

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
EĞİTİMDE PSİKOLOJİK HİZMETLER ANABİLİM DALI
PSİKOLOJİK DANIŞMA VE REHBERLİK BİLİM DALI

AKILLI TELEFON BAĞIMLILIĞI VE OYUN BAĞIMLILIĞI ARASINDAKİ
İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

RUKİYE GÖYMEN

DANIŞMAN

PROF. DR. TUNCAY AYAS

TEMMUZ 2019

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
EĞİTİMDE PSİKOLOJİK HİZMETLER ANABİLİM DALI
PSİKOLOJİK DANIŞMA VE REHBERLİK BİLİM DALI

AKILLI TELEFON BAĞIMLILIĞI VE OYUN BAĞIMLILIĞI ARASINDAKİ
İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

RUKİYE GÖYMEN

DANIŞMAN

PROF. DR. TUNCAY AYAS

TEMMUZ 2019

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin tamamen kendi çalışmam olduğu, akademik ve etik kuralları gözeterek çalıştığımı ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt ederim.


Rukiye GÖYMEN

25.07/20.19

JÜRİ ÜYELERİ İMZA SAYFASI

'Akıllı Telefon Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi' başlıklı bu yüksek lisans tezi, Eğitim Bilimleri Anabilim/ Eğitimde Psikolojik Hizmetler Bilim Dalı'nda hazırlanmış ve jürimiz tarafından kabul edilmiştir.

Prof.Dr. Mustafa KOÇ (Başkan)

(imza)

Prof.Dr. Tuncay AYAS (Üye) (Danışman)

(imza)

Prof.Dr. Murat İskender (Üye)

(imza)

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

25.07.2019

(imza)

(imza)

Prof.Dr. Ömer Faruk TUTKUN

Enstitü Müdürü V

Biricik ođlum Güney'ime...



ÖNSÖZ

Teknolojik gelişimin yönünü tayin eden bu sanal çağdan psikoloji bilimi de payına düşeni almıştır. İnsanoğlunun içinde yaşadığı toplumdaki ve çağdan etkilenme eğiliminde olması oldukça olasıdır. Bu psikik serüven, ruh sağlığı uzmanlarının hastalık olarak tanıladığı kavramlarda ekleme ya da çıkarma yapmaları gereksinimini doğurmuştur. Öyle ki, akıllı telefon bağımlılığı ve bilgisayar oyun bağımlılığı bu şekilde karşımıza çıkmıştır. Patolojik kullanım boyutunda varlık gösteren akıllı telefonlar ve bilgisayar oyunları, bir tür bağımlılık çeşidi olup bu iki kavram arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenlerle olan ilişkisinin araştırılmasının psikoloji literatürüne katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Yüksek lisans dönemim boyunca ihtiyacım olduğu anlarda yardımlarını benden esirgemeyen, her an ulaşılabilir olan, uzman görüşü ve önerileriyle araştırmamın şekillenmesine katkı sunarak yol haritamı tayin etmemde yardımcı olan değerli tez danışmanım Sayın Prof. Dr. Tuncay AYAS' a;

Canımdan bir parça olup bana dünyanın en eşsiz ve güzel tecrübesi olan annelik duygusunu tattıran biricik oğlum Güney GÖYMEN'e;

Bu süreçte çalışmama katkı sunarak yardımlarını esirgemeyen eşim Bilal GÖYMEN'e;

Tüm hayatım boyunca bana her türlü desteği veren Sevgili Aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım

ÖZET

AKILLI TELEFON BAĞIMLILIĞI VE OYUN BAĞIMLILIĞI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Rukiye GÖYMEN, Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Prof. Dr. Tuncay AYAS

Sakarya Üniversitesi, 2019.

Bu araştırmanın amacı, akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin cinsiyet, internet kullanım süresi, anne-baba eğitim düzeyi, anne-baba ayrı olma durumu ve sınıf düzeyi değişkenleri açısından incelenmesidir. Araştırmaya katılan bireyleri belirlemek amacıyla, 2018- 2019 eğitim öğretim yılında Mersin Akdeniz bölgesi devlet okullarında lise düzeyinde okuyan gönüllü olarak seçilen 151'i kız 120'si erkek olmak üzere toplam 271 öğrenciye araştırmada kullanılan ölçme araçları uygulanmıştır.

Araştırmada öğrencilerin cinsiyetleri ve sınıf düzeyleriyle ilgili bilgi toplamak amacıyla Kişisel Bilgi Formu; akıllı telefon bağımlılığı düzeylerini belirlemek amacıyla Şar, Ayas ve Horzum tarafından geliştirilen Akıllı Telefon Kullanma Düzeyi Ölçeği; oyun bağımlılığı düzeylerini tespit etmek amacıyla Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır. İstatistiksel analizler SPSS/WINDOWS 25.0 programı kullanılarak; Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayısı, ANOVA ve t testi yöntemiyle analiz edilmiştir.

Araştırmadan elde edilen bulgular sonucunda, bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeyi ile akıllı telefon bağımlılığı düzeyi arasında anlamlı bir ilişki olduğu; bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeyi ile akıllı telefon bağımlılığı düzeyi açısından cinsiyet ve internet kullanım süresi değişkenlerine göre anlamlı farklılık gösterdiği; sınıf düzeyi ve baba eğitim düzeyi değişkenlerine göre anlamlı bir farklılık göstermediği söylenebilir. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi açısından anne eğitim düzeyi değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermediği, anne baba ayrı olma durumuna göre anlamlı bir farklılık gösterdiği; oyun bağımlılığı düzeyi açısından anne eğitim düzeyi değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterdiği, anne baba ayrı olma durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermediği

söylenabilir. Elde edilen bulgular doğrultusunda arařtırmadan elde edilen sonuçlar tartıřılmıř ve gelecek arařtırmalar için önerilerde bulunulmuřtur.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar Oyun Bađımlılıđı, Akıllı Telefon Bađımlılıđı.



ABSTRACT

INVESTIGATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN SMART TELEPHONE ADDICTION AND GAME ADDICTION

Rukiye GÖYMEN, Master's Thesis

Supervisor: Prof. Dr. Tuncay AYAS

Sakarya University, 2019.

The aim of this study is to investigate the relationship between smartphone addiction and gaming addiction in terms of gender, internet usage time, parent education level, parental separation and class level variables. In order to determine the individuals participating in the study, in Mersin Akdeniz public schools selected as volunteers studying at the high school level and a total of 271 students, 151 of whom were girls and 120 of whom were male, measuring tools were applied.

In the study, Personal Information Form was applied to gather information about the students' gender and class levels; The Smart Phone Usage Level Scale developed by Sar, Ayas and Horzum was applied to determine the levels of smartphone addiction; Computer Game Addiction Scale for Children was applied to determine game addiction levels. Statistical analyzes were performed by using SPSS / WINDOWS 21.0 program and Pearson Moments Correlation Coefficient, ANOVA and t test method. As a result of the findings of the research, it can be said that there was a significant relationship between the level of computer game addiction and the level of smartphone addiction; in terms of the level of computer game addiction with the level of smartphone addiction, the level of dependence in terms of gender and internet usage time varies significantly; there is no significant difference according to the education level and the level of the father. In terms of the level of smart phone addiction, there was no significant difference according to the mother's education level, and it was found that there was a significant difference according to parents' separation status. It can be said that there is a significant difference according to mother education level variable in terms of game addiction level, and it does not show a significant difference according to parents' separation status. Based on the findings, the results of the study were discussed and recommendations were made for future research.

Key Words: Computer Game Addiction, Smart Phone Addiction.

İÇİNDEKİLER

BİLDİRİM	i
JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI	ii
İTHAF.....	iii
ÖNSÖZ	iv
ÖZET	v
ABSTRACT.....	vii
İÇİNDEKİLER	viii
TABLolar LİSTESİ	xiii
SİMGELER VE KISALTMALAR.....	xiv
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Amacı Ve Önemi.....	3
1.2. Problem Cümlesi.....	4
1.3. Alt Problemler.....	4
1.4. Araştırmanın Varsayımları.....	5
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	5
1.6. Tanımlar.....	6
BÖLÜM II.....	7
ARAŞTIRMANIN KURAMSAL ÇERÇEVESİ VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	7
2.1. Bağımlılık.....	7
2.2. Bağımlılık Çeşitleri.....	9
2.2.1. Ruhsal bağımlılık.....	9
2.2.2. Bedensel bağımlılık.....	9

2.2.3. Madde bağımlılığı.....	10
2.2.4. Davranışsal bağımlılık.....	11
2.3. Cep Telefonunun Gelişimi.....	12
2.4. Akıllı Telefonun Tanımı Ve Gelişimi.....	13
2.5. Basit Cep Telefonu Ve Akıllı Telefon Arasındaki Fark	14
2.6. Akıllı Telefon Bağımlılığı	14
2.6.1. Akıllı telefon bağımlılığını ve akıllı telefon kullanımını etkileyen faktörler.....	17
2.6.2. Akıllı telefon bağımlılığının ve kullanımının yarattığı etkiler.....	18
2.6.3. Akıllı telefon bağımlılığı ile ilgili yapılan araştırmalar.....	19
2.6.3.1. Yurt dışında yapılan çalışmalar.....	20
2.6.3.2. Yurt içinde yapılan çalışmalar.....	23
2.6.3.3. Cinsiyet ve sınıf düzeyi ile ilgili yapılan araştırmalar.....	25
2.7. Oyun Bağımlılığı.....	26
2.7.1. Oyun nedir?.....	26
2.7.2. Oyunun işlevi ve çeşitleri.....	28
2.7.3. Dijital oyunlar ve bilgisayar oyunlarının tarihsel gelişimi.....	29
2.7.4. Dijital oyun, online oyun, video oyun ve bilgisayar oyun bağımlılığı.....	32
2.7.5. Mmorpg(geniş çaplı online çoklu oyunculu karakter oyunu).....	35
2.7.6. Oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan araştırmalar.....	36
2.7.6.1. Yurt dışında yapılan çalışmalar.....	37
2.7.6.2. Yurt içinde yapılan çalışmalar.....	39
2.7.6.3. Cinsiyet ve sınıf düzeyi ile ilgili yapılan araştırmalar.....	42
BÖLÜM III.....	44
YÖNTEM.....	44
3.1. Araştırmanın Yöntemi.....	44

3.2. Çalışma Grubu.....	44
3.3. Veri Toplama Araçları ve Veri Toplama Süreçleri.....	44
3.3.1.Kişisel bilgi formu.....	45
3.3.2. Akıllı telefon kullanma düzeyi ölçeği.....	45
3.3.3. Bilgisayar oyunu oynama düzeyi ölçeği.....	46
3.4. Veri Analizi.....	46
BÖLÜM IV.....	48
BULGULAR.....	48
4.1. Problem Cümlesine İlişkin Bulgular ve Alt Problemlere İlişkin Bulgular.....	48
4.1.1.Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde cinsiyet değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular.....	48
4.1.1.1.Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?.....	48
4.1.1.2. Oyun bağımlılığı düzeyi cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?.....	49
4.1.2 Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde sınıf düzeyi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular.....	49
4.1.2.1. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi sınıf düzeylerine göre farklılaşmakta mıdır?... 50	
4.1.2.2. Oyun bağımlılığı düzeyi sınıf düzeylerine göre farklılaşmakta mıdır?.....	50
4.1.3. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde anne eğitim düzeyi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular.....	51
4.1.3.1.Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi anne eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?.....	51
4.1.3.2.Oyun bağımlılığı düzeyi anne eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?.....	52
4.1.4. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde baba eğitim düzeyi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular.....	53
4.1.4.1.Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi baba eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?.....	54
4.1.4.2.Oyun bağımlılığı düzeyi baba eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?.....	54

4.1.5.Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde internet kullanım süresi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular.....	55
4.1.5.1.Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi internet kullanım süresine göre farklılaşmakta mıdır?.....	55
4.1.5.2.Oyun bağımlılığı düzeyi internet kullanım süresine göre farklılaşmakta mıdır?.....	57
4.1.6.Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde anne baba ayrı olma değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular.....	58
4.1.6.1.Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi anne baba ayrı olma durumuna göre farklılaşmakta mıdır?.....	58
4.1.6.2.Oyun bağımlılığı düzeyi anne baba ayrı olma durumuna göre farklılaşmakta mıdır?.....	59
4.1.7. Akıllı telefon düzeyi ile bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeyi arasında ilişki olup olmadığına ilişkin bulgular.....	60
BÖLÜM V.....	62
SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	62
5.1. Sonuç ve Tartışma.....	62
5.1.1.Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde cinsiyet değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular.....	63
5.1.1.1.Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?.....	63
5.1.1.2. Oyun bağımlılığı düzeyi cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?.....	64
5.1.2. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde sınıf düzeyi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular.....	66
5.1.2.1. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi sınıf düzeylerine göre farklılaşmakta mıdır?..	66
5.1.2.2. Oyun bağımlılığı düzeyi sınıf düzeylerine göre farklılaşmakta mıdır?.....	67
5.1.3. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde anne eğitim düzeyi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular.....	68

5.1.3.1.Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi anne eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?.....	68
5.1.3.2.Oyun bağımlılığı düzeyi anne eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?.....	69
5.1.4. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde baba eğitim düzeyi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular.....	70
5.1.4.1.Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi baba eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?.....	70
5.1.4.2.Oyun bağımlılığı düzeyi baba eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?.....	71
5.1.5.Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde internet kullanım süresi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular.....	72
5.1.5.1.Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi internet kullanım süresine göre farklılaşmakta mıdır?.....	72
5.1.5.2.Oyun bağımlılığı düzeyi internet kullanım süresine göre farklılaşmakta mıdır?...	74
5.1.6.Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde anne baba ayrı olma değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular.....	74
5.1.6.1.Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi anne baba ayrı olma durumuna göre farklılaşmakta mıdır?.....	75
5.1.6.2.Oyun bağımlılığı düzeyi anne baba ayrı olma durumuna göre farklılaşmakta mıdır?.....	76
5.1.7. Akıllı telefon düzeyi ile bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeyi arasında ilişki olup olmadığına ilişkin bulgular.....	76
5.2. Öneriler.....	78
KAYNAKLAR.....	79
EKLER.....	97
ÖZGEÇMİŞ.....	100

TABLULAR LİSTESİ

Tablo 1. Lise öğrencilerinin cinsiyete göre akıllı telefon bağımlılığı düzeylerine yönelik T-testi sonuçları.....	48
Tablo 2. Lise öğrencilerinin cinsiyete göre oyun bağımlılığı düzeylerine yönelik T-testi sonuçları.....	49
Tablo 3. Lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılığı düzeylerinin sınıf düzeyine göre değişimi tek yönlü varyans analizi çizelgesi.....	50
Tablo 4. Lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin sınıf düzeyine göre değişimi tek yönlü varyans analizi çizelgesi.....	51
Tablo 5. Lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılığı düzeylerinin anne eğitim düzeyine göre değişimi tek yönlü varyans analizi çizelgesi.....	52
Tablo 6. Lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin anne eğitim düzeyine göre değişimi tek yönlü varyans analizi çizelgesi.....	53
Tablo 7. Lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılığı düzeylerinin baba eğitim düzeyine göre değişimi tek yönlü varyans analizi çizelgesi.....	54
Tablo 8. Lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin baba eğitim düzeyine göre değişimi tek yönlü varyans analizi çizelgesi.....	55
Tablo 9. Lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılığı düzeylerinin internet kullanım süresine göre değişimi tek yönlü varyans analizi çizelgesi.....	56
Tablo 10. Lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerinin internet kullanım süresine göre değişimi tek yönlü varyans analizi çizelgesi.....	58
Tablo 11. Lise öğrencilerinin anne-baba ayrı olma durumuna göre akıllı telefon bağımlılığı düzeylerine yönelik T-testi sonuçları.....	59
Tablo 12. Lise öğrencilerinin anne-baba ayrı olma durumuna göre oyun bağımlılığı düzeylerine yönelik T-testi sonuçları.....	60
Tablo 13. Akıllı telefon bağımlılığı ile oyun bağımlılığı arasındaki ikili korelasyon hesaplamasına ilişkin analiz sonuçları.....	61

SİMGELER VE KISALTMALAR

DSM : Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabının

APA : Amerika Psikoloji Derneği

MMORP : Geniş Çaplı Online Çoklu Oyunculu Karakter Oyunu

ICD : Uluslararası Hastalık Sınıflandırması

IGA: İnternet Oyun Bozukluğu

IP: İnternet Protokolü

TDK : Türk Dil Kurumu

TUIİK : Türkiye İstatistik Kurumu

IBM : Uluslararası İş Makineleri - Elektronik Şirketi

DOS: Disk İşletim Sistemi

3D : 3 Boyut

CNNIC : Çin İnternet Ağı Bilgi Merkezi

WHO : Dünya Sağlık Örgütü

EGM. KOM. Dai. Bşk.: Emniyet Genel Müdürlüğü Kaçakçılık ve Organize Suçlarla Mücadele Daire Başkanlığı

GSM : Mobil CepTelefonu

IOS : Iphone İşletim Sistemleri

IDC : Uluslararası Veri Şirketi

SMS: Kısa Mesaj Hizmeti

PDA : Kişisel Dijital Yardımcı

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bir madde veya davranışı kullanmayı bırakamama ya da kontrol edememe şeklinde tanımlanan bağımlılık (Egger ve Rauterberg, 1996), gelişen teknolojiyle beraber akıllı telefon ve oyunlarda da varlık belirtisi göstermektedir.

Ögel (2012), yeni bir akım ya da çağın başlangıcına referans olabilecek bir başlangıç noktası olması gerektiğini belirtirken; bilgisayarlar, teknoloji ve internetin bulunmasından itibaren gelişimini başlangıç olarak “Sanalizm” diye adlandırdığı sanal çağı anlatır. Elbette “Sanalizm” adlı bir akım var ise bu akımın takipçileri ve bu akımı yaşam tarzı haline getiren insanların da var olduğunu onlara da “Sanalist” adını verdiğini belirtmektedir. İnsanlığın gelişim sürecinin geldiği bu sanal noktanın ağırlık gösterdiği bir çağ olmakla beraber bu noktanın bir öncesi ve bir sonrasının da olacağını belirtmektedir.

Teknolojik gelişmelerin son zamanlarda hızla büyümesi, insanların bilgiye daha hızlı bir biçimde erişmesine ve bu bilgiyi hızlı bir biçimde paylaşmasına olanak tanımıştır. Elbette bu teknolojik gelişmelerden akıllı telefonlar, bilgisayarlar, tabletler ve internet de nasibini almış bulunmaktadır (Ayas, 2012).

Türkiye de dahil olmak üzere tüm dünyada tablet ve akıllı telefonlarla kurulan yakın bağ küçük yaşlara kadar düşmüştür. Amerika ve İngiltere de yapılan iki araştırmanın verilerine göre, 2014’te 3 ve 4 yaşındaki çocukların %11’inin, 5 ve 7 yaşındaki çocukların %23’ünün kendilerine ait tabletlerinin olduğunu, buna ek olarak, 3 ve 4 yaşındaki çocukların %20’sinin tablet üzerinden internet kullandıklarını göstermektedir. Araştırma 2014 yılı haftalık internet kullanım süresi ve dijital oyun oynama sıklıkları ile ilgili de veri sunmaktadır. Şöyle ki; 3-4-5-7 yaşındaki çocukların internet ve dijital oyun başında geçirdikleri zaman sırasıyla 6,6 - 6,1 - 7,2 ve 6,8 saattir (Ofcom, 2014).

Mobil telefonlar piyasaya ilk çıktığı zamanlarda sadece sosyo-ekonomik düzeyi yüksek olan bireylerde ve zümrelerde kullanımı artış gösterirken, zamanla orta ve daha düşük sosyo-ekonomik düzeydeki bireylerde de kullanım artmıştır (Özcan ve Koçak, 2003).

Akıllı telefonları temel amaçları dışında kullanıp akıllı telefonlarından ayrı kaldıklarında yoğun bir huzursuzluk yaşayıp bağımlılık belirtisi gösteren bireylerde, bu durumun sonucu olarak bir takım fiziksel belirtiler de yaşanmaktadır. Aşırı derecede akıllı telefon kullanan bireylerde baş ağrısı, uyku düzensizliği, konsantrasyon bozukluğu, göz rahatsızlığı, hatırlamakta güçlük çekme, anksiyete gibi birtakım fiziksel sorun yaratabilecek problemler gözlenmektedir (Augner ve Hacker, 2012). Akıllı telefonları yanında olmayan bağımlılık belirtisi gösteren bireyler bu durumlarda şiddetli bir şekilde endişe ve huzursuzluk hali yaşadıklarını bildirmişlerdir (Ling, 2005).

Wilska (2003) tarafından yapılan bir araştırmada akıllı telefonların en fazla genç bireylerin ilgi odağı olduğu; mobil telefon kullanımının 18-25 yaş grubu bireylerin diğer yaş gruplarına nazaran akıllı telefonu daha çok kullandıkları belirtilmiştir.

Genç nüfusun akıllı telefon kullanım şekilleri ve sıklığı incelendiğinde, sahip oldukları akıllı telefonları yanlarından ayırmak istemeyip sürekli ellerinde taşımak istedikleri, her ortam ve her zamanda telefonlarına bakma dürtüsü yaşadıkları, göz atmakla başlayıp yoğunlaşarak dikkatlerini oraya yönelttikleri ve bunu tutku haline getirdikleri görülmüştür (Gümüş ve Örgev, 2015).

Bir diğer araştırma konusu olan oyun bağımlılığına bakıldığında ise karşımıza oyun ve çeşitleri çıkmaktadır. Sektörel alanda da yoğun bir ilgi gören bilgisayar video oyunları; oluşturulmuş kurallar, hedefler, çıktılar, çatışma, etkileşim ve betimleme anlatımı gibi altı öge ile tanımlanmaktadır (Eren, 2009).

Onay Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay'ın (2005) yaptığı araştırmada elektronik oyunların, bilgisayarların hızla yaygınlaşması ile yeni nesil tarafından her gün daha fazla oynandığı ve üniversite öğrencilerinin arasında da bu oranın hatırı sayılır bir artış gösterdiği belirtilmektedir.

Çağımızda bilgisayarlar insanlara birçok alanda rahatlık ve konfor sağlasa da bazen amaçları dışında kullanıldığında bedensel ve duygusal açıdan hasar verebilmektedir. Teknolojik ilerlemeleri daha yakından takip eden genç kuşak, diğerlerine nazaran konuya ilgi, bilgi ve becerileri daha fazla olduğundan, bilgisayar karşısında daha çok zaman harcamaktadırlar. Bilgisayarda geçirilen sürenin artması kişilerin sosyal, ailevi, akademik ve kişisel yaşam alanlarını olumsuz bir biçimde etkileyebilmektedir. Elbette bu

olumsuzlukların yaşanmasında bilgisayarlardan ziyade onların hedef ve amaçları dışında kullanılması sebep olmaktadır (Young, 1996).

Bilgisayar kullanımının sebep olduğu memnuniyet hali ve devamlı kullanma isteği duygusuyla bir araya gelen yoğun kullanım, bağımlılığa sebebiyet vermektedir. (Young, 1996). Ayas, Çakır ve Horzum (2011) tarafından yapılan araştırmaya göre, bir bilgisayara sahip olma durumu öğrencinin oyun veya internet bağımlılığı düzeyinde artış sağlayan bir etmen olabilmektedir. Bilgisayar sahibi olan bireylerin bilgisayar ve imkanlarına daha kolay erişerek bu arzularını doyurma güdüsünde olacakları belirtilmiştir.

Literatür incelendiğinde ölçek geliştirme çalışmaları yapılmış olan akıllı telefon bağımlılığı ile ilgili çok az araştırma yapıldığı görülmüştür. Oyun bağımlılığı ile ilgili olarak farklı değişkenlerle yapılmış araştırmalar mevcuttur. Bununla beraber akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi konu alan bir çalışmaya rastlanmamış olması sınıf ve cinsiyet değişkenleri ele alınarak ortaokul öğrencileri ile sınırlı olan akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi gereklili olduğu değerlendirilerek böyle bir çalışma yapılmasına karar verilmiştir.

1.1. Araştırmanın Amacı Ve Önemi

Ajans Press ve PRNet'in üstlendiği medya incelemesinde internet ve bilgisayar başlıkları altında atılan haber çıkışlarının son yıllarda en yüksek seviyeye ulaştığı tespit edildi. 2017 yılında internet başlığı altında 164 bin 54, bilgisayar başlığı altındaysa 70 bin 605 haber çıkışı olduğu bilinmektedir. Ayrıca, şiddet içerikli bilgisayar oyunları ve internet kullanım süreleri de medya tarafından en çok işlenen başlıklar arasında yerini almış bulunmaktadır (www.sabah.com.tr/teknoloji/2018/03/14/).

TUİK (Türkiye İstatistik Kurumu) Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması (2016) verilerine göre;

- 2016 yılında bilgisayar ve internet kullanım oranları 16-74 yaş grubundaki bireylerde sırasıyla %54,9 ve %61,2 olmuştur. Cinsiyet özellikleri göz önünde bulundurulduğunda, bu oran erkeklerde %64,1 ve %70,5 iken, kadınlarda %45,9 ve %51,9 olarak tespit edilmiştir.
- Türkiye genelinde İnternete erişim olanağına sahip hanelerin oranı 2016 yılında %76,3 olmuştur.

- 2016 yılında hanelerin %96,9'unda mobil telefon veya akıllı telefon mevcutken, sabit telefon bulunma oranı %25,6 olmuştur.

Yukarıda verilen bilgiler ışığında teknolojinin hızla ilerlemesiyle beraber insanların bu teknolojik aletleri amaçları dışında ve sıkça kullanması sonucunda bu teknolojik aletlerle etkileşimlerinin rahatsız edici düzeyde arttığı görülmektedir. Ortaya çıkan bu etkileşim sonucunda bireylerde bu teknolojik gelişmelere erişemedikleri anlarda yoksunluk belirtileriyle beraber anksiyetik belirtiler gösterebildikleri gözlemlenmiştir.

Bilim insanları bu teknolojik aletlere (akıllı telefon, bilgisayar oyunu, internet vb.) olan bağımlılık düzeyini ya da var olup olmadığını ölçebilmek için bazı ölçekler geliştirmiştir. Yine de henüz gerekli ihtiyacı karşılayacak seviyede görünmemektedir. Konuyla ilgili olarak belli değişkenler göz önüne alınarak bir takım çalışmalar yapılmış olsa da literatür incelendiğinde akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin cinsiyet, internet kullanım süresi, anne-baba eğitim düzeyi, anne-baba ayrı olma durumu ve sınıf düzeyi değişkenlerine göre incelendiği bir araştırmaya rastlanmamıştır. Çalışılan konunun işlevsel, geçerli ve güncel olması sebebiyle alan yazınındaki bir boşluğu doldurmaya hizmet edebileceği düşünülmektedir.

1.2. Problem Cümlesi

Bu araştırmanın temel problemi; akıllı telefon bağımlılığı ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi araştırmaktır. Araştırmada aynı zamanda cinsiyet, sınıf düzeyi, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu, internet kullanım süresi ve anne baba ayrı olma durumu açısından nasıl farklılaştıkları incelenecektir.

1.3. Alt Problemler

Araştırma amacı çerçevesinde aşağıdaki sorulara yanıt aranarak araştırmanın alt problemleri aşağıdaki gibi oluşturulmuştur:

1. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?
2. Oyun bağımlılığı düzeyi cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?
3. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi sınıf düzeylerine göre farklılaşmakta mıdır?
4. Oyun bağımlılığı düzeyi sınıf düzeylerine göre farklılaşmakta mıdır?
5. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi anne eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?

6. Oyun bağımlılığı düzeyi anne eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?
7. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi baba eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?
8. Oyun bağımlılığı düzeyi baba eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?
9. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi internet kullanım süresine göre farklılaşmakta mıdır?
10. Oyun bağımlılığı düzeyi internet kullanım süresine göre farklılaşmakta mıdır?
11. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi anne baba ayrı olma durumuna göre farklılaşmakta mıdır?
12. Oyun bağımlılığı düzeyi anne baba ayrı olma durumuna göre farklılaşmakta mıdır?
13. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi ile oyun bağımlılığı düzeyi arasında ilişki var mıdır?

1.4. Araştırmanın Varsayımları

Yapılan araştırma için varsayımlar şöyle belirlenmiştir:

1. Araştırmaya gönüllü olan öğrencilerin kullanılan veri toplama araçlarını doğru ve samimi bir şekilde cevapladıkları varsayılmaktadır.
2. Kullanılan veri toplama araçlarının ihtiyaç duyulan bilgiyi edinmede geçerli ve güvenilir olduğu varsayılmaktadır.
3. Seçilen araştırma örnekleminin yansız bir şekilde belirlendiği varsayılmaktadır.
4. Araştırmaya gönüllü olan çalışma grubu örnekleminin evreni temsil edebilecek nitelikte olduğu varsayılmaktadır.

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

Yapılan araştırma için sınırlılıklar aşağıdaki gibi tespit edilmiştir:

1. Araştırma bulguları, “Akıllı Telefon Kullanma Düzeyi Ölçeği” ve “Bilgisayar Oyunu Oynama Düzeyi Ölçeği” verileri ile sınırlıdır.
2. Araştırmaya katılan öğrenciler, Mersin’de lise düzeyinde eğitim gören gönüllü 151 kız, 120 erkek olmak üzere toplam 271 9, 10 ve 11. Sınıf öğrencileriyle sınırlıdır.
3. Araştırmanın örneklemini sadece lise öğrencilerinin oluşturması nedeniyle belli bir öğrenci popülasyonuna yönelik veriler elde edilmiştir.

1.6. Tanımlar

Akıllı Telefon: Normal telefonlarla karşılaştırıldığında çok daha kuvvetli ve hızlı işlem kapasitesi bulunan, kendisine ait uygulama marketi barındırarak farklı uygulamaları aynı anda kullanılabilen ve içerisine farklı mobil uygulamalar yükleyebileceğimiz işletim sistemine sahip, internet, GPS, Wi-Fi,3-4G ve Bluetooth gibi gelişmiş bağlantı seçenekleri sunabilen mobil iletişim cihazlarıdır (Yurdağül, 2011).

Bağımlılık: Bireylerin kendilerine ve çevrelerine zarar verdiğinin farkında olmasına karşın bir maddeyi kullanması ya da bir davranışı devamlı tekrar etmesi ve bunları kontrol edememesi olarak tanımlanmaktadır (Köroğlu, 2005).

Akıllı Telefon Bağımlılığı: Obsesif-kompulsif gibi bozukluklara benzer, anksiyete yada bir dürtüyü ortadan kaldırmak için zorlayıcı davranış örüntüsüne neden olan bozukluk olarak belirtilmektedir (Hollender, 1993).

Oyun Bağımlılığı: Bireyin, bilgisayar, video ya da internet tabanlı oyunları, aşırı ve kompulsif (dürtüsel) şekilde oynaması; sosyal ve duygusal problemlerle sonuçlanmasına, kişinin işlevselliğini kaybetmesine karşın yoğun oyun oynama davranışını kontrol edememesi ve devam etmesi olarak tanımlanmaktadır (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009).

BÖLÜM II

ARAŞTIRMANIN KURAMSAL ÇERÇEVESİ VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Bağımlılık

TDK (Türk Dil Kurumu) sözlüğüne bakıldığında bağımlılık “bağımlı olma durumu, tabiiyet” olarak tanımlanmıştır. Ruh Bilimi Terimleri sözlüğüne göre bağımlılık “Kişinin gereksinme ve isteklerini karşılamakta yetersiz oluşu, karar verme ve işlerini başarmada başkalarından yardım istemesi durumu” olarak tanımlanmıştır. Bağımlılık, bir madde ya da davranışı kullanmayı bırakamama ya da kontrol edememe biçiminde tanımlanabilmektedir (Egger ve Rauterberg, 1996).

Bağımlılık, diğer yollarla alınamayan keyif verici duyguları kişiye vermektedir. Keder, belirsizlik veya olumsuz duygularını engelleyebilmektedir. Dikkat üzerine odaklanan ve dikkat çekici güçlü şaşırtıcı duygular yaratmaktadır. Bireyin baş etmede zorlandığı problemlerini unutmamasını veya bunlara ilişkin kendisini iyi hissetmesini sağlamaktadır. Yapay veya geçici bir güvenlik, huzur hissi, kendilik değeri, başarı hissi, güç ve kontrol hissi ya da içtenlik, ait olma hissi sağlamaktadır (Kalkan ve Kaygusuz, 2013: 1).

