci ile yapılan araştırmada cinsiyet ve internet bağımlılığı arasında ilişki bulunmamıştır. Araştırmada öğrencilerin %4.7'si internet bağımlısı olarak bulunmuştur. Öğrencilerin günde 3 saatlerini internette geçirdikleri, bağımlı grubun bağımlı olmayanlara göre internette daha uzun süre kaldıkları belirtilmiştir. Ayrıca internet bağımlısı grubun sosyal fobi puanları daha yüksek çıkmıştır. Taranto ve arkadaşlarına (2015) göre internet, hem kişilerarası ilişki kurulabilecek güvenli bir alan hem de kişilerin sosyo-fobik olana kadar çevreye uyum becerilerini kayb ettikleri yabancılaşma yeri olabileceğini belirtmiştir.

Ostovar ve arkadaşları (2016) 1052 İranlı ergen ve çocuğun internet bağımlılığının stres, depresyon, kaygı ve yalnızlıkla ilgisini araştırmışlardır. Bulgular internet bağımlılığı olan grupta stres, depresyon, kaygı ve yalnızlığın

puanlarının yüksek olduğunu göstermiştir. Ayrıca araştırmada erkeklerin internet bağımlılık düzeyleri kızlardan daha yüksek çıkmıştır. Araştırma erkeklerin internet bağımlılığının kızlara göre araştırılan her değişkene göre istatistiksel olarak farklı olduğunu göstermektedir.

Kawabe ve arkadaşları (2016) Masaki'de yaşayan 12-15 yaş arası 853 ergenle yaptığı araştırmada internet bağımlılığının yaygınlığını ve sağlık durumuyla ilişkisini araştırmıştır. Katılımcıların %2'lik kısmının internet bağımlısı, %21.7'sinin ise olası bağımlı olduğu tespit edilmiştir. Bağımlılığın sınıf seviyesi arttıkça azaldığı, erkeklerin kızlara göre bağımlılık puanlarının daha yüksek olduğu ancak bu durumun istatistiksel olarak anlamlı olmadığını belirtmişlerdir. Akıllı telefonlara erişimin, dizüstü bilgisayar ve konsol oyunlarının da internet bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilgili olduğu yapılan araştırmanın bulguları arasındadır. Akıllı telefonların ise bu maddeler arasındaki en yüksek ilgili faktör olduğu bulunmuştur.

Yüksel ve Yılmaz (2016) 9. ve 10. sınıf lise öğrencisiyle yaptıkları, internet bağımlılık düzeyleri ile problem çözme becerileri arasındaki ilişkiyi araştırdıkları çalışmada problem çözme beceri puanları ile internet bağımlılık düzeyleri arasında pozitif anlamlı ilişki bulmuşlardır. 400 öğrenci ile yapılan araştırma sonucunda internet bağımlılık düzeylerinin cinsiyete, günlük internet kullanım süresine göre anlamlı bir farklılık gösterirken yaş ve okul türüne göre fark bulunamamıştır. Araştırmada internet kullanım süresi ile birlikte internet bağımlılık düzeyinin de arttığı ortaya konmuştur. Ayrıca Şimşek ve arkadaşlarının (2015) araştırmasıyla paralel olarak interneti oyun ya da iletişim amaçlı kullanan öğrencilerin araştırma amacıyla kullananlara göre daha çok internet bağımlısı olduklarını belirtmişlerdir.

Altundağ (2016) 9. ve 10. sınıflarla yaptığı sanal zorbalık ve problemlerle ilgili internet kullanımı ilişkisi konulu araştırmasında problemlerle ilgili internet kullanımı ile sanal zorba ve kurban olma arasında anlamlı bir ilişki bulmuştur. 310 lise öğrencisi ile çalıştığı araştırmada problemlerle ilgili internet kullanımında kızların bağımlılık puanlarının erkeklere göre daha fazla olduğu ancak cinsiyete göre internet bağımlılık puanları arasındaki bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı bulunmuştur.

Aslan ve Yazıcı (2016) internet bağımlılığının üniversite öğrencileri arasındaki yaygınlığını ve değişkenlerle olan ilişkisini inceledikleri araştırmada 910 öğrencinin %2'si İnternet bağımlısı, %20'si ise riskli internet kullanıcısı olarak

bulunmuştur. İnternet bağımlılığının yaş ve cinsiyete bağımlı olmamakla birlikte fazla internet kullanımının bağımlılığı arttırdığı ortaya konmuştur. İnternet bağımlısı öğrencilerin interneti en fazla sohbet ve sosyal paylaşım için kullandığı, internet bağımlısı olmayan grupta ise bilgi araştırma ve haber sitelerinde gezinme en fazla internet kullanılan alan olmuştur.

Kocaman ve arkadaşları (2017) 1229 lise öğrencisi ile yaptığı lise öğrencilerinde olası internet bağımlılığı ile saldırganlık ve empati düzeyleri arasındaki ilişkinin araştırıldığı çalışmada olası internet bağımlılığı yaygınlığını %19.9 olarak saptamışlardır. Araştırmada erkeklerde internet bağımlılığının daha yaygın olduğu ancak bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı bulunmuştur. Araştırmada elde edilen diğer bir sonuç olası internet bağımlılığı olan bireylerin anlamlı oranda daha fazla sosyal siteye üye olduğudur. Ayrıca olası internet bağımlılığı olan lise öğrencilerinin anlamlı oranda daha fazla oyun oynamak amacıyla interneti kullandıkları tespit edilmiştir. Çalışmada olası internet bağımlılığı olan bireylerin internet kullanım sürelerinin anlamlı oranda fazla olduğu saptanmıştır.

Kılınç ve Gündüz (2017) lise öğrencileri ile yaptıkları araştırmada öğrencilerinin sahip oldukları insani değerler ile internet bağımlılığı ve siber zorbalığa duyarlılık arasındaki ilişkiyi ortaya koymayı amaçlamışlardır. Farklı illerde öğrenim gören 774 öğrenciyle yapılan çalışmada öğrencilerin büyük çoğunluğunda internet bağımlılığına rastlanmıştır. Araştırmada erkek öğrencilerin internet bağımlılık düzeyleri kız öğrencilere göre daha yüksek bulunmuştur ve bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır. İnternet bağımlılığı sınıf değişkenine göre incelendiğinde anlamlı bir fark bulunmamıştır. Haftalık internet kullanım süresi değişkeninin ise internet bağımlılığı düzeyini arttırdığı ortaya konmuştur.

Eroğlu ve Bayraktar (2017) %78'i 18-35 yaş arası olan yetişkinlerle yaptığı araştırmaya 120 birey katılmıştır. Araştırmada internet bağımlılığı ile ilgili değişkenler incelenmiştir. Cinsiyet, yaş, günlük internet kullanım saati ile internet bağımlılığı puanlarında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Bireylerin yalnızlığı arttıkça internet bağımlılıklarının arttığı, bilişim suçları hakkında bilgi sahibi olan bireylerin olmayanlara göre daha az internet bağımlısı oldukları ortaya konulmuştur.

Gholamian, Shahnazi, ve Hassanzadeh (2017) Shahr-e Kord' da 417 lise öğrencisiyle yaptıkları araştırmada öğrencilerin internet bağımlılık durumlarını ve internet bağımlılığının depresyon, kaygı ve stresle ilişkisine bakmışlardır. Araştırmada katılımcıların internet bağımlılığı incelendiğinde %3'lük kısmın bağımlı olduğu, %27.6'sının orta düzeyde bağımlı olduğu bulunmuştur. Kaygı, depresyon ve stresin de internet bağımlılığını etkilediği bulgulanmıştır. Katılan öğrencilerin internet kullanım amacının %41'ini sosyal ağ siteleri, %30'unu ise oyunlar oluşturmaktadır. Cinsiyete göre internet bağımlılığı incelendiğinde erkeklerin internet bağımlılık puanlarının kızlara göre yüksek olması istatistiksel olarak anlamlıdır. Ayrıca sınıf düzeyi yükseldikçe internet bağımlılığı da artmaktadır.

Anderson, Steen, ve Stavropoulos (2017) internet kullanımı ve sorunlu internet kullanımı ile ilgili yapılan tekrarlı çalışmaları inceledikleri alan yazın taramasında 1994-2016 yılları arasında ergenler (12-17 yaş) ve genç erişkinlerle (18-29 yaş) yapılan periyodik çalışmaları incelemişlerdir. İki ölçüm arası en az 2 ay olan, internet kullanımı veya problemlili internet kullanımı bağımlı değişken olan, kumar oynama ile ilgisi olmayan internet kullanımının ölçüldüğü araştırmalar incelemeye alındığında 29 araştırmayı çalışma için seçmişlerdir. Bu araştırmalardan cinsiyet ve internet kullanımı ilişkisine bakmakta olan 12 araştırmadan sadece üç tanesi aralarında ilişki bulamamıştır. Farklı kültürlerle yapılan 7 araştırma erkeklerin daha büyük riskte olduğunu belirtmişlerdir.

Taş, (2018) farklı liselerde eğitim gören 421 öğrenci ile yaptığı Ergenlerde İnternet Bağımlılığı İle İlişkili Değişkenlerin İncelenmesi adlı araştırmasında internet bağımlılığı ve psikolojik belirtileri çeşitli değişkenler açısından incelemiştir. Araştırma sonucunda internet bağımlılığının cinsiyete, sınıfa göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı, internette kalma süresi ile internet bağımlılığı arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu belirtilmiştir. Araştırmada interneti eğlence, sohbet ve oyun için kullananların araştırma amaçlı kullananlara göre internet bağımlılığı puanları daha yüksek bulunmuştur.

Xin ve arkadaşları (2018) internet bağımlılığının yaygınlığı, çevrimiçi aktiviteler, aile ve okulla ilgili risk faktörlerini araştırdıkları Guangzu, Çin'de yaptıkları çalışmada 10-18 yaş arasındaki 6468 ergenle çalışmışlardır. Araştırmada erkeklerin internet bağımlılık puanlarının kızlardan fazla olduğu, büyük sınıflarda

internet bağımlılığının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Araştırma bulgularına göre öğrenciler interneti sırasıyla en çok sosyal medya, okul işleri, eğlence, internette oyun oynama ve alışveriş yapma için kullanmaktadır. Araştırmaya göre öğretmen ve aile ile negatif ilişki ve düşük akademik performans internet bağımlılığı riski oluşturmaktadır.

Li, Hou, Yang, Jian, ve Wang (2019) anksiyete, depresyon, cinsiyet, obezite ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkiyi araştırdıkları kısa zamanlı boylamsal çalışmada 1545 Çinli ergenle 6 ay boyunca 3 defa veri toplayarak çalışmışlardır. Yapılan çalışmada ergenlerin İnternet bağımlılığı 6 ay içinde doğrusal bir düşüş göstermiştir. Çalışmaya katılan öğrencilerin ortaokul öğrencileri olduğunu ve ailelerin okul başarısı için öğrencileri zorladıklarını söyleyen Li ve arkadaşları (2019) düşüşün nedenini katılımcıların interneti kullanmaya zaman bulamaması veya en az seviyede kullanmaları olarak belirtmiştir. Kaygı ve depresyonun da internet bağımlılığı ile pozitif yönde ilgili olduğu elde edilen diğer bir sonuçtur. Araştırmada erkeklerin kızlara göre başta internet bağımlılığının yüksek olduğu ve 6 ay içinde erkeklerin internet bağımlılığının kızlara göre daha hızlı düştüğü bulunmuştur.

2.7.3 Dijital Oyun Bağımlılığı İle İlgili Çalışmalar

Öncel ve Tekin (2015) Ortaokulda öğrenim gören 142 öğrenci ile yaptıkları çalışmada öğrencilerin oyun bağımlılığı ve yalnızlığa etkisini araştırmışlardır. Araştırma sonucunda oyun bağımlılığının cinsiyete göre farklılaştığı, bu farkın kızlar lehine olduğu ortaya konmuştur. Oyun bağımlılık düzeyinin sınıf düzeyi ile anlamlı şekilde farklılaştığı ve bu farkın 8. sınıflar grubunda olduğu, puanlarının diğer sınıflara göre daha fazla olduğunu söylemişlerdir.

Çavuş ve arkadaşları (2016) 435 üniversite öğrencisi ile yaptıkları araştırmada her 5 öğrenciden birinin oyun bağımlılığı riski altında olduğunu bulmuşlardır. Katılımcıların %54.5’u stress atmak için oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Araştırma sonucunda erkek öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerinin kızlara göre daha yüksek olduğu belirtilmiştir. Gelir seviyesi yükseldikçe oyun bağımlılığının da arttığı ortaya çıkan diğer bir bulgudur. Araştırmada öğrencilerin oyun için harcama yaptıkları ve şiddet içerikli oyunlara ilgi duydukları belirtilmiş olup bu etkenlerin öğrencilerde bağımlılığı tetiklediği, oyun oynama süresinin kontrol edilmemesinin ise bağımlılık riskini arttırdığı ortaya konmuştur. Risk

grubundaki öğrencilerin daha çok aksiyon/macera, strateji, spor ve çevrimiçi oyunlar oynadıkları, bağımlı olmayanların ise benzetim, eğitsel soru cevap, zekâ oyunları gibi oyunları tercih ettikleri bulunmuştur. Araştırmaya göre kızlar bilgisayar oyunu oynamayı boş zaman etkinliği olarak görürken erkekler sanal bir kimlik oluşturmaktadırlar.

Alkan ve Çengel (2016) 5. ve 6. Sınıflarla yaptıkları çalışmada öğrencilerin bilgisayar oyunlarına karşı tutumlarını cinsiyet, sınıf düzeyi, kendi bilgisayarına sahip olma durumu ve aile geliri değişkenlerine göre incelemiştir. Toplam 255 öğrenci ile çalışılan araştırmada kızların bilgisayar oyun tutumu erkeklere göre daha yüksek olarak bulunmuştur. Araştırmada bilgisayar oyun tutumunun sınıf düzeyine göre değişmediği ortaya konmuştur.

Eni (2017) hazırladığı tezde DOB-7 ölçeğini kullanmış ve 200 lise öğrencisinin dijital oyun bağımlılık durumları ile algıladıkları ebeveyn tutumlarını değerlendirmiştir. Araştırmada erkek öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri kızlara göre daha yüksek bulunmuştur. Yaş faktörünün bağımlılığa ters yönlü etkisi olduğu, ayrıca öğrencilerin algıladıkları demokratik ebeveyn tutumu ile dijital oyun bağımlılığı arasında negatif yönlü ilişki olduğu saptanmıştır.

Taylan ve arkadaşları (2017) 200 lise ve ortaokul öğrencisiyle yaptıkları çalışmada öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını, tercih ettikleri oyun türlerini ortaya koymayı ve oyunların öğrenciler üzerindeki etkilerini saptayamaya çalışmışlardır. Yapılan araştırmada en çok tercih edilen oyunlarda ilk sırayı aksiyon/macera oyunları alırken ikinci sırayı spor/yarış oyunları almıştır. En fazla oynan oyun GTA serisi oyunları (%63) olmuştur. Clash of Clans, PES, Need for Speed, Minecraft, League of Legends da sırasıyla oynanan oyunlar olarak listelenmiştir. GTA oyunlarını oynayan öğrencilerin %80'i gerçek hayatta bilgisayardaki oyun karakterlerinin özelliklerini gösteririm sorusuna her zaman yanıtını vermişlerdir. Oyunu oynamayanlarda bu oran %20'dir. Araştırmada öğrencilerin oyun tercihlerinin biyo-psiko-sosyal gelişimlerini risk altına aldığı belirtilmektedir.

Ekinci, Yalçın, Özer, ve Kara (2017) 931 lise öğrencisi ile yaptıkları araştırmada lise öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerini spor faaliyetine katılma durumu, cinsiyet, yerleşim yeri ve gelir değişkenlerine göre incelemeyi

amaçlamışlardır. Araştırmada tez çalışmasında kullanılan ölçek kullanılmıştır. Araştırma sonucunda spor faaliyetlerine katılanların katılmayanlara göre daha az dijital oyun bağımlılık düzeyine sahip oldukları bulunmuştur. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla bağımlı oldukları, yaşadıkları yer bağımlılık düzeyini anlamlı şekilde etkilemezken, yüksek gelirli ailelerin çocuklarının bağımlılık düzeyleri daha yüksek bulunmuştur.

Bülbül, Tunç, ve Aydil (2018) 446 üniversite öğrencisi ile yaptıkları araştırmada telefon ve oyun bağımlılığının başlama yaşı ve başarıyla ilişkisini araştırmışlardır. Araştırma sonucunda telefon kullanmaya başlama yaşı ile oyun-telefon bağımlılığı arasında güçlü negatif ilişki bulmuşlardır. Telefon kullanmaya başlama yaşı düştükçe oyun ve telefon bağımlılık düzeylerinin yükseldiğini belirtmişlerdir. Ayrıca araştırmada oyun bağımlılığının akademik başarıyı olumsuz yönde etkilediği de ortaya konmuştur. Ayrıca bağımlılarda erkekler ve kızlar arasında erkekler lehine anlamlı fark bulunurken yaş ile oyun bağımlılığı arasında ilişki bulunamamıştır.

Göldağ (2018) 517 lise öğrencisi ile yaptığı araştırmada öğrencilerin bağımlılık düzeylerini çeşitli demografik bilgilere göre incelemiştir. Ölçek olarak tezde kullanılan DOB-7 kullanılmıştır. Araştırma sonucunda öğrencilerin %3.3'ü monotetik tanıya göre dijital oyun bağımlısı iken, politetik formata göre %22.6'sı dijital oyun bağımlısıdır. Dijital oyun bağımlılık düzeyleri cinsiyete göre farklılık göstermektedir. Erkek öğrencilerin oyun bağımlılık puanları ortalamaları kızlardan yüksektir. Yüksek gelirli ailelerin çocuklarının oyun bağımlılık puanları düşük gelirli ailelerin çocuklarına göre daha yüksektir. Ayrıca oynadıkları oyunlar aile tarafından kontrol edilmeyen ve daha uzun süre oyun oynayan öğrencilerin oyun bağımlılık puan ortalamaları diğerlerine göre daha yüksek bulunmuştur.

Taylan ve arkadaşları (2018) Sakarya ilindeki 302 lise öğrencisi ile yaptıkları çalışmada öğrencilerin dijital oyun oynama eğilimlerini incelemiştir. Yapılan araştırma sonucunda öğrencilerin %54'ünün çevrimiçi, %40'ının çevrimdışı oyunlar oynadıkları, çoğunluğun oyunları cep telefonundan oynadıkları ortaya konmuştur. Taylan ve arkadaşları (2018) en çok tercih edilen oyunların şiddet ve saldırganlık içerikli oyunlar olduğunu belirtmişlerdir. Araştırmada erkeklerin kızlara göre dijital oyun oynama sürelerinin daha fazla olduğu ortaya konmuştur. Ayrıca akademik

başarının artmasının dijital oyun oynama süresini kısalttığı ulaşılan başka bir bulgudur.

Dursun ve Eraslan Çapan (2018) 322 ergenle yaptıkları araştırmada ergenlerin dijital oyun bağımlılıklarını yordayan psikolojik ihtiyaçları incelemişlerdir. Araştırmada tezde kullanılan DOB-7 ölçeği kullanılmıştır. Yapılan araştırmada ergenlerin internet kullanım amaçları da incelenmiş, sosyal medya % 37.4, ödev yapma %25.2, oyun ise %17.1'lik dağılım göstermiştir. Ergenlerin kullandığı teknolojik araç ise akıllı telefondur. Araştırmada dijital oyun bağımlılığı cinsiyete göre değişmekte olup, bu değişim erkekler lehine anlamlı bulunmuştur.

Yeşilyurt ve Erdoğan (2018) ortaöğretim kurumlarında eğitim gören 9. ve 10. sınıf öğrencilerle yaptıkları araştırmada öğrencilerin oynadıkları çevrimiçi oyunlar ile çeşitli demografik değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. 426 öğrencinin katıldığı araştırma bulgularına göre lise öğrencileri en çok sosyal medya oyunlarını ve aksiyon oyunlarını oynamaktadırlar. Öğrencilerin oynadıkları oyun türlerinden benzetim ve sosyal medya oyunları cinsiyet değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmazken diğer oyun türlerinin cinsiyete göre farklılaşmış ve bu fark erkekler lehine bulunmuştur. Sınıf değişkenine göre oynanan oyun türleri incelendiğinde sadece araba yarışı oyunları sınıfa göre farklılık göstermiş olup bu fark 10. sınıflar lehinedir.

Ekinci, Yalçın, ve Ayhan (2019) 5.-8. sınıflarla yaptıkları araştırmada öğrencilerin yalnızlık seviyelerini ve farklı değişkenler açısından dijital oyun bağımlılıklarını araştırmışlardır. 404 öğrencinin katıldığı araştırma sonucunda yalnızlık düzeyi ile oyun bağımlılığı arasında orta düzeyde pozitif ilişki bulmuşlardır. Araştırmada erkeklerin dijital oyun bağımlılıkları kızlara göre anlamlı fark gösterdiği ve yaş arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeyinin de arttığı belirtilmiştir. Ayrıca spor aktivitelerine katılan öğrencilerin katılmayanlara göre dijital bağımlılık seviyelerinin daha düşük olduğunu bulmuşlardır.

Stavropoulos ve arkadaşları (2019) yaptıkları çalışmada 164 Avustralyalı, 457 Kuzey Amerikalı 18-29 yaş arasındaki çevrimiçi binlerce kişiyle aynı anda çevrimiçi oyun oynayan (MMO) erişkinlerle dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu ile internet oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide cinsiyetin rolünü incelemişlerdir. Yapılan araştırmada hiperaktivite bozukluğunda ve dikkat

eksikliğinde ülke ve cinsiyet birlikte anlam ifade etmiştir. Her iki ülkede de dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu internet oyun bağımlılığı ile ilişkilidir.

2.7.4 Bağımlı Değişkenler Arası İlişkiye Yönelik Araştırmalar

Taş vd. (2014) orta öğretime devam eden 268 öğrenci ile yaptığı araştırmada öğrencilerin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin sınıf, okul türü ve cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırmada cinsiyetin internet ve oyun bağımlılığı için anlamlı fark yaratmadığı bulunmuştur. Okul türüne göre oyun bağımlılık düzeyi açısından anlamlı fark bulunmazken internet bağımlılığı okul türüne göre anlamlı fark göstermiştir. Anadolu Lisesi öğrencilerinin bağımlılık puanları meslek lisesi öğrencilerine göre daha yüksektir. İnternet bağımlılığı sınıf değişkenine göre incelendiğinde farkın 11. sınıflar lehine anlamlı olduğu görülmüştür. Oyun bağımlılığı ise sınıfa göre değişmemektedir.

