



**LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL BAĞIMLILIKLARININ
İNCELENMESİ: ANKARA İLİ ÇANKAYA İLÇESİ ÖRNEĞİ**

Özgür Çukurluöz

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BÜRO YÖNETİMİ VE EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

Haziran, 2016

TELİF HAKKI ve TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren (....) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Özgür

Soyadı : Çukurluöz

Bölümü : Büro Yönetimi ve Eğitimi

İmza :

Teslim Tarihi :

TEZİN

Türkçe Adı : Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılıklarının İncelenmesi:Ankara İli Çankaya İlçesi Örneği

İngilizce Adı : Investigation of High School Students Digital Addiction:City of Ankara, Sample of Çankaya County

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı: Özgür Çukurluöz

İmza:

JÜRİ ONAY SAYFASI

Özgür Çukurluöz tarafından hazırlanan “Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılıklarının İncelenmesi” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Büro Yönetimi ve Eğitimi Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: (Unvanı Adı Soyadı)

(Anabilim Dalı, Üniversite Adı)

Başkan: (Unvanı Adı Soyadı)

(Anabilim Dalı, Üniversite Adı)

Üye: (Unvanı Adı Soyadı)

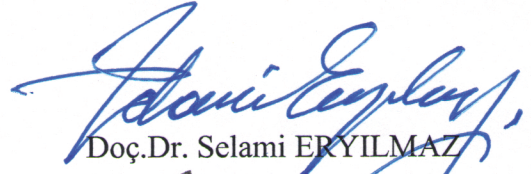
(Anabilim Dalı, Üniversite Adı)

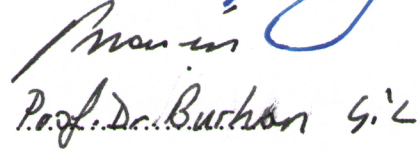
Üye: (Unvanı Adı Soyadı)

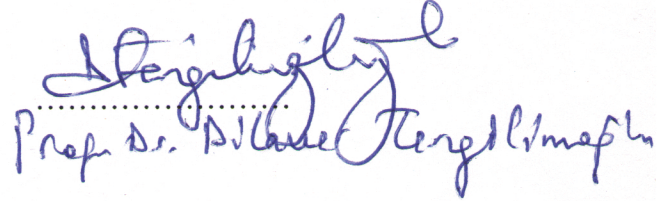
(Anabilim Dalı, Üniversite Adı)

Üye: (Unvanı Adı Soyadı)

(Anabilim Dalı, Üniversite Adı)


Doç.Dr. Selami ERYILMAZ


Prof.Dr. Burhan GİZ


Prof.Dr. Dilan Kargılcıoğlu

Tez Savunma Tarihi: 06/09/2016

Bu tezin Büro Yönetimi ve Eğitimi Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

Prof. Dr. Ülkü ESER ÜNALDI

TEŞEKKÜR

Bu günlere gelmemde her türlü desteği sağlayan aileme, yazım aşamasında yardımını esirgemeyen kardeşime, manevi desteğini eksik etmeyen eşime ve ısrarlı sorularıma rağmen anlayış gösteren danışman hocam Doç.Dr.Selami ERYILMAZ'a sonsuz teşekkür ederim.

LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL BAĞIMLILIKLARININ İNCELENMESİ: ANKARA İLİ ÇANKAYA İLÇESİ ÖRNEĞİ

(Yüksek Lisans Tezi)

Özgür Çukurluöz
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Haziran 2016

ÖZ

Bu araştırmanın amacı, lise öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerini ortaya koymak ve bu bağlamda cinsiyet, yaş, okul türü, sınıf düzeyi, başarı düzeyi, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu ve gelir düzeyi gibi bağımsız değişkenlerinin öğrencilerin dijital bağımlılıklarında anlamlı bir farklılığa neden olup olmadığını incelemektir. Genel tarama modeline göre gerçekleştirilen bu çalışmada, 828 kişiden elde edilen veriler kullanılmıştır. Kişisel Bilgi Formu ve Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Günlük Hayata Etki isimli boyutları olan Dijital Bağımlılık Ölçeği ile veriler toplanmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli ve alt boyutlarının hepsi cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılık göstermektedir. Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli için erkeklerin bağımlılık düzeyi ortalaması, kızların bağımlılık düzeyinden yüksektir. Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu ve Sosyal Hayata Etki Boyutu için erkeklerin ortalaması kızlardan daha yüksek iken, Sosyal Medya Boyutu için kızların bağımlılık düzeyi erkeklerin bağımlılık düzeyinden anlamlı derecede daha yüksektir. Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli ve alt boyutları yaş gruplarına göre anlamlı düzeyde farklılık göstermemektedir. Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli ile Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Medya Boyutu okul türüne göre anlamlı düzeyde farklılık gösterirken, Oyun Boyutu ve Sosyal Hayata Etki Boyutu anlamlı düzeyde farklılık göstermemektedir. Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli ile alt boyutlardan hiçbiri sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık göstermemektedir. Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu için; bir zayıf ve belge almayan öğrencilerin oyun boyutu bağımlılık düzeyi Teşekkür Belgesi, Takdir Belgesi ve Onur Belgesi alan öğrencilerin ortalamasından anlamlı derecede daha yüksektir.