(DSM IV) bağımlılık tanısı şu ölçütleri kriter olarak konmaktadır. Bağımlılık 12 aylık bir dönem içinde aşağıda sıralanan belirtilerden üç veya daha fazlasının kişide bulunması ile tanımlanır.

- **Tolerans gelişmesi:** Maddenin etkisinin ortaya çıkabilmesi için kullanılan madde miktarının artırılması ihtiyacıdır. Madde kullanımına ilk başladığı zaman kullanılan miktar bir süre sonra aynı etkiyi ortaya çıkarmamaktadır. Her zaman kullanılan miktar istenen etkiyi yaratmamakta ve kişi aynı etkiyi sağlayabilmek için kullandığı madde miktarını giderek artırma gereksinimi duymaktadır. Örneğin ortalama günde 20 tane sigara kullanan bağımlı birey, sigara kullanmaya ilk başladığında bundan çok daha az sayıda sigara içmektedir.

- **Yoksunluk belirtileri:** Uzun süre yoğun bir biçimde kullanılan maddenin, kullanımına son verildiğinde ya da kullanımı azaltıldığında, kanda ve dokulardaki madde düzeyi düşmeye başladığında, ortaya çıkan fizyolojik ve bilişsel belirtiler ve bunlara eşlik eden

uyumu bozan davranışsal değişikliklerdir. Bu hoş olmayan yoksunluk belirtilerinin ortaya çıkması ile kişi tekrar madde kullanarak bu belirtilerden kaçmayı veya hafifletmeyi sağlamaya çalışır. Kullanılan maddenin türüne göre ortaya çıkan yoksunluk belirtileri değişiklik gösterir. Alkol gibi bazı maddelerin vücuttan çekilmesi sırasında ortaya çıkan bu yoksunluk belirtileri yaşamı tehdit edebilir.

• **Tasarlandığından daha uzun süre ve yüksek miktarlarda alınması:** Bireyin madde kullanımını kontrol etme çabaları başarısızlıkla sonuçlanır. Kullanım miktar ve süresi kontrol edilemez hale gelir.

• **Sık ve başarısız bırakma girişimleri:** Madde kullanımını kontrol etmek için yapılan bir diğer iş bırakma girişimleridir. Bağımlılık düzeyine gelmeden önceki kontrollü kullanım dönemine dönme isteği ile bırakma girişimleri olur, ama bu girişimler başarısızlıkla sonuçlanır.

• **Maddeyi sağlamak, kullanmak ya da bırakmak için büyük zaman harcama:** Tüm hayatı maddenin etkisinin yeniden oluşturulması ve bu kullanımının son kez olmasına karar verme çabası üzerine kurulu bir hal alır.

• **Madde kullanımı nedeni ile sosyal, mesleki ve kişisel etkinliklerin azalması ya da tamamen bırakılması:** Madde kullanımını devam ettirmek ve madde kullanan arkadaşları ile daha çok zaman geçirmek için ailesi ile beraber yapılan etkinliklerden ve özel zevklerinden uzak durulur. İşine karşı ilgisi, işe odaklanması olumsuz yönde etkilenir ve çalışma hayatında sorunlar yaşanmasına neden olur. Tüm hayatı madde temini ve kullanımı etrafında döndüğü için bireyin kendisini sosyal, kişisel ve mesleki etkinliklerden kaçınma ve giderek daha fazla kayıplar yaşanmasına yol açar.

• **Zarar görmesine rağmen madde kullanımını sürdürme:** Madde kullanımı giderek diğer tüm önemli etkinliklerinin yerini alır. Bunun sonucunda psikolojik, fiziksel ya da sosyal sorunlara (*Her durum ve koşulda maddenin alınması için engellenemeyen bir arzu ve isteğin bulunması; Madde kullanılmadığında sürekli istek, boşluk hissi, huzursuzluk, sıkıntı, maddeyi arama, yaptığı işlerden zevk alamama, sinirlilik, moral bozukluğu, madde olmaksızın yaşamını sürdürememe, bir iş yapamama gibi duygu, tutum ve düşüncelerdir. Bu bulgular yıllarca sürebilir. Kullanılan maddeye bağlı olarak bu duygular daha yoğun hissedilebilir.*) yol açtığını bildiği halde madde kullanımını sürdürülür.

2.2. Bağımlılık Çeşitleri

Bağımlılık kelimesini ilk duyduğumuz zaman aklımıza madde bağımlılığının geliyor olması normaldir. Bazı araştırmacıların bulgularına bakıldığında biyolojik bağımlılıklar dışında davranışsal bağımlılıklar da vardır. Yaklaşımlara göre bireyde heyecan uyandıran her şey bağımlılık yapabilmektedir(Comings, 1994; Stein, Hollander ve Cohen, 1994).

Baldık (2005)'e göre genel anlamda alışkanlık ve tutkunluk durumlarının tamamına bağımlılık adı verilir. Bağımlılık, ruhsal ve bedensel olmak üzere ikiye ayrılır. Bu bağlamda Baldık (2005)' in tanımlarına göreyse ruhsal ve bedensel bağımlılık aşağıdaki gibi açıklanmaktadır:

2.2.1.Ruhsal bağımlılık

Ruhsal bağımlılığa sahip kişi, keyif verici ya da uyuşturucu maddelerin yokluğunda huzursuzluk duyar. Kişi sahip olduğu huzursuzluk duygusundan kurtulmak için sürekli ya da belirli aralıklarla bağımlı olduğu maddeyi alma isteği duyar. Şayet bağımlı olduğu maddeyi alamazsa, kişide keyifsizlik, moral bozukluğu, sinirlilik, aşırı duyarlılık gibi olumsuz durumlar görülür. Kullandığı maddelere ulaşamadığı zaman bu maddeleri temin etmek için yasadışı yollara başvurabilir. Ruhsal bağımlılığı olan kişilerin tedavisi, özel ruh sağlığı kliniklerinde yapılmaktadır. Yalnız tedavi edilebilmesi için kişinin bağımlılıktan kurtulma isteği taşıması ve kararlı olması çok önemlidir.

2.2.2. Bedensel bağımlılık

Bedensel bağımlılığa sahip kişinin merkezi sinir sisteminde yer alan hücreler, alışkanlık geliştirilen madde alınmadığında normal görevlerini yapamaz duruma gelir. Sinir sisteminde yer alan hücrelerin normal ya da normale yakın bir şekilde görevlerini yerine getirebilmeleri için alışkanlık yaratan maddenin vücuda girmesi gerekmektedir. Bedensel bağımlılığı olan kişi bağımlı olduğu maddenin kesilmesi halinde “ yoksunluk durumu” denilen hissi yaşar. Yoksunluk durumunda bağımlıda;

- Bulantı, çarpıntı ve şiddetli baş ağrısı
- İştahsızlık ve uykusuzluk
- Sıkıntı, terleme, hırçınlık
- İshal

- Bayılma, kişilik bozuklukları
- Ölüm gibi belirtiler görülebilir.

Bağımlılık denince aklımızda madde bağımlılığının geliyor olması kaçınılmazdır.

2.2.3.Madde bağımlılığı

Madde denince aklımıza “maddeyi kötüye kullanma ve bağımlılığa yol açabilecek, farklı yollarla alınabilen, duygu durum, algılama, biliş ve diğer beyinsel işlevlerde değişikliğe yol açan her türlü kimyasal” gelmektedir. Madde bağımlılığı; alınan maddenin bireyin hayatında önemli ölçüde etki ediyor oluşunu, kişinin madde alımı üzerindeki kontrolünü kaybetmiş olmasını ve maddeye bağlı fiziksel ve ruhsal sorunların varlığında söz edebiliyor olduğumuz geniş yelpazeyi kapsayan bir kavramdır. Bununla beraber maddenin kötüye kullanımı ise, 12 aylık bir süre içinde, tekrarlayıcı biçimde, olası sosyal, yasal sorunlara veya fiziksel tehlikeye yol açacak seviyede madde kullanımı olarak tanımlanmaktadır (Peksaygılı ve Erden,2010).

Dünya Sağlık Örgütü (WHO)’ ne göre uyuşturucu bağımlılığı yerine madde bağımlılığı terimi kullanılmalıdır (Diclenur Uluğ, 1997: 299-320). Dünya Sağlık Örgütü (WHO)’nun tanımına bakıldığında, “*Canlı bir organizmanın, bir madde ile etkileşime girmesinden kaynaklanan psikik ve bazen aynı zamanda fiziksel nitelikli durum. Ayırt edici niteliği, davranışta ve uyaranlara yönelik diğer yanıtlarda meydana gelen değişimler olup, hep sürekli ya da dönem dönem söz konusu maddeyi alma yönünde karşı koyulmaz bir dürtü içerir. Bu dürtü, maddenin uyandırdığı psikik etkileri yaşama ya da onun yoksunluğunun getirdiği huzursuzluğu giderme isteğinden kaynaklanır*” olarak tanımlanır (Booth, 1997).

EGM. KOM. Dai. Bşk. 2003 Raporu’na göre;

- Kişinin sinir sistemini etkileyen,
- Akli, fiziki ve psikolojik dengesini bozan,
- Fert ve toplum içinde ekonomik ve sosyal çöküntüye neden olan,
- Alışkanlık ve bağımlılık yapan,
- Kanunların kullanılmasını, bulundurulmasını ve satışını yasakladığı narkotik ve psikotrop maddelere “bağımlılık yapan maddeler” denir.

Bütün bu açıklamalara bakıldığında bağımlılık, kişinin tedavi amaçlı olmaksızın vücuduna aldığı herhangi bir maddeden vazgeçmek istemesi ve bu uğurda çeşitli çabalara girmiş olmasına rağmen bırakamaması; bırakma çabaları boyunca yoksunluk belirtilerinin ortaya çıkıyor olması veya zararlarının farkında olmasına karşın, madde kullanmaya son verememesi ve kullanma ihtiyacı hissettiği maddenin dozunu devamlı artırmak zorunda kalmasıdır (Sander, 1990).

2.2.4. Davranışsal bağımlılık

Griffiths (2000) davranışsal bağımlılığı dikkat çekme, duygu durum değişikliği, tolerans, yoksunluk, çatışma ve nüksetme alt başlıkları altında altı aşamada açıklamaktadır. Dikkat çekme aşamasında kişinin yaptığı davranış kişi için hayatı boyunca yaptığı ve yapacağı en önemli davranış haline gelir. Duygu durum değişikliği aşamasında gerçekleştirdiği davranış ile meşgul olduğu ve başa çıkabildiği aşamadır. Daha sonraki tolerans aşamasında yapmış olduğu faaliyetlerden ve etkinliklerden aldığı ilk haz seviyesine yeniden ulaşmak için faaliyeti arttırmak, yoksunluk aşamasında tolerans geliştirdiği aktiviteye ara verildiği, durdurulduğu veya engellendiğinde olumsuz duyguların etkili olması ve çatışma içindeki kişinin bağımlılık ile iç çatışmalarının olduğu aşamadır. Nüksetme ise kişide bağımlılık yaratan faaliyeti kişi bıraksa ya da kontrol altına alsada yeniden eskiye dönebilme ihtimalinin ve eğiliminin olması olarak tanımlanmaktadır (Akt. Kır ve Sulak, 2014).

Davranışsal bağımlılık, herhangi bir maddeye karşı geliştirilmiş bir bağımlılık olmadan madde arayışı içeren davranışların patolojik kullanım özelliklerinde görülen davranış özellikleri ve bulgularla bağlantılı olduğu bağımlılık durumunu ifade etmektedir (Sevindik, 2011:10).

Davranış tabanlı bağımlılıklarda da madde bağımlılıkları gibi benzer belirtiler mevcuttur. Bireyin bağımlı olduğunu fark etmesi ve sonrasında bunu kabul etme süreci gizil ve sinsi bir süreçtir. Elbette her bağımlılığın şiddeti aynı değildir. Madde bağımlılığı psikolojik ve sosyolojik sonuçlar gösterdiği gibi bireyin yaşamına son verecek derecede fiziksel ciddi sorunlara da yol açabilir. Davranışsal bağımlılıklarda psikolojik ve sosyal sorunlar olmakla beraber, madde bağımlılıklarına nazaran fiziksel sorunları o derece ciddi değildir. Yine de hem madde hem de davranış tabanlı bağımlılıklar kişinin işlevselliğini bozacak kadar ciddi psikolojik, sosyolojik ve fiziksel sorunlara neden olabilir. Örneğin seks bağımlılığı aile bireylerini mutsuz ederek parçalanmış aileye sebebiyet verebilir; kumar bağımlılığı aile parçalanmaları ve kişinin ekonomik, sosyal ve psikolojik olarak daha zayıf bir kişiliğe

bürünmesine sebep olabilir; yeme bağımlılığı ani ölümler, kalp problemleri, tansiyon ve şeker hastalıklarına sebep olabilir. Hem madde hem de davranışsal bağımlılıklar kişide çökkünlük ve depresyon belirtilerini beraberinde getirebilir (Henderson, 2001).

DSM-III' te bir psikiyatrik hastalık olarak ilk defa Kumar oynama bozukluğu tanımlanmıştır. DSM-IV' te ise "Dürtü Kontrol Bozukluğu" başlığı altında literatüre girmiştir (Christensen ve ark. 2015). DSM-V te Madde ile ilişkili ve Bağımlılık Bozuklukları başlığının Madde ile İlişkili Olmayan Bozukluk başlığı altında sınıflandırılarak kendini göstermiş bulunmaktadır. DSM tarihçesi alan yazın tarandığında davranışsal bağımlılık olarak tanımlayabileceğimiz tek bağımlılık türü 'Kumar Bağımlılığı' dır.

Çağımızda teknolojik aletlerin çoğalması ve gelişmesiyle beraber teknolojik aletlere olan bağımlılık davranışları gözlemlenmektedir. Mesela internet bağımlılığı ülkemizde de psikolojik rahatsızlık olarak kabul görmeye başlamış olup, Ruh ve Sinir Hastalıkları Hastaneleri bünyesinde İnternet Klinikleri açılmaya başlanmıştır (Kalkan ve Kaygusuz, 2013: 10).

2.3.Cep telefonunun gelişimi

Telefonun gelişim sürecine bakıldığında ilk olarak Graham BELL tarafından telefonun icadıyla 1876 yılında bu sürecin başladığı söylenebilir. Basit cep telefonları ve günümüz akıllı telefonlarından farklı olarak Graham BELL' in icadı kablolu olma sebebiyle bir yere bağlı kalıp iletişim kurmamızı sağlamıştır. Kablolu telefon kullanımında sıkıntı yaşayan ülkeler, özellikle İsveç ve Finlandiya gibi İskandinav ülkeleri, mobil telefon üretimi için öncü olmuşlardır (Uğurlu, 2013).

1973 senesinde Motorola Firması ilk cep telefonunu üretmiş bulunmaktadır (Genç, 2011). Finlandiyalı Firma NOKIA 1011 modeliyle ilk cep telefonu görüşmesi Finlandiya ve İngiltere arasında yapılmıştır (Uğurlu, 2013). 1991'den sonra Avrupa standardı olan GSM, 100'den fazla ülkede 150'den fazla operatörle buluşmuştur (Başaran, 2010). Türkiye pazarına da 1990'lı yıllarda girmeye başlayan cep telefonu 2000'li yıllarda dünya cep telefonu sahipliği listesinde ilk sıralarda yerini almış ve almaya da devam etmektedir (<http://www.marketingturkiye.com/kapak/?sayi=48>).

2012 eylül ayı itibariyle Türkiye genelinde %89,9 yaygınlık oranına karşılık gelebilen toplam 67,16 milyon abone bulunmaktadır. 1G ile hayatımıza giren cep telefonu 2011 yılı

üçüncü çeyrekte 3G abone sayısını 28,6 milyona; 2012 yılı üçüncü çeyrekte 40,3 milyona çıkarmıştır (http://tk.gov.tr/kutuphane_ve_veribankasi/pazar_verileri/ucaylik09_1.pdf). 1 nisan 2016 tarihi itibariyle de Türkiye 4,5G' ye geçmiş bulunmaktadır. Böylece mobil internet işlemleri çok daha hızlı yapılabilecektir (<http://www.milliyet.com.tr/4-5g-nedir-4-5g-ye-nasil-gecilir--teknoloji-2219084/>).

2.4.Akıllı Telefonun Tanımı Ve Gelişimi

Klasik basit cep telefonlarının zaman içinde gelişerek kapasite ve yeteneklerini arttırması ve bilgisayar özelliklerine sahip olmaya başlamasıyla beraber akıllı telefon kavramı hayatımıza girmeye başlamıştır. Hayatımıza giren akıllı telefonlar Android, IOS, Symbian, Windows Mobile vb. gibi kendilerine özgü bir takım işletim sistemleri bünyelerinde barındırabilmekte ve bilgisayar benzeri özellikler taşıyabilmektedir (Tecimer, 2012).

Akıllı telefonlar günlük hayatımızda verilerin iletimi, internet erişimi, e-mail ve anlık mesajların iletimi, dijital ve görsel içeriğin görüntülenmesi ve şirket içindeki sistemlerle veri iletimi yapılması gibi bilgisayarların yaptığı birçok işi yapabilecek kadar gelişmiş özelliklere sahiptir. Gelecek yıllar içerisinde akıllı telefonların, notebook ve tablet bilgisayar gibi mobil cihazların internet erişimi gibi bilgiye erişim ihtiyaçlarının karşılanmasında ilk bakılacak araçlar olacağı, işletmelerin ise bilgi işlem süreçlerini masaüstü bilgisayarlardan alıp akıllı telefonlar gibi mobil aygıtlara kaydıracağı fikri öngörülmektedir (Laudon ve Laudon, 2012)

Değişen toplumda büyük değişiklikler yaratan teknolojiler takip edildiğinde bu teknolojik aletler arasında akıllı telefonları görmek mümkündür. Uluslararası İstatistik Kurumu (International Data Corporation, IDC)'nin yürüttüğü bir araştırmaya göre, sadece 2010 yılı içinde dünya çapında toplam 305 milyon akıllı telefon satışı olmuştur. 2011 yılı içinde bu rakam 494 milyon satışla %62'lik bir artış göstermiştir. Aynı araştırmaya göre, 2012 yılında toplam akıllı telefon satışı 660 milyon adet olarak belirlenirken, 2015 yılında dünya çapında toplam 1.43 milyar akıllı telefon satışı olduğu açıklanmıştır. Akıllı telefon satışları yıllar geçtikçe artmakla beraber, açıklanan rakamlar akıllı telefonların günlük hayatta ve iş dünyasındaki öneminin daha da artacağı öngörülebilir bir göstergesidir. İlk başlarda sadece görüşme ya da kısa mesaj fonksiyonlarını kullandığımız basit mobil telefonlar, internet erişimi ve daha birçok özelliğin de eklenmesiyle çağımız insanları ve kurumları için vazgeçilmez bir durum haline almıştır. İnsanlar günlük yaşantılarında iletişim kurmanın yanı sıra ona eşlik eden internet erişimi, e-posta veya sms yollama, fotoğraf

çekme ve çektiği fotoğrafları sosyal medya hesaplarında paylaşma gibi işlemlerini de akıllı telefonlar sayesinde yapabilmektedirler. Bütün bu özelliklerine ek olarak video izleme, görüntülü sohbet etme ve navigasyon gibi işlemler de akıllı telefonların yaşamımızı daha kolay hale getiren özellikleri arasındadır (Şata, Çelik, Ertürk ve Erkin, 2016).

2.5.Basit Cep Telefonu Ve Akıllı Telefon Arasındaki Fark

Akıllı telefonlar, basit cep telefonlarına kıyasla daha üst seviyede bilgiyi işleme kapasitesi ve bağlanabilirliğe sahip olan mobil telefonlardır. Basit cep telefonlarının aksine kullanıcılarının telefon görüşmeleri yapmalarını sağlamalarının yanı sıra akıllı telefonlar, PDA ve bir çok bilgisayarda bulabilecekleri özellikleri (e-mail gönderip almak, ofis dokümanlarının düzenlenmesi, vb.) eklemelerini ve kullanmalarını sağlarken her türlü görüntü, ses ya da metnin yani içeriğin oluşturulmasına imkan tanır(Kim ve Zeelim-Hovav, 2011).

Cep telefonlarının tamamını aynı kategoride değerlendirmemek gerekir. Teknolojik gelişmeler sayesinde gelişen akıllı telefonlarla basit cep telefonlarını birbirinden ayrı tutmakta fayda vardır. Bu telefonlar arasındaki farkı açan en önemli özellik işletim sistemleridir (Sanne, 2009). Basit cep telefonlarının sadece sesli iletişim, sms (short message service) ve çok kısıtlı olarak internet hizmeti verdiği; akıllı telefonlarınsa, yüksek çözünürlüklü video kaydı ve resim çekmesi, gelişmiş internet bağlantısı, kamera, navigasyon, multimedya, hesap makinası, ses kayıt cihazı v.b. hizmetleri sunduğu görülmektedir (Rice ve Katz, 2008; Subramanian, 2009) .

Her özelliği ile basit cep telefonlarına üstünlük sağlayan akıllı telefonlar ileri ve üstün düzey programlama yapısı, hızlı ve yaygın bağlantı sistemine uygun tasarlanmıştır (May ve Hearn, 2005; Mei Min, Ling Hong, Jian Ai ve Pei Wa, 2012).

2.6.Akıllı Telefon Bağımlılığı

Bağımlılığı, bir maddeyi veya bir davranışı sürdürmeyi bırakamama ya da kontrol altına alamama şeklinde tanımlayabiliriz (Egger ve Rauterberg, 1996). Bağımlılık kelimesi kavram olarak uluslararası alan yazınında genellikle ‘addiction’ veya ‘dependence’ olarak kullanılmaktadır. Ancak The 5 Diagnostic and Statistical Manua, 4th edition (DSM-V) “addiction” kavramı yerine “dependence” ve “abuse” kavramların kullanılmaktadır (Henderson, 2001).

Jacobs (1998) mobil telefon bağımlılığını çocuklukta yaşanan travmatik olaylarla beraber düşük özsaygı gibi özelliklerin yol açtığı olumsuz duygular sebebiyle, kişinin homeostatik dengesinin zarar görmesi ve buna bağlı olarak kişinin bağımlılık yaratan davranışlarda bulunması olarak açıklamaktadır.

Davranış tabanlı bağımlılıklar incelendiğinde yeme, kumar, seks gibi bağımlılık türlerinin yanında insan ve makine ilişkisinin etkin olduğu teknolojik bağımlılıkları da görebiliriz. Teknolojik etkileşimlerin yol açtığı bağımlılıklar davranış tabanlı bağımlılıklar kategorisindedir. Bu gibi bağımlılıklarda kişi, bilgisayar oyunlarıyla sürekli meşgul olarak aktif veya televizyon karşısında zaman geçirerek pasif rol oynayabilir (Griffiths, 1999).

Teknolojik bağımlılıklar başlığı altında televizyon bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı ve internet bağımlılığı gibi bağımlılıklar ele alınabilmektedir.

19. yüzyıldan beri insanların hayatını kolaylaştırmak ve iletişimi her yerde sağlayabilmek adına üretilen telefon, kat ettiği gelişimden dolayı günümüzde hala çok yaygın olarak kullanılan ve bazıları için vazgeçilmez olan bir iletişim aracıdır. Dünya çapında ve Türkiye’de cep telefonu kullanıcılarının bu kadar hızlı artması tahmin edilebilir bir olgu değildi. Cep telefonlarına arzın artması, cep telefonu üretimi ve akıllı telefonların giderek daha donanımlı bir hale bürünmesiyle beraber bu teknolojik aygıt bireyin günlük hayatında vazgeçilmezler arasında ilk sıraları zorlamakta ve bu da kişilerin dolayısıyla toplumların kültürel pratiklerinde meydana gelen dönüşümü takip etmemiz için fırsat yaratmış olabilmektedir (Buğdaycı, 2001).

Cep telefonu bağımlılığı ile internet bağımlılığı arasında ilişki vardır. Öyle ki cep telefonu bağımlılığı internet bağımlılığı araştırmalarına dayanmaktadır. İkisinin de temel sorunu düşük özgüven ve sosyal beceri problemleri ortak zemininde buluşmaktadır (Kring, Davison, Neale ve Johnson, 2007).

Akıllı telefon bağımlılığı nomofobi kavramı ile literatürde kendini gösterebilmekteyken, Öztürk(2005) yaptığı bir çalışmada internetsiz kalma korkusunun netlessfobi olarak tanımlandığını, akıllı telefon taşıyan bir kişinin nomofobik ve internet bağımlısı olmasının göstergelerinden biri olduğunu, insanların sosyal bir varlık olarak sosyalleşmeyi ve yapabilecekleri her şeyi sanal ortamda yapmaya başladıklarında internet bağımlısı olabildiklerini belirtmiştir.

Kim, Seo ve David (2015) problemlı mobil telefon kullanımı ile problemlı internet kullanımı arasında iliřki olduđunu belirtmiřtir. Akıllı telefonlarda var olan sınırsız aktivite sahası bireylere; sosyal medya, internette dolařma, sohbet siteleri, mailleri yönetmek, oyun oynamak gibi internet temelli aktivitelere eriřim imkânı sađlamaktadır. Televizyon ve bilgisayardan farklı olarak tařınabilir olması, online aktiviteleri elde etmeyi kolaylařtırması bilgisayarın yerini alabileceđini göstermektedir. Yapılan arařtırmalar sonucunda ařırı mobil telefon kullanımı ile internetin sađlıksız kullanımı arasında pozitif iliřki bulunmuřtur (Ezoe ve Toda, 2013; Ha, Chin, Park, Ryu ve Yu, 2008). Akıllı telefon bađımlılıđı problemlı internet kullanımının biliřsel davranıřçı modelini gerekçe göstererek aıklanırsa öz-kontrol eksikliđi, yüksek doyum arama, yalnızlık ve stres gibi bir takım etkenlerle aıklanabilir (Davis, 2001).

Akıllı telefonların kullanımının yaygınlařmasını ve kullanıcılar üzerindeki etkilerini sadece ruh sađlıđı alanında görevli olan psikolojik danıřman, psikolog ve psikiyatrlar deđil aynı zamanda pazarlama ve satıř řirketleri de büyük büteler ayırarak takip etmekte ve incelemektedirler. Cihaza bađlılık hissi, devamlı cihazı kontrol etme dürtüsü ve bu davranıřa engel olamama düřünceleri akıllı telefonların varlıđı ve engellenemez geliřimiyle daha da artıř göstermektedir. Bu engellenemez düřünceler ve davranıř örüntüleri kiřilerin günlük yařamlarını kiřiler arası iliřkilerini de etkilemektedir. Dolayısıyla bu davranıř örüntüsünü yineleyici davranıř bozuklukları ve bađımlılık bařlıđı altında deđerlendirmekte fayda vardır (Grant, Potenza, Weinstein&Gorelick, 2010; <http://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=247105>).

DSM-5'te madde kullanımı ve bađımlılık bozuklukları bölümü revize edilmiř; madde ile iliřkili olan ve iliřkili olmayan davranıřların tamamını kapsayacak řekilde geniřletilmiřtir. DSM-5'te madde ile iliřkili olmayan bozukluklar bařlıđı altında řu anda sadece kumar bozukluđu alınmıř olsa da ödöl sistemini uyaran yineleyici ve kompulsif davranıřlarla kendini gösteren patolojik durumlardan olan solaryum, alıřveriř, cinsellik, egzersiz, internet ve akıllı telefon bađımlılıđının da DSM de yapılan deđiřikliklerle beraber bu kategoriler arasına girmesi gerektiđi uzmanlarca düřünülmektedir. Akıllı telefonlarının bireyin iřlevselliđini bozacak kadar sürekli ve yineleyen kullanımlarının olması sebebiyle önümüzdeki zamanda DSM kapsamına girebilmeleri ve tanı ölçütlerinin belirlenmesi amacıyla daha da fazla bilimsel alıřmaya ihtiya duyulmaktadır (Grant, Potenza, Weinstein ve Gorelick, 2010; DSM V, 2013).

Akıllı telefon bağımlılığı olan bireylerde bir takım davranışsal ve duygusal belirtiler gözlemlenmek mümkündür. Bianchi ve Phillips (2005), mobil telefon bağımlılığında görülebilecek semptomları aşağıdaki gibi sıralamıştır;

- Mobil telefonun aşırı kullanımından kaynaklı maddi krizler yaşaması,
- Mobil telefonun sinyali çekmediği ona erişemediği zaman endişe, anksiyete duymak ve depresif duyguları yoğun bir şekilde hissetmek,
- Mobil telefon kullanımını azaltmakta ya da bırakmayı kontrol etmekte zorlanma yaşama,
- Acil durumlar ve problemlerden uzak durmak için için mobil telefon kullanımına yönelme.

Akıllı telefonların sayısı dünya genelindeki gibi Türkiyede de hızla bir artış göstermektedir. Özellikle lise dönemindeki genç nesillere bakıldığında akıllı telefonlar gibi ileri teknoloji ürünler ve cihazlarla diğer yaş gruplarına nazaran daha fazla ilgili oldukları gözlemlenmektedir. Alan yazın incelendiğinde 12-18 yaş döneminin internet bağımlılığında oldukça kritik bir dönem olduğu belirtilmiştir (Tsai ve Lin, 2003).

Park ve Lee (2012) akıllı telefon kullanımı ve psikolojik bağlamda iyi olma ile ilgili yürüttükleri çalışmada akıllı telefon kullanımının yalnızlık, depresyon ve özgüveni arttırabileceğini tespit etmişlerdir. Ayrıca Kim, Lee, Lee, Nam ve Chung (2014), telefon bağımlılığının yeni bir bağımlılık şekli olarak internet bağımlılığı ile birlikte bilimsel çevrelerce daha fazla ilgi odağı olduğunu belirtmişlerdir.

2.6.1. Akıllı telefon bağımlılığını ve akıllı telefon kullanımını etkileyen faktörler

Akıllı telefon bağımlılığını ve akıllı telefon kullanımını etkileyen cinsiyet, özsaygı, yaş, ergenlik ve kişilik özellikleri gibi bir takım unsurlar vardır. Bianchi ve Philips (2005) yaptığı çalışmada dışadönüklük, gençlik ve özsaygı ile problemlili mobil telefon kullanımı arasında anlamlı bir ilişki olduğunu ortaya koymuştur. Düşük özsaygıya sahip kişilerin mobil telefonları aşırı kullandıkları ve özsaygılarını arttırabilmek için mobil telefon kullanımını arttırdıkları anlaşılmıştır (Phillips, Ogeil ve Blaszczynski, 2011). Cep telefonu kullanımı aynı zamanda bir prestij kazanma yöntemi olarak da görülmeye başlanmıştır.

Akıllı telefon kullanımını etkileyen unsurlar arasında cinsiyet faktörünün yeri vardır. Kadın ve erkeklerin cep telefonu kullanımı farklılık göstermektedir. Cinsiyet değişkenleri

incelendiğinde cinsiyet değişkenine göre erkeklerin, kızlara göre daha çok bağımlı olabileceği ve risk altında olduğu kanısına varılmıştır (Ögel ve Cömert, 2009).

Park, Kim, Shon ve Shim (2013), Güney Kore' den 852 katılımcıyla yaptıkları çalışmada bireylerin akıllı telefon kullanımını etkileyen bazı faktörleri araştırmıştır. Yaptıkları çalışma sonucunda sosyal katılma motivasyonu, akıllı telefon kullanımı gibi psikolojik geçmiş, yenilikçilik, davranış uygulama sistemi ve kontrol odağı ile problemli akıllı telefon kullanımı arasında ilişki olduğunu saptamıştır.

Bireylerin sahip olduğu kişisel özellikler akıllı telefon kullanım miktarını ve şeklini etkilemektedir. Bazı kişilik özellikleri ile akıllı telefon bağımlılığı arasında güçlü bir ilişki vardır (Bianchi ve Phillips, 2005; Butt ve Phillips, 2008; Ehrenberg, Juckes, White ve Walsh, 2008). Bireyde var olan kişilik özellikleri çekingen, güvensiz, içedönük, uyumsuz vb. bireyi ortamdaki uzak tutacak telefon, televizyon vb aletlere yönlendirebilirken, bazı kişilik özellikleri de dışadönük, sosyal, özsaygısı yüksek vb. bireyi mevcut ortama dahil etme, iletişime geçme dürtüsünü kamçılayabiliyor.