Wang, Ho, Chan, ve Tse (2015) Çinli lise öğrencilerinin kişilik özellikleri ile çeşitli çevrimiçi aktiviteler arasındaki bağlantıyı araştırmışlardır. 920 son sınıf lise öğrencisiyle yapılan araştırmada öğrencilerin demografik bilgilerinin yanı sıra Young İnternet Bağımlılığı Testi Çince sürümü, oyun bağımlılığı için tezde kullanılan DOB-7 ölçeği, sosyal ağlar bağımlılığı için Bergen Facebook Bağımlılık Ölçeği' nin Çinceye çevrilmiş sürümü, kişilik özellikleri için Beş Büyük Envanter Ölçeğinin 10 soruluk kısa hali kullanılmıştır. Araştırmada internet bağımlılığı, oyun bağımlılığı cinsiyete ile ilişkili iken sosyal ağ bağımlılığı cinsiyet ile ilişkili değildir. Yaş ile hiçbirisi arasında anlamlı ilişki bulunamamıştır. Araştırma sonuçlarından biri nevrotilikliğin oyun bağımlılığı ile ilişkili olmadığı ancak sosyal ağ bağımlılığı ile anlamlı düzeyde ilişkili olduğudur. Araştırmacılar düşük sorumluluk düzeyi (conscientiousnes) ile internet bağımlılığı arasında da ilişki olduğunu, sorumluluk bilinci düşük öğrencilerin oyun bağımlısı olduğunu ancak sosyal medya bağımlısı olmadığı belirtmişlerdir. Dışadönüklük ile sosyal medya bağımlılığı arasında ve daha az açık (openness) olanlarla oyun bağımlılığı arasında da ilişki bulunmuştur. Wang ve arkadaşları (2015) daha az açık olanların yeni etkinlikler keşfetmek yerine oyuna bağlandıklarını düşünmektedirler.

Savcı ve Aysan (2017) yaptıkları araştırmada 201 lise öğrencisi ile çalışmışlardır. Araştırmada internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital

oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağıllığı yordayıcı etkisini araştırmışlardır. Araştırmada tezde kullanılan YIBT-KF ve DOB-7 ölçeği kullanılmıştır. Araştırmada sosyal medya, dijital oyun ve akıllı telefon bağımlılıkları sosyal bağıllığı %20 oranında etkilediği görülmüştür. İnternet bağımlılığı sosyal medya, dijital oyun ve akıllı telefon bağımlılıkları için ana çerçeve olarak görülmektedir.

Eryılmaz ve Çukurluöz (2018), 828 lise öğrencisinin dijital bağımlılık düzeylerini belirlemek amacıyla yaptıkları çalışmada oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve sosyal hayata olumsuz etki boyutlarından oluşan ölçek kullanmışlardır. Araştırmada öğrencilerin doğrudan sosyal medya ve dolaylı olarak internet ve mobil telefon bağımlısı oldukları bulunmuştur. Dijital bağımlılık düzeyi cinsiyete göre erkekler lehine farklılık gösterirken, dijital bağımlılık sosyal medya boyutunun kızlar lehine, dijital bağımlılık oyun boyutunun ise erkekler lehine farklılaştığını belirtmişlerdir. Dijital bağımlılık ve dijital bağımlılık sosyal medya boyutunun okul türüne göre farklılık gösterdiği bulunmuştur. Bulgulara göre imam hatip öğrencilerinin dijital bağımlılık sosyal medya bağımlılık düzeyi diğer okullardan anlamlı derecede düşüktür. Yaşa ve sınıfa göre dijital bağımlılıklarda ve alt boyutlarında anlamlı bir fark tespit edilmemiştir.

Sağır ve Doğruluk (2018) Öğretmen Adaylarının Sosyal Medyaya İlişkin Tutumları ile İnternet Bağımlılıkları arasındaki ilişkiyi inceledikleri araştırmada Eğitim Fakültesinde öğretim gören 392 öğretmen adayı ile çalışmışlardır. Çalışmada tezde kullanılan Sosyal Medya Tutum Ölçeği kullanılmıştır. Çalışmada öğretmen adaylarının sosyal medyaya yönelik tutumlarının orta düzeyde olduğu, bu tutumun cinsiyete göre değişmediği, sadece paylaşım ihtiyacında kadınlar lehine anlamlı fark olduğu bulunmuştur. Yine sosyal medyaya yönelik tutumun sınıfa göre değiştiği ve sınıf arttıkça tutum puanlarının düştüğü, bu farklılığın öğretmenlerle ilişki alt boyutu hariç tüm alt boyutlarda görüldüğü belirlenmiştir. Öğretmen adaylarının internet bağımlısı olmadığı, bağımlılığın cinsiyete göre farklılık göstermediği ancak sınıf arttıkça bağımlılık puanlarının anlamlı biçimde arttığı belirtilmiştir. Araştırmada sosyal medyaya yönelik tutum ile internet bağımlılığı arasında olumlu orta düzeyde ilişki olduğu belirtilmiştir. Sosyal medyaya yönelik tutumun internet bağımlılığının %7'sini açıkladığı araştırmanın bulguları arasındadır.

Berna Aktaş (2018) ortaokul öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlık ve saldırganlıkla ilişkisini araştırdığı tezde 894 ortaokul öğrencisi ile çalışmıştır. Öğrencilerin %4.7sinin sınırda, %0.4'ünün ise internet bağımlısı olduğu, % 87'sinin dijital oyun bağımlısı olmadığı, %13'ünün oyun bağımlısı olduğu saptanmıştır. Araştırmada tezde kullanılan DOB-7 ölçeği kullanılmıştır. Araştırmada internet ve oyun bağımlılığı arasında pozitif ilişki bulunmuştur. İnternet ve oyun bağımlılıkları cinsiyet değişkeni açısından incelendiğinde erkekler lehine anlamlı fark bulunmuştur. Sınıf değişkeni açısından incelendiğinde ise sınıf arttıkça bağımlılıkların arttığı, süre ile de pozitif ilişkileri olduğu bulunan sonuçlar arasındadır.



3. GEREÇ VE YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın amaçları doğrultusunda sırasıyla araştırmanın modeli, evren ve örneklem, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve verilerin çözümlenmesine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

3.1 Araştırma Modeli

Tarama modelinde, evrenin tümü veya ondan alınacak bir grup, örnek ya da örneklem üzerinde tarama yapılmaktadır (Karasar, 2013). Bir konu veya olayla ilgili katılımcıların görüş, ilgi, beceri, yetenek, tutum vb. özelliklerinin belirlendiği, daha büyük örneklem üzerinde yapılan araştırmalara tarama araştırmaları denir (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2008). Bu araştırmada ilişkisel tarama modelleri kullanılmıştır. İlişkisel tarama modeli verilerin birbirleriyle ilişkilerini ve bağlantılarını inceleyen araştırma modelidir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2008). İnternet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı, sosyal medyaya yönelik tutum arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlayan bu çalışmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır.

3.2 Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini 2016-2017 eğitim-öğretim yılında İzmir ili Bornova ilçesi sınırları içinde bulunan MEB'e bağlı devlet ortaöğretim okullarında okuyan 9. ve 11. sınıflar öğrencileri oluşturmaktadır. Bu sınıfların seçilme amacı; 9. sınıfların LGS sınavdan çıkmış olup katıldıkları yeni ortama uyum sağlamaya çalışmaları; 11. sınıfların ise üniversite giriş sınavına daha yakın, 9. sınıflara göre daha fazla başarı odaklı olmalarıdır. Örneklem seçilirken farklı sınıf düzeyleri içermesi bakımından olasılığa dayalı örnekleme türlerinden tabakalı örnekleme ve maksimum çeşitlilik sağlanması açısından amaçlı örnekleme yöntemi kullanılarak farklı başarı düzeylerindeki Anadolu liseleri ve Meslek liseleri seçilmiştir. Çalışılacak okullar belirlenirken okulların 2016-2017 eğitim öğretim yılındaki 9. sınıf taban puanları temel alınmıştır. Okullar taban puanlarına göre en yüksek puandan en düşük puana göre sıralanmış, en yüksek, orta ve en düşük taban puanına sahip okullardan seçim yapılmıştır.

Buna göre ölçeklerin uygulanması için Tablo 3.1'de belirtilen okullar seçilmiştir.

Tablo 3. 1 *Örnekleme seçilen okullar.*

İlçe	Okullar
Bornova	Yunus Emre Anadolu Lisesi Bornova Cem Bakioğlu Anadolu Lisesi Gülsefa Kapancıoğlu Anadolu Lisesi Bornova Güzelcan Kardeşler Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Bornova Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Bornova Şükrü Seher Ergil Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Bornova Seyit Şanlı Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi

3.3 Araştırmanın İşlem Basamakları

Öncelikle sosyal medyaya yönelik tutum, İnternet bağımlılığı, oyun bağımlılığı ile ilgili alanyazın taraması yapılmıştır. Kullanılacak ölçekler belirlendikten sonra ölçek sahiplerinden kullanım için izin (EK 2) alınmıştır. Ölçeklerle birlikte uygulanmak üzere hazırlanan demografik bilgiler anketindeki maddeler öğrencilerle görüşmeler sonucunda düzenlenmiştir. Oyun bağımlılığı bölümü için 9.,10. ve 11. sınıf öğrencileri ile görüşülmüş, verdikleri bilgiler doğrultusunda sorular hazırlanmıştır. Ölçeklerin İzmir'in Bornova ilçesinde bulunan yedi ortaöğretim kurumundaki 9. ve 11. sınıf öğrencilere uygulanabilmesi için İzmir İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden izin (EK 1) alınmıştır. Hazırlanan anket ve ölçekler denenmiş, gerekli düzeltmeler yapıldıktan sonra örnekleme uygulanmıştır.

3.4 Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada araştırma için veri toplama aracı olarak dört ayrı veri toplama aracı kullanılmıştır:

1. Kişisel Bilgi Formu
2. Young İnternet Bağımlılığı Testi Kısa Formu (YİBT-KF)
3. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOB-7)
4. Sosyal Medya Tutum Ölçeği (SMTÖ)

Kişisel Bilgi Formu:

Örnekleme oluşturan öğrencilerin demografik özelliklerini (cinsiyet, yaş, sınıf düzeyi), sosyal medya sitelerini ve interneti kullanma durumlarını, oyun oynama alışkanlıklarını belirleme amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilmiş 17 soruluk formdur (EK 3).

Young İnternet Bağımlılığı Testi Kısa Formu – (YİBT-KF)

İnternet bağımlılığını ölçmek için Pawlikowski, Altstötter-Gleich and Brand (2012) tarafından kısaltılan ve Kutlu, Savcı, Demir ve Aysan (2016) tarafından Türkçeye uyarlanan 12 madde ve tek faktörden oluşan “Young İnternet Bağımlılığı Testi Kısa Formu (YİBT-KF)” kullanılmıştır (EK 4). Ölçekten en az 12, en fazla 60 puan alınabilmektedir. Ölçekte tersten puanlanan madde yoktur. Ölçekten alınan yüksek puanlar internet bağımlılığı düzeyinin yüksek olduğunu gösterir. Yapılan güvenilirlik çalışmalarında Cronbach alfa katsayısı ergenlerde 0.86 olarak bulunmuştur. Test tekrar test güvenilirliği için korelasyon katsayısı 0.86 olarak bulunmuştur. Ölçek ergenlerde toplam varyansın %48.9’unu açıklamaktadır. Yapılan doğrulayıcı faktör analizinde tek boyutlu ölçeğin faktör yüklerinin 0.49-0.71 arasında değiştiği belirtilmiştir (Kutlu, Savcı, Demir, ve Aysan, 2016). Bu tezde Cronbach alfa katsayısı 0.87 olarak bulunmuştur.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOB-7)

Dijital oyun bağımlılığını ölçmek için Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009) tarafından geliştirilen, Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından Türkçeye uyarlanan “Dijital Oyun Bağımlılığı (DOB-7) Ölçeği” kullanılmıştır (EK 5). Ölçek beşli likert tipinde, 7 maddeli ve tek boyuttan oluşmaktadır. Ölçekte 12-18 yaş arasındaki ergenlerin problemleri dijital oyun davranışlarını tespit etmek amaçlanmıştır. Ölçekten en düşük 7 en yüksek 35 puan alınabilmektedir. Orijinal DOB-7’ölçeğinin geçerlik ve güvenilirlik değerleri ölçeğin kullanılabilir olduğu sonucunu vermektedir.

Ölçeğe göre, ergenin oyun bağımlısı olup olmadığını tespit etmek için monotetik ve politetik olmak üzere iki tanı kullanılmıştır. Katılımcı 7 maddenin yedisine de 3 (bazen) ve üzerinde puan veriyor ise monotetik tanıya göre, 7 maddenin en az 4’üne 3 (bazen) ve üzerinde puan veriyor ise politetik formata göre oyun bağımlısı olarak tanımlanmıştır. Ölçekten alınacak ortalama puanın artışının katılımcıların oyun bağımlılığı düzeyini ifade ettiği belirtilmiştir. Ölçeğin Cronbach alfa değeri 0.73 olarak tespit edilmiştir. Açımlayıcı faktör analizinde ölçek toplam varyansın %56.96’sını açıklamaktadır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2015) Bu tezde Cronbach alfa değeri 0.87 olarak tespit edilmiştir.

Sosyal Medya Tutum Ölçeği (SMTÖ)

Sosyal medyaya yönelik tutumu belirlemek için Otrar ve Argın (2015) tarafından geliştirilen “Sosyal Medya Tutum Ölçeği” kullanılmıştır (EK 6). Bu ölçek beşli Likert tipinde 6’sı olumsuz 17’si olumlu olmak üzere toplam 23 maddeden oluşmaktadır. Ölçek toplam varyansın %52.65’ini açıklayan 4 faktörlü (paylaşım ihtiyacı, sosyal yetkinlik, sosyal izolasyon ve öğretmenlerle ilişki) bir yapı göstermektedir. “Paylaşım İhtiyacı” 8 maddeden; “Sosyal Yetkinlik” 6 maddeden; “Sosyal İzolasyon” 6 maddeden; “Öğretmenlerle İlişki” ise 3 maddeden oluşmaktadır. Ölçekten 23-115 arası puan alınabilmektedir. Sosyal medyaya yönelik toplam tutum puanı hesaplanırken “sosyal izolasyon” alt boyutundaki maddeler olumsuz ifadelerden oluştuğundan sadece bu maddeler ters kodlanarak hesaplanmaktadır. Ölçeğin tümü için Cronbach’s alfa iç tutarlık katsayısı 0.85 olup test tekrar test korelasyon katsayısı anlamlı bulunmuştur ($r=0.83$; $p<0.001$). Ölçekten alınan yüksek puan sosyal medyaya yönelik tutumun olumlu olduğunu göstermektedir (Otrar ve Argın, 2015). Bu tezde Cronbach’s alfa iç tutarlık katsayısı 0.86 olarak hesaplanmıştır.

Ölçeğin alt boyutlarından paylaşım ihtiyacı; kişinin sosyal medya ortamında yazı, durum, fotoğraf, bilgi, yorum paylaşması, bu paylaşımların arkadaşları tarafından beğenilmesi durumunda mutlu olması ve gördüğü paylaşımları sohbet ortamında paylaşmasıdır. Sosyal yetkinlik; kişinin sosyal medya sayesinde ilişkiler kurup arkadaş edinmesi ile yalnızlıktan kurtulması, kişilik kazanması, duygularını ifade edip saygınlık ihtiyacını karşılayarak kendini yeterli görmesidir. Sosyal izolasyon; bireyin sosyal medya nedeniyle kendisini diğerlerinden uzaklaşmış, kopuk hissetmesi, etkinliklere katılamaması, izole olması, sosyal bağın hissedilememesi durumudur. Öğretmenlerle ilişki, kişinin karşılıklı öğretmenleri ile sosyal medyada birbirlerini takip etmesi, beğenmesi ile bireyin kendisi bu durum sonucunda değerli hissetmesidir (Aksak, 2017; Akyüz, 2018).

3.5 Verilerin Toplanması

Veri toplama aracı olan ölçekler 2016-2017 eğitim-öğretim yılında İzmir’deki devlet ortaöğretim okullarında okuyan 9. ve 11. sınıf öğrencilerine uygulanmıştır. Örnekleme yer alan okullara araştırmacı bizzat giderek tüm ölçekleri tek oturumda toplu olarak uygulamıştır. Öğrencilere ölçeği nasıl dolduracakları açıklanmış ve eksiksiz doldurmaları istenmiştir. Öğrencilere isim yazmamaları, cevaplarının sadece

araştırma için kullanılacağı belirtilmiştir. Ulaşılabilen 1400 öğrencinin 1300 ü ölçekleri cevaplamıştır. Ancak 1268 veri kullanılabilmiştir.

3.6 Verilerin Analizi

Toplanan verilerin analizinde istatistik programı kullanılmıştır. Bir test ve daha fazla boş bırakılan bütün ölçekler atılmış, kalan veriler için boş veri analizi yapıp, boş verilerin rastgele dağıldığı görülmüştür. Boş veriler seri ortalaması ile değiştirilmiştir. İstatistiksel çözümlenmelere geçmeden önce, demografik değişkenlerden internet kullanım süresi değişkeni gruplandırılmıştır. Sosyal medyaya yönelik tutum puanı, ve alt boyut puanları (paylaşım ihtiyacı, sosyal yetkinlik, sosyal izolasyon ve öğretmenlerle ilişki alt boyutları) ayrı ayrı hesaplanmıştır. Öğrencilerin sosyal medya tutum ölçeğinden aldıkları toplam puan için “sosyal izolasyon” alt boyutundaki maddeler ters kodlanarak hesaplanmıştır. YİBT-KF ölçeği için toplam puan hesaplanmıştır.

Oyun bağımlılığı ölçeği için öncelikle toplam puan hesaplanmıştır. Katılımcıların oyun bağımlısı olup olmadığını tespit etmek için en düşük alt sınır ve daha geniş puan aralığı olan politetik tanı kullanılmıştır. Politetik tanıya göre 7 maddenin en az 4'üne 3 (bazen) ve üzerinde puan veriyor ise birey oyun bağımlısıdır. Buna göre ankette 7 puan alanlar “oyun bağımlısı olmayanlar”, 8-15 arası puan alanlar “riskli grup”, 15 puan ve üstü alanlar ise “oyun bağımlısı” olarak gruplandırılmışlardır.

Araştırmada elde edilen verilere uygulanacak analiz türünün tespit edilmesi amacıyla karşılaştırılacak tüm ölçek puanlarına normallik sınaması yapılmıştır. Normallik testinde $p < 0.001$ çıkmış ancak örneklemin büyük olmasından dolayı normallik testi için basıklığa bakılmıştır. Örneklem grubunu oluşturan öğrencilerin demografik özelliklerini betimleyici frekans ve yüzde dağılımları çıkarılmıştır. Ölçeğin toplam ve alt boyut puanları için aritmetik ortalama, standart sapma ve standart hata değerleri saptanmıştır. Değerler Tablo 3.2 'de sunulmuştur.

Tablo 3.2 Basıklık ve çarpıklık değerleri.

	Ortalama	Medyan	Mod	Basıklık	Çarpıklık
Sosyal Medyaya Yönelik Tutum	71.16	72.00	76	0.584	-0.244
Oyun Bağımlılığı	28.23	28.00	24	1.042	1.205
İnternet Bağımlılığı	28.23	28.00	24	0.296	0.572

Örneklem sayısı büyüklüğü göz önüne alındığında basıklık ve çarpıklık değerleri +1,96 ve -1,96 değerleri arasında olduğundan verilerin normal dağıldığı söylenebilir (George ve Mallery, 2016; Kim, 2013). Öğrencilerin Sosyal Medya Tutum Ölçeği ve alt boyutlarından, İnternet Bağımlılığı Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden aldıkları puanların, öğrencilerin cinsiyet, sınıf, okul türüne göre bir farklılaşma durumunu belirlemek için t testi kullanılmıştır. İnterneti kullanım süresinin etkisi ise Tek yönlü ANOVA ile araştırılmıştır. Bağımlı değişkenler arasındaki ilişki korelasyon testi ile incelenmiştir. Elde edilen veriler bilgisayarda istatistik programında çözümlenmiş, manidarlıklar 0.05 düzeyinde sınanmış ve bulgular araştırmanın amaçlarına uygun olarak tablolar halinde sunulmuştur. Bir sonraki bölümde araştırmadan elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

4. BULGULAR VE YORUMLAR

4.1 Katılımcıların Demografik Özelliklerine İlişkin Bulgular

Aşağıda araştırma örnekleminin demografik bilgilerine yönelik bulgu ve yorumlara yer verilmiştir. Katılımcıların cinsiyet, yaş ve eğitim gördükleri okul türleri ve okullardaki sınıf düzeyleri, haftada toplam internete bağlandıkları süre, sosyal medyada ve oyun oynamak davranışları için veriler tablolarda yer almaktadır.

Tablo 4.1.1 *Örnekleme yönelik betimsel istatistikler*

	Anadolu Lisesi		Meslek Lisesi		9. sınıf		11. sınıf		Toplam
	f	%	f	%	f	%	f	%	
Kız	429	60.2	380	68.5	423	63.2	386	64.4	809
Erkek	284	39.8	175	31.5	246	36.8	213	35.6	459
Toplam	713	56.2	555	43.8	669	52.8	599	47.2	1268

Örneklem grubunu oluşturan öğrencilerin 713'ü (%56.2) Anadolu Lisesi ve 555'i (%43.8) Meslek lisesi öğrencisidir. Örneklem grubunu oluşturan öğrencilerin 669'u (%52.8) 9. sınıf ve 599'ü (%47.2) 11. sınıf öğrencisidir. 1268 öğrenci araştırmaya katılmıştır. 1268 öğrencinin 809'i kız, 459'u erkek öğrencidir.

Haftalık toplam internet kullanım saatleri ile ilgili bilgi Tablo 4.1.2 de gösterilmiştir.