Anahtar Kelimeler : Dijital Bağımlılık, Sosyal Medya Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Cep Telefonu Bağımlılığı.

Sayfa Adedi : 156

Danışman : Doç.Dr.Selami ERYILMAZ

**INVESTIGATION OF HIGH SCHOOL STUDENTS DIGITAL
ADDICTION: CITY OF ANKARA, SAMPLE OF ÇANKAYA COUNTY
(M.S. Thesis)**

Özgür Çukurluöz

GAZİ UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES

June 2016

ABSTRACT

The purpose of this study; high school students reveals digital addictive levels and gender in this context, age, type of school, grade level, achievement level, maternal education level, parental education status and independent variables such as the level of income is to examine whether students or not they are causing a significant difference in digital addiction. The study was carried out in accordance with general screening model, the data obtained from 828 individuals. Personal Information Form and Game Addiction, Social Media Addiction and Dependency Scale Digital data is the Daily Life Effect sizes were collected. According to the survey, all of the general and sub – dimensions Digital Addiction Scale varies significantly by gender. Digital Addiction Scale dependence of the average level of men in general is higher than the level of dependency of the girl. Digital Addiction Scale Size of the game and is higher than the average of males and females for Social Life Size Effects, Social Media Size daughter of dependency level is significantly higher than the level of dependence on men. Digital Addiction Scale does not differ significantly according to age groups in general and sub – dimensions. Digital Addiction Digital Addiction Scale Size Scale Social Media showed significant differences according to the type of school in general, Games and Social Life Size Effect Size does not differ significantly. None of the dimensions of the overall Digital Addiction Scale does not differ significantly according to grade level. Digital Addiction Scale Size of the game; one student of the game weak and the document size, level of dependency Certificate of Appreciation, Appreciation Certificate and Certificate of Honor areas is significantly higher than the average student.

Key Words : Digital Addiction, Social Media Addiction, Digital Game Addiction, Internet Addiction, Cell Phone Addiction.

Page Number : 156

Supervisor : Doç.Dr.Selami ERYILMAZ

İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	vi
ABSTRACT.....	vii
TABLolar LİSTESİ.....	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xii
SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ.....	xiii
BÖLÜM I: GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı.....	4
1.3. Araştırmanın Önemi.....	5
1.4. Sayıtlar	5
1.5. Sınırlılıklar.....	5
1.6. Tanımlar	5
BÖLÜM II: KURAMSAL ÇERÇEVE	9
2.1. Dijital Medya Kavramının Tanımı ve Kapsamı.....	9
2.1.1. Dijital Medya Kavramının Tanımı	9
2.1.2. Dijital Medya Kavramının Kapsamı.....	11
2.1.3. Dijital Medya Kullanımının Tarihsel Süreci	13
2.1.3.1. Dijital Göçmenler Dönemi.....	13
2.1.3.2. Dijital Yerliler Dönemi.....	15
2.1.4. Dijital Medya Kullanımının Avantajları ve Dezavantajları.....	17
2.1.4.1. Dijital Medya Araçları Kullanımının Avantajları	17
2.1.4.2. Dijital Medya Araçları Kullanımının Dezavantajları.....	19
2.2. Dijital Bağımlılık Kavramının Tanımı ve Kapsamı.....	20