İnsanlar birbirleriyle yüz yüze iletişime geçemediklerinde veya buna cesaret edemediklerinde varlıklarını sanal ortamda hissettirme ihtiyacı duyarlar. Cep telefonları ile saatler süren sözlü ya da yazılı sohbetler yeni bağımlılık türleri yaratmakta ve bireylerde yeni davranış örüntüleri oluşturabilmektedir (Ertem, 2006).

Sevi ve diğerleri (2014) yaptıkları araştırmada cep telefonu kullanımının artmasının daha çok kendine güvensizlik, toplumsal açıdan uyumsuz olmak, sık moral bozukluğu yaşamak ve anksiyete yaşamak ile ilişkili olabileceğini ortaya koymaktadır. Buna ek olarak cep telefonunun aşırı ve problemli kullanımının pasif agresif kişilik bozukluğu, obsesif, şizoid, borderline özellikler ve hipomani ile ilişkisi olabileceği bulunmuştur. Cep telefonuna duyulan ihtiyaçtaki artışın antisosyal eğilimlerle de ilişkili olabileceği saptanmıştır.

2.6.2. Akıllı telefon bağımlılığının ve kullanımının yarattığı etkiler

Akıllı telefonlar, günlük yaşamımıza kazandırdığı yenilikler ve kolaylıklarla birlikte bir takım problemlere ve zorluklara da neden olmaktadır. Doğru bir şekilde kullanıldığında pek çok alanda fayda ve kolaylık sağlayan akıllı telefonlar, bilinçsiz kullanıldığında ciddi zararlar vermeye; fiziksel, sosyal ve psikolojik bazı yeni sağlık sorunlarını oluşturmaya başlamıştır. Bu bağlamda, akıllı telefonların hayatımızdaki önemi ve kullanım sıklığının artmasının yanı sıra bir takım olumsuzlukları da beraberinde getirmiştir.

Kwon ve diğeri (2013) yaptıkları arařtırmalar sonucunda akıllı telefon bağımlılığının ekrana sürekli bakmaktan dolayı baş ağrısı ve göz bozukluğu gibi sağık sorunlarına yol açabildiğini ortaya koymuřtur.

Kiřiler arası iletiřimini akıllı telefonla sağılayan bireylerde mesaj ve sosyal medya takibi yoluyla sosyalleřme görölmektedir. Akıllı telefonlar sayesinde sosyal platformlarda ve internette devamlı bağlantıda kalabilme imkanı bulduklarından kiři sosyalleřme ihtiyacını karřıladığını hissetmekte ve bireylerde var olan yalnız kalma endiřesinde de azalma görölmektedir (Townsend, 2000). Bu yolla yapılan sosyalleřme ve iletiřim akıllı telefon bağımlılarında yüz yüze iletiřimi azaltmış ve bireylerin asosyal bir kiřiliğe bürünmesine zemin hazırlamıştır (Choi ve diğeri, 2012; Kwon ve diğeri, 2013).

Akıllı telefon bağımlıları cep telefonlarını sürekli kontrol etmek ister ve onu kontrol edemezlerse huzursuz hissederler. Kiřinin dikkati sürekli kontrol etmek istediğı cep telefonunda olduğından başka bir řeye odaklanmakta zorlanabilir. Odaklanmakta meydana gelen zorlantı akıllı telefon bağımlılarında konsantrasyon bozukluğunun görölmeye başladığı olasıdır (Al-Khlaiwi ve Meo, 2004).

İnternet ortamında ve telefonla yapılan görüşmeler yüz yüze iletiřimden farklı olan aracılı iletiřimlerdir. Bu gibi sanal ortamlarda kiři daha rahat bir iletiřim dili kullanabilmektedir. Rahat seyreden iletiřimden kaynaklı birey karřısındakini tam anlamıyla tanıyamayıp yanlış kiřilerle tanışabilmekte, sağıksız ve yasal olmayan ortamlara çekilebilmektedir (Dredge ve diğeri, 2014).

Akıllı telefonlarda var olan çeřitli online aktiviteler ve kolay taşınabilir özelliğı sonucunda akıllı telefonların bilgisayarlarla yer değıřtirdiğı görölmektedir. Akıllı telefonlar, olabilen her yer ve her zamanda insanlarla bağlantı içinde olabilmek, aile bireyleri ve arkadařlarıyla internet veya arama aracılığıyla görüşebilmek, oyun oynayıp müzik dinlemek gibi hayatı kolaylařtıran özellikleri sağılayabilmektedir (Coogan ve Kangas, 2001).

Akıllı telefon bağımlıları telefonun yaydığı radyasyona maruz kalmaktadırlar. Sağık literatüründe akıllı telefonun yaydığı elektromanyetik radyasyon insan dokusundaki antioksidan savunma sistemini değıřtirerek biyolojik sistemi olumsuz etkileyebilmektedir (Özgüner ve diğeri, 2005). Yine büyüme çağındaki çocukların aşırı ve problemlili mobil

telefon kullanımı onların psikolojik ve fiziksel sađlıklarını olumsuz etkilemektedir (Koivusilta ve diđerleri, 2007).

2.6.3. Akıllı telefon bađımlılıđı ile ilgili yapılan arařtırmalar

Teknolojinin ilerlemesiyle beraber teknolojik nesnelere olan aşırı ilgi artmıştır. Bu yoğun ilgi bilgisayar, akıllı telefon, internet gibi bir takım davranışsal bađımlılık türlerini de beraberinde getirmiştir. Alan yazın taraması yapıldığında akıllı telefon bađımlılıđı ile ilgili yapılan çalışmaların oldukça yeni olduđu görölmektedir. Cinsiyet, yař gibi bir takım sosyodemografik özellikler ve deđişkenler dikkate alınarak yapılan çalışmaların daha çok üniversite öğrencileri üzerinde olduđu da görölmektedir.

2.6.3.1. Yurt dışında yapılan çalışmalar

Katz (1997), mobil telefon kullanımının sosyal etkilerini çalışan ilk arařtırmacılarıdır. Mobil telefon kullanımının sosyal etkilerinden bazılarını; belirsizliđi ortadan kaldırma, güvenlik, etkililik, bilgi erişimi, etkileşim halinde olma, sosyal etkileşim, iletişim kurabilme ve sosyal kontrol olarak tanımlamıştır. Son zamanlarda yapılan arařtırmalar, telefonların fonksiyonlarının da artmasıyla beraber akıllı telefon üzerinden sosyal medya sitelerinde sosyalleşebilme ve iletişime geçmenin etkilerine odaklanmışlardır (Igarashi, Takai ve Yoshida, 2005; Kim, Kim, Park ve Rice, 2007).

Suudi Arabistan'da yapılan 437 mobil telefon kullanan bireyin katıldığı bir çalışmada, problemlili mobil telefon kullanıcılarında yoğun olarak baş ağrısı, uyku bozukluđu, gerginlik, yorgunluk ve baş dönmesi belirtileri görülebileceđi ifade edilmiştir (AlKhlaiwi ve Meo, 2004).

Bianchi ve Philips (2005) tarafından, yaşları 18 ile 85 arasında deđişen 195 kişinin katıldığı bir çalışma yapılmıştır. Yapılan çalışmanın sonucunda dışadönüklük ve düşük öz saygının problemlili akıllı telefon kullanımında önemli bir faktör olduđu bulunmuştur. Bunun yanında yaşı daha genç olanların akıllı telefon bađımlılıđına daha yatkın oldukları; problemlili akıllı telefon kullanıcılarının fiziksel, finansal ve sosyal alanlarda olumsuz etkilendikleri bulgusuna ulaşılmıştır. Yine çalışma sonucuna göre, nörotiklik ile problemlili akıllı telefon kullanımı arasında bir ilişkiye rastlanmamıştır.

Ergenlerde aşırı telefon kullanımı ile sigara kullanımı, yoğun alkol tüketimi, depresyon, mobil telefon bađımlılıđı ve akademik başarısızlıđın birbiriyle pozitif ilişki içinde olduđu yapılan arařtırmalarca görölmektedir (Sanchez-Martinez ve Otero 2009).

Augner ve Hacker (2012) tarafından 196 genç yetişkinle yapılan arařtırmada, aşırı yoğun akıllı telefon kullanımı ile psikolojik deęişkenler arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışmanın bulgularına bakıldığında, kronik stres, depresyon, dışadönüklük, düşük duygusal denge, kadın genç yaşlarda problemlili akıllı telefon kullanımı ile ilişkili olabilmektedir.

Salehan ve Negahban (2013), tarafından yapılan çalışmada sosyal ağların sıkça kullanımının akıllı telefon bağımlılığını yordayabilmek adına etkili olduğu görülmüştür. Bunlara ilaveten 214 üniversite öğrencisinin dahil olduğu bu çalışmada mobil sosyal ağ uygulamaları ve telefonda sosyal ağ sitelerinin aşırı kullanımının da akıllı telefon bağımlılığı düzeyini arttırmada etkili olduğu görülmüştür.

Kwon ve arkadaşları (2013) tarafından akıllı telefon bağımlılığını ölçmek amacıyla geliştirilen ölçeğin Türkçe uyarlaması yapılarak toplam 367 gönüllü üniversite öğrencisinin katılımıyla geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları da tamamlanmıştır (Noyan vd, 2015).

Park, Hyun ve Ha (2014) tarafından Güney Kore’de gerçekleştirilen, ergenlerin internet ve cep telefonu bağımlılıklarının hangi kriterlere göre deęiřtiđinin incelendiđi arařtırmada; çevresel faktörlerin (aile ve arkadaş etkileri) ve kişisel faktörlerin (teknolojik araçların kullanımına ayrılan zaman) analizi yapılmıştır. İnternet ve cep telefonu bağımlılıkları arasındaki deęişimleri incelemek için toplam 1420 öğrenci arařtırmaya dahil edilmiştir. Arařtırmadan elde edilen bulgulara göre, internet ve cep telefonu bağımlılıklarına sebebiyet veren faktörler arasında yakın ilişkiler bulunmuştur.

Chiu’nun (2014), gönüllü üniversite öğrencisi arasından seçilen 387 üniversite öğrencisinin katılımıyla gerçekleřtirdiđi çalışmasında, akıllı telefon bağımlılığı ile stres, öz-yeterlilik ve sosyal yeterlilik arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışmanın bulgularına göre, akademik stresin sosyal ve öz yeterlilik düzeyini negatif etkilediđi; sosyal ve öz-yeterliliđin akıllı telefon bağımlılığı ile pozitif bir ilişki içinde olduđu bununla beraber duygusal stresin ise akıllı telefon bağımlılıđının yordayıcısı olduđu görülmüştür.

Roberts, Yaya ve Manolis (2014) yaptıkları çalışmada akıllı telefon bağımlılıđının bireylerin gerçekleřtirmesi gereken eđitsel aktivitelerini aza indirdiđi ve bunun sonucu olarak da okul başarılarının giderek düřtüđünü ifade etmişlerdir.

Lee, Chang ve Cheng (2014), tarafından 17 ile 67 yaş arasında 325 gönüllü katılımcıyla gerçekleştirilen çalışmada psikolojik özellikler ile saplantılı akıllı telefon kullanımı arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışmadan elde edilen sonuçlara bakıldığında problemlili akıllı telefon kullanımı ile ekrana dokunma ihtiyacı, sosyal etkileşim kaygısı arasında ilişki olduğu ve kadınların daha çok Facebook gibi sosyal medya ağlarını, erkeklerin de LinkedIn gibi iş ve profesyonel siteleri sıklıkla kullandıkları bulunmuştur.

Lepp, Barkley ve Karpinski (2014) yaptıkları çalışmada problemlili akıllı telefon kullanımı ile bilimsel başarımlı, anksiyete, hayat tatmini arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Çalışmanın bulguları incelendiğinde sorunlu akıllı telefon kullanımı arttıkça bilimsel başarımlı azaldığı görülmüştür. Bununla beraber aynı şekilde akıllı telefon kullanımı bilimsel başarımlı, ruh sağlığı ve bireysel mutluluk üzerinde de negatif yönde etki göstermektedir.

Hadlington (2015), 107 erkek ve 103 kadından oluşan, yaş aralıkları 18-65 olan, 210 katılımcıyla yaptığı çalışmasında internet bağımlılığı ve problemlili mobil telefon kullanımı ile günlük hayatta bilişsel bozukluk arasındaki korelasyon incelenmiştir. Yapılan araştırma neticesinde problemlili akıllı telefon kullanımı ve bilişsel bozukluk arasında güçlü bir pozitif korelasyon saptanmıştır. Bununla beraber yalnızlık, depresyon, düşük dürtü kontrolü, sosyal rahatlık, dikkatin dağılması alt boyutlarından oluşan online bilişsel ölçeğin puanlarıyla problemlili akıllı telefon kullanımı arasında pozitif bir ilişki bulunmuştur.

Van Deursen ve arkadaşları (2015) tarafından 386 gönüllü katılımcı ile yapılan çalışmada, akıllı telefon bağımlılığının duygusal zeka ile bir ilişkisinin olmadığı, fakat sosyal stresi yüksek ve öz düzenleme becerisi az olan kişilerin akıllı telefon bağımlılığının olma ihtimalinin fazla olabileceğine rastlanmıştır.

Deloitte (2015), tarafından yapılan anket çalışmasında akıllı telefonların gündelik yaşamın birçok noktasında kendine yer edindiğini ve ankete katılan bireylerin %80'inden fazlasının ortalama ve üzeri bağımlılık seviyesine sahip olduğu ortaya çıkmıştır. Ayrıca, 18-24 yaş arası katılımcılarda daha fazla akıllı telefon bağımlılığı görülmüş bu durumun indirilen uygulama sayıları ve yapılan harcamalara da yansıdığı belirtilerek; her 3 kişiden 1'inin uyandıktan sonra 5 dakika içinde telefonuna baktığı sonucu paylaşılmıştır.

Bae (2015) tarafından yürütölen çalışmada, algılanan ebeveyn stili, arkadaşlık tatmini ve bilimsel güdülemenin, akıllı telefon bağımlılığına ne derecede etki gösterdiği konu alınarak incelenmektedir. Yapılan araştırma çalışmasının bulgularına bakıldığında, demokratik aile

tavrı arttıkça akıllı telefon bağımlılığının azaldığı buna ek olarak da bilimsel güdüleme ve arkadaşlık tatmininin ise arttığı görülmüştür. Öte yandan çalışma kapsamında arkadaşlık tatmini ve bilimsel güdüleme faktörlerinin de akıllı telefon bağımlılığı konusunda muhafaza edici bir etmen olduğu sonucuna rastlanmıştır.

Chen, Yan, Tang, Yang, Xie ve He (2016), tarafından yapılan çalışmada genç yetişkinlerin mobil telefon bağımlılığı düzeyi ile olumsuz duyguların, kişiler arası ilişkilerde önemli bir öngörücü olup olmadığına bakılmıştır. Mobil telefon bağımlısı olan bireylerin daha fazla para ve zaman harcadıkları, negatif duygulara karşı daha duyarlı oldukları gözlenmiştir. Kişilerarası ilişki tarzının mobil telefon bağımlılığında ve negatif duygulara sahip olmakta önemli bir öngörücü olduğu saptanmıştır.

2.6.3.2. Yurt içinde yapılan çalışmalar

Özaşçılar (2009)'ın yaptığı çalışmada, İstanbul'da yaşayan 18-25 yaş aralığında olan üniversite öğrencilerinin cep telefonu kullanımlarının gündelik hayatlarındaki yerini, işlevini ve kullanıcıların kişisel güvenlik amacıyla cep telefonu kullanma durumlarını yordamayı amaçlamıştır. Araştırma sonuçlarına bakıldığında cep telefonu kullanma sebeplerinin başında iletişim ve acil durumlarda ihtiyaç hissedilme etmeninin varlığı görülmüştür. Tekin (2012)'in yapmış olduğu çalışmada, Cep Telefonu Problemleri Kullanımı Ölçeği (PU)'nin Türk toplumu için geçerliğini ve uygulanabilirliğini incelemeyi hedeflemiştir. Öncelikle 387 gönüllü öğrenciye ölçek uygulanmış sonra 118 gönüllü öğrenciye tekrardan ölçek uygulaması gerçekleştirilmiştir. Araştırma çerçevesinde elde edilen çalışmaya katılan öğrencilerin % 98.9'nun bir cep telefonuna sahip olduğu görülmüştür. Ayrıca gündelik cep telefonu kullanım süreleri irdelendiğinde ise, öğrencilerin % 42.6'nın günlük 1 ya da 2 saat süresince cep telefonu kullandıklarını, % 3.9'nun ise cep telefonunu gündelik olarak 5 saat ve daha fazla zaman içinde kullandıkları bulunmuştur. Araştırmaya gönüllü olan öğrencilerin % 91.6'sının cep telefonlarını iletişim kurma veya haberleşme için kullandıklarını, % 68.7'nin SMS atmak, % 23.9'nun telefonlarında oyun oynamak, % 39.2'nin internette zaman geçirmek ve % 14.2'nin ise diğer amaçlar için mobil telefonlarını kullandıklarını belirtmişlerdir.

Ada ve Tatlı (2013)'ün 152 gönüllü katılımcı ile yaptığı 'Akıllı Telefon Kullanımını Etkileyen Faktörler Üzerine Bir Araştırma' çalışmasında iş yaşamında akıllı telefon kullanımını etkileyen faktörlerin neler olduğunu ve bu faktörlerin akıllı telefon kullanımını nasıl etkilediğini incelemeyi amaçlamaktadır. Yapılan çalışmanın bulgularına göre örgütsel

etmenlerin akıllı telefon kullanımını pozitif yönde etkilediği ama; bireysel ve sosyal etmenlerin akıllı telefon kullanımını etkilemediği görülmüştür.

Demirci ve arkadaşları (2014) tarafından, Kwon ve arkadaşları(2013)'nin geliştirdikleri "Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği'nin (Smartphone Addiction Scale)" Türkçe geçerlilik ve güvenilirlik çalışması yapılmıştır. Araştırma Süleyman Demirel Üniversitesi Tıp Fakültesi'nde akıllı telefon kullanan 301 gönüllü öğrenciye Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği, İnternet Bağımlılığı Ölçeği ve Problemlerli Cep Telefonu Ölçeği kullanılarak yapılmıştır. Çalışmanın bulgularına göre akıllı telefonları kullananlar en çok oyun, internet erişimi ve sosyalleşmek amacıyla kullandıklarını belirtmişlerdir.

Baykut (2014), Süleyman Demirel Üniversitesi'nde okuyan çalışmaya gönüllü olan üniversite öğrencileri ile yaptığı çalışmada, sosyal medyaya ilgi ve hevesin akıllı telefon tüketimini etkileme düzeyi ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisinin varlığına rastlanmıştır.

Yildirim ve Corraera (2015), tarafından Türkiye'de 537 üniversite öğrencisinin katılımıyla geliştirilen nomofobi ölçeği Türkçe'ye çevrilerek kullanılmış ve böylece ilk kez Türkiye'de üniversite öğrencileri arasındaki nomofobi yaygınlığı ölçülmüştür. Çalışmanın sonucunda, genç yetişkinlerin %42,6'sında nomofobi görülmüş, en büyük korkularının ise iletişim kuramamak ve bilgiye erişememek olduğu ifade edilmiştir(Yildirim, Sumuer, Adnan & Yildirim, 2015).

Uğur ve Koç (2015) yapılan araştırma kapsamında, üniversite derslik sınırları içerisinde cep telefonu kullanım yoğunluğu ve huyunun incelenmesini amaçlamışlardır. Araştırma çalışması Sakarya Üniversitesi İşletme Fakültesi öğrencileri arasından gönüllü 300 üniversite öğrencisi ile gerçekleştirilmiştir. Ders esnasında ve sürecinde ağırlıklı olarak mesajlaşmanın konu alındığı bu çalışma kapsamında öğrenciler kendilerinin ve başka diğer sınıf arkadaşlarının cep telefonu kullanımıyla ilgili bilgi vermişlerdir. Araştırma sonuçlarından elde edilen bulgulara göre, ders esnasında akıllı telefonların en çok kullanılma nedenlerinin ders ile alakası olmayan kişisel sebepler olduğu görülürken; küçük bir öğrenci grubundan oluşan klik bir yapı, dersle ilgili verilere ulaşmak ya da tahtaya yazılmış olan ders notlarının fotoğrafını çekmek veya hesap makinesi özelliğinden faydalanmak için kullanımı ile dersteki mevcut öğrenme verimini en yüksek düzeye çıkarmak amacıyla da cep telefonlarından faydalandıklarını belirtmişlerdir. Çalışmanın başka bir çıktısı da öğrencilerin % 47'sinin ders sürecinde telefonla meşgul olarak diğer

sınıf arkadaşlarına rahatsızlık verdiklerini kabul ederek gereken önlemler alınmaz ise bu davranışlarına devam edeceklerini belirtmişlerdir.

Yücelten (2016), tarafından gönüllü öğrenciler arasından seçilen 50'si kız 50'si erkek olmak üzere 100 üniversite öğrencisinin katılımıyla gerçekleştirilen, internet bağımlılığı ile akıllı telefon bağımlılığının bağlanma stilleriyle ilişkisinin incelendiği araştırmada; internet bağımlılığı ile bağlanma stilleri arasında anlamlı bir farklılaşmaya rastlanmamasına rağmen akıllı telefon bağımlılığı ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkide anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Çalışmanın bulgularına göre akıllı telefon bağımlılığına sahip üniversite öğrencilerinin genellikle korkulu ve kayıtsız bağlanma stillerine sahip oldukları görülmüştür

Öz (2018) tarafından gönüllü öğrenciler arasından rastgele seçim yöntemi ile eğitim fakültesinden 50, mühendislik fakültesinden 60, fen edebiyat fakültesinden 40, iletişim fakültesinden 80 ve iktisadi idari bilimler fakültesinden 70 öğrenci ile yaşları 20-25 yaşları arasında değişen yarısı kadın yarısı erkek olan toplam 300 üniversite öğrencisi anket doldurmuştur. Anne ve baba eğitim düzeyi değişkenine göre nomofobi düzeylerinin farklılaşıp farklılaşmadığına bakılmıştır. Katılımcıların annelerinin eğitim düzeylerine dikkat edildiğinde ilkokul mezunu annelerin oranı %36,7, lise mezunu olan annelerin oranı ise %30,7 olarak görülmektedir. Babaların eğitim durumları incelendiğinde ise %51,3'ünün lise, %44,7'sinin de üniversite mezunu olduğu görülmektedir. Edinilen bulgulara göre üniversite öğrencilerinin nomofobi puanlarının anne ve baba eğitim düzeyi faktörüne göre farklılaşmadığı görülmektedir.

2.6.3.3. Cinsiyet ve sınıf düzeyi ile ilgili yapılan araştırmalar

Özaşçılar (2009)'ın yaptığı araştırmada, mobil telefonunun kamuya açık ortamlarda kullanılmasında kadınların erkeklere göre çok daha fazla huzursuz hissettiği görülmüştür. Bununla ilgili olarak kamuya açık alanlarda gerçekleştirilebilecek konuşmanın gizli olmasını sağlamak için sıklıkla SMS attıkları görülmüştür. Kadın ve erkeklerin cep telefonu kullanım amaçları farklılaşmaktadır. Şöyle ki; kadınlar cep telefonunu güvenlik gerekçesiyle erkekler ise teknolojik bir alet olduğundan kullanıldığı görülmüştür.

Zorbaz ve Dost (2014) tarafından yapılan bir araştırmanın verilerine göre erkek lise öğrencilerinin problemleri internet ve akıllı telefon kullanımı düzeyleri kadın lise öğrencilerine kıyasla daha yüksektir.

Van Deursen ve arkadaşları (2015) tarafından 386 gönüllü katılımcı ile yapılan çalışmada, kadınların erkeklere göre akıllı telefon bağımlısı olma ihtimalinin daha fazla olduğu ve Brianchi ve Philips'in (2005) elde ettiği bulguların aksine bireylerin yaşları ilerledikçe akıllı telefon bağımlılığı riskinin de daha yüksek olacağı görülmüştür.

Sakarya Üniversitesi İhş İnsani Ve Sosyal Araştırmalar Merkezi Uluslararası Doktorlar Birliği (2015), tarafından aşırı akıllı telefon kullanımıyla ilgili yapılan çalışmaya yaşları 14 ile 19 arasında değişen, 9. sınıftan 12. sınıfa kadar öğrenim gören, Türkiye'nin yedi bölgesinden toplam 2.084 lise öğrencisi katılmıştır. Çalışmada sağlıklı aile ortamının akıllı telefon kullanım süresini azalttığı, öğrencilerin belirgin bir hedefe yönelmelerinin (kpss vb. sınavlara hazırlanmak) akıllı telefon bağımlılığı düzeylerini düşürdüğü, akıllı telefon bağımlılığı arttıkça akademik başarı düzeyinin düştüğü ve akıllı telefon kullanım süresi arttıkça akademik başarı düzeyinin düştüğü ifade edilmiştir.

Yildirim ve Corra (2015) yaptıkları çalışmanın devamında, genç yetişkin kadınların erkeklere kıyasla daha fazla nomofobik davranışlar sergiledikleri, yaş ve akıllı telefon kullanma süresi faktörlerinin, nomofobi üzerinde herhangi bir anlamlı etkiye sahip olmadığı saptanmıştır (Yildirim, Sumuer, Adnan & Yildirim, 2015).

2.7. Oyun Bağımlılığı

2.7.1. Oyun nedir?

Oyun kavramı çok önceden bu yana insanlığın dikkatini çekiyor olmasına rağmen bilimsel inceleme ve araştırmalara 19. yy'ın sonları ile 20. yy'ın başlarında konu olabilmiş ve üzerine araştırmalar yapılabilmıştır. 11. yüzyılda yaşamış olan İbni Sina oyunun, çocuğun fiziksel, bilişsel ve duygusal gelişiminde anahtar rol oynadığını belirtir. İbni Sina çocuk yaşta sokakta oyun oynarken yaşlı bir kimse ona yaklaşıp sokakta oyun oynamaktansa evinde çalışmasını söylemiş. Henüz çocuk olan İbni Sina 'her yaşın bir hali olduğunu çocukluk çağına da oyun halinin uygun düştüğünü' söylemiştir (Akyüz, 2008).

Sennett (1996)'e göre oyun, kamusal ifadeyi sağlayan enerjidir. Sennett'e göre oyun gönüllülük içeren, çıkar gözetilmeyen, yalıtılmış ve sınırlı bir etkinliktir. Bu doğrultuda, Sennett oyun kavramını anlık istek ya da doyumlardan uzak bir kavram olarak nitelendirmiş ve oyunu toplumsal bir sözleşme şekli olarak adlandırmıştır. Mesela, misket oyununa bakıldığında; amaç sadece kazanmak veya diğer oyuncuların elindeki misketlerini ele geçirmek değildir, tersine, oyunun kurallarını daha çok karmaşık hale getirerek oyunu

uzatmaktır. Oyunun bitişi olabildiğince geciktirilir. Çünkü oyunda kazanmak temel amaç değildir. Oyun içinde konulan kurallar sayesinde oyunun süresi uzatılır ve bu vesileyle çocuklar kendilerini daha özgür hissetmiş olurlar.

Yavuzer (1987), pek çok bilim adamı gibi oyunu çocuğun gelişimine katkı sağlayan aktivite olarak, çocuk gelişimine paralel şekilde görmüş ve tanımlamıştır. Çocukların oyun sayesinde değişik toplumsal rolleri denediğini, duygularını, kaygılarını dışa vurabildiğinin altını çizerken; oyunun çocukların başka nesnelere veya insanlarla olan ilişkilerini inceleme imkanı yarattığını anlatmıştır. Aydın (2010), oyunu çocukların bir grup içerisinde birlikte çalışmayı tecrübe edip öğrendikleri oyun aktivitelerini, birlikte gerçekleştirebildikleri keyifli bir öğrenme metodu olarak tanımlamıştır.

Kişilik Gelişim Kuramı ile bilinen psikanalizci kuramcı Sigmund Freud (1856-1938), kişilik gelişimini incelerken oyun konusunda da fikir beyan etmiştir. Freud'a göre oyun; çocuğun karşısına çıkan engellerden ve gerçek dünyanın onlara koyduğu yasaklardan kurtulup, güvenli bir ortamda kabul görmeyen, saldırgan ve gerçek yaşamda tehlikeli olabilecek duygu ve davranışlarının ifade edilmesi ve açığa vurulmasıdır (Sevinç, 2009).

Piaget (1962) oyunu, oyun aktivitelerini temel alarak;

1. Oyun kendi içinde bir bütündür.
2. Doğaçlamadır.
3. Eğlenceli bir etkinliktir.
4. Belli bir sıra ve mantık gerektirmez.
5. Çatışmadan uzak özgür bir ortamdır.
6. İçten güdümlüdür şeklinde tanımlamıştır.

Yörükoğlu (2008) ise, oyunun hayal dünyası ile gerçeklik arasında kurduğu köprüyü ve rolünü ifade etmiştir. Yaratıcılığın kaynaklarından birisinin oyun olduğunu anlatarak resmin çizgilerle oynanan bir oyun, müziğin notaların, şiirin kelimelerin, dansın hareketlerin, tiyatrunun ise olayların oyunu olduğunu iddia etmiştir. Çoğu bilim adamı oyunu çocukluk çağı uğraşı olarak kabul ederken Yörükoğlu bu tespitiyle fark yaratarak yetişkinlerin de uğraşısı olan resim, müzik, sanat vb. ilgi alanlarının da oyun sayılabileceğini vurgulamıştır.

2.7.2. Oyunun işlevi ve çeşitleri

Davranışçı kuramın kurucularından Watson (1878-1958) oyunu değerlendirirken aslında kendi içinde değersiz olduğunu; yalnız sosyal değişimde tesir edebileceğini, sosyal olarak kabul gören davranış örüntülerinin oyun yoluyla çocuklara öğretilebileceğini belirtmiştir (Akt.Sevinç, 2009).

Herbert Spencer (1873-1903) vücutta depolanan atılmamış fazla enerjinin özellikle çocuklarda gerginlik yarattığını ve bu gerginliğin sadece var olan fazla enerjinin atılmasıyla giderileceğini anlatmıştır. Bu sebepten ötürü de oyun oynayan çocuğun sağlıklı çocuk olduğunu iddia etmiştir. Spencer'in ortaya attığı bu iddia "Fazla Enerji Tüketim Kuramı" olarak bilinmektedir (Akt.Sevinç, 2009).

Kişilik Gelişim Kuramı ile adını duyuran Sigmund Freud (1856-1938)' a göre oyun, beceri kazanma ve bir şey ile baş edebilme, mücadele edebilme gibi özellikleri de çocuğa kazandırmaktadır (Sevinç, 2009). Ayrıca oyunun terapi etkisi gösteren bir yönünün olduğunu, çocuğun oyun vasıtasıyla endişelerini, korkularını dışa vurup açığa çıkarabileceğini, bu şekilde çocukta var olan duygusal problemlere önleyici ve çözümleyici bir etkisinin olduğunu ortaya atmıştır. Vygotsky (1896-1934) Freud ile aynı bağlamda düşünerek, oyunun çocuğun içinde yaşadığı toplumun sahip olduğu kültürel normlara ve kültürün getirdiği değerlere de çocuğun hazırlanıp öğrenmesinde de etkili olduğunu ifade etmiştir (akt.Aydın, 2010).

John Dewey (1859-1952) oyunun sosyal öğrenme yoluyla çocuk için, sosyal ve demokratik hayata hazırlık niteliğinde bir yaşantı olduğunu; çocuklarda yaşama dair kazanımların (keşfetme, araştırma, yaratıcılık ve problem çözme) elde edilmesinde önemli rol oynayabileceğini belirtmiştir (Akt.Aydın, 2010).