Tablo 4.1.2 *Haftalık toplam internet kullanım saati istatistikleri*

Haftalık internet kullanım saatleri	f	%
Hiç kullanmayan	10	0.8
2 Saatten Az	63	5.0
2-6 arası	262	20.7
7-12 saat	436	34.4
13-18 saat	338	26.7
19 saat ve üzeri	128	10.1

Örneklem grubunu oluşturan öğrencilerin 10'u (%8) hiç internet kullanmadığını, 63'ü 2 saatten az kullandığını (%5), 262'si 7 saatten az kullandığını (%21), 436'sı 13 saatten az kullandığını (%34), 338'i 19 saatten az kullandığını, 128 kişi ise 19 saatten fazla kullandığını belirtmiştir. 31 kişi (%2.4) ise soruya cevap vermemiştir.

Tablo 4.1.3 Öğrencilerin sosyal medya sitelerini kullanım süresi istatistikleri

Sosyal Medya Sitelerini Kullanım Süreleri	f	%
Hiç kullanmayan	52	4.1
1 yıldan az	60	4.7
1-2 yıl	195	15.4
3-4 yıl	425	33.5
5 yıl ve daha fazla	528	41.6

Tablo 4.1.3'te görüldüğü üzere öğrencilerin 52' si (%4.1) hiç sosyal medya kullanmadığını, 60'ı bir yıldan az süredir sosyal medya kullandığını (%4.7), 195'i 1-2 yıldır kullandığını (%15.4), 425'i 3-4 yıldır kullandığını (%33.5), 528'i 5 yıl ve üstü süredir kullandığını belirtmiştir. 8 kişi (%0.6) ise soruya cevap vermemiştir.

Tablo 4.1.4 Öğrencilerin sosyal medya sitesine bağlanma platformu istatistikleri

Sosyal Medya Sitesine Bağlanma Platformu	f	%
Hiç kullanmayan	45	3.5
Mobilden kullananlar	1133	89.4
Masaüstü bilgisayardan kullanan	82	6.5

Örneklem grubunu oluşturan öğrencilerin 45'i (%3.5) hiç sosyal medya kullanmadığını, 1133'ü sosyal medyaya mobilden bağlandığını (%89.4), 82'si ise masaüstü bilgisayardan bağlandığını (%6.5) belirtmiştir. 8 kişi (%0.6) ise soruya cevap vermemiştir.

Tablo 4.1.5 Öğrencilerin sosyal medyada takip ettiği grup/kişi sayısı istatistikleri

Sosyal Medyada Takip Ettiği Kişi Sayısı	f	%
Hiç kimseyi takip etmeyenler	129	10.2
1-5 arası	159	12.5
6-10 arası	90	7.1
11-15 arası	49	3.9
16-20 arası	53	4.2
21 ve üzeri	738	58.2

Örneklem grubunu oluşturan öğrencilerin 129'u (%10.2) hiç kimseyi takip etmediklerini belirtmişlerdir. Öğrencilerin 159'u 1- 5 kişi takip ettiğini (%12.5), 90'ı 6 - 10 kişi takip ettiğini (%7.1), 49'u 11-15 kişi takip ettiğini (%3.9), 53'ü 16-20 kişi takip ettiğini (%4.2), 738'i 21 ve üzeri kişi takip ettiğini (%58.2) belirtmiştir. 50 kişi soruya cevap vermemiştir (%3.9).

Tablo 4.1.6 Öğrencilerin sosyal medyada üye olduğu grup sayısı istatistikleri

Sosyal Medyada Üye Olduğu Grup Sayısı	f	%
Hiçbir Gruba üye olmayanlar	385	30.4
1-5 arası	489	38.6
6-10 arası	157	12.4
11-15 arası	52	4.1
16-20 arası	26	2.1
21 ve üzeri	98	7.7

Örneklem grubunu oluşturan öğrencilerin 385'i (%30.4) hiçbir gruba üye olmadıklarını belirtmişlerdir. Öğrencilerin 489'u 1- 5 arası gruba dahil olduğunu (%38.6), 157'si 6 - 10 arası gruba dahil olduğunu (%12.4), 52'si 11-15 arası gruba dahil olduğunu (%4.1), 26'sı 16-20 arası gruba dahil olduğunu (%2.1), 98'i 21 ve üzeri arası gruba dahil olduğunu (%7.7) belirtmiştir. 61 kişi soruya cevap vermemiştir (%4.8).

Tablo 4.1.7 Öğrencilerin en çok kullandıkları sosyal medya siteleri istatistikleri

Öğrencilerin Kullandıkları Sosyal Medya Siteleri	f	%
Facebook	690	54.4
snapchat	784	61.8
Badoo	23	1.8
GAG	175	13.8
Twitter	371	29.3
Instagram	1072	84.5
Blogger	44	3.5
Flickr	17	1.3
Youtube	1110	87.5
Wikipedia	269	21.2
Tumblr	208	16.4
Friendfeed	12	0.9
Google+	577	45.5
Eba	138	10.9
Foursquare	60	4.7
Linked-in	16	1.3

Tablo 4.1.7 incelendiğinde Youtube (%87.5) ve Instagram (%84.5) uygulamalarının oldukça popüler olduğu görülmektedir. Bu uygulamalardan sonra en çok kullanılan uygulamalar Snapchat(%61.8) ve Facebook(%54.4) tur.

Tablo 4.1.8 Öğrencilerin internet kullanım amaçları istatistikleri

Öğrencilerin İnternet Kullanım Amaçları	f	%
Eğlence (müzik dinleme, film indirme, film izleme, video klip izleme... vb.)	1158	91.3
Sohbet etmek	1000	78.9
Sosyal medya sitelerini ziyaret etmek	976	77.0
Okul işlerini (araştırma, ödev yapma) yapmak	926	73.0
Paylaşımında bulunmak (Fotoğraf, yazı, yer bildirimi, müzik, video, vb...)	873	68.8
Gündemi takip etmek (haber alma)	725	57.2
Çevrimiçi (Online) oyun oynamak	387	30.5
Çevrimiçi alışveriş yapmak	377	29.7
E-posta göndermek, kontrol etmek	288	22.7
Oyun forumlarına bakmak	197	15.5

Tablo 4.1.8 incelendiğinde internet kullanım amaçlarının başında eğlence gelmektedir. Öğrencilerin 1158'i interneti eğlence amaçlı kullanmaktadır (%91.3). İnterneti sohbet amaçlı kullananların sayısı 1000 (%78.9) iken 976 (%77) kişi Sosyal medya sitelerini ziyaret etmek için, 926 (%73) kişi okul işlerine yardımcı olması için, 873 kişi (%68.8) paylaşımında bulunmak için kullanmaktadır. Gündemi takip için kullanan kişi sayısı 725 (%57.2), Çevrimiçi oyun oynamak için kullanan kişi sayısı 387 (%30.5), çevrimiçi alışveriş yapmak için kullanan kişi sayısı ise 377 (%29.7)'dir. 288 kişi (%22.7) e-posta göndermek için, 197 kişi (%15.5) ise oyun forumlarına bakmak için interneti kullandığını belirtmiştir.

Tablo 4.1.9 Öğrencilerin takip ettiği oyun forum sayısı istatistikleri

Öğrencilerin Takip Ettiği Oyun Forum Sayısı	f	%
Hiçbir Oyun Forumuna üye olmayanlar	764	60.2
1-5 arası	324	25.6
6-10 arası	80	6.3
11-15 arası	34	2.7
16-20 arası	16	1.3
21 ve üzeri	30	2.4

Görüldüğü üzere; örneklem grubunu oluşturan öğrencilerin 764'ü (%60.2) hiçbir oyun forumuna üye olmadıklarını belirtmişlerdir. Öğrencilerin 324'ü 1- 5 arası gruba dahil olduğunu (%25.6), 80'i 6-10 arası gruba dahil olduğunu (%6.3), 34'ü 11- 15 arası gruba dahil olduğunu (%2.7), 16'sı 16-20 arası gruba dahil olduğunu (%1.3), 30'u 21 ve üzeri arası gruba dahil olduğunu (%2.4) belirtmiştir. 18 kişi soruya cevap vermemiştir (%1.4). Öğrencilerin çoğunluğunun forumlara üye olmadığı söylenebilir.

Tablo 4.1.10 Öğrencilerin oyun seçim istatistikleri

Öğrencilerin Oyun Seçimleri	f	%
Hiç oyun oynamayanlar	523	41.2
Sosyal medya hesabından eriştiği oyunları oynayanlar	195	15.4
Sosyal medya hesabı gerektirmeyen oyunları oynayanlar	525	41.4

Örneklem grubunu oluşturan öğrencilerin 523' ü (%41.2) hiç oyun oynamadıklarını, 195'i sosyal medya hesabından eriştiği oyunları oynadıklarını (%15.4), 525'i ise sosyal medya hesabı gerektirmeyen oyunlar oynadıklarını (%41.4) belirtmiştir. 22 kişi (%1.7) ise soruya cevap vermemiştir.

Tablo 4.1.11 Öğrencilerin oyun platform seçimleri istatistikleri

Oyun Platform Seçimleri	f	%
Hiç oyun oynamayanlar	394	31
Masaüstü	287	22.6
Mobil oyunlar	429	33.8
Konsol oyunları	57	4.5

Örneklem grubunu oluşturan öğrencilerin 394' ü (%31) hiç oyun oynamadıklarını, 287'si masaüstü bilgisayardan oynadıklarını (%22.6), 429'u mobil oyunlar oynadıklarını (%33.8), 57'si ise konsol oyunları oynadıklarını (%4.5) belirtmiştir. 66 kişi (%5.2) ise soruya cevap vermemiştir.

Tablo 4.1.12 Öğrencilerin oynadıkları oyun türleri istatistikleri

Öğrencilerin Oynadıkları Oyunlar	f	%
hiç oyun oynamıyorum	397	31.3
Sosyal medya oyunları	127	10.0
Rol yapma (role play)	159	12.5
Simülasyon	299	23.6
Aksiyon/macera	482	38.0
Strateji oyunları	405	31.9
Spor	294	23.2
Dövüş	240	18.9
Masa oyunları (Satranç, okey, tavla, kart...)	214	16.9

Örneklem grubunu oluşturan öğrencilerin 397'si (%31.3) hiç oyun oynamadıklarını, 482'si aksiyon/macera oyunları oynadıklarını (%38), 405'i strateji oyunları oynadıklarını (%31.9), 299'u benzetim oyunları oynadıklarını (%23.6), 294'ü spor oyunları oynadıklarının (%23.2), 240'ı dövüş oyunları oynadıklarını (%18.9), 214'ü masa oyunları oynadıklarını (%16.9), 159'u rol yapma oyunları

oynadıklarını (%12.5), 127'si ise sosyal medya hesabından eriştiği oyunları oynadıklarını (%10) belirtmiştir.

4.2 Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın birinci alt problemi “Öğrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumları nedir ve bu tutum cinsiyet, sınıf ve okul türü ve internette geçirdikleri süreye göre farklılaşmakta mıdır?” olarak ifade edilmiştir. Bu alt problemin yanıtına bilmesi için SMTÖ ölçeğine ve alt boyutlarına yönelik elde edilen bulgular Tablo 4.2.1 sunulmuştur.

Tablo 4.2.1. Sosyal medya tutum ölçeği ve ölçek alt boyutları istatistikleri.

Boyutlar	N	\bar{x}	ss	Sh $_{\bar{x}}$
Toplam Puan	1268	71.16	12.11	0.34
Paylaşım İhtiyacı	1268	27.50	7.03	0.20
Sosyal Yetkinlik	1268	14.90	5.16	0.15
Sosyal İzolasyon	1268	13.86	5.33	0.15
Öğretmenlerle İlişki	1268	6.60	3.16	0.09

Tabloda görüldüğü üzere öğrencilerin sosyal medya tutum ölçeğinden aldıkları puanların aritmetik ortalaması 71.16, standart sapması 12.11 ve standart hatası 0.34; paylaşım ihtiyacı alt boyutu puanlarının aritmetik ortalaması 27.50, standart sapması 7.03 ve standart hatası 0.204; sosyal yetkinlik alt boyutu puanlarının aritmetik ortalaması 14.90, standart sapması 5.16 ve standart hatası 0.15; sosyal izolasyon alt boyutu puanlarının aritmetik ortalaması 13.86, standart sapması 5.33 ve standart hatası 0.15; Öğretmenlerle ilişki alt boyutu puanlarının aritmetik ortalaması 6.60, standart sapması 3.16 ve standart hatası 0.09 olarak hesaplanmıştır.

Çalışmanın alt amaçlarından olan öğrencilerin cinsiyetlerine göre sosyal medyaya yönelik tutumları ve alt boyutlar arasında anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek için yapılan bağımsız örneklem t-testi sonuçları Tablo 4.2.2' de verilmiştir.

Gruplarda kadınların sayısı 809, erkeklerin sayısı ise 459'dur. Ölçeklerden alınan puanların cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan bağımsız örneklem t testi sonucunda grupların aritmetik ortalamaları arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($t_{(1266)}=2.0$; $p<0.05$). Kız öğrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumları ($\bar{X}=71.67$) erkek öğrencilere ($\bar{X}=70.26$) göre daha olumludur.

Tablo 4.2.2 Sosyal medya tutum ölçeği ve ölçek alt boyutları ile cinsiyet değişkeni bağımsız örneklem t-testi sonuçları.

	Grup	N	\bar{X}	S	Sd	t	p
Sosyal Medyaya Yönelik Tutum	Kız	809	71.67	11.95	1266	2.00	.046
	Erkek	459	70.26	12.34			
Paylaşım İhtiyacı	Kız	809	28.22	6.85	1266	4.87	0.00
	Erkek	459	26.23	7.18			
Sosyal Yetkinlik	Kız	809	14.83	5.04	1266	-0.68	0.50
	Erkek	459	15.04	5.38			
Sosyal İzolasyon	Kız	809	14.13	5.34	1266	2.36	0.02
	Erkek	459	13.39	5.30			
Öğretmenlerle İlişki	Kız	809	6.74	3.18	1266	2.03	0.04
	Erkek	459	6.36	3.12			

*p<0.05

Paylaşım ihtiyacı alt boyutu puanlarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı fark gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan bağımsız örneklem t testi sonucunda, grupların aritmetik ortalamaları arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($t_{(1266)}=4.87$; $p<0.05$). Kız öğrencilerin puan ortalamaları ($\bar{X}=28,22$) erkek öğrencilerin puan ortalamalarına ($\bar{X}=26.23$) göre yüksek olup söz konusu farklılık kızlar lehinedir.

Sosyal yetkinlik alt boyutu puanlarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan bağımsız örneklem t testi sonucunda kız öğrencilerin puan ortalamaları ($\bar{X}=14.83$) erkek öğrencilerin puan ortalamalarına ($\bar{X}=15.04$) göre daha düşük bulunmuştur. Ancak bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($t_{(1266)}= -0.68$; $p>0.05$).

Sosyal izolasyon alt boyutundan alınan puanların cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan bağımsız örneklem t testi sonucunda kız öğrencilerin puan ortalamaları ($\bar{X}=14.13$) ile erkek öğrencilerin puan ortalamaları ($\bar{X}=13.39$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($t_{(1266)}=2.36$; $p<0.05$). Söz konusu fark kız öğrenciler lehinedir.

Öğretmenlerle ilişki alt boyutundan alınan puanların cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan bağımsız örneklem t testi sonucunda kız öğrencilerin puan ortalamaları ($\bar{X}=6.74$) ile

erkek öğrencilerin puan ortalamaları ($\bar{X}=6.36$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($t_{(1266)}=2.03$; $p<0.05$). Söz konusu fark kız öğrenciler lehinedir.

Çalışmanın alt amaçlarından olan öğrencilerin sınıf seviyelerine göre sosyal medyaya yönelik tutumları arasında anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek için yapılan bağımsız örneklem t-testi sonuçları Tablo 4.2.3 te verilmiştir.

Tablo 4.2.3 *Sosyal medya tutum ölçeği ve ölçek alt boyutları ile sınıf değişkeni bağımsız örneklem T-Testi sonuçları*

	Grup	N	\bar{X}	S	Sd	t	p
Sosyal Medyaya Yönelik Tutum	9. sınıf	669	71.87	11.91	1266	2.20	.028
	11. sınıf	599	70.38	12.30			
Paylaşım İhtiyacı	9. sınıf	669	27.74	6.77	1266	1.27	0.21
	11. sınıf	599	27.24	7.31			
Sosyal Yetkinlik	9. sınıf	669	15.18	5.15	1266	2.00	0.05
	11. sınıf	599	14.60	5.16			
Sosyal İzolasyon	9. sınıf	669	13.63	5.25	1266	-1.61	0.11
	11. sınıf	599	14.12	5.42			
Öğretmenlerle İlişki	9. sınıf	669	6.57	3.15	1266	-0.37	0.72
	11. sınıf	599	6.63	3.17			

* $p<0.05$

Gruplarda 9. sınıf öğrencilerinin sayısı 669, 11. sınıf öğrencilerinin sayısı ise 599' dur. Ölçeklerden alınan puanların sınıf seviyesine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan bağımsız örneklem t testleri sonucunda öğrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumları ile sınıf seviyesi arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($t_{(1266)}=2.20$; $p<0.05$). 9.sınıf öğrencilerinin sosyal medyaya yönelik tutumları ($\bar{X}=71.87$) 11. sınıf öğrencilerine ($\bar{X}=70.38$) göre daha olumludur.

Paylaşım ihtiyacı alt boyutundan alınan puanların sınıf değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan bağımsız örneklem t testi sonucunda 9. sınıf öğrencilerinin puan ortalamaları ($\bar{X}=27.74$) 11. sınıf öğrencilerinin puan ortalamalarına ($\bar{X}=27.24$) göre yüksek bulunmuştur. Ancak bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($t_{(1266)}=1.27$; $p>0.05$).

Sosyal yetkinlik alt boyutundan alınan puanların sınıf değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan bağımsız

örneklem için t testi sonucunda 9. sınıf öğrencilerinin puan ortalamaları ($\bar{X}=15.18$) ile 11. sınıf öğrencilerinin puan ortalamaları ($\bar{X}=14.60$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($t_{(1266)}=2.00, p<0.05$). Söz konusu fark 9. sınıflar lehinedir.

Sosyal izolasyon alt boyutundan alınan puanların sınıf değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan bağımsız örneklem için t testi sonucunda 9. sınıf öğrencilerinin puan ortalamaları ($\bar{X}=13.63$) 11. sınıf öğrencilerinin puan ortalamalarına ($\bar{X}=14.12$) göre düşük bulunmuştur. Ancak bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($t_{(1266)}=-1.61, p>0.05$).

Öğretmenlerle ilişki alt boyutundan alınan puanların sınıf değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan bağımsız örneklem için t testi sonucunda 9. sınıf öğrencilerinin puan ortalamaları ($\bar{X}=6.57$) 11. sınıf öğrencilerinin puan ortalamalarından ($\bar{X}=6.63$) daha düşük bulunmuştur. Ancak bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($t_{(1266)}=-0.37, p>0.05$).

Çalışmanın alt amaçlarından olan öğrencilerin okul türüne göre sosyal medyaya yönelik tutumları arasında anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek için yapılan bağımsız örneklem t-testi sonuçları Tablo 4.2.4' te verilmiştir.

Tablo 4.2.4 Sosyal medya tutum ölçeği ve ölçek alt boyutları ile okul türü değişkeni bağımsız örneklem T- Testi sonuçları.

	Grup	N	\bar{X}	S	Sd	t	p
Sosyal Medyaya Yönelik Tutum	Anadolu Lisesi	713	72.53	11.54	1266	4.58	0.00
	Meslek lisesi	555	69.41	12.60			
Paylaşım İhtiyacı	Anadolu Lisesi	713	28.81	6.31	1266	7.69	0.00
	Meslek lisesi	555	25.82	7.54			
Sosyal Yetkinlik	Anadolu Lisesi	713	14.76	5.06	1266	-1.14	0.26
	Meslek lisesi	555	15.09	5.30			
Sosyal İzolasyon	Anadolu Lisesi	713	13.43	5.10	1266	-3.28	0.00
	Meslek lisesi	555	14.42	5.60			
Öğretmenlerle İlişki	Anadolu Lisesi	713	6.37	3.18	1266	-2.90	0.00
	Meslek lisesi	555	6.89	3.12			

*p<0.05

Gruplarda Anadolu Lisesi öğrencilerinin sayısı 713, Meslek Lisesi öğrencilerinin sayısı ise 555'dir. Ölçeklerden alınan puanların okul türüne göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan bağımsız örneklem için t testleri sonucunda öğrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumları okul türüne göre anlamlı bir farklılık göstermektedir ($t_{(1266)}=4.58; p<0.05$). Bu bulgu

Anadolu Lisesi öğrencilerinin sosyal medyaya yönelik tutumlarının ($\bar{X}=72.53$) Meslek Lisesi öğrencilerine ($\bar{X}=69.41$) göre daha olumlu olduğu şeklinde yorumlanabilir.

Anadolu Lisesi öğrencilerinin paylaşım ihtiyacı alt boyutu puan ortalamalarının ($\bar{X}=28.81$) Meslek lisesi öğrencilerinin paylaşım ihtiyacı alt boyutu puan ortalamalarına ($\bar{X}=25.82$) göre anlamlı fark gösterdiği bulunmuştur ($t_{(1266)}=7.69$; $p<0.05$). Söz konusu farklılık Anadolu Lisesi öğrencileri lehine gerçekleşmiştir.

Anadolu Lisesi öğrencilerinin sosyal yetkinlik alt boyutu puan ortalamaları ($\bar{X}=14.76$) Meslek lisesi öğrencilerinin sosyal yetkinlik alt boyutu puan ortalamalarına ($\bar{X}=15.09$) göre daha yüksektir. Ancak bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($t_{(1266)}=-1.14$; $p>0.05$).

Anadolu Lisesi öğrencilerinin sosyal izolasyon alt boyutu puan ortalamalarının ($\bar{X}=13.43$) Meslek lisesi öğrencilerinin sosyal izolasyon alt boyutu puan ortalamalarına ($\bar{X}=14.42$) göre anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur ($t_{(1266)}=-3.28$; $p<0.05$). Söz konusu farklılık Meslek Lisesi öğrencileri lehine gerçekleşmiştir.

Anadolu Lisesi öğrencilerinin öğretmenlerle ilişki alt boyutu puan ortalamalarının ($\bar{X}=6.37$) Meslek lisesi öğrencilerinin öğretmenlerle ilişki alt boyutu puan ortalamalarına ($\bar{X}=6.89$) göre anlamlı farklılık gösterdiği bulunmuştur ($t_{(1266)}=-2.90$; $p<0.05$). Söz konusu farklılık Meslek Lisesi öğrencileri lehine gerçekleşmiştir.

Öğrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumları haftalık internet kullanım sıklığına göre değişip değişmediğini ölçmek için yapılan Tek yönlü ANOVA sonucunda (Tablo 4.2.5a, Tablo 4.2.5b), öğrencilerin internet bağımlılık puanları arasında internette haftalık geçirdikleri süre bakımından anlamlı bir fark olduğu görülmektedir ($F_{5-1231}=11.101$, $p<0.05$).

Tablo 4.2.5a *Sosyal medya tutum ölçeği puanları ile haftalık internet kullanım süresi tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları (a)*

	Grup	N	\bar{X}	S
SMTÖ Ölçeği Puanları	Hiç kullanmayan	10	51.72	16.657
	2 Saatten Az	63	65.09	15.764
	2-6 arası	262	70.46	11.343
	7-12 saat	436	71.47	11.529
	13-18 saat	338	73.12	11.167
	19 saat ve üzeri	128	72.35	12.589

* $p<0.05$

Tablo 4.2.5b Sosyal medya tutum ölçeği puanları ile haftalık internet kullanım süresi tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları (b)

Var. K.	KT	Sd	KO	F	p
G. Arası	7731.147	5	1546.229	11.101	0.000
G. İçi	171461.848	1231	139.287		
Toplam	179192.994	1236			

*p<0.05

Tablo incelendiğinde sosyal medyaya karşı tutum puanlarının en düşük olanların interneti hiç kullanmayan veya günde ortalama 2 saat ve altında kullananlar olduğu, kullanım süresi arttıkça sosyal medyaya karşı tutum puanlarının da arttığı görülmektedir. Bu sonucun ardından tamamlayıcı analizlere geçilmiştir. Öncelikle varyansların homojenliği denetlenmiş, varyansların homojen olmadığı bulunmuştur (LF=3.511; p<0.05). Bu nedenle Tamhane's T2 analizi uygulanmıştır (Tablo 4.2.6).

Tablo 4.2.6 Sosyal medya tutum ölçeği puanlarında haftalık internet kullanım süresi değişkeni göre hangi gruplar arası fark oluştuğunu belirlemek için yapılan Tamhane's T2 analizi sonuçları

Grup (i)	Gruplar (j)	$\bar{X}_i - \bar{X}_j$	Sh _x	p
hiç kullanmıyor	2 saatten az	-13.363	5.630	.420
	2-6 saat arası	-18.737	5.314	.088
	7-12 saat arası	-19.752	5.296	.066
	13-18 saat arası	-21.402*	5.302	.041
	19 saat ve üzeri	-20.629	5.384	.050
2 saatten az	hiç kullanmıyor	13.363	5.630	.420
	2-6 saat arası	-5.374	2.106	.174
	7-12 saat arası	-6.389*	2.061	.041
	13-18 saat arası	-8.039*	2.077	.003
	19 saat ve üzeri	-7.266*	2.277	.028
2-6 saat arası	hiç kullanmıyor	18.737	5.314	.088
	2 saatten az	5.374	2.106	.174
	7-12 saat arası	-1.015	.892	.988
	13-18 saat arası	-2.665	.927	.061
	19 saat ve üzeri	-1.892	1.315	.915
7-12 saat arası	hiç kullanmıyor	19.752	5.296	.066
	2 saatten az	6.389*	2.061	.041
	2-6 saat arası	1.015	.892	.988
	13-18 saat arası	-1.650	.821	.497
	19 saat ve üzeri	-.877	1.242	1.000
13-18 saat arası	hiç kullanmıyor	21.402*	5.302	.041
	2 saatten az	8.039*	2.077	.003
	2-6 saat arası	2.665	.927	.061
	7-12 saat arası	1.650	.821	.497
	19 saat ve üzeri	.773	1.268	1.000

19 saat ve üzeri	hiç kullanmıyor	20.629	5.384	.050
	2 saatten az	7.266*	2.277	.028
	2-6 saat arası	1.892	1.315	.915
	7-12 saat arası	.877	1.242	1.000
	13-18 saat arası	-.773	1.268	1.000

*p<0.05

Yapılan Tamhane's T2 analizi sonuçlarına göre söz konusu farklılığın hiç kullanmayanlar ile 13-18 saat arasında, 13-18 saat kullananlar lehine; 2 saatten az kullananlar ile 7 saat ve üstü kullananlar arasında daha uzun süre kullananlar lehine olduğu görülmektedir. 2-6 saat arasında kullananlar ile diğer gruplar arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Bu durumda internet kullanım süresinin sosyal medyaya karşı tutum puanlarını da arttığı söylenebilir.

4.3 İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın ikinci alt problemi "Öğrencilerin internet bağımlılık durumları nedir ve bu durum cinsiyet, sınıf ve okul türü ve internette geçirdikleri süreye göre farklılaşmakta mıdır?" olarak ifade edilmiştir. YİBT-KF Ölçeği puanları incelendiğinde puan ortalamasının 28.23 olduğu, minimum 12 puan, maksimum 60 puan alındığı görülmüştür.

Çalışmanın alt amaçlarından olan öğrencilerin cinsiyetine göre internet bağımlılıkları arasında anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek için yapılan bağımsız örneklem t-testi sonuçları Tablo 4.3.1 'de verilmiştir.

Tablo 4.3.1 *İnternet bağımlılığı ile cinsiyet değişkeni bağımsız örneklem T-Testi sonuçları*

	Grup	N	\bar{X}	S	Sd	t	p
İnternet Bağımlılığı	Kız	809	28.41	9.95	1266	0.86	0.39
	Erkek	459	27.91	9.49			

*p<0.05

Gruplarda kadınların sayısı 809, erkeklerin sayısı ise 459'dur. Tabloya göre kız öğrencilerin internet bağımlılığı puan ortalamaları (\bar{X} =28.41) erkek öğrencilerin puan ortalamalarına (\bar{X} =27.91) göre yüksektir. Ancak bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($t_{(1266)}=0.86$; $p>0.05$). Bu bulgu İnternet bağımlılığının cinsiyete göre değişmediği şeklinde yorumlanabilir.

Çalışmanın alt amaçlarından olan öğrencilerin sınıf seviyelerine göre internet bağımlılıkları arasında anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek için yapılan bağımsız örneklem t-testi sonuçları Tablo 4.3.2 'te verilmiştir.

Tablo 4.3.2 *İnternet bağımlılığı ile sınıf değişkeni bağımsız örneklem T-Testi sonuçları*

	Grup	N	\bar{X}	S	Sd	t	p
İnternet Bağımlılığı	9. sınıf	669	28.00	9,44	1266	-0.89	0.371
	11. sınıf	599	28.49	10.17			

*p<0.05

Gruplarda 9. sınıf öğrencilerinin sayısı 669, 11. sınıf öğrencilerinin sayısı ise 599' dur. Tabloya göre 9. sınıf öğrencilerinin internet bağımlılığı puan ortalamaları (\bar{X} =28.00) 11. sınıf öğrencilerin puan ortalamalarına (\bar{X} =28.49) göre düşüktür. Ancak bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($t_{(1266)}=-0.89$; $p>0.05$).

Çalışmanın alt amaçlarından olan öğrencilerin okul türüne göre internet bağımlılıkları arasında anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek için yapılan bağımsız örneklem t-testi sonuçları Tablo 4.3.3' te verilmiştir.

Tablo 4.3.3 *İnternet bağımlılığı ile okul türü değişkeni bağımsız örneklem T-Testi sonuçları*

	Grup	N	\bar{X}	S	Sd	t	p
İnternet Bağımlılığı	Anadolu Lisesi	713	28.68	9.30	1266	1.84	0.07
	Meslek lisesi	555	27.66	10.36			

*p<0.05

Gruplarda Anadolu Lisesi öğrencilerinin sayısı 713, Meslek Lisesi öğrencilerinin sayısı ise 555'dir. Bulgular incelendiğinde Anadolu Lisesi öğrencilerinin internet bağımlılığı puan ortalamalarının (\bar{X} =28.68) Meslek Lisesi öğrencilerin puan ortalamalarına (\bar{X} =27.66) göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Ancak puanlar arasındaki bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($t_{(1266)}=1.84$; $p>0.05$).

Öğrencilerin internet bağımlılık durumlarının haftalık internet kullanım sıklığına göre değişip değişmediğini ölçmek için yapılan Tek yönlü ANOVA sonucunda (Tablo 4.3.4a, Tablo 4.3.4b) öğrencilerin internet bağımlılık puanları arasında internette haftalık geçirdikleri süre bakımından anlamlı bir fark olduğu görülmektedir ($F_{5-1231}=42.412$, $p<0.05$).

Tablo incelendiğinde internet bağımlılığı puanları en düşük olanların interneti hiç kullanmayan veya günde ortalama 2 saat ve altında kullananlar olduğu, kullanım süresi arttıkça internet bağımlılığı puanlarının da arttığı görülmektedir.

Tablo 4.3.4a *İnternet bağımlılığı puanları ile haftalık internet kullanım süresi tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları (a)*

	Grup	N	\bar{X}	S
YİBT-KF Ölçeği Puanları	Hiç Kullanmayan	10	19.89	10.75
	2 Saatten Az	63	21.35	9.98
	2-6 arası	262	24.60	8.17
	7-12 saat	436	27.16	8.51
	13-18 saat	338	31.78	9.30
	19 saat ve üzeri	128	34.55	10.26

*p<0.05

Tablo 4.3.4b *İnternet bağımlılığı puanları ile haftalık internet kullanım süresi tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları (b)*

Var. K.	KT	Sd	KO	F	p
G. Arası	16994.368	5	3398.874	42.412	0.000
G. İçi	98651.529	1231	80.139		
Toplam	115645.897	1236			

*p<0.05

Bu sonucun ardından tamamlayıcı analizlere geçilmiştir. Öncelikle varyansların homojenliği denetlenmiş, varyansların homojen olmadığı bulunmuştur (LF=2.322; p<0.05). Bu nedenle Tamhane's T2 analizi uygulanmıştır (Tablo 4.3.5).

Yapılan Tamhane's T2 analizi sonuçlarına göre söz konusu farklılığın hiç kullanmayanlar ile 19 saat ve üzeri kullananlar arasında, 19 saat kullananlar lehine; 2 saatten az kullananlar ve 2-6 saat arası kullananlar ile 7 saat ve üstü kullananlar arasında daha uzun süre kullananlar lehine olduğu görülmektedir. Bu durumda internet kullanım süresi arttıkça internet bağımlılık puanlarının da arttığı söylenebilir.

Tablo 4.3.5 *İnternet bağımlılığı puanlarında haftalık internet kullanım süresi değişkeni göre hangi gruplar arası fark oluştuğunu belirlemek için yapılan Tamhane's T2 analizi sonuçları*

Grup (i)	Gruplar (j)	$\bar{X}_i - \bar{X}_j$	Sh _x	p
hiç kullanmıyor	2 saatten az	-1.459	3.624	1.000
	2-6 saat arası	-4.710	3.436	.966
	7-12 saat arası	-7.269	3.423	.616
	13-18 saat arası	-11.887	3.436	.096
	19 saat ve üzeri	-14.661*	3.518	.027
2 saatten az	Hiç kullanmıyor	1.459	3.624	1.000
	2-6 saat arası	-3.250	1.355	.246
	7-12 saat arası	-5.810*	1.322	.001
	13-18 saat arası	-10.428*	1.355	.000
	19 saat ve üzeri	-13.202*	1.550	.000
2-6 saat arası	Hiç kullanmıyor	4.710	3.436	.966
	2 saatten az	3.250	1.355	.246
	7-12 saat arası	-2.559*	.649	.001
	13-18 saat arası	-7.177*	.714	.000
	19 saat ve üzeri	-9.952*	1.038	.000
7-12 saat arası	Hiç kullanmıyor	7.269	3.423	.616
	2 saatten az	5.810*	1.322	.001
	2-6 saat arası	2.559*	.649	.001
	13-18 saat arası	-4.618*	.650	.000
	19 saat ve üzeri	-7.392*	.994	.000
13-18 saat arası	Hiç kullanmıyor	11.887	3.436	.096
	2 saatten az	10.428*	1.355	.000
	2-6 saat arası	7.177*	.714	.000
	7-12 saat arası	4.618*	.650	.000
	19 saat ve üzeri	-2.774	1.038	.115
19 saat ve üzeri	Hiç kullanmıyor	14.661*	3.518	.027
	2 saatten az	13.202*	1.550	.000
	2-6 saat arası	9.952*	1.038	.000
	7-12 saat arası	7.392*	.994	.000
	13-18 saat arası	2.774	1.038	.115

*p<0.05

4.4 Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın üçüncü alt problemi “Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık durumları nedir ve bu durum cinsiyet, sınıf, okul türü ve internette geçirdikleri süreye göre farklılaşmakta mıdır?” olarak ifade edilmiştir. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanları incelendiğinde puan ortalamasınının 12.89 olduğu, minimum 7 puan, maksimum 35 puan alındığı görülmüştür.

Çalışmanın alt amaçlarından olan öğrencilerin cinsiyetlerine göre oyun bağımlılıkları arasında anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek için yapılan bağımsız örneklem t-testi sonuçları Tablo 4.4.1’ de verilmiştir.

Tablo 4.4.1 *Oyun bağımlılığı ile cinsiyet değişkeni bağımsız örneklem T-Testi sonuçları*

	Grup	N	\bar{X}	S	Sd	t	p
Oyun	Kadın	809	10.65	5.10	1266	-18.76	.000
Bağımlılığı	Erkek	459	16.84	6.50			

*p<0.05

Gruplarda kadınların sayısı 809, erkeklerin sayısı ise 459'dur.

Bulgular incelendiğinde yapılan bağımsız grup t testleri sonucunda öğrencilerin oyun bağımlılığı ($t_{(1266)} = -18.76$; $p < 0.05$) cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermektedir. Bu bulgu erkek öğrencilerin oyun bağımlılıklarının ($\bar{X} = 16.84$) kız öğrencilere ($\bar{X} = 10.65$) göre daha yüksek olduğu şeklinde yorumlanabilir.

Çalışmanın alt amaçlarından olan öğrencilerin sınıf seviyelerine göre oyun bağımlılıkları arasında anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek için yapılan bağımsız örneklem t-testi sonuçları Tablo 4.4.2 te verilmiştir.

Tablo 4.4.2 *Oyun bağımlılığı ile sınıf değişkeni bağımsız örneklem T-Testi sonuçları*

	Grup	N	\bar{X}	S	Sd	t	p
Oyun	9. sınıf	669	13.06	6.09	1266	0.97	.332
Bağımlılığı	11. sınıf	599	12.71	6.69			

*p<0.05

Gruplarda 9. sınıf öğrencilerinin sayısı 669, 11. sınıf öğrencilerinin sayısı ise 599'dur. Tabloya göre 9. Sınıf öğrencilerinin oyun bağımlılığı puan ortalamaları ($\bar{X} = 13.06$) 11. sınıf öğrencilerin puan ortalamalarına ($\bar{X} = 12.71$) göre daha yüksektir. Ancak puanlar arasındaki bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($t_{(1266)} = 0.97$; $p > 0.05$).

Çalışmanın alt amaçlarından olan öğrencilerin okul türüne göre oyun bağımlılıkları arasında anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek için yapılan bağımsız örneklem t-testi sonuçları Tablo 4.4.3' te verilmiştir.

Tablo 4.4.3. *Oyun bağımlılığı ile okul türü değişkeni bağımsız örneklem T-Testi sonuçları*

	Grup	N	\bar{X}	S	Sd	t	p
Oyun	Anadolu Lisesi	713	13.07	6.54	1266	1.11	0.27
Bağımlılığı	Meslek lisesi	555	12.67	6.16			

*p<0.05

Gruplarda Anadolu Lisesi öğrencilerinin sayısı 713, Meslek Lisesi öğrencilerinin sayısı ise 555'dir. Tabloya göre Anadolu Lisesi öğrencilerinin oyun

bağımlılığı puan ortalamaları ($\bar{X}=13.07$) Meslek Lisesi öğrencilerin puan ortalamalarından ($\bar{X}=12.67$) yüksektir. Ancak puanlar arasındaki bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($t_{(1266)}=1.11$; $p>0.05$).

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı durumlarının haftalık internet kullanım sıklığına göre değişip değişmediğini ölçmek için yapılan Tek yönlü ANOVA sonucunda (Tablo 4.4.4a , Tablo 4.4.4b), öğrencilerin dijital oyun bağımlılık puanları arasında internette haftalık geçirdikleri süre bakımından anlamlı bir fark olduğu görülmektedir ($F_{5-1231}=9.375$, $p<0.05$).

Tablo 4.4.4a *Oyun bağımlılığı puanları ile haftalık internet kullanım süresi tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları (a)*

	Grup	N	\bar{X}	S
DOB-7 Ölçeği Puanları	Hiç Kullanmayan	10	11.57	4.838
	2 Saatten Az	63	11.18	4.904
	2-6 arası	262	11.98	5.619
	7-12 saat	436	12.49	5.724
	13-18 saat	338	13.29	6.574
	19 saat ve üzeri	128	16.08	8.677

Tablo 4.4.4b *Oyun bağımlılığı puanları ile haftalık internet kullanım süresi tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları (b)*

Var. K.	KT	Sd	KO	F	p
G. Arası	1840.020	5	368.004	9.375	.000
G. İçi	48322.865	1231	39.255		
Toplam	50162.885	1236			

* $p<0,05$

Tablo incelendiğinde oyun bağımlılığı puanları en düşük olanların interneti hiç kullanmayan veya günde ortalama 2 saat ve altında kullananlar olduğu, kullanım süresi arttıkça oyun bağımlılığı puanlarının da arttığı görülmektedir.

Bu sonucun ardından tamamlayıcı analizlere geçilmiştir. Öncelikle varyansların homojenliği denetlenmiş, varyansların homojen olmadığı bulunmuştur ($LF=15.575$; $p<.05$). Bu nedenle Tamhane's T2 analizi uygulanmıştır (Tablo 4.4.5).

Yapılan Tamhane's T2 analizi sonuçlarına göre söz konusu farklılığın 19 saat ve üzeri kullananlar ile diğer grupla arasında, 19 saat kullananlar lehine olduğu görülmektedir. Bu durumda internet kullanım süresi arttıkça dijital oyun bağımlılık puanlarının da arttığı söylenebilir.

Tablo 4.4.5 *Oyun bağımlılığı puanlarında haftalık internet kullanım süresi değişkeni göre hangi gruplar arası fark oluştuğunu belirlemek için yapılan Tamhane's T2 analizi sonuçları*

Grup (i)	Gruplar (j)	$\bar{X}_i - \bar{X}_j$	Sh_x	p
hiç kullanmıyor	2 saatten az	.393	1.650	1.000
	2-6 saat arası	-.409	1.569	1.000
	7-12 saat arası	-.918	1.554	1.000
	13-18 saat arası	-1.716	1.571	.995
	19 saat ve üzeri	-4.503	1.711	.258
2 saatten az	Hiç kullanmıyor	-.393	1.650	1.000
	2-6 saat arası	-.802	.709	.989
	7-12 saat arası	-1.311	.676	.576
	13-18 saat arası	-2.109	.714	.056
	19 saat ve üzeri	-4.896*	.985	.000
2-6 saat arası	Hiç kullanmıyor	.409	1.569	1.000
	2 saatten az	.802	.709	.989
	7-12 saat arası	-.509	.442	.987
	13-18 saat arası	-1.307	.498	.126
	19 saat ve üzeri	-4.094*	.842	.000
7-12 saat arası	Hiç kullanmıyor	.918	1.554	1.000
	2 saatten az	1.311	.676	.576
	2-6 saat arası	.509	.442	.987
	13-18 saat arası	-.798	.451	.699
	19 saat ve üzeri	-3.585*	.814	.000
13-18 saat arası	Hiç kullanmıyor	1.716	1.571	.995
	2 saatten az	2.109	.714	.056
	2-6 saat arası	1.307	.498	.126
	7-12 saat arası	.798	.451	.699
	19 saat ve üzeri	-2.787*	.846	.018
19 saat ve üzeri	Hiç kullanmıyor	4.503	1.711	.258
	2 saatten az	4.896*	.985	.000
	2-6 saat arası	4.094*	.842	.000
	7-12 saat arası	3.585*	.814	.000
	13-18 saat arası	2.787*	.846	.018

*P<0,05

4.5 Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Medyaya Yönelik Tutumları Arasındaki İlişkiye Dair Bulgular

Öğrencilerin internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medyaya yönelik tutumları arasında nasıl bir ilişki olduğunu araştırmak için yapılan korelasyon analizi sonucunda elde edilen bilgiler Tablo 4.5.1’ de verilmiştir.

Tablo 4.5.1 *Öğrencilerin internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medyaya yönelik tutumları arasındaki ilişkiye dair istatistik sonuçları (n=1268)*

		İnternet Bağımlılığı	Oyun Bağımlılığı	Sosyal Medyaya Yönelik Tutum
İnternet Bağımlılığı	Pearson Correlation	1	.382**	.222**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000
Oyun Bağımlılığı	Pearson Correlation	.382**	1	.043
	Sig. (2-tailed)	.000		.122
Sosyal Medyaya Yönelik Tutum	Pearson Correlation	.222**	.043	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.122	

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tablo incelendiğinde internet bağımlılığı ile oyun bağımlılığı arasında düşük düzeyde, pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r=0.382$, $p<0.01$). Buna göre internet bağımlılığı arttıkça oyun bağımlılığının arttığı söylenebilir. Determinasyon katsayısı ($r^2=0.15$) dikkate alındığında internet bağımlılığının %15’i oyun bağımlılığı ile açıklanabilir. Değişkenler birlikte pozitif yönde değişmektedir.

İnternet bağımlılığı ile sosyal medyaya yönelik tutum arasında da düşük düzeyde, pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r=0.22$, $p<0.01$). Buna göre internet bağımlılığı arttıkça sosyal medyaya yönelik tutumun arttığı söylenebilir. Determinasyon katsayısı ($r^2=0.05$) dikkate alındığında internet bağımlılığının % 5’inin sosyal medyaya yönelik tutumu açıkladığı söylenebilir. Tablo incelendiğinde sosyal medyaya yönelik tutum ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır ($r=0.043$, $p>0.05$).