Karl Gross (1860-1896) oyunu çocukların yetişkinlik hayatına bir hazırlık vesilesi olduğunu ifade etmiştir. Çocukların oyun oynama esnasında bir şey üretmek zorunda olmadıklarını, sonuçtan çok sürece odaklanarak gerçek yaşama hazırlık yaptıklarını söylemiştir. Gross'a göre oyun iki temel gruba ayrılmaktadır:

1. Deneyimsel Oyunlar: 'Genel işlevsel oyunlar ' olarak da adlandırılan bu kategoride çocuklar, duyuşal ve motor faaliyetleri gerçekleştirirler.

2. Sosyoekonomik Oyunlar: ‘Özel işlevsel oyunlar ‘ olarak da adlandırılan bu kategoride çocuklar, sosyal faaliyetleri oyuna dönüştürürler. Taklit, evcilik, kovalamaca gibi oyunlar sosyoekonomik oyunlardandır (Akt.Altunay, 2004).

Oyunlar belli kriterlere göre sınıflandırılabilir. Oyunlara genel olarak bakıldığında oyunlar, tek başına oynanan oyunlar ve grupla oynanan oyunlar olmak üzere iki temel gruba ayrılmaktadır. Oyun çocuk için en iyi, gösterişsiz ve en sade şekliyle yalnız başına oynanır. Çocuk tek başına oynarken oyuna odaklanır, oyununa dalan bir çocuğa ebeveynleri bile dahil olsa o çocuk için birden gösteriye dönebilmektedir. Elbette çocuğun bir başkasıyla oyun kurup oynaması onun başka insanlarla iletişime geçmesi, arkadaşlık kurabilmesi, onlara saygı gösterip hoşgörülü davranması, paylaşmayı öğrenerek grup çalışmasını tecrübe edebilmesi, ayrıca onlar arasında kendini görmesi bir nevi kıyaslayabilmesi için grupla oynanan oyunlar oldukça önemlidir. Ancak günümüzde çocukların tek çocuk olması, güvenlik ya da başka sebeplerden dolayı oyun parklarına gidemeyip doğal ortamlarını yaşayamamaları gibi etkenler, onlar okul öncesi ya da okul çağına gelene kadar grup oyunlarını yeterince tecrübe etmelerini engellemektedir. (Ergün, 1980).

Oyunlar amaçlarına göre sınıflandırıldıklarında ise; bedensel gelişim oyunları, zihinsel gelişim oyunları ve hoş vakit geçirme oyunları başlığı altında 3 grupta düşünülebilir. Oyun oynama aracı olan oyuncaklar oyun için olmazsa olmaz malzemelerdir. Elbette yatmak, koşmak, sıçramak, çeşitli bedensel etkinlikler ve hareketler yaparak oyuncaksız oynanan oyunlar da mevcuttur. Bu gibi oyunlar bedensel gelişim oyunlarına örnektir. (Ergün, 1980; Onur ve Çelen, 2002).

Oyuncağı, biz yetişkinler tarafından çocuk oyunlarına yardımcı olması için hazırlanmış, temel işlevi çocuğu oynatabilmek olan malzemeler olarak tanımlayabiliriz. Oyuncağın bilinen tarihine göre ilk ortaya çıkışı XVI. yüzyıldır. Çocuklar, biz yetişkinlerin işe yaramaz diye çöpe attığı malzemelerden çeşitli oyun kurguları yaratabilirler. Çünkü çocukların hayal gücü oldukça yüksektir ve çok daha yaratıcıdır. Hâlbuki günümüz fabrika oyuncakları çocukların oyuncak yaratması ve oyun kurgusu geliştirmelerine ilham vermekten uzaktır (Ergün, 1980).

2.7.3. Dijital oyunlar ve bilgisayar oyunlarının tarihsel gelişimi

Günay (2011)'e göre bilgisayar oyunları; monitör, fare, klavye veya joystick gibi ara parçaların bilgisayar yazılımları ile etkileşiminin sağlandığı, kuralları ve amaçları olan bir sistemler bütünüdür. Elbette bu kavramlara “dijital oyunlar” da eklenebilir. Dijital oyunların geleneksel oyunlardan farklı kılan şey, oyun oynama edimine yeni medya özelliklerini dâhil etmesidir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008).

Kirriemuir (2002) ise dijital oyun çeşitlerini aşağıdaki maddelere göre anlatmıştır;

- a. Televizyona bağlanmış bir oyun konsolu üzerinden joystick gibi ya da benzeri bir giriş aygıtı kullanılarak,
- b. Televizyona bağlı, oynanabilir bir uydu ya da dijital abonelik sistemi kanalıyla ulaşılabilen sistemleri kullanarak,
- c. Bir bilgisayar veya Macintosh kullanarak,
- d. Atari salonlarında olan (arcade tipi) oyun kabinleri kullanılarak,
- e. Gameboy türü taşınabilir cihazlar kullanılarak,
- f. Cep telefonu, el bilgisayarı benzeri elektronik cihazlarla oynanan oyunlardır.

Bilgisayar oyunları; kurallar, amaçlar, sonuçlar, çatışma, etkileşim ve betimleme gibi altı yapısal öğelerle tanımlanır. Oyunlar, hem eğlence sektöründe hem de iş dünyasında kullanılmaktadır. Mesela, simülasyon tabanlı oyunlar, sağlık sektöründe ve askeri alanda eğitim amaçlı kullanılmaktadır (Eren, 2009).

Özellikle internetin yaygınlaşmasıyla beraber görülen “çevrimiçi bilgisayar oyunları”; oynayanlara birçok değişik kültürden bireyle, aynı sanal alemde oluşturdukları sanal avatarlar (bilgisayar oyunlarında geliştirilmiş olan karakter) kanalıyla kendilerini ifade etme imkanı sunmaktadır (Günay, 2011).

Bilgisayar oyunlarının tarihine bakıldığında, bilgisayarlardan biraz daha öncesine dayandığı görülmektedir. Günümüz bilgisayarlarından önce uzmanlar kendi aralarında oynamak amacıyla oyunlar geliştirmişler, geliştirilen bu oyunlar gün geçtikçe ticari firmalar tarafından fark edilerek yaygınlaştırılmaya başlanmıştır (Ural, 2009).

İlk interaktif bilgisayar oyunu, 1962 yılında MIT öğrencisi Steve Russell tarafından PDP-1 adlı bilgisayarda yazılan “Uzay Savaşları (Space War)” oyunu olarak karşımıza

çıkılmaktadır. Gerçek anlamda ilk hit oyun, 1978 senesinde Atari firması tarafından kulanıma sunulan “Space İnvanders” adlı uzay oyunudur. Atari firması, oyun sektöründe bir yenilik yaparak jetonla çalışan ilk oyun makinesini piyasaya sürmüştür (Yılmaz ve Çağıltay, 2005).

Ticari açıdan başarılı rakamlara ulaşan ve bu nedenle ilk ticari bilgisayar oyunu olarak tanımlanan oyun ise 1972 yılında piyasaya sürülen “Pong” adlı oyundur (Gentile ve Anderson, 2006). Pong, Odyssey’in masa tenisi oyunundan esinlenilerek ortaya çıkarılmıştır. Atari firmasının 2600 Video Bilgiayar Oyunu Sistemini, 1976 yılında piyasaya sürmesiyle ABD’de yaygınlaşmıştır. Bunlara ilaveten Pong, Japonya’yı kasıp kavuran “Space Invaders” adlı oyunun öncüsüdür (Turkle, 1997).

Bilgisayar oyunları tarihindeki ilk aşamayı yazılımcıların 1960’lardaki denemelerinin temsil ettiği düşünülürse, ikinci aşamanın da 1970’lerde Pong’un getirdiği ticari patlamayla başladığı düşünülebilir (Darley, 2000).

Günümüzde algıladığımız şekliyle bilgisayar oyunlarının tarihten bugüne geçirdiği evreler aşağıdaki gibi özetlenebilir(Öztürk, 2007; Ural, 2009; Sağlam, 2011):

1971: Oyunların ilk ortaya çıktığı yıldır. Oyun üreticisi Nutting firması, ilk defa arcade makinesinden 1500 adet yapmıştır.

1972: Televizyonlara bağlanabilen ilk oyun olan “Pong” üretilmeye başlanmış ve satışa sunulmuştur. Ekranı ikiye bölen bir çizgi vardır ve çizgilerin her iki tarafındaki tuğla şeklinde iki oyuncu ile oynanan bu oyun oldukça dikkat çekmiştir.

1977: Apple adında bilgisayar üretilmiştir. Bilgisayarda ilk defa renkli grafikler kullanılmıştır. Yine bu tarihte ilk defa, video bilgisayar sistemi (vcs) olan atari üretilmiş ve 25 milyon adet satmıştır.

1981:IBM (International Business Machines)’in ilk makinesi yapılmıştır. Masaüstü bilgisayar ve Mouse (fare) standart hale gelmiştir.

1984: Apple firması Apple Machintos’u satışa sunmuştur.

1985: Intel firması 386’ları piyasaya sürerek satışa sunmuştur. Aynı zamanda “Capcom USA” da kurulmuştur.

1992: Play Station bu tarihte ilk defa üretilmiştir.

1995: Windows 95'in piyasaya sürülmesiyle birlikte DOS yazılım sistemi artık ortadan kalkmaya başlamıştır.

1997: Bir strateji oyunu ilk defa 3D (3 dimension/boyut) olarak yapılmıştır.

2000: Sony firması tarafından Play Station 2 üretilmiştir. Play Station 2, Japonya'da 5 ayda 3 milyondan fazla satmıştır.

2006 : Play Station 3'ün Sony firması tarafından çıkarılmıştır. Böylece oyun sektöründe 3D oyunlar ivme kazanmıştır (Sağlam, 2011:91).

2.7.4. Dijital oyun, online oyun, video oyun ve bilgisayar oyun bağımlılığı

İnternet oyunlarında “bağımlılık” kavramı ilk kez Çin Hükümeti tarafından kullanılmıştır ve Çin, dünyanın en fazla internet kullanıcılarına sahip olan ülke olarak bilinmektedir. Bununla beraber internet oyunu kullanıcı sayısının 2011 yılının sonlarına doğru 513 milyon kişiye ulaştığı tespit edilmiştir (China Internet Network Information Center (CNNIC), 2012).

Mevcut durum karşısında Çin Hükümeti, daha fazla internet kafe açılmasını yasaklamış ve internetle ilgili problem yaşayanlar için “Beijing Askeri Bölge Merkez Hastanesi”nde tedavi bölümü açmıştır. Proctor Hastanesi Illinois Bağımlılık Tedavi Enstitüsü, Stanford Üniversitesi Dürtü Kontrol Bozukluğu Kliniği, McClean Hastanesi Bilgisayar Bağımlılığı Servisi, Amsterdam Smith ve Jones Bağımlılık Tedavi Merkezi, Pittsburgh Üniversitesi Online Bağımlılık Merkezi gibi kurumlar bu tür problemlili kullanıcıların tedavisi için açılan bazı özel merkezlerdir. Bu çalışmalar ışığında Kore de büyüyen bu problemle ilgilenmek adına bir hükümet birimi oluşturmuştur (Freeman, 2008).

Bilgisayar oyunu oynamanın oyun bağımlılığına dönüşmesi sürecine bakıldığında memnuniyet artışıyla doğru orantılı şekilde daha fazla oyun oynama arzusu görülmekte, bunun neticesinde de bilgisayar oyun bağımlılığı ortaya çıkmaktadır (Horzum, Ayas ve Çakır Balta. 2008). Yine bu doğrultuda Horzum (2011) bilgisayar oyun bağımlılığını; oyuncunun bir oyunu bırakamaması, devamlı oyunu düşünmesi, oyunu gerçek yaşamla ilişkilendirmesi, oyun oynamaktan dolayı günlük sorumluluklarını aksatması ve oyun oynamayı başka faaliyetlere tercih etmesi gibi kriterle anlatmıştır.

Video oyun bağımlılığının kriterlerini oluşturma ve geliştirme çalışmaları son zamanlarda hızlanmıştır. Bu çalışmalar arasında en fazla kabul gören çalışma Brown'ın (1997) bilgisayar bağlantılı bağımlılıklarla ilgili olan davranışsal modelidir. Bu model DSM el kitabında yer alan patolojik kumar oynama bozukluğundan esinlenilerek oluşturulmuştur (Griffiths ve Hunt, 1998). Bu model video oyunlarına uyarlandığında dikkat çekme, coşku, tolerans, uzaklaşma, nüks ve çatışma başlığı altında altı kriter içermektedir (Charlton, 2002; Griffiths, 1996; Seok ve DaCosta, 2012).

90'lı yılların sonlarına doğru Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabının (DSM) III ve IV. sürümlerinde davranış ve madde bağımlılığı arasındaki benzer kriterlerden dolayı DSM V'den önce patolojik kumar oynama ölçütleri oyun bağımlılığına uyarlanmıştır. Patolojik kumar oynama ölçütlerinin 9 tanı ölçütünün beşine "evet" cevabını veren kişiler oyun bağımlısı olarak kabul edilebilmekteydi (Ayas, Çakır ve Horzum, 2011).

"İnternet oyun bozukluğu" bir bozukluk olarak tanımlanmamış olsa da DSM V'in 2013 yılında yayımlanmasıyla davranışsal bozukluk türleri arasında görülmeye başlanmıştır. DSM V kitabının oluşumunda yer alan kişiler "internet oyun bozukluğu" için 240'tan fazla makale inceleyerek internet bağımlılığı ve diğer bağımlılık türlerinin davranışsal kriterlerinde benzerlikleri olduğunu görmüşlerdir. Bunlara rağmen internet oyun bozukluğunun resmi bir bozukluk olarak kabul edilmesinin önünde yaygınlık verilerini elde etmek için standart bir tanım eksikliğinin olduğu ileri sürülmektedir (APA, 2013).

DSM V'in "internet oyun bozukluğu" için önerdiği tanılama kriterleri aşağıdaki gibi yayınlanmıştır:

a. İnternetin sürekli ve tekrarlayan biçimde genellikle başka oyuncularla oyun oynamak için kullanılması, klinik olarak belirgin bozulma ya da sıkıntıya doğru giden 12 ay boyunca 5 veya daha fazla maddenin görülmesi;

1. İnternet oyunları ile meşgul olma (internetin gün içindeki baskın aktivite olması, oynadığı oyunla ilgili düşünme ve devam edecek aşama için kafa yorma gibi.)

2. İnternet oyunlarından uzak kaldığı zamanlarda uzaklaşım semptom belirtilerinin görülmesi (Sinirli, kaygılı, üzgün olma hali görülebilir ama fiziksel anlamda farmakolojik yoksunluk belirtisi görülmez.)

3. Tolerans- internet oyunu oynamak için gittikçe artan zamana ihtiyaç duyma

4. İnternet oyunu oynamayı kontrol etmek için yapılan başarısız girişimler
5. İnternet oyunlarının sonucu olarak, İnternet oyunları dışında eskiden keyif alınan hobi ve aktivitelere olan ilgi kaybı
6. Psikososyal alanda problem yaşadığının farkında olmasına rağmen İnternet oyununu oynamaya devam etme
7. İnternet oyun süresi ve derecesi konusunda aile üyelerini, terapisti ya da başkalarını aldatma
8. Çaresizlik, suçluluk, kaygı duyguları gibi olumsuz ruh halinden kurtulmak ya da rahatlamak için İnternet oyunlarına yönelmesi
9. İnternet oyunları oynamasından dolayı önemli ilişkilerini, mesleğini - eğitimini ya da kariyer fırsatlarını kaybetmesi veya riske etmesidir.

NOT: Yukarıda bahsedilen belirtiler çevrimiçi oynanan kumar oyunlarını, cinsel içerikli siteleri, profesyonel ve iş anlamında gerekli olduğu için kullanılan İnterneti kapsamamaktadır (APA, 2013).

Oyun bağımlılığı literatüründe “oyun bağımlılığı” ve “oyun oynamaya karşı duyulan güçlü istek (oyun tiryakiliği)” kavramları karşımıza çıkmaktadır ve bunlar arasındaki farklılığı görmemiz gerekmektedir. Yapılan bir çalışmada oyun bağımlıları olarak sınıflandırılan bir grup deneğin, oyunla oldukça fazla meşgul veya ilgili olan oyuncular olarak sınıflandırılan başka bir denek grubuna göre haftada iki katından fazla saat oyun oynadığı bulgularına ulaşılmıştır (Charlton ve Danforth, 2007).

İrwansyah (2005) bilgisayarda oyun oynamak ile bağımlılık arasında bir doğru orantı olduğunu söylemiştir. Thatcher ve Goolam (2005)'in yaptığı çalışmada ise çevrimiçi oynanan oyunların bağımlılığa sebep olduğu tespit edilmiştir.

Öz (2009) “Bilişim Teknolojisinin Çocuklar Üzerindeki Psikolojik Etkileri” adlı çalışmasında sosyal hayattan uzaklaşma ya da soyutlanma ile bilgisayar bağımlılığı arasında doğrudan ilişki olduğunu saptamıştır. Yapılan çalışmada her iki olgu birbirini etkilediği, sosyal hayattan kopan kişilerin bilgisayar oyununa olan eğilimleri arttığı ve bilgisayar oyunlarına olan bağımlılıkları arttıkça da sosyal hayattan soyutlanmalarının arttığı görülmüştür.

Yang ve Tung'un (2007) 1708 ergenle yaptığı çalışmada ergenlerin %13,8'inin internet bağımlısı olduğunu belirlemiştir. Çalışmasında ergenlerin internet aktivitelerini de inceleyerek internet bağımlısı olanların %20,43'nün çevrimiçi oyun oynadığını, internet bağımlısı olmayanların %79,57'sinin çevrimiçi oyun oynadığını tespit etmiştir. Morahan – Martin ve Schumacher (2000) bir araştırma yaparak, çalışmaya katılanların %8'inin patolojik internet kullanıcısı olduğunu tespit etmişlerdir. Kullanıcıların interneti daha çok yeni insanlarla tanışma, duygusal açıdan destek alma, etkileşimli oyun oynama ve sosyal rahatlık amaçlı kullandıklarını görmüşler. Yapılan araştırmalar ışığında ergenler arasında çevrimiçi oyun oynama oranının yüksek olduğu söylenebilir.

İnternet bağımlılığı ile disosiyatif belirtiler arasındaki ilişkiye bakıldığında; bilişin, duygulanımın, davranışın, duyumun ve kimliğin normal entegrasyonunda bozulması olarak tanımlanan disosiyatif bozukluğu olan öğrencilerin %87,2 gibi çok büyük bir oranda interneti sohbet ve interaktif oyunlar gibi karşılıklı iletişimi sağlayacak aktiviteler için kullandıkları görülmüştür (Canan, 2010).

2.7.5. Mmorp(geniş çaplı online çoklu oyunculu karakter oyunu)

Oyun türlerinden en yaygın ve bağımlılık sürecinin en riskli grubu olan online oyunları incelediğimizde karşımıza çıkan; tek oyunculu (oyunu yönlendiren bir kişinin olduğu oyunlar) ve çoklu oyunculu (birden fazla kullanıcıyla oynanan oyunlar) oyunlardır. MMORPG, dünya çapında yaygın bir şekilde oynanan ve dünyanın her köşesindeki farklı insanların çevrimiçi bağlantıyla aynı anda veya farklı zamanlarda beraber oynayabildikleri için en fazla tercih edilen oyundur. MMORPG gibi oyunlar kullanıcılar için oldukça cazip görülmekte ve bir çok oyuncu da bu oyunları oynamaya oldukça heveslidir (Griffiths, Davies ve Chappell, 2003; Griffiths, Davies ve Chappell, 2004). Oyun bağımlılığı açısından baktığımızda bu tür oyuncular video oyun bağımlılığında yüksek risk taşıyan kişiler olarak görülmektedir (Hussain, Williams ve Griffiths, 2015; Ng ve Wiemer-Hastings, 2005).

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) oyuncularının oyundaki karakterlerini geliştirmek istedikleri için oyuna çok fazla zaman ayırmaları, oyun başında sorun yaratabilecek kadar fazla vakit geçirmelerine neden olmaktadır (Yee, 2007). MMORPG türündeki oyunlarla yoğun bir şekilde sürekli meşgul olan kişilerin, oyunla ilgili doğabilecek problemlere daha yakın olduğundan, bu davranış ve tutumlarının altında

yatan motive edici unsurları araştırmanın önemli olduğu düşünülmektedir (Peters ve Malesky, 2008)

Klimmt, Schmid ve Orthmann (2009) çoklu oyunculu oyunların, kullanıcıların sosyal ilişki ihtiyaçlarını karşıladığından dolayı daha çok zevk alınan oyunlar olduğunu iddia etmiştir. Grup oyuncuları birbirleri üzerinde devamlı oyun oynamaları için baskı oluşturmakta ve bu durumun madde bağımlılarının ortamıyla benzerlik taşıdığı düşünülmektedir. Bu gibi olayların bağımlılığı ve olası yeniden uyarılmayı etkileyebileceği ifade edilmektedir (Beranuy, Carbonell ve Griffiths, 2013).

Smahel, Blinka ve Ledaby'l'in (2008) yaptıkları bir araştırmada, video oyunları oynayan bireylerin, oyunda sahip oldukları karakterleriyle kendi benlikleri arasında ilişki geliştirdikleri görülmüş ve bu tutumun oyun bağımlılığında oldukça önemli, motive edici bir role sahip olduğunu belirtmişlerdir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, bağımlı oyuncuların oyundaki karakterlerini var olan kimliklerinden daha yeterli gördükleri gerçek hayatlarında geliştirdikleri karakterler gibi olmayı arzu ettikleri düşünülebilir. İki değişken arasındaki ilişki yeterince yüksek olmasa da MMORPG benzeri oyunlarda kullanıcıların geliştirdiği karakterlere benzeme arzusu, bağımlılık için bir risk faktörüdür. Bazı oyuncuların obsesif tutumları ve tutkuları da sorunlu oyun oynama arzusunu harekete geçirerek kontrollerini kaybetmelerine sebep olabilmektedir. Bunun yanı sıra daha az şiddetli, hafif tutkuların bu gibi sonuçlara yol açmayacağı gözlenmektedir (Lafrenière, Vallerand, Donahue ve Lavigne, 2009).

Çin'de MMORPG türü oyunların oynanması belli süreler ile sınırlandırılmış, düşünülen sürenin aşılması halinde oyuncunun karakterinin zayıflatılması kararı alınmıştır. Böylece oyuncunun bilgisayar başında uzun süre kalmasını önlemeyi ve onun günlük yaşamdaki sorumluluklarından kopmamasını sağlamaya çalışmışlardır (Frasca, 2001).

2.7.6. Oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan araştırmalar

Bilgisayar oyunları çeşitliliğinin artması, eskiye nazaran daha hızlı ve ekonomik yollarla bu oyunlara ulaşılabilir olması ve çocukların eskiye nazaran parklar, mahalleler gibi dış mekanlar yerine iç mekanlarda zaman geçirmesi bilgisayar oyun bağımlılığı gibi teknolojik ilerleme temelli davranışsal bağımlılıklardan birini araştırma konusu haline getirmektedir. Yurt içi kaynakları yurt dışı alanyazınına göre kısıtlı kalan bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili çalışmalar son yıllarda artış göstermektedir.

2.7.6.1. Yurt dışında yapılan çalışmalar

Griffiths ve Hunt (1995) yaptıkları çalışma sonucunda evde ve tek başına bilgisayar oyunu oynayan kişilerin bilgisayar oyunlarına daha çok zaman ayırdıkları, daha fazla meşgul oldukları ve daha fazla bağımlı oldukları bulgusuna ulaşmışlardır.

1998'de İngiltere'de yapılan bir araştırmada, bilgisayar oyunu oynama esnasında neler hissettikleri öğrencilere sorulmakta ve “Silahları sevmem ama oyunda zevkli oluyor”, “Artık tutku haline geldi, resmen bağılıyım”, “Kimseyi dinlemek istemem, sadece oyun ve ben olmalıyım. Bazen vaktimin öldüğünü düşünüyorum ama ondan kopamam”, “Çok zevk alıyorum, oyundan başka bir şey düşünemem”, “Kaybedince sinir oluyorum, telefonumu yere atmak istiyorum, ondan nefret ediyorum”, “Kazanınca seviniyorum, kaybedince bilgisayarı kırasım geliyor”, “Elendiğim oyunlarda, kalbim yerinden çıkacak gibi oluyor” gibi madde bağımlılığı olan kişilerin tepkilerini anımsatan cevaplar verdikleri görülmektedir (Ural, 2009).

Chiu, Lee ve Huang (2004), DSM sürümlerinden farklı maddeler barındıran toplam 9 maddeden oluşan, çocuk ve gençlerdeki oyun bağımlılığını ölçen oyun bağımlılığı ölçeği geliştirmiştir. Bu ölçekte Bu dokuz maddenin içinde oyun bağımlılığı ve oyun ilgisi adlı iki faktörlü bir yapıda toplam varyansın %60'ını açıkladığı ve 0.86 güvenilirliği olan bir ölçek geliştirmişlerdir.

Gentile ve Anderson (2006), çalışmalarında yıllara ilişkin oyun oynama saatlerini aktarmıştır. Buna göre; evde ve oyun salonlarında oynanan oyunları içine almak kaydıyla 1980'lerin ortalarında çocuklar bir haftada yaklaşık dört saat oyun oynamışlardır. 1990'ların başlarında ev ortamında oynanan süreler artış gösterirken, oyun salonlarında oynanan süreler azalmıştır. Kızların bir haftada iki saate yakın oyun oynadıkları, erkeklerin ise dört saate yakın oyun oynadıkları ortaya çıkmıştır. 1990'lı yılların ortalarına gelince; kızlar bir haftada ortalama 4.5 saat oyun oynarken, erkekler ortalama 7 saat oyun oynamışlardır. 1990'lı yılların sonunda ise kızlar haftada ortalama 5.5 saat oyun oynarken, erkeklerin ortalama 13 saat oyun oynadıkları görülmüştür. Bu araştırmada hayret verici olan ise ortalama televizyon seyretme oranları sabit kalırken, dijital oyunda harcanan süreler artmıştır. 1990'ların başında oyun salonlarında oyun oynama sürelerinin azalması, ev ortamında oyun oynayacak ortam ve donanımın (bilgisayar, oyun konsolları gibi) artması ile açıklanabilir.

Yee (2007)'nin yaptığı arařtırmada oyuncuların %40'ından daha fazlasının kendilerini MMORPG türü oyunlara bağımlı gördüğünü ve %4,8'den %30'a kadar oranda kişinin de oyun oynamayı bırakmakta başarısız girişimlerde bulduklarını ortaya koymaktadır(Freeman, 2008).

Anderson ve arkadaşları (2010) tarafından yapılan, 130.000 katılımcı ve 136 arařtırma makale analizi içeren meta-analiz arařtırmasında, şiddet içeren dijital oyunların saldırganlık davranış ve düşüncesinin fizyolojik uyarımını arttırdığı sonucuna varılmıştır. Konu hakkında yapılan oldukça detaylı görünen bu çalışma, doğu ve batı kültürlerini yansıtmamasının yanı sıra yayınlanmış ve yayınlanmamış çalışmaları da yansıtmaktadır.

Yapılan arařtırmalara göre, internete 9 ay süreyle maruz kalan orta ve ciddi problemlili kullanıcıların normal kullanıcılara oranla iki buçuk kat daha fazla depresif belirtiler sergiledikleri ayrıca; Zung Depresyon Skalası bilgilerine göre klinik olarak ciddi durumda olduklarını ifade etmeye yetecek kadar puan elde ettikleri görülmüştür (Lam ve Peng, 2010).

Gentile ve arkadaşları (2011) tarafından iki yıl boyunca 3034 Singapurlu çocuk ve ergen, dijital oyun bağımlılığı ile depresyon ve okul başarısı arasındaki ilişkiyi saptayabilmek için izlenmiştir. Normal oyuncu iken oyun bağımlısına dönüşen bireylerde, depresyon, kaygı, sosyal fobi ve akademik başarısızlık gözlemlenirken; oyun bağımlısı olup normal standartlara ulaşarak bilgisayar oynamaya devam eden bireylerde tam tersi gözlenmiştir.

Drummond ve Sauer (2014) tarafından 2009 Uluslararası Öğrenci Değerlendirme Programı'na (PISA) dahil olan 22 farklı ülkeden 192.000'den fazla öğrencinin veri analizlerini içeren bu arařtırmada, ergenlerin fen, matematik ve okuma dersleriyle dijital oyun oynama süreleri arasındaki ilişkiye bakılmıştır. Çalışmanın bulgularına bakıldığında, dijital ortamda oyun oynamak için harcanan sürenin ergenlerin akademik başarılarını oldukça az etkilediği bilgisine ulaşılmaktadır.

Patolojik internet kullanımının subjektif uykusuzluk, kısa uyku süreleri ve düşük uyku kalitesi gibi sorunlarla ilintili olabileceği arařtırma sonuçlarında görülmektedir. Edinilen bulgular ışığında uykusuzluk çeken ve çekmeyen katılımcılar karşılaştırıldığında, uyku problemi yaşayan katılımcıların bir buçuk kat daha fazla ihtimalle problemlili internet kullanıcıları sınıfına girdiği belirlenmiştir (Lam, 2014).

2.7.6.2. Yurt içinde yapılan çalışmalar

Mümtaz (2001) çocuklar üzerinde yaptığı bir çalışmada, çocukların bilgisayarı okula kıyasla evde daha fazla kullandıklarını göstermiş ve evde kullanılan bilgisayarlarda oyun oynamanın daha revaçta olduğunu ifade etmiştir. Bilgisayar sahibi olma ve olmamanın etkileriyle evden internete erişim ile ilgili Kim ve Kim'in (2002) araştırması internet bağımlısı olan kişilerin daha çok evden internete erişim sağladığı bulgusunu ortaya çıkarmaktadır.

Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay (2004)'ın, üniversite öğrencileri üzerinde yaptıkları bir çalışmada öğrencilerin, çoklu oyunculu oyunlarsa tek kullanıcıli oyunları tercih ettikleri saptanmıştır (Çakır, Ayas ve Horzum, 2011).

Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini saptayabilmek amacıyla Onay, Tüfekçi ve Çağıltay (2005) tarafından yürütülen çalışmada, üniversite öğrencileri arasında cinsiyet faktörüne göre erkeklerin kız öğrencilere kıyasla daha yüksek oyun oynama eğilimleri olduğunu ve kişilerin aylık gelirler düzeylerinin bilgisayar oyunlarını oynamalarını etkilediği, daha düşük gelir düzeyine sahip kişilerin bilgisayar oyunlarına düşkünlük olasılığının yüksek gelir düzeyine sahip kişilere göre daha düşük olduğu görülmektedir. Çalışmada bahsi geçen bir başka faktör ise kişinin kendine ait bilgisayarının var olup olmamasıdır. Kendine ait bilgisayarı olan birinin bilgisayar oyunlarını oynama ihtimali olmayana kıyasla daha yüksektir. Çünkü bilgisayar sahibi olmayan bir kimsenin bilgisayarlara erişimi diğerine nazaran çok daha zordur.

Horzum, Ayas ve Çakır'ın (2008) çocukların oyun bağımlılığını ölçebilmek için geçerliliği ve güvenilirliği olan bir ölçek geliştirmek amacıyla Trabzon'da 460 ilköğretim öğrencisiyle yaptıkları bir araştırma bulunmaktadır. Bu çalışma sonucunda psikometrik özelliklerinin kabul edilebilir sınırlar içinde olduğu bir ölçek geliştirmişlerdir.

Günüç (2009) tarafından yapılan çalışmada, İnternet'i oyun, pornografi ve sohbet amaçlı kullananların diğerlerinden daha çok bağımlılık riski taşıdığı bulgusuna ulaşmıştır. Anne ve babanın öğrenim düzeyi değişkeni ile İnternet bağımlılığı arasında ise anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir.

Muslu ve Bolışık (2009), yaptıkları çalışmada dijital oyunlarda şiddet, savaş, suç, cinsellik gibi olguların akışında giden gerçek hayatın bir parçasıymış gibi gençlere sunulmasının

gençlerde; duyarsızlık, düşmanlık ve hilekârlık gibi olumsuz duyguları besleyerek güçlendirdiğini ortaya koymuştur. Yalnızlaşma ve yabancılaşma gibi olumsuz duygu ve davranışlara sebep olan oyun bağımlılığının bireylerde çökkünlük hissi yarattığı görülmüştür.