5. SONUÇ VE TARTIŞMA

5.1 Sonuç

Bu araştırmada lise öğrencilerinin internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı, sosyal medyaya yönelik tutum arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Bu amaç doğrultusunda 2016-2017 yılında İzmir'in Bornova ilçesinde bulunan MEB'e bağlı 7 ortaöğretim okulu seçilmiştir. Bu okullardan 3 tanesi Anadolu Lisesi, 4 tanesi Meslek Lisesi olarak belirlenmiştir. Örneklem çeşitliliği için okulların giriş puanları esas alınarak sıralama yapılmış olup üst, orta ve alt sırada kalan okullar tercih edilmiştir. Okullarda rastgele sınıflar seçilerek hazırlanan anket uygulanmıştır.

Araştırma sonuçlarına göre katılımcıların sadece %4'ü sosyal medya sitelerini kullanmazken sosyal medya kullananların %41'i 5 yıl ve daha fazla süredir sosyal medya kullandıklarını belirtmiştir. Lise öğrencileri sosyal medyaya en çok mobil aygıtlar üzerinden bağlanmaktadır. Grubun en çok kullandığı sosyal medya siteleri sırasıyla Youtube, Instagram, Snapchat, Facebook'tur. Katılımcıların sosyal medyada takip ettiği kişi sayısı ve üye olduğu grup sayısı oldukça azdır.

İnterneti kullanım amaçlarına bakıldığında, katılımcıların interneti sırasıyla eğlence, sohbet, sosyal medya sitelerini ziyaret, okul işlerine yardım, paylaşımında bulunma, gündemi takip etme amaçları için kullandığı görülmektedir. Öğrencilerin yarısından azı çevrimiçi oyun oynamak, çevrimiçi alışveriş yapmak, e-posta göndermek, oyun forumlarına bakmak için internet kullanmaktadırlar.

Grubun sadece %30.5'u oyun oynamak için internet kullandığını belirtmiştir. Öğrencilerin % 41'i sosyal medya hesabı gerektirmeyen oyunlar oynarken % 41'i hiç oyun oynamamaktadır. Oyun oynayan öğrencilerin çoğunluğu ise mobil oyunları tercih ederken aksiyon ve macera oyunları ile strateji oyunları grup içinde popülerdir.

Grubun sosyal medyaya yönelik tutumları yüksek ve pozitifdir. Ayrıca kızların tutumları erkeklere göre daha olumludur. Paylaşım ihtiyacı, sosyal izolasyon ve öğretmenlerle ilişki alt boyutlarında kız ve erkekler arasında anlamlı farklılık kızların lehine iken sosyal yetkinlik boyutunda ise cinsiyete göre anlamlı fark bulunmamıştır. Tutum puanları sınıf değişkenine göre incelendiğinde 9. sınıfların sosyal medyaya yönelik tutumlarının 11. sınıf öğrencilerine göre daha olumlu olduğu

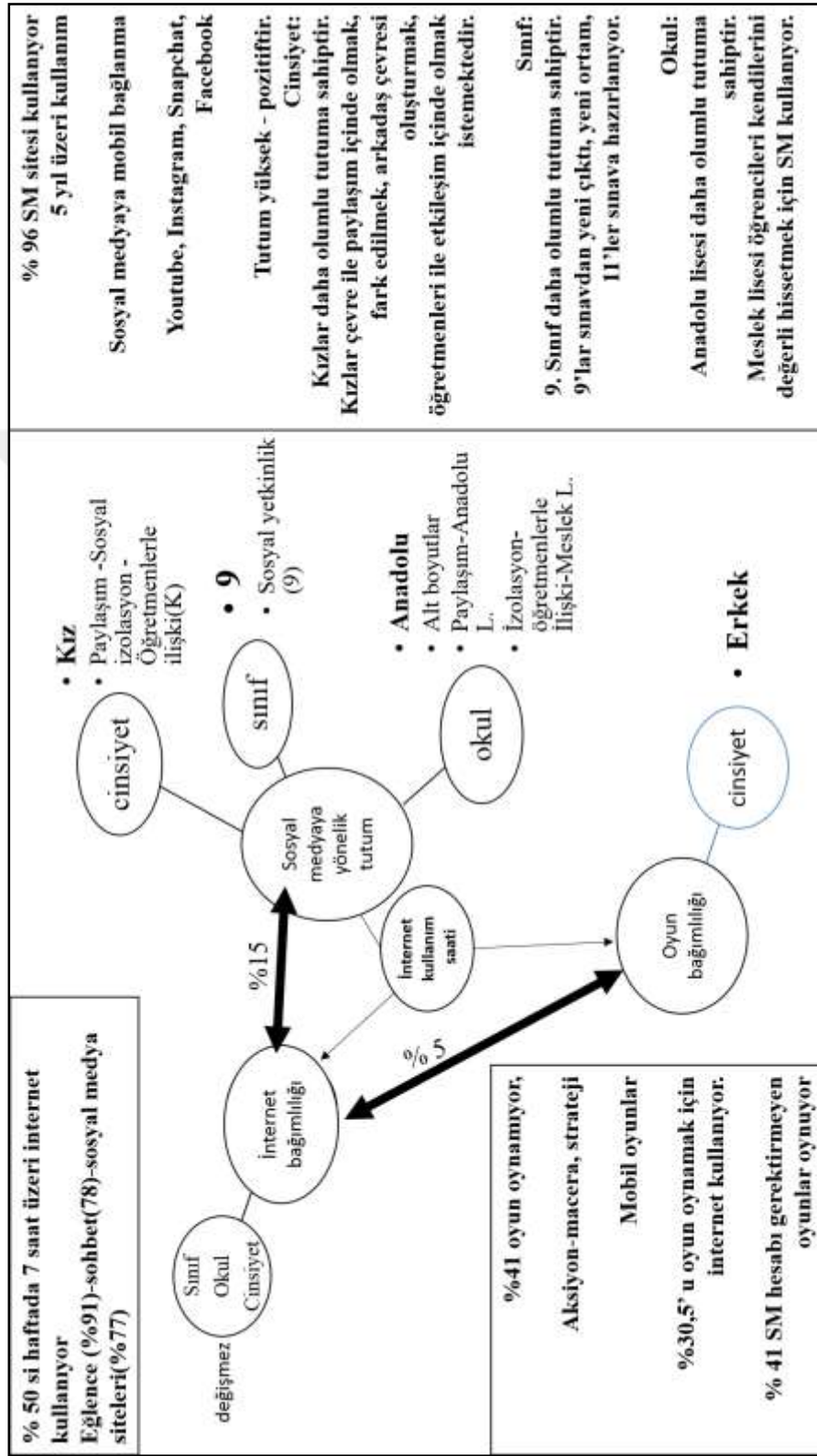
tespit edilmiştir. Sadece sosyal yetkinlik alt boyutunda 9. sınıflar lehine fark bulunmuştur. Okul değişkenine göre yapılan incelemede ise Anadolu Lisesi öğrencilerinin sosyal medyaya yönelik tutumlarının Meslek Lisesi öğrencilerine göre daha olumlu olduğu görülmüştür. Anadolu Lisesi öğrencilerinin paylaşım ihtiyacı alt boyut puan ortalamaları Meslek Lisesi öğrencilerinden yüksek iken; sosyal izolasyon ve öğretmenlerle ilişki alt boyutları puanlarında Meslek Lisesi öğrencilerinin puan ortalaması Anadolu Lisesi öğrencilerinden yüksek bulunmuştur. Sosyal medya tutum puanları haftalık internet kullanım saatine göre incelenmiş, internet kullanım süresi arttıkça sosyal medya tutum ölçek puanlarının da arttığı görülmüştür.

Grubun internet bağımlılığının yüksek olmadığı söylenebilir. İnternet bağımlılığı cinsiyet, sınıf ve okul türüne göre farklılaşmamaktadır. Ancak internet kullanım süresi arttıkça internet bağımlılık puanlarının da arttığı görülmüştür.

Grubun oyun bağımlılığının da yüksek olmadığı söylenebilir. Cinsiyete göre dijital oyun bağımlılığı puanları anlamlı şekilde değişirken sınıf ve okul türüne göre anlamlı fark bulunamamıştır. İnternet kullanım süresi arttıkça oyun bağımlılık puanlarının da arttığı görülmüştür.

İnternet bağımlılığı ile sosyal medyaya yönelik tutum ve internet bağımlılığı ile oyun bağımlılığı arasında düşük oranda ilişki bulunmuştur. Sosyal medyaya yönelik tutum ve oyun bağımlılığı arasında ise ilişki tespit edilememiştir. Araştırmadan elde edilen sonuçlar şekil 5.1' de verilmiştir.

Şekil 5.1 Araştırmadan elde edilen sonuçlar



5.2 Tartışma

Bu bölümde yapılan analizler sonucunda elde edilen bulgular verilip alanyazında yer alan benzer araştırma bulguları ile birlikte tartışılmıştır.

Öğrencilerden toplanan demografik bilgilere göre grubun sadece %4'ü sosyal medya sitelerini kullanmamaktadır. Sosyal medya kullananların %41'i 5 yıl ve daha fazla süredir sosyal medya kullandıklarını belirtmiştir. Bu sonuç öğrencilerin sosyal medyaya karşı olumlu tutum içinde olmalarını desteklemektedir. Öğrencilerin uzun süredir sosyal medyayı kullandığı göz önüne alındığında sosyal medyanın öğrenciler üzerinde etkilerinin olacağı sonucuna varmak doğru olacaktır.

Grubun en çok kullandığı sosyal medya siteleri Youtube ve Instagram'dır. Bu uygulamaları Snapchat ve Facebook takip etmektedir. Alican ve Saban (2013) araştırmalarında en çok kullanılan sosyal medya uygulamasının Facebook olduğunu belirtmişlerdi. Ancak elde edilen sonuçlar günümüzde sosyal medya kullanım tercihlerinin değiştiğini göstermektedir. Digital 2019 raporuna göre dünya genelinde en çok kullanılan sosyal medya platformları listesinde birinci sırada Facebook olsa da Dijital 2019 Türkiye raporuna göre ülkemizde en çok aktif olan sosyal medya platformları Youtube ve onu izleyen Instagram'dır (Digital 2019: Turkey, 2019; Digital 2019: global digital yearbook, 2019). Yabancı da (2019) yaptığı tez çalışmasında öğrencilerin en çok Instagram üyesi olduğunu belirtmiştir. Yapılan araştırma sonucu alanyazını desteklemektedir.

Grubun interneti kullanım amaçlarına bakıldığında %91'i interneti eğlence amaçlı kullanırken %78'i sohbet amaçlı ve %77'si sosyal medya sitelerini ziyaret amaçlı kullanmaktadır. Benzer şekilde Aslan ve Yazıcı (2016), Xin ve arkadaşları (2018) yaptıkları araştırmada en sık kullanılan internet aktivitesini sosyal medya siteleri olarak belirlemiştir. Xin ve arkadaşları (2018) yaptıkları çalışmada sosyal medya sitelerinden (%94.73) sonra internetin en çok okul işleri (%86.53), eğlence (%82.44), internette oyun oynama (%73.42) için kullanıldığını ortaya koymuştur. Yabancı da (2019) öğrencilerin sosyal medyayı paylaşımında bulunmak, iletişim ve eğlence amaçlı kullandıklarını belirtmiştir.

Öğrencilerin %89'u mobil aygıtlar üzerinden sosyal medya sitelerine bağlanmaktadır. Elde edilen verileri Türkiye'de yapılan istatistikler de desteklemektedir. TUİK (2018) hanelerde bilişim teknolojileri bulunma oranı

istatistiklerine göre evlerde bulunan masaüstü bilgisayar oranı 2018 yılında %19 iken hanelerde bulunan cep telefonu, akıllı telefon oranı %98.7'dir. Dijital 2019 Türkiye raporuna göre (Digital 2019: Turkey, 2019) ülkemizdeki 52 milyon aktif sosyal medya kullanıcısının 44 milyonu sosyal medya sitelerine mobil telefonlar üzerinden bağlanmaktadır. Okumuş ve Parlar da (2018) ortaokul öğrencileri ile yaptıkları çalışmada katılımcıların sosyal medyaya bağlanmak için mobil araçları tercih ettiklerini söylemişlerdir. Telefon kullanım yaşının oldukça düştüğü göz önüne alındığında araştırmadan elde edilen bu sonuç beklendik bir sonuçtur.

Öğrencilerin sosyal medyada takip ettiği kişi sayısı ve üye olduğu grup sayısı oldukça azdır. Katılımcıların %68'i paylaşım, %57'si gündemi takip etmek amacıyla internete girmektedir. TÜİK (2018) verilerine göre ülkemizde bireylerin interneti kullanma amaçlarının başında sosyal medya kullanımı, paylaşım sitelerinden video izleme gelmektedir. Analiz sonuçları da bu verileri desteklemektedir.

TÜİK (2018) verilerine göre ülkemizde internet kullananların %35.3'ü interneti oyun oynama ya da indirme için kullanmaktadır. Benzer şekilde grubun sadece %30,5'u oyun oynamak için internet kullanmaktadır. Araştırmada öğrencilerin %41'i hiç oyun oynamazken %41'i sosyal medya hesabı gerektirmeyen oyunlar oynamaktadır. Oyun oynamak için sosyal medya hesabına sahip olmaları gerekmemektedir. Grubun %60'ı oyun forumlarına üye olmamakla birlikte, oyun oynayan öğrencilerin çoğunluğu mobil oyunları tercih etmektedir. Oynanan oyunlar incelendiğinde aksiyon ve macera oyunları ile strateji oyunlarının popüler olduğu görülmüştür. Benzer şekilde Taylan ve arkadaşları (2017) yaptıkları araştırmada ortaokul ve lise öğrencilerinin en çok aksiyon ve macera oyunlarını tercih ettiklerini bulmuşlardır.

Aşağıda araştırma problemleri için bulunan sonuçlar alanyazın ile tartışılarak verilmiştir.

1. Araştırmanın birinci problemi olan “Öğrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumları nedir ve bu tutum cinsiyet, sınıf ve okul türü ve internette geçirdikleri süreye göre farklılaşmakta mıdır?” sorusu için yapılan SMTÖ'nden elde edilen toplam puanın ve alt boyut puanlarının ortalaması ve standart sapması hesaplanmıştır. Buna göre, SMTÖ elde edilen ortalama puan 71.16'dır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puanın 115 olduğu göz önüne alındığında grubun sosyal

medyaya yönelik tutumlarının yüksek olduğu ve sosyal medyaya karşı olumlu tutum geliştirdikleri söylenebilir. Grubun interneti kullanım amaçlarından bir tanesi olan sosyal medya %77'lik bir oranla üçüncü sıradadır. Sosyal medya kullananların %41'i beş yıl ve daha fazla süredir sosyal medya kullandıklarını belirtmiştir. Bu sonuçlar öğrencilerin sosyal medyaya karşı olumlu tutum içinde olmalarını desteklemektedir. Benzer şekilde Alican ve Saban da (2013) yaptıkları çalışmada öğrencilerin sosyal medyaya yönelik kısmen olumlu, Otrar ve Argın (2014a) ise öğrencilerin yüksek düzeyde olumlu tutum geliştirdiklerini bulmuşlardır. Ölçeğin alt puanları incelendiğinde paylaşım ihtiyacı alt boyutu puanlarının aritmetik ortalaması 27.50; sosyal yetkinlik alt boyutu puanlarının aritmetik ortalaması 14.90; sosyal izolasyon alt boyutu puanlarının aritmetik ortalaması 13.86; öğretmenlerle ilişki alt boyutu puanlarının aritmetik ortalaması 6.60 olarak hesaplanmıştır.

Sosyal medyaya yönelik tutum toplam puanları cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde iki grubun da ortalamalarının birbirine yakın ve kızların tutumlarının erkeklere göre daha olumlu olduğu görülmektedir. Bu fark istatistiksel olarak kızların lehine anlamlıdır. Kızların daha çok etraflarında ne olduğu ile ilgilendikleri, daha sosyal oldukları, bu nedenle sosyal medyayı daha fazla kullandıkları ve olumlu tutum geliştirdikleri düşünülmektedir. Alanyazında bazı araştırmacılar elde edilen bulgulara benzer sonuçlara ulaşmıştır (Acar, Gürsoy, ve Ünsal, 2014; Bor, 2018; Efe, 2017). Bununla birlikte bazı araştırmacılar ise erkeklerin sosyal medyaya yönelik tutumlarının daha olumlu olduğunu belirtmektedir (Aksak, 2017; Alican ve Saban, 2013; Çap, 2017). Ancak cinsiyete göre sosyal medyaya yönelik tutumun değişmediğini belirten araştırma sonuçları da bulunmaktadır (Akyüz, 2018; Atalay, 2014; Deniz ve Gürültü, 2018; Ö. Kılıç, 2016; Korkut, 2016; Ökte, 2014; Otrar ve Argın, 2014a; Sağır ve Doğruluk, 2018). Bu farklılığın öğrencilerin sosyo ekonomik durumları, kız erkek sayısı, öğrencilerin yaşadıkları coğrafya gibi nedenlerle ortaya çıktığı düşünülmektedir.

Alt boyutlara bakıldığında paylaşım ihtiyacı, sosyal izolasyon ve öğretmenlerle ilişki alt boyutlarında kızların lehine anlamlı farklılık bulunmuştur. Sosyal yetkinlik alt boyutu puan ortalamalarına bakıldığında ise her ne kadar erkek öğrencilerin puan ortalamaları kızlardan yüksek ise de istatistiksel olarak bu fark anlamlı değildir. Araştırmada kız ve erkek sayılarının eşit olmamasının sonucu

etkileyebileceği düşünülmektedir. Efe de (2017) yapılan araştırma ile paralel olarak öğretmenlerle ilişki alt boyutunda kızlar lehine anlamlı fark bulmuştur. Aynı şekilde Saraç da (2014) sosyal izolasyon ve öğretmenler ilişki alt boyutlarında kızlar lehine farklılık olduğunu belirtmiştir. Araştırmada kızlar lehine elde edilen paylaşım ihtiyacı, sosyal izolasyon ve öğretmenlerle ilişki alt boyutu için kızların ortalamalarının yüksek çıkması kızların kendilerini yalnız hissettikleri ve bu sebeple erkeklere göre daha fazla çevre ile paylaşım içinde olmak, fark edilmek, arkadaş çevresi oluşturmak, öğretmenleri ile etkileşim içinde olmak istemeleri şeklinde açıklanabilir.

Alanyazında farklı sonuçlar elde eden araştırmalar da mevcuttur. Ö. Kılıç (2016) yaptığı araştırmada erkeklerin sosyal yetkinliklerin daha yüksek olduğu sonucuna varmıştır. Araştırmacı bu durumu erkeklerin aileleri tarafından daha rahat bırakıldığı ve bu sebeple sosyal medyayı daha çok kullandıkları şeklinde açıklamıştır. Sosyal medyaya yönelik tutumun cinsiyete göre değişmediğini belirten araştırmalar da vardır. (Atalay, 2014; Ökte, 2014; Otrar ve Arın, 2014a). Otrar ve Arın (2014a) sosyal medyaya yönelik tutumun cinsiyete göre farklılaşmadığını, alt boyutlardan öğretmenlerle ilişki ve paylaşım ihtiyacı alt boyutlarının da cinsiyete göre değişmediğini ancak sosyal izolasyon ve sosyal yetkinlik boyutlarında erkekler lehine anlamlı bir fark olduğunu belirtmişlerdir. Çap (2017) ise erkeklerin sosyal medyaya yönelik tutumunun kızlara göre daha olumlu olduğunu bulmuştur.

Toplam puan sınıf seviyesi değişkenine göre incelendiğinde ortalamalar yakın olsa da 9.sınıf öğrencilerinin sosyal medyaya yönelik tutumlarının 11. Sınıf öğrencilerine göre daha olumlu olduğu tespit edilmiştir ve bu fark istatistiksel olarak 9. Sınıflar lehine anlamlıdır. Benzer sonuçlar alanyazında bulunmaktadır (Atalay, 2014; Otrar ve Arın, 2014a). Korkut (2016) 15 yaşındaki öğrencilerin sosyal medya tutumlarının 17 yaşındaki öğrencilere göre daha olumlu olduğunu belirtmiştir.

Alt boyutlar sınıf bazında incelendiğinde 9. sınıf öğrencilerinin paylaşım ihtiyacı alt boyut puan ortalamaları 11. Sınıf öğrencilerinden yüksek iken; sosyal izolasyon ve öğretmenlerle ilişki alt boyutları puanlarında 11. sınıf öğrencilerinin puan ortalaması 9. sınıf öğrencilerinden yüksek bulunmuştur. Paylaşım ihtiyacı, sosyal izolasyon ve öğretmenlerle ilişki alt boyutlarında bulunan bu farklılık istatistiksel olarak anlam ifade etmemektedir. Sosyal yetkinlik alt boyutunda ise 9.

sınıf ve 11. sınıflar arasında anlamlı farklılık 9. sınıflar lehine bulunmuştur. Sonuç olarak sınıf değişkenine göre 9. sınıfların sosyal medyaya yönelik tutumları daha olumludur. Puan farkının sebebinin 9. sınıfların okula yeni başladıklarından fark edilmek, kişilik kazanmak, duygularını ifade etmek, arkadaş ve saygınlık kazanmak amacı ile sosyal medyayı kullanmaları olduğu düşünülmektedir. Paylaşım ihtiyacı, sosyal izolasyon ve öğretmenlerle ilişki alt boyutlarında ise sınıflar arasında anlamlı farklılık yoktur.

Çap da (2017) yaptığı araştırmada tüm alt boyutlarda araştırma ile aynı sonuca ulaşmıştır. Benzer şekilde Otrar ve Argın (2014a) lise ve ortaokul öğrencileriyle yaptıkları çalışmada sosyal medyaya yönelik tutum puanlarında ortaokul öğrencilerinin lehine, lise grubunda ise düşük sınıftakiler lehine anlamlı bir fark bulmuşlardır. Alt boyutları incelediklerinde paylaşım ihtiyacı, sosyal yetkinlik ve öğretmenlerle ilişki alt boyutlarında sınıfa göre ortaokullar veya düşük sınıf düzeyi lehine anlamlı farklılık varken sosyal izolasyon alt boyutunda anlamlı bir fark bulunamamıştır. Atalay da (2014) aynı sonuca ulaşmıştır. Ökte (2014) ise araştırma ile paralel olarak paylaşım ihtiyacı, öğretmenlerle ilişki alt boyutlarında fark olmadığını belirtmiştir. Benzer şekilde Yanar da (2015) yaşa göre yaptığı incelemede sosyal yetkinlik dışındaki tüm alt boyutlarda fark olmadığını söylemiştir.