Video oyunu oynayan 8 ve 18 yaşları arasındaki gençlerin ve çocukların yüzde 8,5'inde kolektif bağımlılık belirtileri görüldüğü, gençler arasındaki video oyunu bağımlılığıyla ilgili böyle derlenmiş ilk belge özelliği gösteren, Psikolojik Bilim Dergisi'nin 2009 yılı Mayıs sayısında yayınlanmış olan bir çalışmada açıklanmıştır. 1178 öğrenci üzerinde yapılan araştırmanın sonucunda, video oyun bağımlılığının okulda dikkat eksikliği ve şiddete eğilim gibi problemlere zemin hazırladığı, video oyunu oynayan öğrencilerin oynamayanlara kıyasla iki kat daha fazla dikkat eksikliği yaşadığı görülmüştür(Kıran, 2011).

Horzum (2011), bağımlılık kategorisinde değerlendirilen oyunları oynayan bireylerin oyun oynamayı bırakamaması, oyunla gerçek yaşamı ayırt edememesi ve oyun nedeniyle sorumluluklarını yerine getirememesi gibi bulgulara rastladığı bir çalışmada buna bağlı olarak ergenlerin sosyal ilişkilerinin bozulduğu, gerçeklik algısının ve akademik başarısının olumsuz etkilendiği verilerine ulaşılmıştır.

Adıyaman il merkezinde eğitim gören gönüllü ilköğretim öğrencileri ile yapılan çalışmada öğrencilerin oyun bağımlılık puanlarının yüksek olduğu tespit edilmiş, öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık puanlarının, anne ve babanın meslekleri ve ailenin aylık geliri gibi değişkenlere göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı bulgusuna ulaşılmıştır (Güllü, Arslan, Dündar ve Murathan, 2012).

Şahin ve Tuğrul (2012) yapılan çalışmada, 372 kişilik bir örneklem grubu ile ilköğretim 4. ve 5. Sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi hedeflenmiştir. Araştırmanın verileri, "Kişisel Bilgi Formu" ve "Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Ölçeği" yardımıyla toplanmıştır. Araştırma sonucuna göre öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık puanlarının düşük olduğu; erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre, evde bilgisayarı olan öğrencilerin olmayanlara göre; annenin eğitim düzeyi yüksek olan öğrencilerin düşük olanlara göre bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Sınıf düzeyi ve öğrencilerin baba eğitim düzeyi açısından bakıldığında bilgisayar oyun bağımlılığı açısından anlamlı bir farklılığa rastlanmamıştır.

Bozođlan, Demirer ve řahin(2013)'nin 18-24 yař aralıđındaki Trk niversite đrencileriyle yaptıkları bir arařtırmada, zgven dřklđnn internet bađımlılıđıyla ilgili olduđu ortaya çıkmıřtır.

Ergin vd. (2013), "Tıp fakltesi đrencilerinde internet bađımlılıđı sıklıđı ve etkileyen etmenler" konulu arařtırma alıřmalarında, internet bađımlılıđına etki eden deđiřkenleri incelemiřlerdir. alıřmanın sonularına gre, erkeklerin kadınlara oranla riskli-bađımlı olma dzeyi nispeten yksek ıkarken aradaki farkın anlamlı olmadıđı grlmřtr. Herhangi bir sosyal kulbe giden niversite đrencilerinin riskli-bađımlı olma dzeyi gitmeyen đrencilere gre anlamlı derecede dřk çıkmıřtır. Dzenli řekilde spor yapan đrencilerin riskli-bađımlı olma dzeyinin yapmayanlara gre anlamlı derecede yksek olduđu grlmřtr. alıřmada yordandırmaya alıřılan yař, sınıf, anne ve baba đrenim dzeyi, anne ve baba alıřma durumu, sosyoekonomik dzey, đrencinin barınma kořulları gibi deđiřkenler kiřinin internet bađımlılıđını etkileyebilecek etkenler olarak bulunmamıřtır.

Madran ve akılcı'nın (2014) Trkiye'de yrttđ oklu oyuncu evrimii video oyunları (rn. MMORPG, MMOFPS vb.) oynayan kiřilerde video evrimii oyun bađımlılıđı ile saldırganlık arasındaki iliřkinin incelendiđi bir alıřmada, saldırganlık ile evrimii oyun bađımlılıđı arasında anlamlı bir iliřki olduđu grlmřtr. 18-40 yař aralıđında olup en az bir yıldan beri evrimii oklu oyuncu video oyunlarından herhangi birini oynayan 205 gnll katılımcı ile yapılan alıřmada veriler Buss-Perry Saldırganlık leđi ve İnternet Bađımlılıđı leđi (lekteki "internet" kelimesi "oyun" kelimesi ile deđiřtirilerek) ile toplanmıřtır. Yapılan alıřmalarda saldırganlık ve evrimii video oyun bađımlılıđı arasında ok gl ve pozitif ynde korelasyon saptanmıřtır. Yař faktr ile saldırganca davranıřlar arasında ve yař ile evrimii oyun bađımlılıđı arasında orta dzeyde, negatif ynde bir iliřki saptanmıřtır.

Gkearsan ve Durakođlu (2014) yaptıkları alıřmada ortaokul đrencilerinin bilgisayar oyunu bađımlılık dzeylerini eřitli deđiřken faktrlere gre incelemiřlerdir. Arařtırma Ankara ilinde MEB'e bađlı bir ortaokulda 6-7-8. sınıf dzeyinde gnll 146 đrenci ile gerekleřtirilmiřtir. đrencilerin anne ve babalarının đrenim dzeyi deđiřkeninde oyun bađımlılıđı dzeylerinin anlamlı biimde farklılařtıđı, đrenim dzeyine paralel řekilde ocuklarının oyun bađımlılıđı dzeyinin de arttıđı grlmřtr. Gnlk oyun oynama sresi deđiřkenine gre gnde 3 saatten fazla oynayanların, diđerlerine kıyasla daha

yüksek oyun bağımlılığı düzeyine sahip oldukları ve bilgisayara sahip olma halinin oyun bağımlılığı düzeyini anlamlı biçimde etkilemediği de araştırmanın bulguları arasındadır.

Ayhan ve Çavuş (2015) tarafından 386 lise öğrencisi ile Aksaray'da çevrimiçi oyun bağımlılığının cinsiyet, SED, oyunlara harcanan para ve sınıf düzeyi değişkenleri açısından farklılaşıp farklılaşmadığını görmek adına bir çalışma yapılmıştır. Yapılan çalışmanın bulgularına göre; erkekler kadınlardan daha çok çevrimiçi oyun bağımlısı olma riski taşımakta ve çalışılan örneklem içerisindeki 52 sonuca göre erkeklerin kadınlardan daha çok çevrimiçi oyun bağımlısı olduğu görülmüştür. Çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılığı ile oyunlara harcanan para değişkenleri arasında güçlü ve pozitif yönde bir ilişki saptanarak, sosyoekonomik seviyesi yüksek olan öğrencilerin daha çok çevrimiçi oyun bağımlısı olduğu da görülmüştür.

Taylan, Kara ve Durğun (2017) ortaokul ve lise düzeyinde 217 öğrencinin katılımı ile öğrencilerin oyun tercihlerini incelemiş olup en fazla tercih edilen oyun oynama platformunun %56,5 ile bilgisayar olduğu verisine ulaşmışlardır. Bilgisayarı %27 ile telefonun, %13 ile tabletin, %3,5 ile oyun konsolunun takip ettiği görülmüştür. Tarama metodu ile yapılan çalışmada öğrencilerin %55'inin çevrimiçi oyun türlerini, %40'ının çevrimdışı oyun türlerini tercih ettiği görülmüştür.

2.7.6.3. Cinsiyet ve sınıf düzeyi ile ilgili yapılan araştırmalar

Onay, Tüfekçi ve Çağıltay (2005) tarafından yürütülen araştırmada, üniversite öğrencileri arasında kız öğrencilerin erkek öğrencilere kıyasla oyun oynama düzeylerinin daha düşük olduğu saptanmıştır.

Tüfekçi (2007) tarafından bilgisayar öğretmen adayları üzerine yapılan araştırmada erkek öğrencilerin kız öğrencilere nazaran daha fazla oyun oynama davranışı gösterdikleri ve bilgisayar oyunlarına kız öğrencilere kıyasla daha fazla düşkün oldukları saptanmıştır.

Yılmaz (2008) öğrencilerin bilgisayara yönelik bağımlılık geliştirme eğilimlerini farklı değişkenlere göre belirlemek amacıyla ilköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencileri üzerinde yürüttüğü çalışmada cinsiyet değişkeniyle ilgili olarak; erkek öğrencilerin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme ve geliştirme eğilimlerinin kız öğrencilere kıyasla daha yüksek olduğu saptanmıştır.

1998'de İngiltere'de yapılan bir arařtırmada, kızların bilgisayar oyunlarında erkeklerin geirdiđi zamanın yarısından daha az zaman geirdiđi, kızların %14'ünün erkeklerin de %36'sının günde ortalama 1-3 saat bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıřtır (Ural, 2009).

Kaya (2013) tarafından yapılan evrimii oyun bađımlılıđı arařtırmasında orta đretim đrencileri rnekleminde cinsiyet faktrne gre erkeklerin kadın đrencilerden daha fazla evrimii oyun bađımlılıđı gsterdiđi grlmektedir.

Bilgin (2015), oyun bađımlılık dzeyi ile iletiřim becerileri arasındaki iliřkiyi incelemek zere 678 ortaokul đrencisi ile Denizli'de yrttđ alıřmasında bilgisayar oyun bađımlılıđının sosyoekonomik dzey ve cinsiyet deđiřkenleri arasında anlamlı bir farklılık olduđu, SED dzeyi azaldıka đrencilerin oyun bađımlılıklarının arttıđı gibi bulgulara rastlamıřtır. Erkek đrencilerin, kız đrencilere kıyasla bilgisayar oyun bađımlılıđı dzeylerinin yksek olduđu grlmřtr. Bu deđiřkenlere ek olarak, bilgisayar oyun bađımlılıđı dzeyi ile sınıf, yař, evinde bilgisayarın olması ve evinde internete riřimin olması arasında istatistiksel olarak anlamlı bir iliřki bulunmadıđı sonucuna varılmıřtır.

Ayhan ve avuş (2015) tarafından yapılan alıřmanın bulgularına gre, lise dzeyinde sınıf seviyesi ykseldike evrimii oyun bađımlılıklarının azaldıđı sonucuna da ulařılmıřtır.

Alan yazın taramasında cinsiyet faktr sz konusu olduđunda erkek đrencilerin kız đrencilere nazaran daha fazla oyun bađımlısı olma riski tařıdıkları sonucuna varılabilir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve verilerin çözümlenmesine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Yöntemi

Bu araştırma tarama modelleri arasında, ilişkisel yöntem kullanılarak yapılan bir alan taraması niteliğindedir. Tarama modelleri, şimdiki zaman ya da geçmiş zamanda mevcut olan bir durumu var olduğu haliyle betimlemeye hizmet eden araştırma yaklaşımlarıdır. Araştırma konusunu hali hazırdaki mevcut koşulları içerisinde betimlemeye uğraşarak, başka dinamiklerle etkileme ya da değiştirmeye uğraşmaz. Burada esas uygun şartlarda gözleyip belirleyebilmektir (Karasar, 2008).

Bu araştırma, 9, 10 ve 11. Sınıf lise öğrencileri arasından bir örneklem seçilerek bir defa veri toplama şeklinde desenlendiğinden, kesitsel araştırma olarak da düşünülebilir. Wiersma (1985)' e göre, kesitsel araştırma (cross-sectional research) ise belirli bir zaman diliminde seçilen belirli bir örnekleme uygulanan veri toplama araçlarını yöntem tayin ederek gerçekleştirilmektedir.

3.2. Çalışma Grubu

Çalışma grubu, Mersin ilinde lise öğrencileri arasından gönüllü olarak araştırmaya katılmak isteyenler arasından raslantıyla seçilen 151'i kız 120'si erkek olmak üzere 9. Sınıf düzeyinden 117, 10. Sınıf düzeyinden 69 ve 11. Sınıf düzeyinden 85 öğrenci seçilerek toplamda 271 öğrenciden oluşturulmuştur. Çalışma grubumuzu oluşturduğumuz lisede 12. Sınıf düzeyinde okuyan öğrencilerin üniversite yerleştirme sınavına hazırlandığı ve boş zamanlarında test çözmeye uğraştıkları bilinmektedir. Dolayısıyla öğrencilerin verimli bir şekilde bizim çalışmamıza odaklanamayacağı düşünüldüğünden ve gönüllülük esas kabul edildiğinden örneklem grubumuz 9, 10 ve 11. Sınıflardan oluşturulmuştur.

3.3. Veri Toplama Araçları ve Veri Toplama Süreçleri

Bu çalışmada Bilgisayar Oyunu Oynama Düzeyi Ölçeği, Akıllı Telefon Kullanma Düzeyi Ölçeği ve Kişisel Bilgi Formu kullanılmıştır.

Ölçme araçları uygulanmadan önce, deneklere araştırmanın konusu ve amacı hakkında bilgi verilmiştir. Yapılacak uygulamanın en fazla 40 dakika süreceği belirtilmiştir. Verecekleri bilgilerin kesinlikle gizli tutulacağı konusunda deneklere güvence verilmiştir. Deneklerin sorulara içtenlikle cevap vermelerini sağlamak için ölçme araçları deneklere araştırmacının kendisi tarafından uygulanmıştır. Soruları anlamakta ya da puanlamada güçlük çeken deneklere sorular araştırmacı tarafından sorulmuş ve puanlaması yapılmıştır. Verilerin kodlanması, puanlanması ve analizi danışman yardımıyla araştırmacının kendisi tarafından yapılmıştır.

3.3.1. Kişisel bilgi formu

Araştırmacı tarafından hazırlanan bilgi toplama formu katılımcılar hakkında sosyodemografik bilgiler elde etmek amacıyla kullanılmıştır. Bu kısa formda katılımcıların; cinsiyet, sınıf düzeyi, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu, bir günde internet kullanım süresi ve anne baba ayrı olma durumunu belirlemeye yönelik sorular bulunmaktadır (Ek 1).

3.3.2. Akıllı telefon kullanma düzeyi ölçeği

Akıllı telefon bağımlılığı ölçeğinin orijinali Şar, Ayas ve Horzum tarafından geliştirilmiştir. Ölçek pilot uygulama ve uzman görüşü alınarak yeniden düzenlenmiştir. Sonrasında faktör analizi, yapı geçerliliği ve güvenilirlik çalışmaları yapılmıştır. Akıllı telefon bağımlılığı ölçeğini geliştirmek adına ve birinci uygulamada faktör analizini de yapmak adına ölçek, lise öğrenim düzeyinde 234 öğrenciye uygulanmıştır. İkinci uygulama ile doğrulayıcı faktör analizini yapabilmek adına yine lise öğrenim düzeyinden farklı 228 lise öğrencisine yeniden uygulanmıştır. Ölçeğin yapı geçerliliğini ölçebilmek adına yakınsak ve diskriminant geçerliliği uygulanmıştır. Yapılan analizler neticesinde geçerliliği ve güveniliği ispatlanmış bir ölçek olduğu sonucuna varılmıştır. Ölçek, 4 faktörlü ve 30 maddelik bir yapıdan oluşmaktadır. Maddelerin en düşük faktör varyans değerinin .397 olduğu tespit edilmiştir. Akıllı telefon bağımlılığı ölçeği toplam dört faktörden oluşmaktadır. Bu faktörlerden birincisi 17 tane madde içermekte olup faktör yükleme değerleri 0.557-0.813 arasında değişmektedir. Birinci faktörün öz değer değeri 14.40, açıklanan varyansı % 47,98 olarak saptanmıştır. Bu faktör "kendine güvenen" başlığı altında adlandırılır. Ölçeğin ikinci etabı 5 maddeden oluşan "Fiziksel Engellilik ve Günlük Faaliyetlerin İhmali" başlığı altında adlandırılmıştır. İkinci faktörün öz değer değeri 2.02, açıklanan varyansı % 6,72 olarak saptanmıştır. Beş faktörün ikinci faktördeki faktör

yükleme değerleri 0.561-0.765 arasında farklılık göstermektedir. Üçüncü faktör toplam 4 maddeden oluşur ve öz değer değeri 1.39, açıklanan varyansı % 4,64 olarak tespit edilmiş olup "yüz yüze iletişim soyutlama" başlığı altında adlandırılır. Üç faktördeki beş maddenin faktör yüklemeye değerleri 0.620-0.774 arasında farklılık göstermektedir. Ölçeğin dördüncü ve son faktörü yine toplam 4 maddeden oluşur ve öz değer değeri 1.12, açıklanan varyansı % 3,72 olarak saptanmıştır. Bu faktör "dayanılmaz kullanım" başlığı altında adlandırılır. Dördüncü faktördeki dört maddenin faktör yüklemeye değerleri 0.444-0.768 arasında farklılık göstermektedir. Akıllı telefon bağımlılığı ölçeğinin toplam öz değer değeri 18.93, açıklanan toplam varyansı % 63,06 olarak saptanmıştır. Faktörlerin toplam 30 maddeden faktör yüklemeye faktörlerinin faktörlere oranı 0.444-0.813 arasında olduğu ölçülmüştür. Bu sonuçlar, ölçeğin varyansla ölçülen kaliteyi yeterince açıkladığı yargısının yapılabileceğini göstermektedir. Sonuç olarak; ölçek toplam 30 madde ve toplam dört faktörden oluşan bir yapıda elde edilmiştir.

3.3.3. Bilgisayar oyunu oynama düzeyi ölçeği

Ayas, Balta ve Horzum (2011) tarafından geliştirilen "Ergenler İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği" ergenlerin internet ve bilgisayar bağımlılıklarını ölçmeye yarar sağlamaktadır. Ölçekte 5'li likert tipi dereceleme kullanılmış olup "Her Zaman(5), Çoğu Zaman(4), Sıklıkla(3), Ara Sıra(2) ve Nadiren(1)" şeklinde derecelendirilmiştir. Ölçek 54 madde 2 faktörden oluşmakta olup 2. Faktör toplamda 26 maddeden oluşmuştur. Bu maddelerin ikinci faktördeki yük istatistik değeri .424 ile .788 arasında farklılık göstermektedir. Bu ölçeğin toplam varyans değerinin %19,13'ünü açıklayan bu faktör "Bilgisayar Oyun Bağımlılığı" olarak adlandırılmıştır. Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı hesaplanarak ölçeğin geçerlilik ve güvenilirlik çalışması yapılmıştır. İç tutarlılık testi istatistik değeri olarak bilgisayar oyun bağımlılığı olarak adlandırılan alt faktörün iç tutarlılık katsayısı .95 olarak bulunmuştur. Ölçeğin 54 maddeden oluşan toplam faktörleri içeren toplam iç tutarlılık katsayısı .95 olarak bulunmuştur.

3.4. Veri Analizi

Araştırma kapsamında analiz işlemlerinden önce veri setinin normal dağılım gösterip göstermediğine çarpıklık ve basıklık katsayı değerleri ile bakılmıştır. Akıllı telefon bağımlılığı ölçeğinin toplam puanı için çarpıklık değeri .290, basıklık değeri ise -.659 olarak tespit edilmiştir. Oyun bağımlılığı ölçeğinin toplam puanı için çarpıklık değeri .997, basıklık değeri -.139 bulunmuştur. Çarpıklık ve basıklık değerleri 1.00'den düşük olduğu

için verilerin normal dağılım gösterdiği kabul edilebilir. Verilerin normal dağılım gösterdiği için parametrik istatistiklere gidilmiştir. Verilerin analiz işlemlerinde ilişkisiz örneklem için t-testi ve tek yönlü varyans analizi kullanılmıştır. Analiz işlemleri için sosyal bilimler için istatistik paket (SPSS 25.0) programı kullanılmıştır.



BÖLÜM IV

BULGULAR

4.1. Problem Cümlesine İlişkin Bulgular ve Alt Problemlere İlişkin Bulgular

Bu bölümde, araştırma problemleri çerçevesinde elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

4.1.1. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde cinsiyet değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular

Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde cinsiyet değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular aşağıda verilmiştir.

4.1.1.1. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?

Lise öğrencilerinin cinsiyetine göre akıllı telefon bağımlılığı düzeylerine bakılmıştır. Cinsiyet değişkeni 2 farklı alt grup içerdiği için cinsiyetine göre akıllı telefon bağımlılığı düzeylerine ilişkisiz örneklem için t-testi ile bakılmıştır.

Tablo 1

Lise Öğrencilerinin Cinsiyete Göre Akıllı Telefon Bağımlılığı Düzeylerine Yönelik T-Testi Sonuçları

Faktör	Cinsiyet	N	Ortalama	Std. Sapma	sd	t	p
Toplam	Kadın	151	72.66	24.57			
Puan	Erkek	120	65.92	20.11	269	2.48	.014

Tablo 1 incelendiğinde araştırmaya katılan lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılık düzeyleri, toplam puanları ($t=2,48$) açısından cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterdiği ($p.<.05$) bulunmuştur.

Yapılan analizler sonucu arařtırmaya katılan kız öğrencilerin akıllı telefon bağımlılık düzeyleri ($\bar{x}=72,66$), erkek öğrencilerin akıllı telefon bağımlılık düzeylerinden ($\bar{x}=65,92$) yüksek olduđu sonucuna ulařılmıştır.

4.1.1.2. Oyun bağımlılığı düzeyi cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?

Lise öğrencilerinin cinsiyetine göre oyun bağımlılığı düzeylerine bakılmıştır. Cinsiyet deęişkeni 2 farklı alt grup içerdii için cinsiyetine göre oyun bağımlılığı düzeylerine ilişkisiz örneklem için t-testi ile bakılmıştır.

Tablo 2

Lise Öğrencilerinin Cinsiyete Göre Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Yönelik T-Testi Sonuçları

Faktör	Cinsiyet	N	Ortalama	Std. Sapma	sd	t	p
Toplam Puan	Kadın	151	38.52	18.69	269	-	.000
	Erkek	120	52.52	20.81		5.75	

Tablo 2 incelendiğinde arařtırmaya katılan lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeyleri, toplam puanları ($t=-5,75$) bakımından cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterdiği ($p<.05$) bulunmuştur.

Yapılan analizler sonucu arařtırmaya katılan erkek öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri ($\bar{x}=52,52$), kız öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerinden ($\bar{x}=38,52$) yüksek olduđu sonucuna ulařılmıştır.

4.1.2. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde sınıf düzeyi deęişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular

Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde sınıf düzeyi deęişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular aşağıda verilmiştir.

4.1.2.1. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi sınıf düzeylerine göre farklılaşmakta mıdır?

Lise öğrencilerinin sınıf düzeylerine göre akıllı telefon bağımlılığı düzeylerine bakılmıştır. Sınıf düzeyi 3 farklı alt grup içerdiği için sınıf düzeylerine göre akıllı telefon bağımlılığı düzeylerine tek yönlü varyans analiz işlemi uygulanmıştır.

Tablo 3

Lise Öğrencilerinin Akıllı Telefon Bağımlılığı Düzeylerinin Sınıf Düzeyine Göre Değişimi Tek Yönlü Varyans Analizi Çizelgesi

Faktör	Sınıf Düzeyi	N	\bar{x}	S	Kareler Top.	sd	Kareler Orta.	F	p	Anlamlı Fark
	9	11	67.9	24.5	Gruplar Arası	819.06	2	409.5		
	10	69	72.28	25.35						
Toplam Puan	11	85	69.9	17.9	Gruplar içi	140947.64	268	525.92	.779	.46
	Toplam	271	69.68	22.91	Toplam	141766.70	270			

Tablo 3 incelendiğinde lise öğrencilerinin sınıf düzeyleri açısından akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri toplam puan açısından anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir [$F_{(2-268)}=.779, p<.05$].

4.1.2.2. Oyun bağımlılığı düzeyi sınıf düzeylerine göre farklılaşmakta mıdır?

Lise öğrencilerinin sınıf düzeylerine göre oyun bağımlılığı düzeylerine bakılmıştır. Sınıf düzeyi 3 farklı alt grup içerdiği için sınıf düzeylerine göre oyun bağımlılığı düzeylerine tek yönlü varyans analiz ile bakılmıştır.

Tablo 4

Lise Öğrencilerinin Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Sınıf Düzeyine Göre Değişimi Tek Yönlü Varyans Analizi Çizelgesi

Faktör	Sınıf Düzey	N	\bar{x}	S		Kareler Top.	sd	Kareler	F	p	Anlamlı Fark
	9	11	47.0	20.1	Gruplar Arası	819.06	2	1270.80	2.97	.05	
	10	69	46.34	24.87							
Toplam Puan	11	85	40.2	17.4	Gruplar İçi	140947.64	268	427.33			
	Toplam	271	44.72	20.82	Toplam	141766.70	270				

Tablo 4 incelendiğinde lise öğrencilerinin sınıf düzeyleri açısından oyun bağımlılığı düzeyleri toplam puan açısından anlamlı farklılık göstermediği bulunmuştur [$F_{(2-268)}=2.974, p<.05$].

4.1.3. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde anne eğitim düzeyi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular

Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde anne eğitim düzeyi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular aşağıda verilmiştir.

4.1.3.1. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi anne eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?

Lise öğrencilerinin anne eğitim duruma göre akıllı telefon bağımlılığı düzeylerine bakılmıştır. Anne eğitim düzeyi 4 farklı alt grup içerdiği için anne eğitim duruma göre akıllı telefon bağımlılığı düzeylerine tek yönlü varyans analiz ile bakılmıştır.

Tablo 5

Lise Öğrencilerinin Akıllı Telefon Bağımlılığı Düzeylerinin Anne Eğitim Düzeyine Göre Değişimi Tek Yönlü Varyans Analizi Çizelgesi

Faktör	Anne Eğitim Düzeyi	N	\bar{x}	S		Kareler Top.	sd	Kareler Orta.	F	p	Anlamlı Fark
Toplam Puan	İlkokul	12	66.8	24.3	Gruplar Arası	2519.71	3	839.90	1.610	.18	
	Ortaokul	75	71.89	21.94							
	Lise	55	73.9	19.6	Gruplar İçi	139246	26	521.52			
	Üniversite	12	66.3	24.8		.99	7	2			
	Toplam	27	69.6	22.9	Toplam	141766	27				

Tablo 5 incelendiğinde lise öğrencilerinin anne eğitim düzeyleri bakımından akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri toplam puan açısından anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir [$F_{(3-267)}=1.610, p<.05$].

4.1.3.2. Oyun bağımlılığı düzeyi anne eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?

Lise öğrencilerinin anne eğitim duruma göre oyun bağımlılığı düzeylerine bakılmıştır. Anne eğitim düzeyi 4 farklı alt grup içerdiği için anne eğitim duruma göre oyun bağımlılığı düzeylerine tek yönlü varyans analiz ile bakılmıştır.

Tablo 6

Lise Öğrencilerinin Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Anne Eğitim Düzeyine Göre Değişimi Tek Yönlü Varyans Analizi Çizelgesi

Faktör	Anne Eğitim Düzeyi	N	\bar{x}	S	Kareler Top.	sd	Kareler Orta.	F	p	Anlamlı Fark
Toplam Puan	İlkokul	12	40.4	17.6	Gruplar Arası	8215.81	2738.60	6.717	.00	3-1, 3-2
	Ortaokul	75	43.73	20.71						
	Lise	55	54.0	23.9						
	Üniversite	12	54.1	23.9	Gruplar içi	.4278				
	Toplam	102	44.72	20.82	Toplam	117068.24	270			

Tablo 6 incelendiğinde lise öğrencilerinin anne eğitim düzeyleri bakımından oyun bağımlılığı düzeyleri toplam puan açısından anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir [F₍₃₋₂₆₇₎=6.717, p<.05].

Oyun bağımlılığı düzeyleri toplam puan bakımından Bonferroni çoklu karşılaştırma testi sonuca göre anne eğitim düzeyi lise olan öğrencilerinin (\bar{x} =54.00) oyun bağımlılığı düzeyi, anne eğitim düzeyi ilkokul (\bar{x} =40.65) ve ortaokul (\bar{x} =43.73) olan öğrencilerine göre yüksek düzeyde bulunmuştur.

4.1.4. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde baba eğitim düzeyi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular

Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde baba eğitim düzeyi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular aşağıda verilmiştir.

4.1.4.1. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi baba eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?

Lise öğrencilerinin baba eğitim duruma göre akıllı telefon bağımlılığı düzeylerine bakılmıştır. Baba eğitim düzeyi 4 farklı alt grup içerdiği için baba eğitim duruma göre akıllı telefon bağımlılığı düzeylerine tek yönlü varyans analiz ile bakılmıştır.

Tablo 7

Lise Öğrencilerinin Akıllı Telefon Bağımlılığı Düzeylerinin Baba Eğitim Düzeyine Göre Değişimi Tek Yönlü Varyans Analizi Çizelgesi

Faktör	Baba Eğitim Düzeyi	N	\bar{x}	S	Kareler Top.	sd	Kareler Orta.	F	p	Anlamlı Fark
Toplam Puan	İlkokul	83	69.2	23.1	Gruplar Arası	3892.24	341	2.512	.05	
	Ortaokul	94	67.97	23.28						
	Lise	61	76.0	21.7						
	Üniversite	33	63.7	21.6						
	Toplam	271	69.68	22.91	Toplam	141766.70	270			

Tablo 7 incelendiğinde lise öğrencilerinin baba eğitim düzeyleri bakımından akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri toplam puan açısından anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir [$F_{(3-267)}=2.512, p<.05$].

4.1.4.2. Oyun bağımlılığı düzeyi baba eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?

Lise öğrencilerinin baba eğitim duruma göre oyun bağımlılığı düzeylerine bakılmıştır. Baba eğitim düzeyi 4 farklı alt grup içerdiği için baba eğitim duruma göre oyun bağımlılığı düzeylerine tek yönlü varyans analiz ile bakılmıştır.

Tablo 8

Lise Öğrencilerinin Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Baba Eğitim Düzeyine Göre Değişimi Tek Yönlü Varyans Analizi Çizelgesi

Faktör	Baba Eğitim Düzeyi	N	\bar{x}	S	Kareler Top.	sd	Kareler Orta.	F	p	Anlamlı Fark
	Toplam Puan	İlkokul	83	44.8						
	Ortaokul	94	42.9	20.2						
	Lise	61	46.2	21.7	Gruplar İçi	.81	7	9		
	Üniversite	33	46.4	21.1	Toplam	117068	27			
	Toplam	271	44.7	20.8	Toplam	.24	0			

Tablo 8 incelendiğinde lise öğrencilerinin baba eğitim düzeyleri bakımından oyun bağımlılığı düzeyleri toplam puan açısından anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir [$F_{(3-267)}=.401, p<.05$].

4.1.5. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde internet kullanım süresi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular

Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde internet kullanım süresi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular aşağıda verilmiştir.

4.1.5.1. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi internet kullanım süresine göre farklılaşmakta mıdır?

Lise öğrencilerinin internet kullanım süresine göre akıllı telefon bağımlılığı düzeylerine bakılmıştır. İnternet kullanım süresi 6 farklı alt grup içerdiği için internet kullanım süresine göre akıllı telefon bağımlılığı düzeylerine tek yönlü varyans analiz ile bakılmıştır.

Tablo 9

Lise Öğrencilerinin Akıllı Telefon Bağımlılığı Düzeylerinin İnternet Kullanım Süresine Göre Değişimi Tek Yönlü Varyans Analizi Çizelgesi

Faktör	İnternet Kullanım Süresi	N	\bar{x}	S	Kareler Top.	sd	Kareler Orta.	F	p	Anlamlı Fark
Toplam Puan	1 saat	47	48.4	15.5	Gruplar Arası	50486.00	10097.5	29.31	.00	6-1, 6-2, 6-3, 6-4, 6-5
	2 saat	48	59.89	17.64						
	3 saat	56	68.6	18.8	Gruplar İçi	91280.70	265			
	4 saat	46	74.5	20.0						
	5 saat	39	85.1	21.1	Toplam	141766.70	270			
	6 saat	35	89.8	18.0						
Toplam	271	69.68	22.91							

Tablo 9 incelendiğinde lise öğrencilerinin internet kullanım süresi bakımından akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri toplam puan açısından anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir [$F_{(5-265)}=29.31, p<.05$].