Araştırma sonucunda elde edilen sosyal medyaya yönelik tutumun küçük sınıflar lehine daha olumlu olması Otrar ve Argın'a (2014a) göre internet -sosyal medya kullanımının küçük yaşta başlamasından ve küçük yaşta daha çok ilgi ve merak uyandığından kaynaklanmaktadır. Atalay' a (2014) göre sosyal yetkinliğin 9. sınıflarda yüksek olma sebebi, ortaokuldan liseye geçiş döneminde öğrencilerin daha fazla sosyal medya kullanılmasıdır. 9. sınıflar yorucu bir çalışma maratonundan sonra liselere gelmektedir. 11. sınıflar ise sınava hazırlanma aşamasındadırlar. Bu nedenle yapılan çalışmada 9. sınıfların sosyal medya tutumlarının daha yüksek olduğu düşünülmektedir.

Toplam puan okul türü değişkenine göre incelendiğinde Anadolu Lisesi öğrencilerinin sosyal medyaya yönelik tutumlarının Meslek Lisesi öğrencilerine göre daha olumlu olduğu tespit edilmiştir ve bu fark Anadolu Lisesi öğrencileri lehine anlamlıdır. Çap da (2017) yaptığı araştırmada bulgulara paralel olarak Anadolu lisesi öğrencilerinin sosyal medyaya yönelik olumlu tutum geliştirdiğini belirtmiştir. Otrar

ve Argın (2014a) ise toplam puan için ortaokul öğrencilerinin lehine ancak Anadolu ve Ticaret Meslek Lisesi öğrencileri arasında Ticaret Meslek Lisesi öğrencileri lehine fark bulmuşlardır. Aynı çalışmada paylaşım ihtiyacı, sosyal yetkinlik ve öğretmenler ilişkisi alt boyutlarında ortaokullar lehine anlamlı fark bulunmuştur. Alt boyutlarda Anadolu Lisesinde okuyan öğrencilerin hem toplam puan hem de alt boyut puanlarında düşük puan aldıkları belirtilmiştir. Bu durum araştırmacılar tarafından akademik başarı için derslerine daha fazla ilgi göstermeleri ile açıklanmıştır. Ancak yapılan bu çalışmada Anadolu Lisesi öğrencilerinin tutumunun daha yüksek olduğu görülmüştür. Öğrencilerin akademik başarı odaklı olduğu, hem derslerde hem de sosyal yaşamda sosyal medya kullandığı ve bu nedenle tutumun meslek lisesi öğrencilerine göre daha yüksek olduğu düşünülmektedir. Otrar ve Argın'ın (2014a) çalışmasının 2014'te yapıldığı göz önüne alındığında öğrencilerin zamanla sosyal medyayı daha verimli kullandıkları ve tutumun değiştiği söylenebilir.

Alanyazında meslek lisesi öğrencilerinin tutumlarını yüksek bulan araştırmalar da bulunmaktadır (Atalay, 2014; Otrar ve Argın, 2014a). Bununla birlikte okul türü ile sosyal medyaya yönelik tutum arasında ilişki bulunmadığını belirten çalışmalar da vardır. Alican ve Saban (2013) ve Deniz ve Gürültü (2018) sosyal medya bağımlılığının okul türüne göre değişmediğini belirtmişlerdir.

Alt boyutlar okul bazında incelendiğinde Anadolu Lisesi öğrencilerinin paylaşım ihtiyacı alt boyut puan ortalamaları Meslek Lisesi öğrencilerinden yüksek iken; sosyal izolasyon ve öğretmenlerle ilişki alt boyutları puanlarında Meslek Lisesi öğrencilerinin puan ortalaması Anadolu Lisesi öğrencilerinden yüksek bulunmuştur. İstatistiksel olarak bu farklılıklar anlamlıdır. Atalay da (2014) araştırma ile paralel bulgular elde etmiş, Meslek lisesi öğrencilerinin sosyal izolasyon ve öğretmenlerle ilişki alt boyutlarında puan ortalamalarının Anadolu lisesi öğrencilerine göre daha yüksek olduğunu belirtmiştir. Meslek lisesi öğrencilerinin Anadolu Lisesi öğrencilerine göre öğretmenlerle ilişki içinde olmayı daha çok istedikleri, bu sayede kendilerini daha değerli hissettikleri, sosyal medyanın kendilerini çevreden izole ettiğini düşündükleri düşünülebilir. Anadolu Lisesi öğrencilerinin ders başarısının yüksek olması, daha sosyal olmaları sebebiyle öğretmenleri ile ilişki konusunda bir kaygılarının olmadığı, Meslek lisesi öğrencilerinin ise kendilerini değerli hissetmek

için sosyal medyayı kullanıyor oldukları da bu sonucu açıklayabilir. Sosyal yetkinlik alt boyutunda ise Meslek Lisesi öğrencilerinin puan ortalamaları Anadolu Lisesi öğrencilerine göre yüksek olup bu farklılık istatistiksel olarak anlam ifade etmemektedir. Bu sonuç öğrencilerin hangi okulda okudukları fark etmeksizin sosyal medyada ilişki kurduklarını, duygularını sosyal medyada ifade edebildiklerini göstermektedir.

SMTÖ puanları haftalık internet kullanım saatine göre incelendiğinde internet kullanım süresi arttıkça sosyal medyaya tutum ölçek puanlarında da artış görülmüştür. Argın (2013) ve Atalay (2014) yaptıkları yüksek lisans tezlerinde internet kullanım saatinin artmasının sosyal medyaya karşı tutumu olumlu yönde etkilediğini ortaya koymuşlardır.

Kısaca birinci problem cümlesi için sonuçları özetlemek gerekirse öğrencilerin sosyal medyaya yönelik tutumu olumlu ve yüksek olduğu söylenebilir. Sosyal medyaya ilişkin tutum cinsiyete, sınıfa ve okul türüne göre değişmektedir. Kızlar erkeklere göre daha olumlu tutuma sahipken 9. sınıflar 11. sınıflara göre ve Anadolu lisesi öğrencileri Meslek lisesi öğrencilerine göre daha olumlu tutuma sahiptir. Haftalık internet kullanım saati ise sosyal medya tutumunu pozitif yönde etkilemektedir. Kızların daha sosyal oldukları, 11. sınıfların daha çok derslerle ilgilendiği, 9. sınıfların ise yeni bir ortama girdiklerinden sosyalleşmek ve kendilerini kabul için daha fazla sosyal medya kullanılıyor oldukları düşünülmektedir.

2. Araştırmanın ikinci problemi olan “Öğrencilerin internet bağımlılık durumları nedir ve bu durum cinsiyet, sınıf ve okul türü ve internette geçirdikleri süreye göre farklılaşmakta mıdır?” sorusu için yapılan YİBT-KF’ndan elde edilen toplam puanın ortalaması ve standart sapması hesaplanmıştır. Buna göre, YİBT-KF’ndan elde edilen ortalama puan 28.23’tür. Ölçekten alınabilecek en yüksek puanın 60 olduğu göz önüne alındığında grubun internet bağımlılığının yüksek olmadığı söylenebilir. Alanyazında bu bulgularla paralellik gösteren araştırmalar bulunmaktadır (Akdağ vd., 2014; Yılmaz vd., 2014). Yılmaz vd. (2014) yaptıkları araştırmada öğrencilerin %17’sinin düşük, %67’sinin orta ve %16’sinin yüksek düzeyde internet bağımlısı oldukları sonucuna varmışlardır. Akdağ ve arkadaşları da (2014) üniversite öğrencileri ile yaptıkları çalışmada büyük çoğunluğun düşük düzeyde internet bağımlısı olduğunu bulmuşlardır. Bununla birlikte Lin, Wu, You,

Hu, and Yen (2018) ise lise öğrencileri arasında internet bağımlılığının yüksek olduğunu belirtmiştir. Kültürel farklılıkların farklı sonuçlar ortaya koyması olasılığı göz ardı edilmemelidir.

Ölçekten alınan sonuçlar cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde kızların puan ortalamalarının erkeklere göre daha yüksek olduğu görülmektedir, ancak bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir. Elde edilen bu bulgulara paralel olarak internet bağımlılığının cinsiyete göre anlamlı olarak farklılaşmadığını söyleyen birçok araştırma bulunmaktadır (Altundağ, 2016; Aslan ve Yazıcı, 2016; Eroğlu ve Bayraktar, 2017; Kawabe et al., 2016; Kocaman vd., 2017; Taranto vd., 2015; Taş, 2018). Günümüzde hem kızlar hem erkekler eşit derecede interneti kullanmaktadır. Grubun %89'unun sosyal medya sitelerine mobilden bağlandığı bulgusu düşünüldüğünde öğrencilerin mobil telefonlarında internete sahip olduğu, örneklemin istediğinde internete ulaştığı, bu nedenle internet bağımlılığında gruplar arası fark oluşmadığı düşünülmektedir.

Bununla birlikte bazı araştırmacılar erkeklerin internet bağımlılıklarının kızlardan daha yüksek olduğunu belirtmektedir (Akdağ vd., 2014; Gholamian et al., 2017; H.Taylan ve Işık, 2015; Kılınç ve Gündüz, 2017; Leung and Lee, 2012; Li et al., 2019; Ostovar et al., 2016; Üneri ve Tanidir, 2011; Xin et al., 2018; Yılmaz vd., 2014; Yüksel ve Yılmaz, 2016). Alanyazında cinsiyete göre internet bağımlılığına yönelik farklı bulguların olması Yüksel ve Yılmaz' a (2016) göre ölçüm biçimi, ülke/kültür farklılıklarından kaynaklanabilmektedir. Aynı zamanda sosyo-ekonomik durum, coğrafi özellikler de dikkate alınmalıdır.

Ölçek puanları sınıf seviyesi değişkenine göre incelendiğinde 9.sınıf öğrencilerinin internet bağımlılık puanları 11. Sınıf öğrencilerine göre daha düşük olduğu tespit edilmiştir ancak bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir. Alanyazında benzer sonuçlara ulaşılmıştır (Aslan ve Yazıcı, 2016; Kılınç ve Gündüz, 2017; Taranto et al., 2015; Taş, 2018). Araştırma bulgularının aksine küçük sınıfların internet bağımlılık durumlarının büyük sınıftakilere göre daha fazla olduğunu ve bu farkın anlamlı olduğunu söyleyen araştırmalar da mevcuttur (H.Taylan ve Işık, 2015; Kawabe et al., 2016; Yılmaz vd., 2014). Xin ve arkadaşları (2018) ve Gholamian ve arkadaşları (2017) ise daha büyük sınıflarda internet bağımlılığının daha yüksek olduğunu belirtmişlerdir.

Ölçek puanları okul türü değişkenine göre incelendiğinde Anadolu Lisesi öğrencilerinin internet bağımlılık puanlarının Meslek Lisesi öğrencilerine göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ancak bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir. Yüksel ve Yılmaz (2016) da araştırma bulgularıyla paralel olarak okul türünün internet bağımlılığı üzerinde etkisi olmadığını bulmuştur. Alanyazında başka araştırmaya rastlanmamıştır.

Ölçek puanları internet kullanım süresi değişkene göre incelendiğinde internet kullanım süresi arttıkça internet bağımlılık puanlarının da arttığı görülmüştür. Bu nedenle internet kullanım süresinin artmasının internet bağımlılığını arttırdığı söylenebilir.

Alanyazında araştırma bulgularına paralel olarak günlük internet kullanım süresi arttıkça internet bağımlılığının arttığını ortaya koyan çalışmalar vardır (Akdağ vd., 2014; Aslan ve Yazıcı, 2016; H.Taylan ve Işık, 2015; Kılınç ve Gündüz, 2017; Kocaman vd., 2017; Lyvers, Karantonis, Edwards, and Thorberg, 2016; Taş, 2018; Üneri ve Tanıdır, 2011; Yılmaz vd., 2014). Eroğlu ve Bayraktar (2017) ise sürenin internet bağımlılığı üzerinde anlamlı bir etkisi olmadığını belirtmiştir. Kılınç ve Gündüz (2017)' e göre oranlar arasındaki fark demografik özelliklere, anketlerin uygulandığı yer ve zamana bağlı olarak değişebilmektedir.

Kısaca ikinci problem cümlesi için sonuçları özetlemek gerekirse öğrencilerin internet bağımlılıklarının yüksek olmadığı söylenebilir. İnternet bağımlılığı cinsiyete, sınıfa ve okul türüne göre değişmemektedir. Haftalık internet kullanım saati ise İnternet bağımlılığını pozitif yönde etkilemektedir.

3. Araştırmanın üçüncü problemi olan “Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık durumları nedir ve bu durum cinsiyet, sınıf, okul türü ve internette geçirdikleri süreye göre farklılaşmakta mıdır?” sorusu için yapılan DOB-7’den elde edilen toplam puanın ortalaması ve standart sapması hesaplanmıştır. Buna göre, DOB-7’den elde edilen ortalama puanın 12.89 olduğu görülmektedir. Ölçekten alınabilecek en yüksek puanın 35 olduğu göz önüne alındığında grubun oyun bağımlılığının yüksek olmadığı söylenebilir.

Ölçekten alınan puanlar cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde erkeklerin puan ortalamaları kızlara göre anlamlı düzeyde daha yüksektir. Alanyazında elde edilen bu bulgularla aynı sonuçlara ulaşan birçok araştırma (Aktaş, 2018; Bülbül vd,

2018; Çavuş vd., 2016; Dursun ve Eraslan Çapan, 2018; Ekinci vd., 2019, 2017; Eni, 2017; Eryılmaz ve Çukurluöz, 2018; Göldağ, 2018; Taylan vd., 2018) bulunurken bazı araştırmalarda kızların oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu (Alkan ve Çengel, 2016; Öncel ve Tekin, 2015) görülmektedir. Aktaş (2018) erkeklerin kızlara göre daha az denetim altında olduğunu bu nedenle internet kafe gibi ev dışı ortamlarda daha çok bulduklarını belirtmiştir. TUİK (2018) verileri incelendiğinde eğitim alanında kadınlar ve erkekler eşit şekilde internet kullanırken oyun alanında erkeklerin daha etkin olduğu bilinmektedir (bkz sf:15) Yine verilere göre oyun satın alan erkeklerin oranı %9.1 iken, kadınların oranı %2.8'dir. Bu durum araştırma sonucunu destekler niteliktedir. Piyasada pek çok farklı oyun türü bulunmaktadır ancak oyun temaları genelde erkeklere yöneliktir ve bu nedenle erkekler kızlara göre daha uzun süreli oyun oynamaktadır (Stavropoulos et al., 2019). Oyun temalarının erkeklere yönelik olması ve erkeklerin daha kolay oyuna erişmesi erkeklerin daha çok bağımlı olma nedenine ışık tutmaktadır.

Ölçek puanları sınıf seviyesi değişkenine göre incelendiğinde 9.sınıf öğrencilerinin oyun bağımlılık puanlarının 11. sınıf öğrencilerine göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir ancak bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir. Benzer bir şekilde alanyazında dijital oyun bağımlılığının yaşa ve sınıfa göre farklılaşmadığını belirten araştırmalar varken (Bülbül vd., 2018; Eryılmaz ve Çukurluöz, 2018; Musluoğlu, 2016) bazı araştırmalar oyun bağımlılığının yaşla ilişkili olduğunu belirtmiştir (Aktaş, 2018; Eni, 2017; Öncel ve Tekin, 2015). Birçok araştırmacı yaş arttıkça dijital oyun bağımlılığının yükseldiğini söylerken (Aktaş, 2018; Ekinci vd., 2019; Öncel ve Tekin, 2015), Eni (2017) ise düşük sınıflarda oyun bağımlılığının daha yüksek olduğunu ortaya koymuştur. 9. sınıfların okula yeni geldikleri ve sınav maratonundan çıktıkları düşünüldüğünde 11. sınıflar kadar akademik odaklı olmadıkları, bu nedenle oyun bağımlılıklarının daha yüksek çıktığı düşünülmektedir.

Ölçek puanları okul türü değişkenine göre incelendiğinde Anadolu Lisesi öğrencilerinin oyun bağımlılık puanlarının Meslek Lisesi öğrencilerine göre daha yüksek olduğu tespit edilmekle birlikte fark istatistiksel olarak anlamlı değildir. Benzer sonuçlar elde edilen çalışmalar mevcuttur (Karabulut, 2019; Taş vd, 2014). Alanyazında cinsiyet değişkeni sıkça araştırılmasına rağmen okul türü değişkeni ile ilgili yapılan çalışmalar sınırlı kalmaktadır.

Ölçek puanları internet kullanım süresi değişkenine göre incelendiğinde internet kullanım süresi arttıkça oyun bağımlılık puanlarının da arttığı görülmüştür. Bu durumda internet kullanım süresi arttıkça dijital oyun bağımlılık puanlarının da arttığı söylenebilir. Alanyazında benzer sonuçlara rastlanmaktadır (Çavuş vd., 2016; Göldağ, 2018).

Kısaca üçüncü problem cümlesi için sonuçları özetlemek gerekirse öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının yüksek olmadığı söylenebilir. Dijital oyun bağımlılığı cinsiyete göre farklılaşırken sınıfa ve okul türüne göre değişmemektedir. Haftalık internet kullanım saati ise dijital oyun bağımlılığını pozitif yönde etkilemektedir.

4.Araştırmanın ana problemi olan “Öğrencilerin internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medyaya yönelik tutumları arasında nasıl bir ilişki vardır?” sorusu için yapılan korelasyon analizi sonucunda internet bağımlılığı ile sosyal medyaya yönelik tutum ve internet bağımlılığı ile oyun bağımlılığı arasında düşük oranda ilişki bulunmuştur. İnternet bağımlılığındaki toplam varyansın %15’inin sosyal medya bağımlılığından kaynaklandığı, %5’inin ise oyun bağımlılığından kaynaklandığı görülmektedir. Araştırma bulgusuna paralel olarak Sağır ve Doğruluk (2018) da sosyal medya ile internet bağımlılığı arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğunu belirtmişlerdir. Benzer bir şekilde Aktaş (2018) da internet bağımlılığı ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişki olduğunu belirtmektedir. Griffiths ve Szabo (2014) internet ile yapılan etkinliklerin bağımlılık kaynağı olduğunu, Savcı ve Aysan (2017) ise internet bağımlılığının sosyal medya, dijital oyun ve akıllı telefon bağımlılıkları için ana çerçeve olduğunu belirtmiştir. İnternetin sosyal medya bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı için katalizör olduğu düşünüldüğünde elde edilen sonuçlar alanyazını desteklemektedir.

Yapılan bu araştırmada haftalık internet kullanım saati arttıkça internet bağımlılığı, sosyal medyaya yönelik tutum ve oyun bağımlılığı puanlarının da arttığı görülmüştür. Daha önce elde edilen bu bulgu korelasyon analizinden elde edilen internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi ve internet bağımlılığı ve sosyal medyaya yönelik tutum arasındaki ilişkiyi desteklemektedir. Demografik bilgilerde öğrencilerin interneti oyun amaçlı da kullandığı görülmüştür. Bu durum, internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasında bulunan düşük ilişkiyi

desteklemektedir. Demografik bilgilerden öğrencilerin yarısına yakının oyun tercihlerinde sosyal medya gerektirmeyen oyunlar oynadıkları görülmektedir. Bu sonuç sosyal medya yönelik tutum ve oyun bağımlılığı arasında ilişki bulunamamasını desteklemektedir. Yine araştırmada öğrencilerin interneti sosyal medyaya erişim amaçlı kullandığı görülmektedir. Bu sonuç internet bağımlılığı ve sosyal medyaya yönelik tutum arasındaki ilişkiyi desteklemektedir. Benzer bir şekilde Filiz, Erol, Dönmez ve Kurt (2014) da öğrencilerin internet bağımlılıkları ile sosyal medyayı kullanma amaçları arasında pozitif ilişki olduğunu belirtmiştir. Alanyazında sosyal medyaya yönelik tutum ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi araştıran bir çalışmaya rastlanmamıştır.

Sonuç olarak lise öğrencilerinin sosyal medyaya yönelik tutumları, dijital oyun bağımlılıkları ve internet bağımlılıkları arasındaki ilişkiyi inceleme amacıyla yapılan bu araştırmada internet bağımlılığı ile sosyal medya tutumu, internet bağımlılığı ile dijital oyun bağımlılığı arasında ilişki olduğu, ancak sosyal medya tutumu ile dijital oyun bağımlılığı arasında ilişki olmadığı görülmektedir. Bu konunun araştırılmış olması ülkemizde benzer çalışma olmamasından dolayı araştırmacılara, lise öğrencilerimiz için yapılacak eğitsel materyal çalışmalarında eğitimcilere ve ailelerin çocukları için endişe duyduğu bağımlılık konularında velilere ışık tutacağı ve alanyazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

6. ÖNERİLER

Velilere Yönelik Öneriler

Lise öğrencileri oyunu günlük yaşamdan uzaklaşmak (Eni, 2017), stres atmak (Çavuş ve diğerleri, 2016) için kullanabilmektedir. Bu kullanım süresi arttıkça öğrencilerin bağımlı hale gelme olasılığı da artmaktadır. Ayrıca oyun bağımlılığı öğrencilerin akademik başarısını olumsuz etkilemektedir (Bülbül ve Tunç, 2018; Taylan, Topal ve Ayas, 2018b). Aile kontrolü oyun bağımlılık düzeylerini düşürmede önemlidir (Göldağ, 2018). Ancak bu durum aileler tarafından otoriter davranılıp oyunun yasaklanması, gerektiği şeklinde algılanabilir. Ancak oyun bağımlılığı ile ebeveynlerin tutumu arasındaki ilişkiyi inceleyen Eni (2017) koruyucu ve demokratik tutum içinde olan ebeveynlerin çocuklarında dijital oyun bağımlılığının azaldığını vurgulamaktadır. İnternet bağımlılığı dijital oyun

bağımlılığı için ana çerçeve olduğundan Savcı ve Aysan (2017) ailelerin internet kullanımını için de demokratik tutum takınmaları gerektiği önerilebilir. Ayrıca lise öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığı arttıkça fiziksel ve sözel saldırganlık atarken psikolojik sağlamlık ise azalmaktadır (Aktaş, 2018). Kullanım sürelerinin bağımlılığı arttırdığı araştırma bulgularından elde edilmiştir. Bu sebeple velilerin çocuklarının oyun oynama, internette kalma, sosyal medya kullanma sürelerini bilmeleri, onları bağımlılık riskinden korumaları önemlidir.