Akıllı bağımlılığı düzeyleri toplam puan bakımından Bonferroni çoklu karşılaştırma testi sonuca göre internet kullanım süresi 1 saat olan öğrencilerin ($\bar{x}=48.42$) akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri, internet kullanım süresi 2 saat ($\bar{x}=59.89$), 3 saat ($\bar{x}=68.60$), 4 saat ($\bar{x}=74.50$), 5 saat ($\bar{x}=85.10$) ve 6 saat ($\bar{x}=89.95$) olan öğrencilere göre düşük düzeyde bulunmuştur.

İnternet kullanım süresi 2 saat olan öğrencilerin ($\bar{x}=59.89$) akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri, internet kullanım süresi 4 saat ($\bar{x}=74.50$), 5 saat ($\bar{x}=85.10$) ve 6 saat ($\bar{x}=89.95$) olan öğrencilere göre düşük düzeyde bulunmuştur.

İnternet kullanım süresi 3 saat olan öğrencilerin ($\bar{x}=68.60$) akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri, internet kullanım süresi 5 saat ($\bar{x}=85.10$) ve 6 saat ($\bar{x}=89.95$) olan öğrencilere göre düşük düzeyde bulunmuştur.

İnternet kullanım süresi 4 saat olan öğrencilerin ($\bar{x}=74.50$) akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri, internet kullanım süresi 6 saat ($\bar{x}=89.95$) olan öğrencilere göre düşük düzeyde bulunmuştur.

4.1.5.2. Oyun bağımlılığı düzeyi internet kullanım süresine göre farklılaşmakta mıdır?

Lise öğrencilerinin internet kullanım süresine göre oyun bağımlılığı düzeylerine bakılmıştır. İnternet kullanım süresi 6 farklı alt grup içerdiği için internet kullanım süresine göre oyun bağımlılığı düzeylerine tek yönlü varyans analiz ile bakılmıştır.

Tablo 10

Lise Öğrencilerinin Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin İnternet Kullanım Süresine Göre Değişimi Tek Yönlü Varyans Analizi Çizelgesi

Faktör	İnternet Kullanım Süresi	N	\bar{x}	S	Kareler Top.	sd	Kareler Orta.	F	p	Anlamlı Fark	
Toplam Puan	1 saat	47	35,1	13,7	Gruplar Arası	16806,63	5	3361,327	8,88	.00	4-1, 5-1, 6-1
	2 saat	48	39,66	17,64							
	3 saat	56	40,2	16,9	Gruplar İçi	100261,60	26	378,345	8,88	.00	5-2, 6-2
	4 saat	46	47,4	21,2							
	5 saat	39	52,8	23,9	Toplam	141766,70	27	378,345	8,88	.00	5-3, 6-3
	6 saat	35	59,0	23,5							
	Toplam	271	44,72	20,82							

Tablo 10 incelendiğinde lise öğrencilerinin internet kullanım süresi bakımından oyun bağımlılığı düzeyleri toplam puan açısından anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir [F₍₅₋₂₆₅₎=8.88, p<.05].

Oyun bağımlılığı düzeyleri toplam puan bakımından Bonferroni çoklu karşılaştırma testi sonuca göre internet kullanım süresi 1 saat olan öğrencilerin (\bar{x} =13.74) oyun bağımlılığı düzeyleri, internet kullanım süresi 4 saat (\bar{x} =47.45), 5 saat (\bar{x} =52.89) ve 6 saat (\bar{x} =59.02) olan öğrencilere göre düşük düzeyde bulunmuştur.

Oyun bağımlılığı düzeyleri toplam puan bakımından Bonferroni çoklu karşılaştırma testi sonuca göre internet kullanım süresi 2 saat olan öğrencilerin (\bar{x} =39.66) oyun bağımlılığı düzeyleri, internet kullanım süresi 5 saat (\bar{x} =52.89) ve 6 saat (\bar{x} =59.02) olan öğrencilere göre düşük düzeyde bulunmuştur.

Oyun bağımlılığı düzeyleri toplam puan bakımından Bonferroni çoklu karşılaştırma testi sonuca göre internet kullanım süresi 3 saat olan öğrencilerin (\bar{x} =40.25) oyun bağımlılığı düzeyleri, internet kullanım süresi 5 saat (\bar{x} =52.89) ve 6 saat (\bar{x} =59.02) olan öğrencilere göre düşük düzeyde bulunmuştur.

4.1.6. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde anne baba ayrı olma değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular

Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde anne baba ayrı olma değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular aşağıda verilmiştir.

4.1.6.1. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi anne baba ayrı olma durumuna göre farklılaşmakta mıdır?

Lise öğrencilerinin anne-baba ayrı olma durumuna göre akıllı telefon bağımlılığı düzeylerine bakılmıştır. Anne-baba ayrı olma durumu değişkeni 2 farklı alt grup içerdiği için anne-baba ayrı olma durumuna göre akıllı telefon bağımlılığı düzeylerine ilişkisiz örneklem için t-testi ile bakılmıştır.

Tablo 11

Lise Öğrencilerinin Anne-Baba Ayrı Olma Durumuna Göre Akıllı Telefon Bağımlılığı Düzeylerine Yönelik T-Testi Sonuçları

Faktör	Anne-Baba Ayrı mı?	N	Ortalama	Std. Sapma	sd	t	p
Toplam Puan	Hayır	240	68.55	23.15	269	-2.26	.024
	Evet	31	78.38	19.08			

Tablo 11 incelendiğinde araştırmaya katılan lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılık düzeyleri, toplam puanları ($t=-2,26$) açısından anne-baba ayrı olma durumuna göre anlamlı farklılık gösterdiği ($p<.05$) bulunmuştur.

Analizler sonucu araştırmaya katılan anne-baba ayrı olan öğrencilerin akıllı telefon bağımlılık düzeyleri ($\bar{x}=78,38$), anne-baba ayrı olmayan öğrencilerin akıllı telefon bağımlılık düzeylerinden ($\bar{x}=68,55$) yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

4.1.6.2. Oyun bağımlılığı düzeyi anne baba ayrı olma durumuna göre farklılaşmakta mıdır?

Lise öğrencilerinin anne-baba ayrı olma durumuna göre oyun bağımlılığı düzeylerine bakılmıştır. Anne-baba ayrı olma durumu değişkeni 2 farklı alt grup içerdiği için anne-baba ayrı olma durumuna göre oyun bağımlılığı düzeylerine ilişkisiz örneklem için t-testi ile bakılmıştır.

Tablo 12

Lise Öğrencilerinin Anne-Baba Ayır Olma Durumuna Göre Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Yönelik T-Testi Sonuçları

Faktör	Anne-Baba Ayır mı?	N	Ortalama	Std. Sapma	sd	t	p
Toplam Puan	Hayır	240	44.17	20.22			
	Evet	31	49.00	24.92	269	-1.21	.225

Tablo 12 incelendiğinde araştırmaya katılan lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeyleri, toplam puanları ($t=-1,21$) bakımından anne-baba ayrı olma durumuna göre anlamlı farklılık göstermediği ($p<.05$) bulunmuştur.

4.1.7. Akıllı telefon düzeyi ile bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeyi arasında ilişki olup olmadığına ilişkin bulgular

Akıllı telefon bağımlılığı ile oyun bağımlılığı arasındaki ikili korelasyon hesaplamasına ilişkin analiz sonuçları Tablo 13'te verilmiştir.

Tablo 13

Akıllı Telefon Bağımlılığı İle Oyun Bağımlılığı Arasındaki İkili Korelasyon Hesaplamasına İlişkin Analiz Sonuçları

		Akıllı Telefon Bağımlılığı	Oyun Bağımlılığı
Akıllı Telefon Bağımlılığı	Korelasyon Katsayısı	1,000	,407**
	p	.	0,000
	N	271	271
Oyun Bağımlılığı	Korelasyon Katsayısı	,407**	1,000
	p	0,000	.
	N	271	271

Tablo 13 incelendiğinde lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılık düzeyleri ile oyun bağımlılığı düzeyleri arasında orta düzeyde, pozitif yönde ve anlamlı düzeyde bir ilişki olduğu görülmektedir ($r=0.407$, $p<.05$). Bu bulguya göre öğrencilerin akıllı telefon bağımlılık düzeyleri arttıkça oyun bağımlılığı düzeylerinin de arttığı sonucuna ulaşılabilir.

BÖLÜM V

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç ve Tartışma

Bu araştırma; akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasındaki cinsiyet, sınıf düzeyi, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu, bir günde internet kullanım süresi ve anne baba ayrı olma durumu değişkenleri göz önüne alınarak, betimsel yöntem kullanılarak yapılan bir alan taraması niteliğindedir. 151'i kız 120'si erkek olmak üzere toplam 271 gönüllü 9, 10 ve 11. Sınıf öğrencisine Bilgisayar Oyunu Oynama Düzeyi Ölçeği, Akıllı Telefon Kullanma Düzeyi Ölçeği ve Kişisel Bilgi Formu kullanılarak veriler toplanmıştır. Araştırma sonuçlarına dair bulgular ise aşağıdaki gibidir:

1. Akıllı telefon bağımlılığı puanları ortalamalarının cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaştığı söylenebilir.
2. Oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının sınıf düzeylerine cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaştığı söylenebilir.
3. Akıllı telefon bağımlılığı puanları ortalamalarının sınıf düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmadığı söylenebilir.
4. Oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının sınıf düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmadığı söylenebilir.
5. Akıllı telefon bağımlılığı puanları ortalamalarının anne eğitim düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmadığı söylenebilir.
6. Oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının anne eğitim düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaştığı söylenebilir.
7. Akıllı telefon bağımlılığı puanları ortalamalarının baba eğitim düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmadığı söylenebilir.
8. Oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının baba eğitim düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmadığı söylenebilir.

9. Akıllı telefon bağımlılığı puanları ortalamalarının internet kullanım süresine göre istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaştığı söylenebilir.

10. Oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının internet kullanım süresine göre istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaştığı söylenebilir.

11. Akıllı telefon bağımlılığı puanları ortalamalarının anne baba ayrı olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaştığı söylenebilir.

12. Oyun bağımlılığı puanları ortalamalarının anne baba ayrı olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmadığı söylenebilir.

13. Akıllı telefon bağımlılık düzeyi ile oyun bağımlılığı düzeyi arasında orta düzeyde, pozitif yönde ve anlamlı bir ilişki olduğu söylenebilir.

Çalışmanın bu kısmında Akıllı Telefon Kullanma Düzeyi ve Bilgisayar Oyunu Oynama Düzeyi ölçeklerinin istatistiksel analizlerinden elde edilen verilerin araştırmacı tarafından oluşturulan alt problemlere göre önceki çalışmalarla da sentezlenmesi sonucu tartışılacak ve yorumlamalarda bulunulacaktır. Aşağıda akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerine ilişkin bulguların tartışma ve yorumları alt başlıklar halinde verilmektedir.

5.1.1. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde cinsiyet değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular

Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde cinsiyet değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin ortaya çıkan sonuçlar farklı başlıklar altında aşağıda belirtilmiş ve tartışılmıştır.

5.1.1.1. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?

Araştırmanın ilk problem cümlesi " Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?" şeklindedir. Araştırmanın sonuçlarına göre; kız öğrencilerin akıllı telefon bağımlılığı puanlarının ortalaması erkek öğrencilerin akıllı telefon bağımlılığı puanlarının ortalamasından yüksektir. Diğer bir ifadeyle, cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterdiği söylenebilir.

İlgili alan yazın incelendiğinde akıllı telefon bağımlılığının cinsiyet faktörüne göre farklılık gösterdiği görülmektedir. Bu çalışmayı destekler nitelikte olan; Van Deursen ve

arkadaşları (2015) tarafından 386 gönüllü katılımcı ile yapılan çalışmada, kadınların erkeklere göre akıllı telefon bağımlısı olma ihtimalinin daha fazla olduğu görülmüştür.

Demirci ve arkadaşları (2014) çalışmalarında kız öğrencilerin aldıkları puan ortalamalarının erkeklerin puan ortalamalarına oranla daha yüksek olduğunu belirtmişlerdir. Süt ve arkadaşları (2016) çalışmasında akıllı telefon bağımlılık ölçeğinde kadınların erkeklerden daha yüksek puan aldıklarını söylemişlerdir.

Alan yazında bu çalışmayı destekler nitelikte olmayan aksi bulguların saptandığı bir sonuç olarak; Zorbaz ve Dost (2014) tarafından yapılan bir araştırmanın verilerine göre erkek lise öğrencilerinin problemleri internet ve akıllı telefon kullanımı düzeyleri kadın lise öğrencilerine kıyasla daha yüksektir. Kadınların süreç odaklı olduğu ve detayları önemseydiğini düşünürsek; anlatacak daha fazla verileri olduğunu varsayabiliriz. Detayları anlatırken şahıs, mekan, olay örüntüsü, kişisel yorumlar ve konunun geçmiş bağlantıları gibi detayları da önemsedikleri göz önüne alınırsa akıllı telefonda daha fazla zaman geçirmelerinin olası olduğu düşünülebilir. Akıllı telefon taşınabilir bir aygıt olduğundan, oyun bağımlılığına kıyasla kullanımını esnasında özel bir alan ya da zamana ihtiyaç duyulmadığından kadın öğrencilerin sosyal baskı hissetmeden daha konforlu bir şekilde ona odaklanmalarına imkan tanıyabilmektedir. Ayrıca telefon aracılığıyla sosyalleşme fırsatı bulan kadın ve erkek öğrenciler tam da arkadaşlık ilişkilerinin kıymetli olduğu bu gelişim döneminde bu fırsatı değerlendirebileceklerdir. Romantik veya sosyal ilişkiler konusunda iletişimi kadın öğrencilerin daha detaylı ve uzun tuttuğu gibi bir gerekçe öne sürülebilir; kadın öğrencilerin akıllı telefon bağımlılığına daha yatkın olabilecekleri düşünülebilir. Elbette burada seçilen örneklemin sosyodemografik yapısı, kültürel ve toplumsal geçmiş referansları önem arz etmektedir. Buna göre araştırma sonuçları değişkenlik gösterebileceği düşünülmektedir.

5.1.1.2. Oyun bağımlılığı düzeyi cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?

Araştırmanın ikinci problem cümlesi " Oyun bağımlılığı düzeyi cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?" şeklindedir. Araştırmanın sonuçlarına göre; cinsiyet değişkeni açısından bilgisayar oyunu bağımlılık puanlarının ortalamaları istatistiksel olarak bakıldığında anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. Buna göre, erkek öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığı puanlarının ortalaması kız öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığı puanlarının ortalamasından yüksektir. Diğer bir ifadeyle, cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterdiği söylenebilir.

İlgili alan yazın incelendiğinde akıllı telefon bağımlılığının cinsiyet faktörüne göre farklılık gösterdiği görülmektedir. Bilgisayar oyun bağımlılığının cinsiyet değişkenine göre incelenen alan yazınlara bakıldığında çalışmamızın bulgularını destekler nitelikte sonuçlara rastlanmaktadır.

1998’de İngiltere’de yapılan bir araştırmada, kızların bilgisayar oyunlarında erkeklerin geçirdiği zamanın yarısından daha az zaman geçirdiği, kızların %14’ünün erkeklerin de %36’sının günde ortalama 1-3 saat bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır. (Ural, 2009).

Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini saptayabilmek amacıyla Onay, Tüfekçi ve Çağıltay (2005) tarafından yürütülen araştırmada, üniversite öğrencileri arasında kız öğrencilerin erkek öğrencilere kıyasla oyun oynama düzeylerinin daha düşük olduğu saptanmıştır.

Ayhan ve Çavuş (2015) tarafından yapılan bir çalışmada, erkekler kadınlardan daha çok çevrimiçi oyun bağımlısı olma riski taşımakta ve çalışılan örneklem içerisindeki 52 sonuca göre erkeklerin kadınlardan daha çok çevrimiçi oyun bağımlısı olduğu görülmüştür.

Tüfekçi (2007) tarafından bilgisayar öğretmen adayları üzerine yapılan araştırmada erkek öğrencilerin kız öğrencilere nazaran daha fazla oyun oynama davranışı gösterdikleri ve bilgisayar oyunlarına kız öğrencilere kıyasla daha fazla düşkün oldukları saptanmıştır.

Gentile ve Anderson (2006), çalışmalarında yıllara ilişkin oyun oynama sürelerini aktarmıştır. Kızların haftada ortalama iki saat oyun oynadıkları, erkeklerin ortalama dört saat oyun oynadıkları ortaya çıkmıştır. 1990’lı yılların ortalarında; kızlar bir haftada ortalama 4.5 saat oyun oynarken, erkekler ortalama 7 saat oyun oynamışlardır. 1990’lı yılların sonunda ise kızlar haftada yaklaşık 5.5 saat oyun oynarken, erkekler 13 saat oyun oynadıkları görülmüştür.

Kaya (2013) tarafından yapılan çevrimiçi oyun bağımlılığı araştırmasında orta öğretim öğrencileri örnekleminde cinsiyet faktörüne göre erkeklerin kadın öğrencilerden daha fazla çevrimiçi oyun bağımlılığı gösterdiği görülmektedir.

Yılmaz (2008) öğrencilerin bilgisayara ilişkin bağımlılık geliştirme eğilimlerini çeşitli değişkenlere göre belirlemek amacıyla ilköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencileri üzerinde yürüttüğü çalışmada cinsiyet değişkeniyle ilgili olarak; erkek öğrencilerin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme ve geliştirme eğilimlerinin kız öğrencilere kıyasla daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Bilgin (2015), oyun bağımlılık düzeyi ile iletişim becerileri arasındaki ilişkiyi incelemek üzere 678 ortaokul öğrencisi ile Denizli’de yürüttüğü çalışmasında erkek öğrencilerin, kadın öğrencilere kıyasla bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin yüksek olduğu görülmüştür.

Bilgisayar oyun bağımlılığının cinsiyet değişkeni söz konusu olduğunda erkeklerde daha fazla görülme durumunda kültürel etkiler olabileceği düşünülmektedir. En azından doğu kültürlerinde erkek öğrencilerin kadın öğrencilere kıyasla bilgisayar oyunları ve onun imkanlarına erişimlerinin daha kolay ve hızlı olması araştırma sonuçlarının bu şekilde olmasında etkili olmuş olabilir. Kadınlarda doğabilecek sosyal baskının erkeklerde daha az olabileceği de düşünülürse bilgisayar oyunlarına erkelerin ulaşımı daha rahat olabilecektir. Ayrıca erkeklerin kadınlara kıyasla sonuç odaklı olduğu, detaylara daha az önem verdiği ve iletişim kurma sürelerini daha kısıtlı tuttukları, herhangi bir konuyu daha özet konuştukları varsayılırsa akıllı telefondan ziyade bilgisayar oyunları ile daha ilgili olmaları anlaşılabilir görünebilir.

5.1.2. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde sınıf düzeyi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular

Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde sınıf düzeyi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin ortaya çıkan sonuçlar farklı başlıklar altında aşağıda belirtilmiş ve tartışılmıştır.

5.1.2.1. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi sınıf düzeylerine göre farklılaşmakta mıdır?

Araştırmanın üçüncü problem cümlesi " Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi sınıf düzeylerine göre farklılaşmakta mıdır?" şeklindedir. Araştırmanın sonuçlarına göre; sınıf düzeyleri açısından akıllı telefon bağımlılık puanlarının ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmamaktadır. Diğer bir ifadeyle, sınıf düzeylerinin onların akıllı telefon bağımlılığı üzerinde anlamlı bir değişken olmadığı söylenebilir.

Tekin ve diğerleri (2014) tarafından yürütülen Cep Telefonu Problemlili Kullanım Ölçeğinin uyarılama çalışmalarında katılımcı gruba sınıf değişkeni sorulmuş ve elde edilen bulgularda sınıf düzeylerine göre bir farklılık olgusuna ulaşılmamıştır. Tekin’ nin (2012) yaptığı bir diğer çalışmada da sınıf düzeyi ile problemlili cep telefonu kullanımı arasında anlamlı ilişki bulunmamıştır. Bu doğrultudan hareketle çalışmamızdan elde edilen sonuç ile diğer çalışmalardan elde edilen sonuçlar birbiri ile paralel görünmektedir.

Sınıf düzeylerinin akıllı telefon bağımlılığı üzerinde anlamlı bir fark oluşturamamasını, aynı öğretim kademesi içinde değişen sınıf düzeyinin öğrencilerin içinde buldukları gelişim döneminin ortak kümesi olması sebebiyle açıklanabileceği düşünülmektedir. Şöyle ki; yaş ortalamaları 15 yaş olduğu düşünülen hem 9. 10. hem de 11. Sınıf lise öğrencileri aynı gelişim döneminde olduklarından, benzer davranışsal ve zihinsel örüntüler sergileyebilmektedirler. Ayrıca aileler akıllı telefonu artık bir ihtiyaç olarak gördükleri, çocuklarıyla devamlı iletişimde kalabilmek ve onlara istedikleri an ulaşabilmek istedikleri için okullaşma çağına gelen çocuklarına telefon temin etmektedirler. Bu gerekçenin de sınıf seviyesinin akıllı telefon bağımlılığı üzerinde fark oluşturamamasına etki ettiği düşünülebilir.

5.1.2.2. Oyun bağımlılığı düzeyi sınıf düzeylerine göre farklılaşmakta mıdır?

Araştırmanın dördüncü problem cümlesi " Oyun bağımlılığı düzeyi sınıf düzeylerine göre farklılaşmakta mıdır?" şeklindedir. Araştırmanın sonuçlarına göre; sınıf düzeyleri açısından bilgisayar oyunu bağımlılık puanlarının ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmamaktadır. Diğer bir ifadeyle, sınıf düzeylerinin onların bilgisayar oyunu bağımlılığı üzerinde anlamlı bir değişken olmadığı söylenebilir.

Bilgisayar oyun bağımlılığının sınıf düzeylerine göre incelenen araştırmalara bakıldığında çalışmamızın bulgularını destekler nitelikte sonuçlara rastlanmaktadır. Koyuncu ve arkadaşları (2012) lise ve ilköğretim düzeyindeki öğrenciler arasında yaptığı araştırma sonucuna göre sınıf düzeyinin internet bağımlılığı üzerinde önemli bir etkisi olmadığı belirtilmiştir

Bilgin (2015), oyun bağımlılık düzeyi ile iletişim becerileri arasındaki ilişkiyi incelemek üzere 678 ortaokul öğrencisi ile Denizli’de yürüttüğü çalışmada bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile sınıf düzeyi değişkeni arasında istatistiksel olarak herhangi anlamlı bir ilişki bulunmadığı sonucuna varılmıştır.

Ancak araştırma bulgularımızdan farklı olarak iki değişken arasında pozitif yönde bir korelasyon görülebilen sonuçlara ulaşan araştırmalar da mevcuttur. Günüç’ün (2009) lise öğrencileri arasında yaptığı çalışmadan sınıf düzeyleri göz önünde bulundurulduğunda internet bağımlılığı düzeyinin en yüksek olduğu sınıf düzeyi 9. Sınıf olarak tespit edilmiştir. Bununla beraber Ceyhan’ın (2011) yapmış olduğu çalışma da paralel sonuçları

içererek en yüksek bağımlılık düzeyi 9. ve 10. Sınıf düzeylerinde gözlemlendiğini belirtmiştir.

Yine araştırma bulgularımızdan farklı olarak iki değişken arasında negatif yönde bir korelasyon görülebilen sonuçlara ulaşan araştırmalara da rastlanmıştır. Şöyle ki; Ayhan ve Çavuş (2015) tarafından 386 lise öğrencisi ile Aksaray'da çevrimiçi oyun bağımlılığının cinsiyet, SED, oyunlara harcanan para ve sınıf düzeyi değişkenleri açısından farklılaşp farklılaşmadığını görmek adına bir çalışma yapılmıştır. Yapılan çalışmanın bulgularına göre, lise düzeyinde sınıf seviyesi yükseldikçe çevrimiçi oyun bağımlılıklarının azaldığı sonucuna da ulaşılmıştır.

Madran ve Çakılcı'nın (2014) Türkiye'de yürüttüğü çok oyunculu çevrimiçi video oyunları (örn. MMORPG, MMOFPS vb.) oynayan kişilerde video çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasındaki ilişkinin incelendiği bir çalışmada; yaş faktörü ile saldırganca davranışlar arasında ve yaş ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında orta düzeyde, negatif yönde bir ilişki saptanmıştır.

Alan yazın taramalarında oyun bağımlılığı ile sınıf düzeyi değişkenini incelendiği çalışma bulgularının farklılık göstermesinde araştırmaların üniversite, ortaöğretim, lise ve ilkokul sınıfları düzeyinde farklılık gösteriyor olması düşünülebilir.

5.1.3. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde anne eğitim düzeyi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular

Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde anne eğitim düzeyi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin ortaya çıkan sonuçlar farklı başlıklar altında aşağıda belirtilmiş ve tartışılmıştır.

5.1.3.1. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi anne eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?

Araştırmanın beşinci problem cümlesi " Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi anne eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?" şeklindedir. Araştırmanın sonuçlarına göre; anne eğitim düzeyi açısından akıllı telefon bağımlılık puanlarının ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmamaktadır. Diğer bir ifadeyle, anne eğitim düzeyi değişkeni onların akıllı telefon bağımlılığı üzerinde anlamlı bir değişken olmadığı söylenebilir.

İlgili alanyazın incelendiğinde arařtırmamızı destekler nitelikte bulgulara rastalanmıř olup; aksi bulgulara rastlanmamıřtır.

Öz (2018) tarafından üniversite öğrencileriyle yapılan arařtırmada öğrencilerin annelerinin eğitim düzeyleri sorularak ilkokul mezunu annelerin oranı %36,7'nin ilkokul, %30,7'nin lise mezunu olduđu öğrenilerek üniversite öğrencilerinin nomofobi puanlarının anne eğitim düzeyi faktörüne göre farklılık göstermediđi görölmüřtür.

Kalen (2018) tarafından yapılan çalışmada ergenlerin akıllı telefon bağımlılığı ölçeđi puanlarının ortalamaları ile annelerinin eğitim düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunmamıřtır.

Akıllı telefon bağımlılığı düzeyinin anne eğitim düzeyine göre farklılaşmamasının sebebi akıllı telefon, bilgisayar vb. diđer teknolojik aletlerin kolay erişilebilir olmasından kaynaklandıđı düşünülebilir. Şöyle ki, eğitim düzeyi düşük veya yüksek ebeveynlerin çocuklarının sahip oldukları akıllı telefonların fonksiyonel özelliđi farklı olabilse de günümüz şartlarında sahip olma halleri deđişmediđinden bağımlılık düzeyinde etki yaratmayacađı düşünülebilir.

5.1.3.2. Oyun bağımlılığı düzeyi anne eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?

Arařtırmanın altıncı problem cümlesi " Oyun bağımlılığı düzeyi anne eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?" şeklindedir. Arařtırmanın sonuçlarına göre; anne eğitim düzeyi açısından bilgisayar oyunu bağımlılık puanlarının ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmaktadır. Buna göre, anne eğitim düzeyi lise olan öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeyi, anne eğitim düzeyi ilkokul ve ortaokul olan öğrencilerine göre yüksek düzeyde bulunmuřtur. Diđer bir ifadeyle, anne eğitim düzeyine göre anlamlı farklılık gösterdiđi söylenebilir.

İlgili alanyazın incelendiğinde arařtırmamızı destekler nitelikte bulgulara rastalanmıřtır. Ortaokul öğrencileri ile yapılan arařtırmada öğrencilerin annelerinin eğitim düzeyi yükseldikçe internet bağımlılık düzeylerinin de yükseldiđi görölmüřtür (İnan ,2010).

Horzum ve diđerleri (2008) tarafından geliřtirilen "Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeđi" nin kullanıldıđı arařtırmada dördüncü sınıfta okuyan öğrencilerin beřinci sınıfta okuyanlara, kızların erkeklere, evde bilgisayarı olmayan öğrencilerin olanlara göre bilgisayar bağımlılık düzeylerinin daha düşük olduđu görölmüřtür.

Öğrencilerin annelerinin eğitim durumu yükseldikçe öğrencilerde bilgisayar oyun bağımlılığının yükseldiği görülmüştür.

Şahin ve Tuğrul (2012) yapılan çalışmada, anne eğitim düzeyi yüksek olan öğrencilerin düşük olanlara göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

İlgili alanyazın incelendiğinde araştırmamızı aksi niteliğinde de bulguya da rastalanmıştır. Köksal (2015) tarafından yapılan yüksek lisans tez çalışmasında, anne eğitim düzeyi değişkenine göre, ortalamalar arasındaki farklılık anlamlı düzeyde bulunmamıştır.

Burada çalışmalara gönüllü olan öğrencilerin hangi eğitim kademesinde olduğu ve öz disiplinleri noktasında özgürlük alanlarının azlığı ya da çokluğunun çalışmaların sonuçlarını etkileyebileceği düşünülmektedir. Anne eğitim düzeyi yükseldikçe proje çocuk yetiştirme politikasıyla çocuğa yüklenen misyonun arttığı, çocuktan daha fazla akademik başarı beklendiği ve çocukta gelecek kaygısı oluşturulduğu varsayılırsa çocuğun bütün bu sıfat ve beklentilerden kurtulmak için bilgisayarda daha fazla zaman geçirmek istediği düşünülebilir.

5.1.4. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde baba eğitim düzeyi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular

Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde baba eğitim düzeyi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin ortaya çıkan sonuçlar farklı başlıklar altında aşağıda belirtilmiş ve tartışılmıştır.

5.1.4.1. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi baba eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?

Araştırmanın yedinci problem cümlesi " Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi baba eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?" şeklindedir. Araştırmanın sonuçlarına göre; baba eğitim düzeyi açısından akıllı telefon bağımlılık puanlarının ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmamaktadır. Diğer bir ifadeyle, baba eğitim düzeyi değişkeni onların akıllı telefon bağımlılığı üzerinde anlamlı bir değişken olmadığı söylenebilir.

İlgili alanyazın incelendiğinde araştırmamızı destekler nitelikte bulgulara rastalanmış olup; aksi bulgulara rastlanmamıştır.

Öz (2018) tarafından üniversite öğrencileriyle yapılan araştırmada öğrencilerin babalarının eğitim düzeyleri sorularak %51,3'ünün lise, %44,7'sinin de üniversite mezunu olduğu öğrenilerek üniversite öğrencilerinin nomofobi puanlarının baba eğitim düzeyi faktörüne göre farklılık göstermediği görülmektedir.

Kalen (2018) tarafından yapılan çalışmada ergenlerin akıllı telefon bağımlılığı ölçeği puanlarının ortalamaları ile babalarının eğitim düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır.

Akıllı telefon bağımlılığı düzeyinin baba eğitim düzeyine göre farklılaşmamasının sebebi tıpkı anne eğitim düzeyi değişkeninde olduğu gibi; akıllı telefon, bilgisayar vb. diğer teknolojik aletlerin kolay erişilebilir olmasından kaynaklandığı düşünülebilir. Şöyle ki, eğitim düzeyi düşük veya yüksek ebeveynlerin çocuklarının sahip oldukları akıllı telefonların fonksiyonel özelliği farklı olabilse de günümüz şartlarında sahip olma halleri değişmediğinden bağımlılık düzeyinde etki yaratmayacağı düşünülebilir. Kızlardan daha çok oyun oynayan erkeklerin de oyunları akıllı telefon üzerinden değil oyun bilgisayarları, oyun konsolları, oyun kabinleri ya da çoklu oyunculu çevrim içi oyunlar oynayabilecekleri platformlarda oynadıkları düşünülürse baba eğitim düzeyinin de akıllı telefon bağımlılığını etkilemeyeceği varsayılabilir.

5.1.4.2. Oyun bağımlılığı düzeyi baba eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?

Araştırmanın sekizinci problem cümlesi " Oyun bağımlılığı düzeyi baba eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?" şeklindedir. Araştırmanın sonuçlarına göre; baba eğitim düzeyi açısından oyun bağımlılık puanlarının ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmamaktadır. Diğer bir ifadeyle, baba eğitim düzeyi değişkeni onların oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı bir değişken olmadığı söylenebilir.

İlgili alanyazın incelendiğinde araştırmamızı destekler nitelikte bulgulara rastalanmış olup; aksi bulgulara rastlanmamıştır.

Şahin ve Tuğrul (2012) ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini belirlemeyi amaçladıkları araştırmalarında; öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu bulgusuna ulaşmışlardır. Babanın eğitim düzeyi ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında ise anlamlı bir fark tespit edilememiştir.

Horzum ve diğeri (2008) tarafından geliştirilen “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” nin kullanıldığı araştırmada öğrencilerin babalarının eğitim durumuna göre bilgisayar bağımlılık düzeylerinin değişmediği bulunmuştur.

Köksal (2015) tarafından yapılan yüksek lisans tez çalışmasında, baba eğitim düzeyi değişkenine göre, ortalamalar arasındaki farklılık anlamlı düzeyde bulunmamıştır.

Oyun bağımlılığı düzeyine anne eğitim düzeyinin aksine; baba eğitim düzeyi değişkenin farklılık yaratmıyor oluşunda genellikle ülkemizde çocuk eğitiminde annelerin daha aktif olmasından kaynaklanabileceği düşünülebilir.

5.1.5. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde internet kullanım süresi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular

Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde internet kullanım süresi değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin ortaya çıkan sonuçlar farklı başlıklar altında aşağıda belirtilmiş ve tartışılmıştır.

5.1.5.1. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi internet kullanım süresine göre farklılaşmakta mıdır?

Araştırmanın dokuzuncu problem cümlesi "Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi internet kullanım süresine göre farklılaşmakta mıdır?" şeklindedir. Araştırmanın sonuçlarına göre; internet kullanım süresi açısından akıllı telefon bağımlılık puanlarının ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmaktadır. Buna göre, internet kullanım süresi 1 saat olan öğrencilerin akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri, internet kullanım süresi 2 saat, 3 saat, 4 saat, 5 saat ve 6 saat olan öğrencilere göre düşük düzeyde bulunmuştur. İnternet kullanım süresi 2 saat olan öğrencilerin akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri, internet kullanım süresi 4 saat, 5 saat ve 6 saat olan öğrencilere göre düşük düzeyde bulunmuştur. İnternet kullanım süresi 3 saat olan öğrencilerin akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri, internet kullanım süresi 5 saat ve 6 saat olan öğrencilere göre düşük düzeyde bulunmuştur. İnternet kullanım süresi 4 saat olan öğrencilerin akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri, internet kullanım süresi 6 saat olan öğrencilere göre düşük düzeyde bulunmuştur. Diğer bir ifadeyle, internet kullanım süresine göre anlamlı farklılık gösterdiği söylenebilir.

İlgili alanyazın incelendiğinde araştırmamızı destekler nitelikte bulgulara rastalanmış olup; aksi bulgulara rastlanmamıştır.

Erdem ve arkadaşları (2016) tarafından yapılan arařtırmada öğrencilerin %55'i nomofobik belirtiler göstermiş olup, günlük ortalama 6,43 saat akıllı telefon kullandıkları görülmüřtür. Öğrencilerin nomofobiklik düzeyi ile günlük akıllı telefon kullanma süreleri pozitif yönlü olduđu saptanmıştır. Yine Erdem ve arkadaşları'nın (2017) yapmış oldukları bir çalışmada gün içerisinde akıllı telefon kullanma süresiyle nomofobi arasında pozitif ve anlamlı bir ilişkinin olduđu belirlenmiştir.

Yılmaz (2015) tarafından mobil telefon bağımlılığının ergenlerin sosyal kaygı düzeyleri üzerindeki etkilerini arařtırmayı amaçlayan çalışmasında; öğrencilerin günlük mobil telefon kullanım süreleri arttıkça problemlili mobil telefon kullanım değerlerinin de arttığı görülmektedir.

Kalen (2018) tarafından yapılan çalışmada, ergenlerin akıllı telefon bağımlılığı ölçeđi puanlarının ortalamaları karşılaştırıldığında ergenlerin akıllı telefon bağımlılığı puanları ortalamalarının akıllı telefon günlük ve yıllık kullanım süresi deđişkenine göre farklılaştığı görülmüřtür.

Şar (2013), çalışmasında ergenlerin telefon kullanma süresi arttıkça yalnızlık duygusunun azaldığı böylece kendini yalnız hisseden ergenlerin günlük olarak daha fazla telefon görüşmesine zaman harcadıkları bunun sonucunda da problemlili mobil telefon bağımlılığı sorunu yaşadıkları görülmüřtür.

Gezgin (2017b) 645 üniversite öğrencisi ile problemlili akıllı telefon kullanımı, mobil internet kullanım süresi ve aylık mobil internet kotasının nomofobi düzeylerine etkisini yordamak amacıyla bir çalışma yürütmüřtür. Buna göre, günlük mobil internet kullanımı süresi ve mobil internet kotası deđişkenleri nomofobinin sebepleri arasındadır.

Gezgin, Çakır ve Yıldırım (2018) tarafından 929 gönüllü lise öğrencisi ile yapılan arařtırmada problemlili akıllı telefon kullanım süresi ve problemlili internet kullanımı davranışı arttığında nomofobik davranış sergileme sıklığı artmaktadır.

Akıllı telefon kullanım süresinin akıllı telefon bağımlılık düzeyi ile pozitif ilişkide seyretmesinin, kişilerin bağımlılık geliřtirdiđi nesneden uzak duramama dürtüsü ile ilgili olabileceđi düşünülebilir.

5.1.5.2. Oyun bağımlılığı düzeyi internet kullanım süresine göre farklılaşmakta mıdır?

Araştırmanın onuncu problem cümlesi " Oyun bağımlılığı düzeyi internet kullanım süresine göre farklılaşmakta mıdır?" şeklindedir. Araştırmanın sonuçlarına göre; internet kullanım süresi açısından oyun bağımlılık puanlarının ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmaktadır. Buna göre, internet kullanım süresi 1 saat olan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri, internet kullanım süresi 4 saat, 5 saat ve 6 saat olan öğrencilere göre düşük düzeyde bulunmuştur. İnternet kullanım süresi 2 saat olan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri, internet kullanım süresi 5 saat ve 6 saat olan öğrencilere göre düşük düzeyde bulunmuştur. İnternet kullanım süresi 3 saat olan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri, internet kullanım süresi 5 saat ve 6 saat olan öğrencilere göre düşük düzeyde bulunmuştur. Diğer bir ifadeyle, internet kullanım süresine göre anlamlı farklılık gösterdiği söylenebilir. İlgili alanyazın incelendiğinde araştırmamızı destekler nitelikte bulgulara rastalanmış olup; aksi bulgulara rastlanmamıştır.

Festl, Scharkow ve Quandt (2016), "Ergenler, gençler ve yetişkinlerde problemlili bilgisayar oyunu oynama (dijital oyun)" araştırmalarında günlük oyun oynama süresi ile video oyun bağımlılığı düzeyi arasında anlamlı ve yüksek düzeyde ilişki saptanmıştır.

Frölich vd. (2016), "Ergenlerde bilgisayar oyunu bağımlılığı klinik çalışma örneği" konulu araştırmada katılımcıların günlük bilgisayar oyunu oynama süreleri değişkenine göre bağımlılık düzeylerinde anlamlı bir farklılık görülmüş olup, bağımlılık düzeyi yüksek olanların günlük bilgisayar oyunu oynama sürelerinin dört saat ve üzeri olduğu bulgusuna erişilmiştir.

Tıpkı akıllı telefon bağımlılık düzeyindeki gibi burada da bilgisayar kullanım süresinin oyun bağımlılık düzeyi ile pozitif ilişkide seyretmesinin, kişilerin bağımlılık geliştirdiği nesneden uzak duramama dürtüsü ile ilgili olabileceği düşünülebilir.

5.1.6. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde anne baba ayrı olma değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin bulgular

Akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ve oyun bağımlılığı düzeylerinde anne baba ayrı olma değişkeni açısından anlamlı farklılıklar olup olmadığına ilişkin ortaya çıkan sonuçlar farklı başlıklar altında aşağıda belirtilmiş ve tartışılmıştır.

5.1.6.1. Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi anne baba ayrı olma durumuna göre farklılaşmakta mıdır?

Araştırmanın on birinci problem cümlesi " Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi anne baba ayrı olma durumuna göre farklılaşmakta mıdır?" şeklindedir. Araştırmanın sonuçlarına göre; anne baba ayrı olma durumu açısından akıllı telefon bağımlılık puanlarının ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmaktadır. Buna göre, araştırmaya katılan anne-baba ayrı olan öğrencilerin akıllı telefon bağımlılık düzeyleri, anne-baba ayrı olmayan öğrencilerin akıllı telefon bağımlılık düzeylerinden yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Diğer bir ifadeyle, anne baba ayrı olma durumuna göre anlamlı farklılık gösterdiği söylenebilir.

İlgili alan yazın tarandığında araştırmamızı destekler bulgulara rastlanmazken, araştırmamızın aksi bulgulara rastlanmıştır.

Deniz (2014) yapmış olduğu çalışmada, problemlili telefon kullanımı ve aile ile birlikte yaşama arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı bulunmuştur.

Ataş (2018) tarafından yapılan analiz sonucunda araştırmaya dahil olan ergenlerin anne-babalarının boşanmış/birlikte olma durumları ile akıllı telefon bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir. İstatistiksel verilerde, Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği-KF'dan aldıkları puanların Anne-Babalarının birlikte/boşanmış olma ($U=438$; $p=,571$; $p>0,05$) faktörüne göre istatistiki açıdan anlamlı derecede farklılaşmadığı tespit edilmiştir.

Hızarcı (2018) Problemlili Cep Telefonu Kullanımı Ölçeği ve alt boyut puanlarının anne-baba birliktelik durumuna ve kimlerle birlikte yaşadığına göre anlamlı farklılık göstermediği tespit edildi.

Aile içinde iletişim ihtiyacı karşılanamıyorsa eğer bireyin bu ihtiyacını sosyal çevresiyle gidermek istediği bunu da akıllı telefon aracılığıyla yaptığı düşünülebilir. Akıllı telefon bağımlılığının kız öğrencilerde daha yüksek olduğu bulgusu referans alınırca bu bulgunun ortaya çıkmasında şu düşünülebilir: Anne baba ayrı olma gibi duygusal olaylara daha duyarlı ve daha hassas yaklaşan kız öğrenciler, yaşadıkları duygusal boşluğu akıllı telefon aracılığıyla sosyal çevresiyle iletişim kurarak doldurmak isteyebilir.

5.1.6.2. Oyun bağımlılığı düzeyi anne baba ayrı olma durumuna göre farklılaşmakta mıdır?

Araştırmanın on ikinci problem cümlesi " Oyun bağımlılığı düzeyi anne baba ayrı olma durumuna göre farklılaşmakta mıdır?" şeklindedir. Araştırmanın sonuçlarına göre; anne baba ayrı olma durumu açısından oyun bağımlılık puanlarının ortalamaları istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmamaktadır. Diğer bir ifadeyle, anne-baba ayrı olma durumuna göre anlamlı farklılık göstermediği söylenebilir.

İlgili alanyazın incelendiğinde araştırmamızı destekler nitelikte bulgulara rastalanmış olup internet bağımlılığı düzeyi noktasında pozitif ilişkide seyrettiği bulguya rastlanmıştır.

Köksal (2015) tarafından İstanbul ilinde devlet okullarından rastgele seçilen 179 kişilik örneklem grubu ile yapılan çalışmada Anne-babanın ayrı olup olmama değişkenine göre, ortalamalar arasındaki farklılık anlamlı düzeyde görülmemiştir.

Shapira ve arkadaşları (2003) yetişkinlerin internet bağımlılarını inceledikleri makalelerinde, katılımcıların %95'inin ailevi problemler ve boşanma gibi sosyal alanda sorunlar yaşadıkları tespit edilmiştir.

5.1.7. Akıllı telefon düzeyi ile bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeyi arasında ilişki olup olmadığına ilişkin bulgular

Araştırmanın on üçüncü problem cümlesi " Akıllı telefon bağımlılığı düzeyi ile oyun bağımlılığı düzeyi arasında ilişki var mıdır?" şeklindedir. Araştırmanın sonuçlarına göre; lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılık düzeyleri ile oyun bağımlılığı düzeyleri arasında orta düzeyde, pozitif yönde ve anlamlı düzeyde bir ilişki olduğu görülmektedir. Buna göre, öğrencilerin akıllı telefon bağımlılık düzeyleri arttıkça oyun bağımlılığı düzeylerinin de arttığı sonucuna ulaşılabilir.

İlgili alan yazın incelendiğinde kullanımı engelleyememe etkeni düşünüldüğünde; Noyan ve arkadaşları (2015) tarafından yapılan araştırma sonuçlarında öğrencilerin akıllı telefonlarıyla günde ilgilendikleri saat ile akıllı telefon bağımlılığı ölçeği puan ortalamaları arasında da anlamlı fark olduğu saptanmıştır. Aynı zamanda ölçeğin ortalama değerlerine bakıldığında da, akıllı telefonla günlük ilgilenilen saat arttıkça akıllı telefon bağımlılığı ölçeğinden alınan puanların ortalamasının da yükseldiği iki değişken arasında pozitif bir ilişki gözlemlendiği bulunmuştur. Yine aynı çalışmada öğrencilerin en fazla olarak akıllı telefonlarını günde 40 kereden daha fazla kontrol ettikleri bulunmuş; kontrol etme sayısı

yükseldikçe ölçeğin puan ortalamasının da yükselerek aralarında anlamlı bir fark oluştuğu görülmektedir. Çalışmanın devamında benzer ve destekleyici çizgide kendilerini akıllı telefon bağımlısı olarak değerlendirenlerin ve belki olabiririm diye düşünenlerin akıllı telefon bağımlılığı ölçek puanı ortalamaları kendilerini akıllı telefon bağımlısı olarak değerlendirmeyenlere göre daha yüksek saptanmıştır.

Noyan ve arkadaşları (2015)'i destekler nitelikte olan Meral (2017)'in yaptığı çalışmada da öğrencilerin akıllı telefon kullanım süreleri fazlalaştıkça, süre arttıkça akıllı telefon bağımlılığı ölçek puanı ortalamalarının anlamlı bir biçimde arttığı saptanmıştır.

Hadlington (2015), 107 erkek ve 103 kadından oluşan, yaş aralıkları 18-65 olan, 210 katılımcıyla yaptığı çalışmasında internet bağımlılığı ve problemlili mobil telefon kullanımı ile günlük hayatta bilişsel bozukluk arasındaki korelasyon incelenmiştir. Yapılan araştırma neticesinde problemlili akıllı telefon kullanımı ve bilişsel bozukluk arasında güçlü bir pozitif korelasyon saptanmıştır. Bununla beraber yalnızlık, depresyon, düşük dürtü kontrolü, sosyal rahatlık, dikkatin dağılması alt boyutlarından oluşan online bilişsel ölçeğin puanlarıyla problemlili akıllı telefon kullanımı arasında pozitif bir ilişki bulunmuştur.

Çakır ve Oğuz (2017)'un yaptıkları çalışmada, öğrencilerin akıllı telefon bağımlılığının “Günlük Yaşamı Bozma ve Tolerans”, “Çekilme Belirtileri”, “Aşırı Kullanım”, “Sosyal Ağlara Bağımlılık” ve “Fiziksel Belirtiler” alt boyutlarında cinsiyete değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterdiği bulgusuna rastlanmıştır. Yine Aktaş ve Yılmaz (2015) ve Şar (2013)'in yaptığı çalışma erkek kullanıcıların kadın kullanıcılardan “Günlük Yaşamı Bozma ve Tolerans” değerlerinin yüksekliği saptanmıştır.

Öğrencilerin akıllı telefon bağımlılık düzeyleri arttıkça oyun bağımlılığı düzeylerinin de arttığı aralarında pozitif bir ilişki olduğu bulgusuna ulaşırken akıllı telefon ve oyun bağımlılığı düzeylerinin bazı değişkenlerden aynı derecede ve aynı yönde etkilenmediği görülmüştür. Mesela aralarında pozitif ilişki bulunan akıllı telefon ve oyun bağımlılığının anne eğitim düzeyi değişkeni ile ilişkisi farklılık göstermiştir. Burada akıllı telefon ve bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki pozitif ilişkinin orta derecede benzerlik göstermesini gerekçe gösterebiliriz.

Elde edile bulguların farklılık ya da benzerlik göstermesinde çağın hızlı değişiminin etkisi olduğu düşünülmektedir. Özellikle teknolojik gelişimin bir parçası olan ve çağ ile doğru orantılı olarak gelişip değişen bilgisayar ve akıllı telefon gibi teknolojik aletlere geliştirilen

bağımlılık türlerine ilişkin arařtırmaların sık sık yapılmasında fayda olduđu düşünölebilir. Elbette zamanın ve imkanların deęişim hızına bilimsel arařtırmaların yetişmesinin anlamlı olacađı söylenebilir.

5.2. Öneriler

1. Çalışma sonucuna göre kız öğrencilerin akıllı telefon kullanımı erkeklere öğrencilerden yüksek olduğundan özellikle kız öğrencilerin ilgisini çekecek sanatsal ve kültürel etkinlikler yapılabilir.
2. Çalışma sonucuna göre erkek öğrencilerin bilgisayar oyununa olan ilgisi kız öğrencilerden yüksek olduğundan özellikle erkek öğrencilerin ilgisini çekecek sportif ve kültürel etkinlikler yapılabilir.
3. Çalışmanın literatür, bulgular ve sonuç, tartışma bölümleri örneklem olarak seçilen okulda veli semineri düzenlenerek seminer şeklinde velilere sunulabilir.
4. Akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı konusunda öğrenciler, veliler ve eğitimciler ruh sağlığı uzmanlarınca seminer ve farkındalık çalışmaları yapılabilir.
5. Okullarda teknolojik aletlerin doğru kullanımı ve bilinçsizce kullanıldığında doğabilecek psikolojik, bilişsel ve sosyal risklerle ilgili bilgilerin yer aldığı dersler eklenebilir.
6. Anne babalara aile içinde kaliteli ve samimi ortak vakit geçirmeleri konusunda bilgilendirme ve öneri çalışmaları okul rehberlik birimlerince ya da farklı kurumlardan eğitimci ve ruh sağlığı uzmanlarınca yapılabilir.
7. Ebeveynlerin çocuklarına evlerindeki teknolojik aletlerin kullanımını yasaklamaları yerine bunları doğru kullanmayı öğretmeleri konusunda bilgisayar, akıllı telefon gibi teknolojik aletleri kullanmayı bizzat kendilerinin öğrenmesi adına teşvik edilebilir.
8. Üniversiteler ruh sağlığı uzmanlarının yetiştiđi bölümlerdeki dekanlıklar ve eğitim arařtırma ve uygulama hastanelerinin çocuk ve yetişkin ruh sağlığı ve hastalıkları ana bilim dallarında Rehberlik ve Psikolojik Danışma birimleri kurularak bilgisayar oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığı konularında grupla psikolojik danışma yapılabilir.
9. Bilgisayar oyun bağımlılıđını azaltmak için BİT teknolojilerini kullanarak inovatif güvenlik sağlayıcı yeni ürünler uzmanlarca tasarlanabilir.

KAYNAKLAR

- Ada, S. ve Tatlı, H.S. (2013, Ocak). *Akıllı telefon kullanımını etkileyen faktörler üzerine bir araştırma*, XV. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri. Akdeniz Üniversitesi, Antalya.
- Aktaş, H. ve Yılmaz, N. (2015). Üniversite gençlerinin yalnızlık ve utangaçlık unsurları açısından akıllı telefon bağımlılığı. *International Journal o f Social Sciences and Education Research*, doi: <https://doi.org/10.24289/ijsser.283590>
- Akyüz, Y. (2008). *Türk Eğitim Tarihi*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Al-Khlaiwi, T. and Meo, S. A. (2004). Association of mobile phone radiation with fatigue, headache, dizziness, tension and sleep disturbance in saudi population. *Saudi Medical Journal*, 25(6), 732-736.
- Altunay, D. (2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişisine ve kalıcılığa etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Amerikan Psikiyatri Birliği (2013). *Ruhsal bozuklukların tanısasal ve sayımsal elkitabı, beşinci bask (DSM-5), tanı ölçütleri başvuru elkitabı*. (Çev. E. Köroğlu). Ankara: Hekimler Yayın Birliği.
- Anderson, CA., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, EL., Bushman, BJ., Sakamoto, A., Rothstein, HR., Saleem, M. (2010) Violent video game effects on aggression, empathy and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *PsycholBull*, 136: 151-173. doi: 10.1037/a0018251
- Ataş, M. B. (2018). *Ergenlerde akıllı telefon bağımlılığı ve sosyal görünüş kaygısı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Üsküdar Üniversitesi, İstanbul.
- Augner, C. ve Hacker, G. W. (2012). Associations between problematic mobile phone use and psychological parameters in young adults. *Int J Public Health*. 57(2):437-41.
- Ayas, T. (2012). The relationship between internet and computer game addiction level and shyness among high students school. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 12(2), 632-636.

- Ayas, T., Çakır, Ö. ve Horzum, M. B. (2011). Ergenler için bilgisayar bağımlılığı ölçeği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19(2), 439-448.
- Aydın, A. (2010). *Oyun dil ve düşünce*. Ankara: Eğiten Kitap.
- Ayhan, B. ve Çavuş, S. (2015). Online game addiction among high school students. Daba-Buzoianu, C. ve Arslan, H. (Ed.), (s. 85-93). *Contextual approaches in communication*. Frankfurt, Almanya: Peterlang Academic Research.
- Bae, S. M. (2015). The relationship between perceived parenting style, learning motivation, friendship satisfaction and the addictive use of smart phones with elementary school students of south korea: using multivariate latent growth modeling. *School Psychology International*, 36 (5), 513-531.
- Baldık, Ö. (2005). *Ansiklopedik eğitim ve psikoloji rehberi*. İstanbul: Timaş Yayınları.
- Başaran F. (2010). *İletişim teknolojileri ve toplumsal gelişme: yayılmanın ekonomi politiği*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Baykut, A. (2014). *Sosyal medya ügisinin akıllı telefon tüketimine etkisi: süleyman demirel üniversitesi öğrencileri üzerine bir araştırma*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta.
- Beranuy, M. Carbonell, X. and Griffiths, M. D. (2013). Qualitative analysis of online gaming addicts in treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11, 149–161.
- Bianchi, A. ve Phillips, J. G. (2005). Psychological predictors of problem mobile phone use. *Cyber Psychology & Behavior*, 8(1), 39–51.
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2012). *Türkiye elektronik haberleşme sektörü: üç aylık pazar verileri raporu*. Erişim adresi: http://tk.gov.tr/kutuphane_ve_veribankasi/pazar_verileri/ucaylik09_1.pdf
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki*. Yüksek lisans tezi. Pamukkale Üniversitesi, Denizli.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

- Booth, M. (1997). *Haşhaştan Eroine uyuşturucunun 6000 yıllık öyküsü*. (Çev. Ö. ARIKAN). İstanbul: Sabah Yayınları.
- Bozođlan, B., Demirer, V. ve Sahin, I. (2013). Loneliness, self-esteem, and life satisfaction as predictors of internet addiction: a cross-sectional study among turkish university students. *Scandinavian Journal of Psychology*, 54, 313–319.
- Brown, I. (1997). *A theoretical model of the behavioural addictions–applied to offending*. In J. E. Hodge, M. McMurrin, and C. R. Hollins (Eds.), *Addicted to crime?* (s. 15-63). Chichester, UK: John Wiley.
- Buđdaycı, N. (2001). *Mucitler*. Ankara: TUBİTAK.
- Butt, S. ve Phillips, J. G. (2008). Personality and self-reported mobile phone use. *Computers in Human Behavior*, 24, 346–360.
- Canan, F. (2010). *Üniversite öğrencilerinde internet bağımlılığı, disosiyatif belirtiler ve sosyodemografik özellikler arasındaki ilişki*. Yüksek Lisans Tezi. Düzce Üniversitesi Tıp Fakültesi Psikiyatri Anabilim Dalı, Düzce.
- Ceyhan, A. (2011). Ergenlerin problemleri internet kullanım düzeylerinin yordayıcıları. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 8(2), 85-94.
- Charlton, J. P. (2002). A factor-analytic investigation of computer ‘addiction’ and engagement. *British Journal of Psychology*, 93(3), 329–344.
- Charlton, J. P. and Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23, 1531–1548.
- Chen, L., Yan, Z., Tang, W., Yang, F., Xie, X., He. (2016). Mobile phone addiction levels and negative emotions among chinese young adults: the mediating role of interpersonal problems. *Computers in Human Behavior*, 55, 856–866.
- Chiu, S. (2014). The relationship between life stress and smart phone addiction on taiwanese university student: a mediation model of learning self-efficacy and social self-efficacy. *Computers in Human Behavior*, 34: pp. 49–57.
- Chiu, S., Lee, J.Z. & Huang, D.H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 571–581

- Choi H-S, Lee H-K, Ha J-C. (2012). The influence of smartphone addiction on mental health, campus life and personal relations-Focusing on K university students. *Journal of the Korean Data and Information Science Society*. 23(5):1005-15.
- Comings D.E. (1994). Tourette's syndrome: a behavioral spectrum disorder. *Advances in Neurology*. 65:293-303. Kangas
- Coogan, K. ve Kangas, S. (2001). Nuoret ja kommunikaatioakrobatia, 16-18 vuotiaiden nuorten k. annykk. a-ja internetkulttuurit. nuorisotutkimusverkosto ja elisa ommunications. *Elisa Tutkimuskeskus*. Raportti 158.
- CNNIC. (2012). The 29th statistical survey report on the internet development in China. Erişim adresi: www.cnnic.cn/research/bgxz/tjbg/201201/P020120118512855484817.pdf
- Çakır, Ö., Ayas, T. ve Horzum, M. B. (2011). An investigation of university students' internet and game addiction with respect to several variables. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences*, 44(2), 95117.
- Çakır Ö. ve Oğuz, E. (2017). Lise öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri ile akıllı telefon bağımlılığı arasındaki ilişki. *Mersin University Journal of the Faculty of Education* , 31(1).
- Darley, A. (2000). *Visual digital culture, surface play and spectacle in new media genres*. London: Routledge.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavior* 17:187–195.
- Deloitte. (2015). Deloitte global mobil kullanıcı anketi. Erişim adresi: <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/tr/Documents/technology-media-telecommunications/deloitte-global-mobil-kullanici-anketi-2015-f.pdf>
- Demirci, K., Orhan, H., Demirdağ, A., Akpınar, A., Sert, H. (2014). Validity and reliability of the turkish version of the smart phone addiction scale in a younger population, *Bulletin of Clinical Psychopharmacology*, 24(3), 226-234.
- Deniz, S.(2014). *Ergenlerin problemlili mobil telefon kullanımının utangaçlık ve sosyal anksiyete ile ilişkisinin incelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Arel Üniversitesi, İstanbul.

- Diclenur Uluğ, B. (1997). Madde kullanımı ile ilişkili bozukluklar: Psikiyatri temel kitabı. Güleç C, Köroğlu E (Ed.), Ankara: Hekimler Yayın Birliği.
- Dredge, R., Gleeson, J. and Piedad, Garcia X. (2014). Cyberbullying in social networking sites: An adolescent victim's perspective. *Computers in Human Behavior*, 36:13-20.
- Drummond, A. SauerJd (2014). Video-games do not negatively impact adolescent academic performance in science, mathematics or reading. *Plos One* 9: E87943.
- Durdu, P. O., Tüfekçi, A. Ve Çağıltay, K. (2005). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arasında karşılaştırmalı bir araştırma. *Euroasian Journal of Education Research*, 66-76.
- Durdu, P., Hotamaroğlu, A. ve Çağıltay, K. (2004). Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Ünivesitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma. *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim-2004*. 97-101.
- Egger, O.,& Rauterberg, M. (1996). *Internet behaviour and addiction*. Yüksek lisans tezi. Swiss Federal Institute of Technology Üniversitesi, Zurih, Switzerland.
- Ehrenberg, A., Juckes, S., White, K. M., ve Walsh, S. P. (2008). Personality and selfesteem as predictors of young people's technology use. *Cyberpsychology and Behavior*, 11, 739-741.
- Emad, A.S. ve Haddad, E. (2015). The influence of smart phones on human health and behavior: Jordanians' perceptions. *International Journal of Computer Networks and Applications*, 2(2): 52-56.
- Emniyet Genel Müdürlüğü, Kaçakçılık ve Organize Suçlarla Mücadele Daire Başkanlığı. (2003). Yıllık raporu. Erişim adresi: <https://www.worldcat.org/title/kacakclk-ve-organize-suclarla-mucadele-2003-raporu/oclc/56901276>
- Erdem, H., Kalkın, G., Türen, U. ve Deniz, M. (2016). Üniversite öğrencilerinde mobil telefon yoksunluğu korkusunun (nomofobi) akademik başarıya etkisi. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 3(21), 923-936.
- Erdem, H., Türen, U. ve Kalkın, G. (2017). Mobil telefon yoksunluğu korkusu (nomofobi) yayılımı: Türkiye'den üniversite öğrencileri ve kamu çalışanları örnekleme. *Bilişim Teknolojileri Dergisi*, 10(1): 1-12.

- Eren, Ö. (2009). *Bilgisayar oyunlarında dramatik yapı: alternatif yaklaşımlar*. Yüksek Lisans Tezi. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.
- Ergin, A., Uzun, S., U. & Bozkurt, A.,İ. (2013). Tıp fakültesi öğrencilerinde internet bağımlılığı sıklığı ve etkileyen etmenler. *Pam Tıp Dergisi*, 6(3), 134-142.
- Ergün, M. (1980). Oyun ve oyuncak üzerine. *Milli Eğitim Dergisi: Yaz-Güz*.
- Ertem F. (2006). *Cep telefonu kullanımının insan ilişkilerine etkisi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ezoe, S. ve Toda, M. (2013). Relationships of loneliness and mobile phone dependence with internet addiction in japanese medical students. *Open Journal of Preventive Medicine*, 3(6), 407–412.
- Festl, R., Scharrow, M. & Quandt, T. (2016). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108(3), 592–599.
- Frasca, G. (2001). The sims: Grandmothers are cooler than trolls. Erişim adresi: Game Studies.org
- Freeman, C. B. (2008). Internet Gaming Addiction. *The Journal for Nurse Practitioners*, 43-47.
- Frölich, J., Lehmkuhl, G., Orawa, H., Bromba, M., Wolf, K. & Dorten, A. G. (2016). Computer game misuse and addiction of adolescents in a clinically referred study sample. *Computers in Human Behavior*, 55(16), 9-15.
- Gentile, DA. And Anderson, C. A. (2006). Video games. *Encyclopedia of Human Development*, 3, 1303-1307.
- Gentile, DA., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., Khoo A. (2011) Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127: E319-329. doi: 10.1542/peds.2010-1353
- Genç, H. (2011). GSM'den ilk 'alo'nun üzerinden 20 yıl geçti. Erişim adresi: http://www.teknokulis.com/Yazarlar/hasan_genc/2011/06/30/gsm-den-ilk-alonun-uzerinden-20-yil-gecti
- Gezgin, D. M., Çakır, O. ve Yıldırım, S. (2018). The relationship between levels of nomophobia prevalence and internet addiction among high school students: The

factors influencing nomophobia. *International Journal of Research in Education and Science*, 4(1), 215-225. doi:10.21890/ijres383153:

Gezgin, D. M. (2017b). Exploring the influence of the patterns of mobile internet use on university students' nomophobia levels. *European Journal of Education Studies*, 3(6), 29-53. doi:10.5281/zenodo.572344

Gökçearslan, Ş, Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435. Erişim adresi: zgefdergi.com/DergiPdfDetay.aspx?ID=512

Grant, J. Potenza, M. Weinstein, A. Gorelick, D. (2010). Introduction to behavioral addictions. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 36(5):233-41.

Griffiths, M. D. (1999). Internet addiction. *Fact or Fiction The Psychologist*, 12(5), 246-250.

Griffiths, M.D. and Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 5, 189-193.

Griffiths, M. D. and Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, 82(2), 475-480.

Griffiths, M. D., Davies, M. N. and Chappell, D. (2003). Breaking the stereotype: The case of online gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 6, 81-91.

Griffiths, M. D., Davies, M. N. and Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 7, 479-487.