Eğitimcilere Yönelik Öneriler

Öğrenci ve öğretmenlere okulda sosyal medyanın eğitimde kullanımını konusunda bilgilendirme çalışmaları yapılabilir. Öğretmenlerin sosyal medyayı ve oyunları ders materyali geliştirme ve öğrencileriyle paylaşma amaçlı kullanmaları için hizmet içi eğitim verilebilir. Öğrencilerin tutumları olumlu olduğu ve dijital oyun bağımlılığı kontrol altında tutulduğunda öğretmenler sosyal medyayı ve eğitsel oyunları eğitim amaçlı kullanabilirler. Bu konuda öğretmenlere hizmet içi eğitimler verilebilir. Öğrencilerin aksiyon ve macera oyunlarını tercih ettikleri göz önüne alındığında yapılacak eğitsel oyunlar bu türlere benzer olabilir. Dijital oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığı hakkında okullarda rehberlik servisleri tarafından öğrencilere ve velilere seminer verilebilir. Öğrencilerin sosyalleşmesi için internet dışında uygun ortamlar okul veya veli aracılığı ile oluşturulabilir.

Araştırmacılara Yönelik Öneriler

Bu çalışma lise 9. ve 11. sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın örnekleminin genişletilip lise ve ortaokul öğrencileri ile tekrarlanması sosyal medyaya yönelik tutum, internet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki için daha ayrıntılı bilgilere ulaşmada yararlı olabilir.

Araştırma sadece Bornova ilçesinde gerçekleştirilmiştir. Daha geniş bir evrende yapılıp bütün ili temsil edecek örneklemden veri toplanarak araştırma tekrar edilebilir.

Araştırma MEB'e bağlı okullarda gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya özel okullardaki öğrenciler de katılıp, farklı sosyo-ekonomik düzeyler ve eğitim sistemleri içinde bağımlı değişkenler incelenebilir.

İleride yapılacak çalışmalarda arařtırmaya nitel çalışmalar eklenip, öğrencilerin cevaplarına göre analizler derinleştirilebilir. Ayrıca mobil aygıtlar, sosyo-ekonomik düzey gibi farklı bağımsız değişkenler de incelenebilir.



KAYNAKLAR DİZİNİ

- Acar, S., Gürsoy, H. ve Ünsal, N. Ö. (2014). İlişkisel Toplumda Sosyal İş Ağlarının Kariyer Gelişimi Açısından Önemi: LinkedIn Örneği. *Electronic Journal of Vocational Colleges, BÜROKON öz*(Ağustos), 17–34.
- Ada, S., Çiçek, B. ve Kaynakyeşil, G. (2013). Çevrimiçi Sosyal Ağ Sitesi Kullanımını Etkileyen Motive Edici Faktörler Üzerine Bir Araştırma. *Akademik Bilisim Konferansı 2013* içinde . Antalya: Akdeniz Üniversitesi.
- Akdağ, M., Şahan-Yılmaz, B., Özhan, U. ve Şan, İ. (2014). Üniversite Öğrencilerinin İnternet Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi (İnönü Üniversitesi Örneği). *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 73–96. doi:10.17679/iuefd.98972
- Aksak, M. (2017). *Farklı Lise Türlerine Devam Eden Lise Öğrencilerinin Sosyal Medyaya İlişkin Tutumları İle Yalnızlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Gaziosmanpaşa İlçesi Örneği)*. Marmara Üniversitesi.
- Aktaş, B. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinde İnternet Ve Dijital Oyun Bağımlılığının Psikolojik Sağlık Ve Saldırganlıkla İlişkisi*. Kafkas Üniversitesi.
- Aküzüm, C. ve Saraçoğlu, M. (2017). Üniversite Öğrencilerinin Sosyal Medyaya İlişkin Tutumlarının İncelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (32), 803–817.
- Akyüz, A. (2018). *Üniversite Öğrencilerinin Sosyal Medyaya İlişkin Tutumları İle Aile İçi İletişim Ve Yalnızlık Algısı Arasındaki İlişkinin Değerlendirilmesi*. Üsküdar Üniversitesi.
- Alican, C. ve Saban, A. (2013). Ortaokul ve Lisede Öğren, m gören Öğrencilerin Sosyal Medya Kullanımına İlişkin tutumları : Ürgüp Örneği. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(35), 1–14.
- Alkan, A. and Çengel, M. (2016). Investigation Of Attitude Towards The Computer Game Of Middle Schools Students. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, (Special Issue for INTE 2016), 1301–1308.
- Altundağ, Y. (2016). Lise Öğrencilerinde Sanal Zorbalık ve Problemler İnternet

- Kullanımı İlişkisi. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*, 3(1), 27–43.
- Amaghani, F. F. (2016). *10. Ve 11. Sınıf Lise Öğrencilerinin Yalnızlık Ve Sosyal Medyaya İlişkin Tutumlarının İncelenmesi (Kadıköy İlçesi Örneği)*. Marmara Üniversitesi.
- Anderson, E. L., Steen, E. and Stavropoulos, V. (2017). Internet use and Problematic Internet Use: a systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood. *International Journal of Adolescence and Youth*, 22(4), 430–454. doi:10.1080/02673843.2016.1227716
- Argın, F. S. (2013). *Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinin Sosyal Medyaya İlişkin Tutumlarının İncelenmesi (Çekmeköy Örneği)*. Yeditepe Üniversitesi.
- Aslan, E. ve Yazıcı, A. (2016). Üniversite Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı ve İlişkili Sosyodemografik Faktörler. *Klinik Psikiyatri*, 19, 109–117. doi:10.5505/kpd.2016.03511
- Atalay, R. (2014). *Lise Öğrencilerinin Sosyal Medyaya İlişkin Tutumları İle Algıladıkları Sosyal Destek Düzeyleri Arasındaki İlişki (Bahçelievler İlçesi Örneği)*. Marmara Üniversitesi.
- Bilgili, H. A. (2018). Sosyal Medya Kullanımı ile Sosyal Medya Bağımlılık Düzeylerinin Belirlenmesine Yönelik Bir Araştırma: Ege Üniversitesi Örneği. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(4), 351–369. doi:10.17680/erciyesiletisim.420632
- Bor, H. A. (2018). *Ergenlerde Sosyal Medyaya Yönelik Tutum, Sosyal Medya Kullanımında Gelişmeleri Kaçırma Korkusu Ve Sosyal Kaygı Arasındaki İlişkiler*. Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Rehberlik Ve Psikolojik Danışmanlık Programı.
- Bozkurt, H., Şahin, S. ve Zoroğlu, S. (2016). İnternet Bağımlılığı: Güncel Bir Gözden Geçirme. *Journal of Contemporary Medicine*, 6(3), 235–247. doi:10.16899/ctd.66303
- Brand, M., Laier, C. and Young, K. S. (2014). Internet addiction: Coping styles, expectancies, and treatment implications. *Frontiers in Psychology*, 5, 1–14. doi:10.3389/fpsyg.2014.01256

- Bülbül, H. ve Tunç, T. (2018). Telefon Ve Oyun Bağımlılığı: Ölçek İncelemesi, Başlama Yaşı Ve Başarıyla İlişkisi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 9(21), 1–13. doi:10.21076/vizyoner.431446
- Bülbül, H., Tunç, T. ve Aydil, F. (2018). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığı: Kişisel Özellikler Ve Başarı İle İlişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97–111. doi:10.25287/ohuiibf.423745
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2008). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem.
- Büyükşener, E. (2009). Türkiye ' de Sosyal Ağların Yeri ve Sosyal Medyaya Bakış. *Türkiye'de İnternet Konferansı*, 19–23. http://inet-tr.org.tr/inetconf14/kitap/buyuksener_inet09.pdf adresinden erişildi.
- Çakıcı, G. (2018). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öfkeyi İdare etme Biçimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Haliç Üniversitesi.
- Canöz, N. (2016). Modern İletişimde İnternet Ve Sosyal Medyanın Yeri: Türkiye'deki Kullanıcılara Yönelik Bir Araştırma. *Humanities Sciences*, 11(2), 33–54. doi:10.12739/nwsa.2016.11.2.4c0201
- Çap, E. (2017). *Lise Öğrencilerinin Sosyal Medyaya İlişkin Tutumları İle Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişki*. Marmara Üniversitesi.
- Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265–289.
- Deniz, L. ve Gürültü, E. (2018). Lise Öğrencilerinin Sosyal Medya Bağımlılıkları. *Kastamonu Education Journal*, 26(2), 335–367.
- Digital 2019, Turkey. (2019). 7 Nisan 2019 tarihinde <https://datareportal.com/reports/digital-2019-turkey> adresinden erişildi.
- Digital 2019 Global Digital Yearbook. (2019). 5 Mayıs 2019 tarihinde <https://datareportal.com/> adresinden erişildi.
- Dursun, A. ve Eraslan Çapan, B. (2018). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve

Psikolojik İhtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128–140. doi:10.17679/inuefd.336272

Efe, H. A. (2017). Fen Alanları Öğretmen Adaylarının Sosyal Medyaya Yönelik Tutumlarının Belirlenmesi. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 191–213. <http://dergi.amasya.edu.tr> adresinden erişildi.

Eğitimde Dijital Oyunlar Çalıştayı Sonuç Raporu. (2017). <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/OY2Ks.pdf> adresinden erişildi.

Ekici, M. ve Kıyıcı, M. (2012). Sosyal Ağların Eğitim Bağlamında Kullanımı Using Social Networks in Educational Context. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(2), 156–167. doi:10.12780/UUSBD120

Ekinci, N. E., Yalçın, İ. ve Ayhan, C. (2019). Analysis of Loneliness Levels and Digital Game Addiction of Middle School Students According to Various Variables. *World Journal of Education*, 9(1), 20–27.

Ekinci, N. E., Yalçın, İ., Özer, Ö. ve Kara, T. (2017). An investigation of the digital game addiction between high school students. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 4989. doi:10.14687/jhs.v14i4.4936

Eni, B. (2017). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi*. Haliç Üniversitesi.

Eroğlu, A. ve Bayraktar, S. (2017a). İnternet Bağımlılığı İle İlişkili Değişkenlerin İncelenmesi. *International Journal of Social Sciences and Education Research Online*, 3(1), 184–199.

Eroğlu, A. ve Bayraktar, S. (2017b). İnternet bağımlılığı ile ilişkili değişkenlerin incelenmesi. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 3(1), 184–199. doi:10.24289/ijsser.270680

Eryılmaz, S. ve Çukurluöz, Ö. (2018). Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılıklarının İncelenmesi: Ankara İli, Çankaya İlçesi Örneği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67), 889–912.

Filiz, O., Erol, O., Dönmez, F. İ. ve Kurt, A. A. (2014). BÖTE Bölümü Öğrencilerinin Sosyal Ağ Siteleri Kullanım Amaçları ile İnternet Bağımlılıkları

Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education Journal of Instructional Technologies & Teacher Education JITTE*, 3(2), 17–28. <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/231320> adresinden erişildi.

Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Ming, L. K., ... Sakamoto, A. (2009). The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence From Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35(6), 752–763. doi:10.1177/0146167209333045

George, D. and Mallery, P. (2016). *IBM SPSS Statistics 23 Step by Step: A Simple Guide and Reference* (14. bs.). Routledge.

Gholamian, B., Shahnazi, H. and Hassanzadeh, A. (2017). The Prevalence of Internet Addiction and its Association with Depression, Anxiety, and Stress, among High-School Students. *Int J Pediatr*, 5(4), 4763–4770. doi:10.22038/ijp.2017.22516.1883

Göldağ, B. (2018). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Demografik Özelliklerine Göre İncelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287–1315.

Görü Doğan, T. (2015). Sosyal medyanın öğrenme süreçlerinde kullanımı: Ters-yüz edilmiş öğrenme yaklaşımına ilişkin öğrenen görüşleri. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırma Dergisi*, 1(2), 24–48.

Green, C. S. and Bavelier, D. (2003). Action Video Game Modifies Visual Selective Attention. *Nature*, 423(6939), 534–537. doi:10.1038/nature01647

Griffiths, M. D. and Szabo, A. (2014). Is excessive online usage a function of medium or activity? An empirical pilot study. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(1), 74–77. doi:10.1556/JBA.2.2013.016

Güler, K. (2015). Social media-based learning in the design studio: A comparative study. *Computers and Education*, 87, 192–203. doi:10.1016/j.compedu.2015.06.004

Gunawardhana, L. K. P. D. and Palaniappan, S. (2015). Psychology of Digital

Games and Its Effects to Its Users. *Creative Education*, 6, 1726–1732.
doi:10.4236/ce.2015.616174

Güneş, E. P. U. (2016). Toplumsal değişim, teknoloji ve eğitim ilişkisinde sosyal ağların yeri. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 191–206. <http://dergipark.gov.tr/auad/issue/34017/376920> adresinden erişildi.

Günüç, S. (2009). *İnternet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkilerin incelenmesi*. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi.

Gürültü, E. ve Deniz, L. (2017). Lise öğrencilerinin akademik erteleme davranışları ve sosyal medya kullanımları arasındaki ilişkilerin incelenmesi. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 772–788. doi:10.14687/jhs.v14i1.4322 adresinden erişildi.

H.Taylan, H. ve Işık, M. (2015). Sakarya’da Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı. *Turkish Studies International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10(6), 855–874. doi:10.7827/TurkishStudies.8286

ICD. (2018). Uluslararası Hastalıkların Sınıflandırılması Kılavuzu-11. 27 Nisan 2019 tarihinde <https://icd.who.int/browse11/1-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234> adresinden erişildi.

Karabulut, B. (2019). *Ortaöğretim Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Şiddet Eğilimi İlişkisi*. Hasan Kalyoncu Üniversitesi.

Karaca, F. ve Tamer, M. A. (2017). Development of a Scale to Determine High School Students’ Purposes for the Utilization of Social Networks via Smart Phones. *E-International Journal of Educational Research*, 8(3), 34–45. doi: 10.19160/ijer.335953 adresinden erişildi.

Karasar, N. (2013). *Bilimsel araştırma Yöntemleri* (26. bs.).

Kawabe, K., Horiuchi, F., Ochi, M., Oka, Y. and Ueno, S. ichi. (2016). Internet addiction: Prevalence and relation with mental states in adolescents. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 70, 405–412. doi:10.1111/pcn.12402

- Kim, H. Y. (2013). Statistical notes for clinical researchers: assessing normal distribution (2) using skewness and kurtosis. *Restorative Dentistry & Endodontics*, 38(1), 52–54. doi:10.5395/rde.2013.38.1.52
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies: Relevance and opportunities. *D-Lib Magazine*, 8(2). doi:10.1045/february2002-kirriemuir
- Kılıç, Ö. (2016a). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Sosyal Medyaya İlişkin Tutumlarının İncelenmesi (Araklı Örneği)*. Cumhuriyet Üniversitesi.
- Kılıç, Ö. (2016b). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Sosyal Medyaya İlişkin tutumlarının İncelenmesi-Araklı Örneği*. Cumhuriyet Üniversitesi.
- Kılıç, S. (2018). *Ergenlerde İnternet Bağımlılığı Ve Ana Baba Tutumları Arasındaki İlişkilerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*. Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Kılınç, İ. ve Gündüz, Ş. (2017). Lise Öğrencilerinin Siber Duyarlılık, İnternet Bağımlılığı ve İnsani Değerlerinin İncelenmesi. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(2), 261–283. doi:10.24315/trkefd.304497
- Koç, A. ve Ayık, Y. Z. (2017). SOSYAL MEDYA DESTEKLİ EĞİTİM: 6. ve 7. SINIF FEN BİLİMLERİ VE İNGİLİZCE DERSLERİNDE SOSYAL AĞ KULLANIMININ ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARILARINA ETKİSİ. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi*, 6(10), 7–19. <http://dergipark.gov.tr/ejosat/issue/30414/322326> adresinden erişildi.
- Kocaman, O., Aktepe, E. ve Sönmez, Y. (2017). Isparta İl Merkezi Lise Öğrencilerinde Olası İnternet Bağımlılığı İle Saldırganlık ve Empati Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 18(6), 602–610. doi:10.5455/apd.260925
- Korkut, K. (2016). *Lise Öğrencilerinin Sosyal Medya Yoluyla Geliştirdiği Tutumlar (Sakarya Kaynarca Örneği)*. Sakarya Üniversitesi.
- Kutlu, M., Savci, M., Demir, Y. ve Aysan, F. (2016). Young internet bağımlılığı testi kısa formunun türkçe uyarlaması: Üniversite öğrencileri ve ergenlerde geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*. doi:10.5455/apd.190501

- Kutlu, M., Savcı, M., Demir, Y. ve Aysan, F. (2016). Young İnternet Bağımlılığı Testi Kısa Formunun Türkçe uyarlaması: Üniversite öğrencileri ve ergenlerde geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 17(Ek 1), 69–76.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. and Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.
- Lemos, I. L., Abreu, C. N. de and Sougey, E. B. (2014). Internet and video game addictions: a cognitive behavioral approach. *Revista de Psiquiatria Clínica*, 41(3), 82–88. doi:10.1590/0101-60830000000016
- Lerman, K. (2007). Social Information Processing in News Aggregation. *IEEE Internet Computing*, 11(6), 16–28. doi:10.1109/MIC.2007.136
- Leung, L. and Lee, P. S. N. (2012). Impact of Internet Literacy, Internet Addiction Symptoms, and Internet Activities on Academic Performance. *Social Science Computer Review*, 30(4), 403–418. doi:10.1177/0894439311435217
- Li, G., Hou, G., Yang, D., Jian, H. and Wang, W. (2019). Relationship between anxiety, depression, sex, obesity, and internet addiction in Chinese adolescents: A short-term longitudinal study. *Addictive Behaviors*, 90, 421–427. doi:10.1016/j.addbeh.2018.12.009
- Lin, M. P., Wu, J. Y. W., You, J., Hu, W. H. and Yen, C. F. (2018). Prevalence of internet addiction and its risk and protective factors in a representative sample of senior high school students in Taiwan. *Journal of Adolescence*. doi:10.1016/j.adolescence.2017.11.004
- Lyvers, M., Karantonis, J., Edwards, M. S. and Thorberg, F. A. (2016). Traits associated with internet addiction in young adults: Potential risk factors. *Addictive Behaviors Reports*, 3, 56–60. doi:10.1016/j.abrep.2016.04.001
- Malone, T. W. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science*, 5(4), 333–369. doi:10.1016/S0364-0213(81)80017-1
- Mark Griffiths. (1996). Internet Addiction: An Issue for Psychopathology? *Clinical Psychology Forum*, 97, 32–36.

- Moral, R. (2018). *Ergenlerdeki İnternet Bağımlılığı: Anne Baba ve Akran İlişkileri Açısından Bir Değerlendirme*. On Dokuz Mayıs Üniversitesi.
- Musluoğlu, M. (2016). *15-19 Yaş Arası Öğrencilerden Oluşan Bir Lise Örneğinde Bağlanma Stilleri İle İnternet Ve Dijital Oyun Bağımlılığının İlişkinin İncelenmesi*. Beykent Üniversitesi.
- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51–58. <http://dergipark.gov.tr/bagimli/issue/38282/447021> adresinden erişildi.
- Oei, A. C. and Patterson, M. D. (2014). Playing a Puzzle Video Game with Changing Requirements Improves Executive Functions. *Computers in Human Behavior*, 37, 216–228. doi:10.1016/j.chb.2014.04.046
- Ökte, A. (2014). *Öğrencilerin Zorbalık Eğilimleri İle Sosyal Medyaya Yönelik Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Sancaktepe Örneği)*. Yeditepe Üniversitesi.
- Okumuş, V. ve Parlar, H. (2018). Çocukların Sosyal Medya Kullanım Amaçları ve Ebeveyn Tutumları. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 33, 357–368.
- Öncel, M. ve Tekin, A. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 7–17.
- Ostovar, S., Allahyar, N., Aminpoor, H., Moafian, F., Nor, M. B. M. and Griffiths, M. D. (2016). Internet Addiction and its Psychosocial Risks (Depression, Anxiety, Stress and Loneliness) among Iranian Adolescents and Young Adults: A Structural Equation Model in a Cross-Sectional Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(3), 257–267.
- Otrar, M. ve Argın, F. S. (2014a). Öğrencilerin Sosyal Medyaya İlişkin Tutumlarının Kullanım Alışkanlıkları Bağlamında İncelenmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 1–13.
- Otrar, M. ve Argın, F. S. (2014b). Ergenlerin Sosyal Medyaya İlişkin Tutumlarının Çok Boyutlu İncelenmesi. *Eğitim ve İnsan Bilimleri Dergisi: Teori ve*

Uygulama [Journal of Education and Humanities: Theory and Practice],
5(10), 3–22.

Otrar, M. ve Argın, F. S. (2015). Öğrencilerin Sosyal Medyaya İlişkin Tutumlarını Belirlemeye Yönelik Bir Ölçek Geliştirme Çalışması. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 391–403.

Öztürk, M. F. ve Talas, M. (2015). Interaction Of Social Media And Education. *Zeitschrift für die Welt der Türken Journal of World of Turks*, 7(1), 101–120.

Peker, A. ve Çukadar, F. (2016). Bilişsel Esneklik İle Sosyal Medyayı Kullanmaya Yönelik Tutumun İncelenmesi. *Sakarya University Journal of Education*, 6(2), 66–79. doi:10.19126/suje.03104

Sağır, M. ve Doğruluk, S. (2018). Öğretmen Adaylarının Sosyal Medyaya İlişkin Tutumları İle İnternet Bağımlılıkları Arasındaki İlişki. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(2), 1041–1063.

Sağlam, M. ve Kayaduman, H. (2018). İnternet Üzerindeki Oyun Sitelerinin Çocuklara Yönelik Riskler Açısından İncelenmesi. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(4), 253–262.

Saraç, N. (2014). 8. Sınıf Öğrencilerinin Benlik Saygıları İle Sosyal Medyaya İlişkin Tutumları Arasındaki İlişki (Beykoz İlçesi Örneği). Yeditepe Üniversitesi.

Savcı, M. ve Aysan, F. (2017). Teknolojik Bağımlılıklar ve Sosyal Bağlılık: İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akıllı Telefon Bağımlılığının Sosyal Bağlılığı Yordayıcı Etkisi. *Düşünen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 30, 202–216.