Güllü, M., Arslan, C., Dündar, A. ve Murathan, F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Issn: 1308-9196

Gümüş, İ. ve Örgen, C. (2015). Önlisans öğrencilerinin akıllı cep telefon kullanmalarının başarı ve harcama düzeylerine olası etkileri üzerine bir çalışma. *Akademik Platform*. 310-315.

- Günay, G. (2011). *Şiddet içerikli online bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık tepkileri üzerindeki etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale.
- Günüç, S. (2009). *İnternet bağımlılık ölçeği'nin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkilerin incelenmesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Van.
- Ha, J. H., Chin, B. C., Park, D.-H., Ryu, S. H. ve Yu, J. (2008). Characteristics of excessive cellular phone use in korean adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 11, 783–784.
- Hadlington, L. J. (2015). Cognitive failures in daily life: exploring the link with internet addiction and problematic mobile phone use. *Computers in Human Behavior*, 51(2015) 75–81.
- Henderson, E. C. (2001). Understanding addiction. *Mississippi: University Press of Mississippi*. Erişim adresi: <http://www.upress.state.ms.us/books/752>
- Hollander, E. (1993). *Obsessive-compulsive related disorders*. Washington: DC: American Psychiatric Press.
- Hızarcı, Ö. (2018). *Problemlili cep telefonu kullanımı, sosyal ortamlarda gelişmeleri kaçırma korkusu (gkk), yaşam doyumu ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin demografik değişkenler açısından incelenmesi (Üsküdar üniversitesi- yüksek lisans öğrencileri örneği)*. Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi, İstanbul.
- Horzum, M.B., Ayas, T. & Çakır-Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma Ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76– 88.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36, 57-68.
- Hussain, Z., Williams, G. A. and Griffiths, M. D. (2015). An exploratory study of the association between online gaming addiction and enjoyment motivations for playing massively multiplayer online role-playing games. *Computers in Human Behavior*, 50, 221–230.

- Igarashi, T., Takai, J. ve Yoshida, T. (2005). Gender differences in social network development via mobile phone text messages: a longitudinal study. *Journal of Social and Personal Relationships*, 22(5), 691-713.
- Irwanyah, M. A. (2005). *Internet uses, gratifications, addiction, and loneliness among international students* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). University of Hawaii Department of Communication, Hawaii.
- İnan, A. (2010). *İlköğretim u. kademe ve ortaöğretim öğrencilerinde internet bağımlılığı* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Jacobs, B. A. (1998). Researching crack dealers: dilemmas and contradictions. *Ethnography At The Edge: Crime, Deviance, And Field Research*, 160-177.
- Kalen, S. (2018). *Ergenlerde akıllı telefon bağımlılığı ile algılanan anne baba tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Kalkan, M. ve Kaygusuz, C. (2013). *İnternet bağımlılığı sorunlar ve çözümler*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Karasar, N. (2008). *Bilimsel araştırma yöntem*. Ankara: Nobel Yayınevi.
- Katz, J. (1997). The digital citizen. *Wired* 5, 68-77. Erişim adresi: <https://www.wired.com/1997/12/netizen-29/>
- Kaya, A. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığının geliştirilmesi: geçerlilik ve güvenilirlik çalışması* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Kıran, Ö. (2011, Ekim). *Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri (samsun örneği), samsun il milli eğitim müdürlüğü*. Samsun Sempozyumu Bildirisi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun.
- Kim, D., Lee, Y., Lee, J., Nam, J.K. and Chung, Y. (2014). Development of Korean smartphone addiction proneness scale for youth. *PLOS ONE*, 9(5), 1-7.
- Kim, H., Kim, G. J., Park, H. W., & Rice, R. E. (2007). Configurations of relationships in different media: ftf, email, instant messenger, mobile phone and sms. *Journal of Computer Mediated Communication*, 12(4), 1183-1207.

- Kim, S. and Zeelim-Hovav, A. (2011). The impact of smart phone usability on group task performance in a university environment: media synchronicity perspective. *CONFIRM 2011 Proceedings, Paper 24*,
- Kim, S. ve Kim, R. (2002). A study of internet addiction: status, causes, and remedies. *Journal of Korean Home Economics Association English Edition*, 3(1), 1-19.
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. Erişim adresi: <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html>.
- Kim, Y., Seob, M., David, P. (2015). Alleviating depression only to become problematic mobile phone users: can face-to-face communication be the antidote? *Computers in Human Behavior* 51, 440–447.
- Klimmt, C., Schmid, H. and Orthmann, J. (2009). Exploring the enjoyment of playing browser games. *CyberPsychology & Behavior*, 12, 231–234.
- Kring, A. M., Davison, G. C., Neale, J. M. and Johnson, S. L. (2007). *Abnormal psychology* (ch. 8). Hoboken: Nova NJ: John Wiley & Sons.
- Koyuncu, T., Ünsal, A. ve Arslantaş, D. (2012, Ekim). *İlköğretim ve lise öğrencileri arasında internet bağımlılığı ve yalnızlık*. 15. Ulusal Halk Sağlığı Kongresi. Bursa Tabipler Odası, Bursa.
- Köksal, B. (2015). *Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılık düzeyleri, internet bağımlılık düzeyleri ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Sosyal Bilimler Enstitüsü Klinik Psikoloji Anabilim Dalı. Üsküdar Üniversitesi, İstanbul.
- Koroğlu, E. (2005). *Psikonozoloji. tanımlayıcı klinik psikiyatri*. Ankara: Hekimler Yayınlar Birliği Yayıncılık.
- Kwon, M., Lee, J-Y., Won, W-Y., Park, J-W., Min, J-A., Hahn, C. et al. (2013). Development and validation of a smartphone addiction scale (SAS). *PloS One*;8(2):e56936
- Lafrenière, M. A., Vallerand, R. J., Donahue, E. G. and Lavigne, G. L. (2009). On the costs and benefits of gaming: the role of passion. *Cyberpsychology & Behavior*, 12, 285–290.

- Lam, L. T. (2014). Internet gaming addiction, problematic use of the internet, and sleep problems: a systematic review. *Current Psychiatry Reports*, 16(4), 1- 9
- Lam, L. T. and Peng, Z. W. (2010). Effect of pathological use of the internet on adolescent mental health: a prospective study. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 164(10), 901- 906.
- Laudon, K. J. and Laudon, J. P. (2012). *Management information systems: managing the digital firm*. USA: Prentice Hall.
- Lee, Y-K., Chang, C-T., Lin, Y. And Cheng, Z-H. (2014). The dark side of smartphone usage: psychological traits, compulsive behavior and technostress. *Computers In Human Behaviour*, 31: pp. 373-383.
- Lepp, A., Barkley, J. ve Karpinski, A. (2014). The relationship between cell phone use, academic performance, anxiety and satisfaction with life in college students. *Computers in Human Behavior*, 31, 343-350.
- Ling, R. (2005). The sociolinguistics of sms: an analysis of sms use by a random sample of norwegians. *In Mobile Communications (335-349)*.
- Madran, H. ve Çakılcı, E. (2014). The relationship between aggression and online video game addiction: a study on massively multiplayer online video game players. *Anatolian Journal Of Psychiatry*, 15(2), 99-107. doi:10.5455/apd.39828
- Morahan-Martin, J., & Schumacher, P. (2000). Incidence and correlates of pathological internet use among college students. *Computers in Human Behaviour*, 16, 13-29
- Marketing Türkiye. (2004). Markanın gençlikle buluştuğu mecra: kampus. Erişim adresi: <http://www.marketingturkiye.com/kapak/?sayi=48>
- May, H., Hearn, G. (2005). The mobile phone as medial. *International Journal Of Cultural Studies*, 8(2), 195-211. doi: <https://doi.org/10.1177/1367877905052417>
- Mei Min C, Ling Hong C, Jian Ai Y, Pei Wah W. (2012). Conceptual paper: factors affecting the demand of smartphone among young adult. *International Journal on Social Science, Economics and Art*. 2012;2(2):44-9.
- Milliyet Gazetesi. (2016). 4.5G dönemi başladı! 4.5 G nedir? 4.5G'ye nasıl geçilir? Erişim adresi: <http://www.milliyet.com.tr/4-5g-nedir-4-5g-ye-nasil-gecilir--teknoloji-2219084/>

- Meral D. (2017), *Orta öğretim öğrencilerinde akıllı telefon bağımlılığının yalnızlık, yaşam doyumu ve bazı kişisel özellikler bakımından incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı. Erzincan.
- Mumtaz, S. (2001). Children's enjoyment and perception of computer use in the home and the school. *Computers & Education*, 36, 347-362.
- Muslu, G.K. ve Bolışık, B. (2009). Çocuk ve gençlerde internet kullanımı. *Taf Preventive Medicine Bulletin*, 8(5):445-450.
- Ng, B. D. and Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 8(2), 110-113.
- NOYAN C.O., Darçın AE., Nurmedov S., Yılmaz O., Dilbaz N.(2015). Akıllı telefon bağımlılığı ölçeğinin kısa formunun üniversite öğrencilerinde türkçe geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Anatolian Journal of Psychiatry/Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 2015.16.
- OFCOM. (2014). Children and parents: media use and attitudes report. Erişim adresi: <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/children-parents-oct-14>
- Onay Durdu, P. Hotomaroğlu, A. ve Çağıltay, K. (2005). Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19, 66-76.
- Onur, B. & Çelen, N. (2002). *Geleneksel ve modern çocuk oyunları üzerine düşünceler*. Y. Oğuzoğlu ve K. Üstünova (yay. haz.), Bursa Halk Kültürü, Uludağ Üniversitesi: Bursa.
- Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı: internetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Ögel, K. ve Cömert, İ.T. (2009). İnternet ve bilgisayar bağımlılığının yaygınlığı ve farklı etkenlerle ilişkisi. *Türkiye Klinikleri J Foren Med*, 6(1), 9-16.

- Özaşçılar, M. (2009). *Cep telefonu kullanımının sosyolojik boyutu: bireysel güvenlik ve günlük hayattaki yeri* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi Adli Tıp Enstitüsü, İstanbul.
- Özgüner, F., Altınbaş, A., Özaydın, M., Doğan, A., Vural, H., Kişioğlu, A. N. (2005). Mobile phone-induced myocardial oxidative stress: protection by a novel antioxidant agent caffeic acid phenethyl ester. *Toxicology and Industrial Health*, 21(7-8), 223-230.
- Öz, H. (2018). *Üniversite okuyan genç yetişkinlerin mobil telefon yoksunluğu korkusu (nomofobi) ile kişilik tipleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Aydın Üniversitesi, İstanbul.
- Öz, M. (2009). *Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel performansına etkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Öztürk, D. (2007). *Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimleri üzerindeki etkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir
- Öztürk, U. C.(2015). Bağlantıda kalmak ya da kalmamak işte tüm korku bu: internetsiz kalma korkusu ve örgütsel yansimaları. *Journal of International Social Research*. 2015;8(37).
- Park, J.C., Hyun, S.J. & Ha, H. (2014). Comparison between the internet and mobile phone addiction of adolescent with structural equation model and dominance analysis. *The Journal of Korean Association of Computer Education*, 16(1), 11-22.
- Park, N.,& Lee, H. (2012). Social implications of smartphone use: Korean college students' smartphone use and psychological well-being. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 491-497.
- Peters, C. S. and Malesky, L. A. (2008). Problematic usage among highly engaged players of massively multiplayer online role playing games. *CyberPsychology & Behavior*, 1, 480-483
- Phillips, J. G., Ogeil, R. P. ve Blaszczynski, A. (2011). Electronic interests and behaviors associated with gambling problems. *Int J Ment Health Addiction*, 1(2), 33-42.

- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Rice, R. E. and Katz, J. E. (2008). Assessing new cell phone text and video services. *Telecommunications Policy*. 2008;32(7):455-67.
- Roberts, J. A., Yaya, H. P. L. and Manolis, C.(2014). The invisible addiction: cellphone activities and addiction among male and female college students. *Journal of Behavioral Addiction*, 3(4), 254-265.
- Sakarya Üniversitesi İhş İnsani Ve Sosyal Araştırmalar Merkezi Uluslararası Doktorlar Birliği. (2015). Teknoloji kullanımı ve bağımlılığı açısından türkiye gençliğinin fotoğrafı. Erişim adresi: https://insamer.com/rsm/icerik/dosya/dosya_182.pdf
- Sağlam, H. (2011). *Bilgisayar oyunlarının ergen öğrencilerin sosyalleşme süreci ve şiddet eğilimleri üzerindeki etkileri* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Salehan, M. And Negahban, A. (2013). Social networking on smartphones: when mobile phones become addictive. *Computers in Human Behavior*. 29: 2632–2639.
- Sanchez-Martinez, M. ve Otero, A. (2009). Factors associated with cell phone use in adolescents in the community of madrid (spain). *CyberPsychology & Behavior*, 12, 131–137.
- Sanne (2009). What is the difference between a smartphone and a traditional cellphone?. Erişim adresi: <http://www.myce.com/mobile-phones/faq/what-is-the-difference-between-a-smartphone-and-a-traditional-cellphone-21963/>
- Shapira, N. A., Lessig, M. C., Goldsmith, T. D., Szabo, S. T., Lazoritz, M., Gold, M. S. and Stein, D. J. (2003). Problematic internet use: Proposed classification and diagnostic criteria. *Depression and Anxiety*, 17, 207-216.
- Sennett, R. (1996). *Kamusal insanın çöküşü*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Seok, S. and DaCosta, B. (2012). The world's most intense online gaming culture: addiction and high-engagement prevalence rates among south korean adolescents and young adults. *Computers in Human Behavior*, 28, 2143– 2151.
- Sevi, M. O., Odabaşoğlu, G., Genç, Y., Soykal, İ., Öztürk, Ö. (2014). Cep telefonu envanteri: standardizasyonu ve kişilik özellikleriyle ilişkisinin incelenmesi. *Bağımlılık Dergisi*. 15(1) 15-22.

- Sevinç, M. (2009). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. Ankara: Morpa Kültür Yayınları.
- Smahel, D., Blinka, L. and Ledabyl, O. (2008). Playing mmorpgs: connections between addiction and identifying with a character. *CyberPsychology & Behavior*, 11, 715–718.
- Stein, D.J., Hollander, E. and Cohen, L. (1994). *Neuropsychiatry of obsessive compulsive disorder. current insights in obsessive compulsive disorder* (pp. 167-182). Chichester: John Wiley & Sons.
- Subramanian, S. (2009). Dynamically adapting design and usability in consumer technology products to technology and market life-cycles: a case study of smartphones. *Massachusetts Institute of Technology*; 2009.
- Süt, H. K., Kurt, S., Uzal, O., Özdilek, S. (2016). Sağlık bilimleri fakültesi öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılık düzeylerinin sosyal ve eğitim hayatlarına etkisi, *Euras J Fam Med*, 5(1),9-13.
- Şahin, C. ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken / Journal of World of Turks*. 4, 3, 115-130.
- Şar, A. H.(2013). Ergenlerde yalnızlık ve mobil telefon bağımlılığı probleminin bazı değişkenlere göre incelenmesi. *International Journal of Social Science*, 2(6), 1207-1220.
- Şar, A. H. (2013). Examination of loneliness and mobile phone addiction problem observed in teenagers from the some variables. *The Journal o f Academic Social Science Studies*, 6(2), 1207-1220.
- Şata, M., Çelik, İ., Ertürk, Z., ve Erkin, U., (2016). Akıllı telefon bağımlılığı ölçeği'nin (atbö) türk lise öğrencileri için uyarlama çalışması. *Eğitimde ve Psikolojide Ölçme ve Değerlendirme Dergisi Journal of Measurement and Evaluation in Education and Psychology* 2016; 7(1);156-169.
- Taylan, H., Kara, Z. ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *Pesa Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(3), 78- 87.

- Tekin, Ç. (2012). *Cep telefonu problemleri kullanım (pu) ölçeğinin türkçe'ye uyarlanması: geçerlik ve güvenilirlik çalışması* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Tekin, Ç., Güneş, G. ve Çolak, C. (2014). Cep telefonu problemleri kullanım ölçeğinin türkçeye uyarlanması: geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Medicine Science* 3(3): 1361-81
- Tercimer, A.A. (2012). *Akıllı telefonlar yardımıyla yol ve sürüş kalitesinin değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar Mühendisliği Anabilim Dalı, İstanbul.
- Thatcher, A. and Goolam, S. (2005). Development and psychometric properties of the problematic internet use questionnaire. *South African Journal of Psychology*, 35(4), 793-797.
- Townsend, A. M. (2000). Life in the real time city: Mobile telephones and urban metabolism. *Journal of Urban Technology*, 7:85-104.
- Tsai, C. C. and Lin, S. S. J. (2003). Internet addiction of adolescents in Taiwan: An Interview study. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 649-652.
- TÜİK.(2016). Hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması. Erişim adresi: <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=21779> .
- Türkler, S. (1997). Seeing through computers, education in a culture of simulation. *The American Prospect*, Vol.8, No.31, March 1, 1997 -April 1.
- Tüfekçi, Aslıhan. (2007). Bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı: 21, s. 38-54.
- Türk Dil Kurumu (2016). TDK güncel türkçe sözlük. Erişim adresi: <http://tdk.org.tr>
- Uğurlu, Elif G. (2013). Tarih ve kavram olarak yeni iletişim teknolojileri. T. V. Yüzer ve M. E. Mutlu (Ed.), *Yeni İletişim Teknolojileri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayınları, 2-22.
- Uğur, N. G. ve Koç, T. (2015). Mobile phones as distracting tools in the classroom: college students perspective. *Alphanumeric Journal*, 3(2), 57-64.

- Ural, M. N. (2009). *Eğitsel bilgisayar oyunlarının eğlendirici ve motive edici özelliklerinin akademik başarıya ve motivasyona etkisi* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Van Deursen, A.J.A.M., Colin, L.B., Sabrina, M.H., Piet, M.K. (2015). Modeling habitual and addictive smartphone behavior: the role of smartphone usage types, emotional intelligence, social stress, self-regulation, age, and gender. *Computers in Human Behavior*, 45: pp. 411-420.
- Yang ,S. C.,& Tung, C-J. (2007). Comparison of internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school. *Computers in Human Behavior*, 23(1), 79–96.
- Yavuzer, H. (1987). *Doğum öncesinden ergenlik sonuna çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Yee, N. (2007). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309–329.
- Yılmaz, B. (2008, Mayıs). *İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi*. 6.International Educational Technology Conference. Anadolu University, Eskişehir, Turkey.
- Yılmaz, G.(2015). *Ergenlerde mobil telefon bağımlılığının sosyal anksiyeteye etkisinin bazı değişkenlere göre incelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi. Nişantaşı Üniversitesi, İstanbul.
- Yılmaz, E. ve Çağıltay, K.(2005). History of digital games in Turkey. *Proceedings of DİGRA 2005 Conference: Changing Views-Worlds in Play*.
- Young, K. (1996). Psychology of computer use: XL. addictive use of the internet: a case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79, 899-902.
- Young, K. S. (1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & Behavior*, 11, 237-244.
- Yörükoğlu, A. (2008). *Çocuk ruh sağlığı, çocuğun kişilik gelişimi, eğitimi ve ruhsal sorunları*. İstanbul: Özgür Yayınları.

Yurdagül, B. (2011). Akıllı telefon nedir, ne işe yarar? dünyadaki akıllı telefon kullanım oranları ve türkiye'deki durum. Erişim adresi: <http://androidturkey.net>

Yücelten, E. (2016). *Üniversite öğrencilerinde internet bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının bağlanma stilleri ile ilişkisinin incelenmesi*. Yüksek lisans Tezi. Üsküdar Üniversitesi, İstanbul.

Zorbaz, O. Ve Dost, M. T. (2014). Lise öğrencilerinin problemlı internet kullanımının cinsiyet, sosyal kaygı ve akran ilişkileri açısından incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2014, 29, 1, 298-310, s. 301.

Wiersma, W. (1985). *Research methods in education: an introduction*. ABD: Allyn and Bacon Inc.



EKLER

Ek 1. Kişisel Bilgi Formu

Bilimsel bir araştırmada kullanılmak üzere hazırlanan bu formda sorular bulunmaktadır. Ad ve soyad gibi kendinizi tanıttıcı bilgiler vermeden aşağıdaki soruları doğru ve samimi bir şekilde cevaplamanız rica olunur. Çalışmamıza yaptığımız katkıdan dolayı şimdiden teşekkür ederim.

Rukiye GÖYMEN

Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Yüksek Lisans Öğrencisi

1-SINIF DÜZEYİNİZ: 9 10 11	4- BABANIZIN EĞİTİM DURUMU: İLKOKUL ORTAOKUL LİSE ÜNİVERSİTE
2- CİNSİYETİNİZ: KIZ ERKEK	1 GÜNDE İNTERNET KULLANIM SÜRENİZ NE KADAR? 1 SAAT 2 SAAT 3 SAAT 4 SAAT 5 SAAT 6 SAAT VE ÜZERİ
3- ANNENİZİN EĞİTİM DURUMU: İLKOKUL ORTAOKUL LİSE ÜNİVERSİTE	ANNE BABA AYRI MI? HAYIR EVET

Ek 2. Akıllı Telefon Kullanma Düzeyi Ölçeği

AKILLI TELEFON KULLANMA DÜZEYİ ÖLÇEĞİ	
1- Sınıf Düzeyiniz:	4- Babanızın eğitim durumu:
① 6. Sınıf	① İlkokul
② 7. Sınıf	② Ortaokul
③ 8. Sınıf	③ Lise
	④ Üniversite
2- Cinsiyetiniz:	5- Bir günde internet kullanım süreniz ne kadar?:
① Kız	① 1 saat
② Erkek	② 2 saat
	③ 3 saat
3- Annenizin eğitim durumu:	④ 4 saat
① İlkokul	⑤ 5 saat
② Ortaokul	⑥ 6 saat ve üzeri
③ Lise	
④ Üniversite	6- Anne baba ayrı mı?:
	① Hayır
	② Evet
Sevgili öğrenciler, aşağıdaki ifadeleri kendi düşünceniz doğrultusunda size en yakın olanı işaretleyiniz. İşaretlemeleri cümlelerin karşısındaki daire içindeki 1, 2, 3, 4 ve 5 sayılarına göre yapınız. 1= Hiçbir Zaman, 2 = Nadiren, 3= Bazen, 4= Sık Sık ve 5 = Her Zaman	
● Doğru işaretleme ⊗ Yanlış işaretleme	● Doğru işaretleme ⊗ Yanlış işaretleme 1= Hiçbir Zaman 2= Nadiren 3= Bazen 4= Sık Sık 5= Her Zaman
1- Akıllı telefon kullanmam nedeniyle yapmam gereken işleri aksatırım	① ② ③ ④ ⑤
2- Akıllı telefon kullanmam nedeniyle derslerime yoğunlaşmakta zorlanırım	① ② ③ ④ ⑤
3- Akıllı telefonu uzun süre kullanmam nedeniyle gözlerimle ilgili sorun yaşarım	① ② ③ ④ ⑤
4- Akıllı telefonumu uzun süre kullandığım için el bileğimde ve parmaklarımda acı hissederim	① ② ③ ④ ⑤
5- Geç saatlere kadar akıllı telefonu kullandığım için uyku sorunu yaşarım.	① ② ③ ④ ⑤
6- Birçok işimi akıllı telefonumla hallettiğim için telefonsuz hiçbir şey yapamam	① ② ③ ④ ⑤
7- Akıllı telefonun şarj sorunu nedeniyle kullanamadığım zamanlarda kendimi huzursuz hissederim	① ② ③ ④ ⑤
8- Akıllı telefon kullanırken kendimi güvende hissederim	① ② ③ ④ ⑤
9- Akıllı telefonu kullanarak günün stresinden kurtulurum	① ② ③ ④ ⑤
10- Akıllı telefon kullanırken kendimi rahatlamış hissederim	① ② ③ ④ ⑤
11- Akıllı telefon olmasaydı hayatım boş olurdu	① ② ③ ④ ⑤
12- Akıllı telefon kullanımını yaptığım en eğlenceli şey.	① ② ③ ④ ⑤
13- Akıllı telefon elimde olmadığında sinirli ve sabırsız hissederim	① ② ③ ④ ⑤
14- Akıllı telefon kullanmadığımda dahi hep aklımda olur	① ② ③ ④ ⑤
15- Günlük hayatımda her zaman büyük sorun yaratsa bile asla akıllı telefon kullanmayı bırakmam	① ② ③ ④ ⑤
16- Akıllı telefonu kullanırken bir sorunla karşılaşırsam sinirlenirim	① ② ③ ④ ⑤
17- Evde tuvalete gitmem gerektiğinde bile, akıllı telefonumu yanımda götürürüm.	① ② ③ ④ ⑤
18- Akıllı telefonumun her zaman şarjlı olduğundan emin olmak için şarj aletimi yanımda bulundururum.	① ② ③ ④ ⑤
19- Akıllı telefonum olmadan başka işlerle uğraşmak beni sıkır	① ② ③ ④ ⑤
20- Akıllı telefonumun yatağın yanında olması beni rahatlatır	① ② ③ ④ ⑤
21- Twitter ya da Facebook üzerindeki arkadaşlarımla olan görüşmelerimi kaçırmamak için akıllı telefonumu sürekli kontrol ederim	① ② ③ ④ ⑤
22- Sabah uykudan uyanır uyanmaz sosyal medyayı, twitter ya da facebook'u kontrol ederim	① ② ③ ④ ⑤
23- Akıllı telefonumdaki arkadaşlarımla zaman geçirmeyi gerçek hayattaki arkadaşlarıma ya da aile bireylerine tercih ederim	① ② ③ ④ ⑤
24- Arkadaşlarımla sohbet etmektense akıllı telefonumu kullanmayı tercih ederim	① ② ③ ④ ⑤
25 - Arkadaşlarımla beraberken bile akıllı telefona ilgilendiğim için onlarla fazla iletişim kurmam	① ② ③ ④ ⑤
26- Aşırı akıllı telefon kullanımı yüzünden randevularımı kaçıırırım	① ② ③ ④ ⑤
27- Tam şarj olmuş akıllı telefonumun şarjı bir gün bile dayanmaz	① ② ③ ④ ⑤
28- Birçok defa akıllı telefon kullanımımı azaltmak için çabaladım fakat her defasında başarısız oldum.	① ② ③ ④ ⑤
29- Akıllı telefonu daha az kullanmalıyım diye düşünürüm	① ② ③ ④ ⑤
30- Çevremdeki insanlar akıllı telefonumu çok fazla kullandığımı söyler	① ② ③ ④ ⑤

BİLGİSAYAR OYUNU OYNAMA DÜZEYİ ÖLÇEĞİ	
<p>Sevgili öğrenciler, aşağıdaki ifadeleri kendi düşünceniz doğrultusunda size en yakın olanı işaretleyiniz. İşaretlemleri cümlelerin karşısındaki daire içindeki 1, 2, 3, 4 ve 5 sayılarına göre yapınız. 1= Hiçbir Zaman, 2 = Nadiren, 3= Bazen, 4= Sık Sık ve 5 = Her Zaman</p> <p> <input type="radio"/> Doğru işaretleme <input checked="" type="radio"/> Yanlış işaretleme </p>	<p> <input type="radio"/> Doğru işaretleme <input checked="" type="radio"/> Yanlış işaretleme </p> <p> 1= Hiçbir Zaman 2= Nadiren 3= Bazen 4= Sık Sık 5= Her Zaman </p>
1- Bilgisayarda oyun oynamayı dışarıda vakit geçirmeye tercih ederim.	(1) (2) (3) (4) (5)
2- Bilgisayarda oyun oynamak çevremdeki kişilerle birlikte olmaktan daha eğlencelidir.	(1) (2) (3) (4) (5)
3- Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için uykusuz kaldığım geceler olur.	(1) (2) (3) (4) (5)
4- Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için zaruri ihtiyaçlarımı (tuvalet, yemek yeme, banyo gibi) ertelerim	(1) (2) (3) (4) (5)
5- Bilgisayarda oyun oynamak için yaptığım planları değiştiririm.	(1) (2) (3) (4) (5)
6- Bilgisayarda oyun oynamadığımda kendimi kötü hissederim.	(1) (2) (3) (4) (5)
7- Bilgisayarda oyun oynamaktan sorumluluklarımı ihmal ederim.	(1) (2) (3) (4) (5)
8- Bilgisayarda oyun oynamadığım zamanlarda oyun oynayacağım zamanı düşünürüm.	(1) (2) (3) (4) (5)
9- Bilgisayar oyunu oynamadığım süre içinde, bir sonraki oyunda yapacaklarımı (stratejilerimi) planlarım.	(1) (2) (3) (4) (5)
10- Çevremdeki kişiler bilgisayarda uzun süre oyun oynadığım için sağlığımdan endişelenirler.	(1) (2) (3) (4) (5)
11- Bilgisayarda oyun oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam.	(1) (2) (3) (4) (5)
12- Bilgisayarda planladığımdan daha uzun süre oyun oynarım.	(1) (2) (3) (4) (5)
13- Bilgisayarda oyun oynarken, herhangi bir nedenle, oyunu bırakmada zorlanırım.	(1) (2) (3) (4) (5)
14- Gece herkes uyurken bilgisayarda oyun oynayabilmek için kalkarım.	(1) (2) (3) (4) (5)
15- Bilgisayar karşısında durmak fiziksel olarak beni olumsuz etkilemesine rağmen oyun oynamak için buna katlanırım.	(1) (2) (3) (4) (5)
16- Bilgisayarda oyun oynamak uykusuz kalmama neden olduğu için okulda/iş yerinde uyuklarım.	(1) (2) (3) (4) (5)
17- Bilgisayarda oyunu bitirdikten sonra oyun esnasında yapmış olduğum hataları düşünürüm.	(1) (2) (3) (4) (5)
18- Bilgisayarda oynadığım bir oyunu kaybettiğimde amacımı gerçekleştirmek için tekrar oynarım.	(1) (2) (3) (4) (5)
19- Bilgisayarda uzun süre oyun oynadığım için, yorgun olurum.	(1) (2) (3) (4) (5)
20- Bilgisayarda oyun oynamak için ödevimi/işimi aksatırım.	(1) (2) (3) (4) (5)
21- Bilgisayarda oyun oynamak için okula/ işe geç kalırım.	(1) (2) (3) (4) (5)
22- Çevremdeki kişiler çok fazla bilgisayarda oyun oynamamdan şikâyet ederler.	(1) (2) (3) (4) (5)
23- Kendimi bilgisayarda oyun oynamak zorunda hissederim.	(1) (2) (3) (4) (5)
24- Bilgisayarda oyun oynamayı diğer etkinliklere (spor yapma, sinema, tiyatro, tv izleme vb.) tercih ederim.	(1) (2) (3) (4) (5)
25 - Hayatımdaki diğer kişiler çok fazla bilgisayar oyunu oynamamdan şikâyet eder.	(1) (2) (3) (4) (5)
26- Okul/ iş dışındaki vaktimin çoğunu bilgisayar oyunu oynayarak geçiririm.	(1) (2) (3) (4) (5)

ÖZGEÇMİŞ VE ESERLER LİSTESİ

Adı ve Soyadı: Rukiye GÖYMEN

E-postası: rukiye1989@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU

Yüksek Lisans: Eğitimde Psikolojik Hizmetler-Sakarya Üniversitesi

Lisans: Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik-Sakarya Üniversitesi

GÖREVLER:

GÖREV UNVANI	GÖREV YERİ	YIL
Rehber Öğretmen	Medine Tayfur Sökmen İlkokulu	2012-2017
Rehber Öğretmen	Salim Yılmaz Anadolu Lisesi	2017-2019

ESERLER:

Ulusal bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitaplarında basılan bildiriler:

Akın, A., Akça, M. Ş., Erguvan, F. M., Özbek, R., Göymen, B., Ocakçı, H., Şahin, F. (2013, Eylül). *Romantik kıskançlık nedenleri ölçeği türkçe formu: geçerlik ve güvenilirlik çalışması*. VI. Ulusal Lisansüstü Eğitim Sempozyumu, Sakarya.

Özbek, R., Göynük, E. (2010, Mart). *İlköğretim ikinci kademe öğretmenlerinin geri dönüt verme sürecindeki davranışsal beceriler*. 12. Rehberlik Sempozyumu, Arel Eğitim Kurumları, İstanbul.