Sherry, J. L., Greenberg, B. S., Lucas, K. and Lachlan, K. (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences* içinde (ss. 248–262). Routledge Taylor & Francis Group. doi:10.4324/9780203873700

Şimşek, N., Kılıç Akça, N. ve Şimşek, M. (2015). İnternet addiction and hopelessness in high school students [Lise öğrencilerinde umutsuzluk ve internet bağımlılığı]. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 14(1), 7–14. doi:10.5455/pmb1-1393401116

- Solmaz, B., Tekin, G., Herzem, Z. ve Demir, M. (2013). İnternet Ve Sosyal Medya Kullanımı Üzerine Bir Uygulama. *Selçuk İletişim*, 7(4).
- Stavropoulos, V., Adams, B. L. M., Beard, C. L., Dumble, E., Trawley, S., Gomez, R. and Pontes, H. M. (2019). Associations between attention deficit hyperactivity and internet gaming disorder symptoms: Is there consistency across types of symptoms, gender and countries? *Addictive Behaviors Reports*, 9(November 2018), 100158. doi:10.1016/j.abrep.2018.100158
- Taranto, F., Goracci, A., Bolognesi, S., Borghini, E. ve Fagiolini, A. (2015). Internet Addiction Disorder in a Sample of 402 High School Students. *Psychiatria Polska*, 49(2), 255–63. doi:10.12740/PP/32500
- Taş, İ. (2018). Ergenlerde İnternet Bağımlılığı ve Psikolojik Belirtilerin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(1), 31–41. doi:10.18506/anemon.310973
- Taş, İ., Eker, H. ve Anli, G. (2014). Orta Öğretim Öğrencilerinin İnternet Ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*, 1(2), 37–57.
- Taylan, H. H., Kara, H. Z. ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma A Study On Computer Game Habits And Game Preferences Of Secondary And High School Students. *Pesa Uluslar arası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 78–87.
- Taylan, H. H., Topal, M. ve Ayas, T. (2018a). Investigation of Digital Game Playing Tendencies of High School Students in Sakarya Province. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*, 5(1), 53–68.
<http://dergipark.gov.tr/ojtac/issue/37667/364192> adresinden erişildi.
- Taylan, H. H., Topal, M. ve Ayas, T. (2018b). Sakarya'daki Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin İncelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 5(1), 53–68.
- TDK. (2019a). Türk Dil Kurumu Sözlüğü. 17 Nisan 2019 tarihinde www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5cb7

85f3a6a4a3.03248490 adresinden erişildi.

TDK. (2019b). Türk Dil Kurumu Sözlüğü. *Bağımlılık*. 19 Nisan 2019 tarihinde http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&view=bts&kategori1=veritbn&kelimesec=31452 adresinden erişildi.

TDK. (2019c). Türk Dil Kurumu Sözlüğü. 27 Nisan 2019 tarihinde http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5cc453d729c3c0.62382704 adresinden erişildi.

Tekkurşun, G. ve Hazar, Z. (2018). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ) : Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 128–138.

Tosun, N. (2016). Meslek lisesi öğrencilerinin sosyal ağ kullanma alışkanlıkları ve sosyal ağ kullanımına ilişkin görüşleri. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 114–149.
<http://dergipark.gov.tr/auad/issue/34017/376907> adresinden erişildi.

TUİK. (2018). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması. 27 Nisan 2019 tarihinde http://tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt_id=1028 adresinden erişildi.

Tutgun Ünal, A. (2015). *Sosyal Medya Bağımlılığı: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma*. Marmara Üniversitesi.

Tüzün, H. (2004). *Motivating Learners in Educational Computer Games*. Indiana University.

Üneri, O. S. ve Tanıdır, C. (2011). Bir Grup Lise Öğrencisinde İnternet Bağımlılığı Değerlendirmesi: Kesitsel Bir Çalışma. *Düşünen Adam Psikiyatri ve Nörolojik Bilimler Dergisi*, 24, 265–272. doi:10.5350/DAJPN2011240402

Van Eperen, L. and Marincola, F. M. (2011). How scientists use social media to communicate their research. *Journal of Translational Medicine*, 9(199). doi:10.1186/1479-5876-9-199

Vural, Z. B. A. ve Bat, M. (2010). Yeni Bir İletişim Ortamı Olarak Sosyal Medya: Ege Üniversitesi İletişim Fakültesine Yönelik Bir Araştırma. *Journal of Yasar University*, 20(5), 3348–3382.

- Wang, C. W., Ho, R. T. H., Chan, C. L. W. and Tse, S. (2015). Exploring personality characteristics of Chinese adolescents with internet-related addictive behaviors: Trait differences for gaming addiction and social networking addiction. *Addictive Behaviors*, 42, 32–35. doi:10.1016/j.addbeh.2014.10.039
- Widyanto, L. and Griffiths, M. (2006). “Internet Addiction”: A critical Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(1), 31–51. doi:10.1007/s11469-006-9009-9
- Xin, M., Xing, J., Pengfei, W., Houru, L., Mengcheng, W. and Hong, Z. (2018). Online activities, prevalence of Internet addiction and risk factors related to family and school among adolescents in China. *Addictive Behaviors Reports*, 7, 14–18. doi:10.1016/j.abrep.2017.10.003
- Yabancı, C. (2019). *Lise Öğrencilerinin Sosyal Medyaya İlişkin Tutumları ile Narsisizm ve Yalnızlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Bursa Uludağ Üniversitesi.
- Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*. doi:10.5455/apd.170337
- Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Genç ve Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128–37. doi:10.5080/u13407
- Yanar, E. (2015). *Ergenlerin Sosyal Medya Tutumlarının Kişisel Gelişimleri Üzerine Etkileri*. Nişantaşı Üniversitesi.
- Yanık Düşünceli, M. (2016). *Özel Lise Öğrencilerinin Sosyal Medya Tutumları İle İçedönüklük - Dışadönüklük Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Haliç Üniversitesi.
- Yeşil, Ç., Coşkun, Ö. ve Budakoğlu, İ. (2016). Tıp Fakültesi Öğrencilerinin Sosyal Medyayı Eğitim-Öğrenim Amaçlı Kullanımı. *Tıp Eğitimi Dünyası*, 46, 35–40.
- Yeşilyurt, F. ve Erdoğan, İ. (2018). Ergenlerin Oynadıkları Çevrim İçi Oyunların Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Ders Başarısına Göre İncelenmesi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(2), 100–121.

<http://dergipark.gov.tr/iuhayefd/issue/40276/487897> adresinden erişildi.

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 Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 133–144.
doi:10.12973/jesr.2014.41.7

Yüksel, M. ve Yılmaz, E. (2016). Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılık Düzeyleri İle Problem Çözme Becerileri Arasındaki İlişkinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *İlköğretim Online*, 15(3), 1031–1042.
doi:10.17051/io.2016.49379

Yurdakul, I. K. ve Yaman, F. (2018). *İnternetin Bilinçli ve Güvenli Kullanımı Saha Çalışması Raporu*. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/oZPyg.pdf> adresinden erişildi.

TEŞEKKÜR

Tüm eğitimim ve tez yazım sürecim boyunca desteğini esirgemeyen, yol gösteren, bilgi birikimini benimle paylaşan, yapıcı önerilerde bulunup beni yönlendiren çok değerli öğretmenim ve danışmanım Prof. Dr. Eralp ALTUN'a sonsuz teşekkür eder, sevgi ve saygılarımı sunarım.

Araştırmamın istatistik değerlendirmelerinde yardımlarını esirgemeyen Doç Dr. T. Oğuz BAŞOKÇU' ya, yüksek lisans eğitimimde emeği geçen tüm öğretmenlerime çok teşekkür ederim.

Tez yazım süreci boyunca bana destek olan, beni motive eden, sürekli ilerlemeye teşvik eden eşim Doç Dr. Öner USLU' ya, daima yanımda olan aileme ayrıca teşekkür ederim.

Beni destekleyen iş arkadaşlarıma, veri toplamamada yardımcı olan tüm öğretmen arkadaşlarıma ve araştırmamın katılımcıları tüm öğrencilere de çok teşekkürler.

29 / 08 / 2019

Şebnem USLU

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı soyadı : Şebnem USLU

Doğum Yeri : Tire-İzmir

Doğum Tarihi : 10.10.1980

İletişim Bilgileri

E-posta :sebnemuslu@gmail.com

Eğitim Bilgileri

2012-2019 Ege Üniversitesi BÖTE

1998-2003 ODTÜ – BÖTE

1994-1998 Şehit Albay İbrahim Karaoğlanoğlu Lisesi

Yabancı Diller

İngilizce : İleri düzey

İş Deneyimi

Bilişim Teknolojileri Öğretmeni, BTR, Fatih Eğitimci

06. 2010 – Halen Bornova Yunus Emre Anadolu Lisesi

06.2005 – 06.2010 Kemalpaşa Cumhuriyet İlköğretim

09.2003 – 06.2005 Artvin Gazi İlköğretim Okulu, Anadolu Kız Meslek Lisesi

EKLER LİSTESİ

EK 1. MEB Araştırma İzni

EK 2. Ölçek izinleri

EK 3. Kişisel Bilgi Formu

EK 4. Young İnternet Bağımlılığı Testi Kısa Formu

EK 5. Dijital Oyun Bağımlılığı (DOB-7) Ölçeđi

EK 6. Sosyal Medya Tutum Ölçeđi

EK 1. MEB Araştırma İzni



T.C.
İZMİR VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı :12018877-604.01.02-E.7430430
Konu : Araştırma İzni

23.05.2017

Sn: Şebnem USLU
Yunus Emre Anadolu Lisesi
Bornova / İZMİR

- İlgi: a) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 07/03/2012 tarihli ve B.08.0.YET.00.20.00.0/3616 sayılı yazısı (Genelge 2012/13)
b) 10/05/2017 tarihli dilekçeniz.
c) 23/05/2017 tarihli ve 7351406 sayılı Valilik Onayı.

Müdürlüğümüz Bornova İlçesine bağlı ekli listede belirtilen okullarda uygulama istediğiniz "Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Medyaya Yönelik Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" konulu tez çalışmanız için kullanacağımız ölçekler ilgi (c) Valilik Onayı ile uygun görülmüştür.

Araştırmanın tamamlanmasından itibaren en geç iki hafta içinde Araştırmanın Teslimine İlişkin Taahhütname Tutanağı doldurulup, araştırmanın CD'ye aktarılması sağlanarak Müdürlüğümüze gönderilmesi gerekmektedir.

Bilgilerinize ve gereğini rica ederim.

Mehmet Fatih VARGELOĞLU
Müdür a.
Müdür Yardımcısı

- Ek:
1- Valilik Onayı (1 sayfa)
2- Araştırma Değerlendirme Formu,
Anket Formları ve Okul Listesi (6 sayfa)
3- Taahhüt Formu (1 sayfa)

Ash ile aynıdır
5070 sayılı yasa ile
elektronik olarak imzalanmıştır
24 Mayıs 2017

Fevzi Paşa Mh.452 Sk.No:15Strateji Geliştirme Hizmetleri 1 Bölümü Konak/İZMİR
Elektronik Ağ: izmir.meb.gov.tr
e-posta: strateji35_tj@meb.gov.tr

Ayrıntılı bilgi için: N.GÜR
Tel: (0 232) 280 36 31

Bu evrak güvenli elektronik imz ile imzalanmıştır. <http://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden e217-50c1-3d72-98f9-b16e kodu ile teyit edilebilir.

EK 2. Ölçek İzinleri



Ferhat Argın <arginferhat@gmail.com>
Alıcı: Dr.Mustafa, ben

20 Nis 2017 Per 14:58

Değerli hocam merhaba,
Ölçeği ekteki makaleye atf yaparak kullanabilirsiniz. Puanlamayı nasıl yapacağınızı gösteren dosyayı da ekte bulabilirsiniz.
Şimdiden kolaylıklar dilerim.

İyi çalışmalar...



yasin demir <yasinpdr@hotmail.com>
Alıcı: ben

15 Ocak Sal 16:25 ☆ ↩

Merhabalar;

Öncelikle çalışmanızda kolaylıklar diliyorum. İnternet bağımlılığı ölçeğini çalışmanızda kaynak göstererek kullanabilirsiniz. İnternet bağımlılığı ölçeğinin makalesini, ölçek maddelerini ve ilgili diğer çalışmaları ekte gönderiyorum. Çalışmanızın sonucundan haberdar ederseniz sevinirim.

İyi çalışmalar

Dr. Öğr. Üyesi Yasin DEMİR

Fırat Üniversitesi
Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü
Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı



Aylin Yalçın İrmak <AYLINN_YALCINN@hotmail.com>
Alıcı: ben

20 Nis 2017 Per 14:52

Sayın Şebnem Uslu,

Çalışmanızda Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7)'ni kullanmanızdan memnuniyet duyar, kolaylıklar dilerim.

Yard.Doç.Dr. Aylin YALÇIN IRMAK

Namık Kemal Üniversitesi
Sağlık Yüksekokulu Hemşirelik Bölümü

EK 3. Kişisel Bilgi Formu

SOSYAL MEDYAYA İLİŞKİN TUTUM, İNTERNET VE OYUN BAĞIMLILIĞI

Sevgili öğrenciler;

Bu çalışma, Ege Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Yüksek Lisans Tezi kapsamında yapılmaktadır. Aşağıda sizlerin sosyal medyaya ilişkin tutumunuzu, İnternet bağımlılığı durumunuzu ve oyun bağımlılık durumunuzu ölçmek amaçlanmıştır. Sizden beklenen, her bir ifadeyi dikkatlice okuduktan sonra, dile getirilen düşünceye katılma derecenizi belirten kutucuğu (X) ile işaretlemenizdir. Lütfen işaretsiz ifade bırakmayınız. Vereceğiniz cevaplar yalnızca bilimsel amaçlarla kullanılacağından adınızı, soyadınızı yazmayınız. Araştırmanın gerçekleşmesine değerli görüşerinizle katkıda bulunacağınız için şimdiden teşekkür ederim.

Ege Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü,
BÖTE Bölümü, Yüksek Lisans

Şebnem USLU

1. **Cinsiyetiniz?**

Kız Erkek

2. **Öğrenim gördüğünüz okul türü nedir?**

Anadolu Lisesi Meslek Lisesi

Bölüm:.....

3. **Kaçıncı sınıftasınız?**

9. Sınıf 11. Sınıf

4. **Hafta içi ve hafta sonu yaklaşık olarak kaç saat internet kullanıyorsunuz?**

	Hiç kullanmıyorum	1 saatten az	1-3 saat arası	4-6 saat arası	7-9 saat	10 saat ve üstü
Hafta içi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hafta sonu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. **Aşağıdaki amaçlar için günlük yaklaşık olarak internette ne kadar zaman geçiriyorsunuz?**

Hafta içi (günlük)	Hiç kullanmıyorum	0-1 saat	1-3 saat	4-6 saat	7-9 saat	10 saat ve üstü
Sosyal medya sitelerinde dolaşmak için	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sosyal medyadan oyun oynamak için	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyun oynamak için	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diğer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hafta sonu (günlük)	Hiç kullanmıyorum	0-1saat	1-3 saat	4-6 saat	7-9 saat	10 saat ve üstü
Sosyal medya sitelerinde dolaşmak için	()	()	()	()	()	()
Sosyal medyadan oyun oynamak için	()	()	()	()	()	()
Oyun oynamak için	()	()	()	()	()	()
Diğer	()	()	()	()	()	()

6. Ne kadar süredir sosyal medya sitelerini kullanıyorsunuz?

- () Kullanmıyorum () 1 Yıdan az () 1-2 Yıl () 3-4 Yıl
() 5 yıl ve daha fazla

7. Sosyal medya sitelerine hangi platformdan daha çok bağlanıyorsunuz?

- () Sosyal medya kullanmıyorum () Mobil
() Masaüstü bilgisayar

8. Sosyal medyada;

	0	1-5 arası	6-10 arası	11-15	16-20 arası	21 ve üstü
Takip ettiğiniz grup/kişi sayısı	()	()	()	()	()	()
Üye olduğunuz grup sayısı	()	()	()	()	()	()

9. En çok hangi sosyal medya sitelerini kullanıyorsunuz? Birden fazla işaretleyebilirsiniz.

- () Facebook () Twitter () Youtube () Google+
() Snapchat () Instagram () Wikipedia () Eba
() Badoo () Blogger () Tumblr () Foursquare
() 9gag () Flickr () Friendfeed () LinkedIn
() Diğer

10. İnterneti kullanma amacınız/amaçlarınız nedir? Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.

- () Çevrimiçi alışveriş yapmak () sohbet etmek
() Okul işlerini (araştırma, ödev yapma) yapmak () Çevrimiçi (Online) oyun oynamak
() e-posta göndermek, kontrol etmek () Oyun forumlarına bakmak
() Sosyal medya sitelerini ziyaret etmek () Gündemi takip etmek (haber alma)
() Eğlence (müzik dinleme, film indirme, film izleme, video klip izleme... vb.)
() Paylaşımında bulunmak (Fotoğraf, yazı, yer bildirim, müzik, video, vb...)

11. **Takip ettiğiniz oyun forumları sayısı nedir?**

- 0 1-5 arası 6-10 arası 11-15 16-20 arası 21 ve üstü

12. **Oyunları nasıl oynuyorsunuz?**

- Hiç oyun oynamıyorum.
 Sosyal medya hesabımdan eriştiğim oyunları oynuyorum (farmville, candy crush, vb.)
 Sosyal medya hesabı gerektirmeyen oyunları oynuyorum.

13. **Bu oyunları oynarken oyun seçiminiz hangisinden yana olur?**

- Çok oyunculu (multiplayer) Tek oyunculu (single player)

14. **Oyunları en çok hangi platformdan oynuyorsunuz?**

- Oyun oynamıyorum Masaüstü oyunları
 Mobil oyunları Konsol oyunları

15. **Hangi tarzda oyunları daha çok oynuyorsunuz? Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.**

- Hiç Oyun Oynamıyorum Simülasyon Spor
 Sosyal medya oyunları Aksiyon/macera Dövüş
 Rol yapma (role play) Strateji Oyunları Masa oyunları
(Satranç, okey, tavla, kart...)
 Diğer (lütfen yazınız):.....

16. **Oyun oynarken aşağıdaki işlemler için para ödediniz mi?**

	Evet	Hayır	Eğer Harcadıysanız şimdiye kadar kaç TL harcadınız?					
			0-50	50-100	100-200	200-500	500 üstü	
Oyun platformuna üye olmak için	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyun satın almak için	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oyun içi ek değişiklikler için	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

17. **Son zamanlarda en çok oynadığınız 3 çevrimiçi (online) oyunu yazınız:**

- 1-.....
2-.....
3-.....
Oyun oynamıyorum.

EK 4. Young İnternet Bağımlılığı Testi Kısa Formu (Kutlu, Savcı, Demir, ve Aysan, 2016)

<i>Lütfen aşağıdaki sorularda belirtilen durumları hangi sıklıkta yaşadığınızı (X) ile belirtiniz.</i>		<i>Hiçbir zaman</i>	<i>Nadiren</i>	<i>Bazen</i>	<i>Sıklıkla</i>	<i>Her zaman</i>
1	Hangi sıklıkta planladığınızdan daha fazla internette kalırsınız?					
2	Hangi sıklıkta ailenizle ilgili işleri ihmal ederek internette daha fazla zaman harcarsınız?					
3	Okul veya ders ile ilgili çalışmalarınız hangi sıklıkta internette harcadığınız süre yüzünden zarar görmektedir?					
4	Birileri internette ne yaptığınızı sorduğunda hangi sıklıkta sır gibi saklar veya savunmaya geçersiniz?					
5	Birileri siz internette iken canınızı sıkarsa hangi sıklıkta onları tersler, onlara bağırır ve öfkeli davranırsınız?					
6	Hangi sıklıkta gece internette harcadığınız süre yüzünden uykusuz kalırsınız?					
7	İnternete bağlı değilken hangi sıklıkta internetle avunur veya internete bağlı olduğunuz hayalini kurarsınız?					
8	İnternette iken hangi sıklıkta kendinizi 'birkaç dakika daha' derken bulursunuz?					
9	Hangi sıklıkta internette harcadığınız zamanı azaltmak için uğraşırsınız ve başarısız olursunuz?					
10	Ne kadar süre internette olduğunuzu hangi sıklıkta saklamaya çalışırsınız?					
11	Hangi sıklıkta başkalarıyla dışarı çıkmak yerine internette daha fazla zaman harcamayı tercih edersiniz?					
12	İnternete bağlanamadığınızda hangi sıklıkta kendinizi bunalımda, karamsar ve sinirli hissedip, internete bağlandığınızda bu şikâyetlerinizin hemen geçtiğini görürsünüz?					

EK 5. Dijital Oyun Bağımlılığı (DOB-7) Ölçeği (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2015)

<i>Aşağıdaki soruları son 6 ay içinde hangi sıklıkla yaşadığınızı (X) ile işaretleyiniz.</i>		Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman
1	Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?					
2	Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?					
3	Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?					
4	Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?					
5	Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?					
6	Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?					
7	Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?					

EK 6. Sosyal Medya Tutum Ölçeği (Otrar ve Argın, 2015)

İfadede dile getirilen düşünceye katılma derecenizi, ilgili seçeneğe ait kutucuğa (X) ile işaretleyerek belirtiniz.		Kesinlikle katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1	Sosyal medya siteleri sayesinde arkadaşlarımla beni fark etmesini isterim.					
2	Sosyal medya siteleri sayesinde yeni bir kişilik kazandığımı hissediyorum.					
4	Sosyal medya sitelerinde gördüğüm paylaşımları arkadaşlarımla sohbet konusu yapmak hoşuma gidiyor.					
6	Sosyal medya sitelerinde yazı, video, müzik vb. paylaşımlarda bulunmaktan hoşlanıyorum.					
7	Sosyal medya sitelerinin beni ailemden kopardığını düşünüyorum.					
15	Sosyal medya sitelerinde zaman geçirmekten mutlu oluyorum.					
16	Özel ilgi duyduğum arkadaşşıma sosyal medya siteleri aracılığıyla duygularımı daha rahat ifade edebiliyorum.					
17	Sosyal medya siteleri sayesinde düzenlenen etkinliklerden haberim olması hoşuma gidiyor.					
19	Öğretmenlerimin sosyal medya sitelerinde beni takip etmesi kendimi değerli hissetmemi sağlıyor.					
21	Arkadaşlarımla paylaşımlarım hakkında yorum yapmaları beni mutlu ediyor.					
23	Sosyal medya siteleri yüzünden arkadaşlarıma yeterince vakit ayıramıyorum.					