2.2.1. Bağımlılık ve Dijital Bağımlılık Kavramlarının Tanımı.....	20
2.2.2. Dijital Bağımlılık Kavramının Kapsamı.....	22
2.2.3. Dijital Bağımlılığa Etki Eden Etmenler	23
2.2.3.1. Dijital Kültürleşme	23
2.2.3.2. Dijital Sosyalleşme	24
2.2.3.3. Dijital İletişim.....	26
2.2.3.4. Dijital Vatandaşlık	27
2.2.3.5. Dijital Aile.....	30
2.2.3.6. Dijital Erişim	32
2.3. Lise Öğrencilerinde Dijital Bağımlılık	33
2.3.1. Lise Öğrencilerinde Bulgulanan Dijital Bağımlılık Türleri.....	33
2.3.1.1. İnternet Bağımlılığı.....	33
2.3.1.2. Sosyal Medya Bağımlılığı	35
2.3.1.3. Cep Telefonu Bağımlılığı	37
2.3.1.4. Dijital Oyun Bağımlılığı	40
2.3.1.5. Televizyon Bağımlılığı.....	42
2.3.2. Lise Öğrencilerinde Dijital Bağımlılığın Neden Olduğu Sorunlar.....	44
2.3.2.1. Fiziksel Sorunlar	44
2.3.2.2. Psikolojik Sorunlar	45
2.3.2.3. Sosyal Sorunlar	47
2.3.2.4. Hukuki Sorunlar	49
2.3.3. Lise Öğrencilerinin Dijital Teknolojinin Güvenli ve Etkin Kullanımının Denetlenmesine Yönelik Aşamalar	50
2.3.3.1. Farkında Olma Aşaması.....	50
2.3.3.2. Kılavuzluk Yapma Aşaması.....	52
2.3.3.3. Model Olma Aşaması.....	52
2.3.3.4. Geri Bildirim Aşaması	53

BÖLÜM III: İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	55
3.1. İlgili Yurt İçi Araştırmalar	55
3.2. İlgili Yurt Dışı Araştırmalar	58
 BÖLÜM IV: YÖNTEM	 61
4.1. Araştırma Modeli	61
4.2. Evren ve Örneklem	61
4.3. Veri Toplama Aracı	62
4.4. Veri Analizi	64
 BÖLÜM V: BULGULAR VE YORUMLAR	 65
 BÖLÜM VI: SONUÇ VE ÖNERİLER	 111
 KAYNAKÇA	 114
 EKLER	 131
Ek – 1: Anket Formu	132
Ek – 2: Anket Uygulaması İçin Belirlenen Örneklem Listesi	136
Ek – 3: Ölçek Kullanım İzin Belgesi	138
Ek – 4: İzin Formu	139
 ÖZGEÇMİŞ	 140

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 4.1. <i>Güvenirlilik analizi sonuçları</i>	64
Tablo 5.1. <i>Demografik bilgilerin dağılımı – 1</i>	66
Tablo 5.2. <i>Demografik bilgilerin dağılımı – 2</i>	67
Tablo 5.3. <i>Ölçek ve alt boyutlarına ilişkin tanımlayıcı istatistikler</i>	72
Tablo 5.4. <i>Dijital bağımlılık ölçeği oyun boyutu maddelerine verilen cevapların dağılımı</i>	74
Tablo 5.5. <i>Dijital bağımlılık ölçeği sosyal medya boyutu maddelerine verilen cevapların dağılımı</i>	76
Tablo 5.6. <i>Dijital bağımlılık ölçeği sosyal hayata etki boyutu maddelerine verilen cevapların dağılımı</i>	77
Tablo 5.7. <i>Cinsiyete göre dijital bağımlılık ölçeği ve alt boyutlarının değişimi</i>	78
Tablo 5.8. <i>Yaşa göre dijital bağımlılık ölçeği ve alt boyutlarının değişimi</i>	79
Tablo 5.9. <i>Okul türüne göre dijital bağımlılık ölçeği ve alt boyutlarının değişimi</i>	80
Tablo 5.10. <i>Sınıf düzeyine göre dijital bağımlılık ölçeği ve alt boyutlarının değişimi</i>	81
Tablo 5.11. <i>Başarı düzeyine göre dijital bağımlılık ölçeği ve alt boyutlarının değişimi</i> ...	82

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 2.1. Dijital vatandaşlığın dokuz boyutu	29
Şekil 5.1. Katılımcıların cinsiyet dağılımı.....	67
Şekil 5.2. Katılımcıların yaş gruplarına göre dağılımı	68
Şekil 5.3. Katılımcıların okullarının türüne göre dağılımı	69
Şekil 5.4. Katılımcıların sınıf düzeylerine göre dağılımı	69
Şekil 5.5. Katılımcıların başarı durumlarının dağılımları	70
Şekil 5.6. Katılımcıların baba eğitim düzeylerinin dağılımı	71
Şekil 5.7. Katılımcıların anne eğitim düzeylerinin dağılımı	71
Şekil 5.8. Katılımcıların gelir düzeylerinin dağılımı.....	72

SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ

ART – E:	Süleyman Demirel Üniversitesi Editörden Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi
DEHB:	Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu
E – GİFDER:	Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi
FOMO:	Fear of Missing Out – Sosyal Medyadaki Gelişmeleri Kaçırma Korkusu
KKTC:	Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti
NVOD:	Near Video on Demand – Kanallarda Dönüşümlü Program Yayını
OECD:	Organisation for Economic Co – operation and Development
RTÜK:	Radyo ve Televizyon Üst Kurulu
T.C.:	Türkiye Cumhuriyeti
TOJDAC:	The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication
TRT:	Türkiye Radyo Televizyon Kurumu
UHİVE:	Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi
VOD:	Video on Demand İsteğe Bağlı Program Yayını ya da Ismarlama Görüntü
YBÖ:	Yeni Bin Yılın Öğrencileri

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problem durumu, amacı, önemi, sayıtları, sınırlılıkları ve araştırma ile ilgili tanımlara yer verilmektedir.

1.1. Problem Durumu

Günümüz itibariyle bireylerin en önemli bağımlılıkları arasında değerlendirilen dijital bağımlılık, özellikle genç bireylerde görülen bir sorun olarak görülmekle birlikte, orta yaş ve üzeri bireyler için de büyük bir tehlike haline gelebilmektedir. Bu bağlamda sayıları her geçen gün daha fazla arttığı belirtilen dijital bağımlı bireyler, dünya genelinde de en hızlı yayılan bağımlılıklar arasında değerlendirilmektedir.

Konu ile ilgili olarak yapılan araştırmalar doğrultusunda da; sadece genç bireylerin değil aynı zamanda yetişkin bireylerin de telefonsuz birkaç gün dahi geçiremeyeceklerini, maillerine birkaç gün bakmadıklarında kendilerini rahatsız hissetmeye başladıklarını ve sosyal medyada paylaşımda bulunmadıkları zaman kendilerini eksik hissettiklerini belirttikleri saptanmıştır (Kaya, 2013, Laura & Richard, 2004; Mossbarger, 2008).

Dijital medya araçları kullanımı ile dijital bağımlı olmama arasında nasıl denge kurulması gerektiğine yönelik gerçekleştirilen araştırmalar doğrultusunda; bireylerin sadece maillerini filtrelemeye başladıkları, her maili okumaktan vazgeçtikleri ve kritik olan ya da zorunlu olarak okunması gereken mailler dışındaki iletileri okumadıkları durumlarda dahi kendilerini psikolojik olarak daha iyi hissettikleri belirlenmiştir (Özçınar, 2011).

Bireylerin dijital bağımlılıktan uzaklaşabilmeleri adına, öncelikli olarak her şeyi öğrenme telaşında olmamaları gerektiği ve bir insanın dünyada olan biten her şeyden haberdar olmasına zaten olanak olmadığını bilmeleri gerekmektedir (Sook – Jung & Young – Gil, 2007).

Konu ile ilgili alıřmaları kapsamında Kaliforniya niversitesi Psikoloji Profesr Larry Rosen (2009); yař deėiřkeninden baėımsız olarak belirlediėi 100 kiřilik rneklem gruptaki her bireyin, en az her 15 dakikada bir ya da daha sık telefonlarını kontrol ettiėini ve buna izin verilmediėi durumlarda da ya kendilerine ulařılamadıėını ya da yakınlarından haber alma olanaklarını yitirdiklerini dřnmeleri adına sıkıntı ve endiře duyduklarını belirlemiřtir (Alaam, 2012:17; Akt: Taylan & Iřık, 2015).

Bu belirlemeler doėrultusunda da dijital baėımlılık, Sook – Jung, & Young – Gil (2007) tarafından ařaėıda verilen kapsamda deėerlendirilmektedir;

“Eėer her gn yaptığınız yemeėin fotoėrafını ekip internette paylařmak iin zen gstermekteyseniz, yaptığınız her řeyi sosyal medya aracılığı ile paylařmak istiyorsanız ve sosyal medya sayesinde aslında ok az tanıdığınız kiřiler hakkında ok daha fazla řey ėrenme olanaėına sahip olduėunuza inanmaktaysanız siz dijital baėımlısınız. stelik sosyal medyada paylařılan tatiller, hediyeler ya da srprizler sizde farkında olmadan kıskanlık duygularına neden olmaktaysa, dijital baėımlılıėınız ok daha ciddi boyutlara ulařmıř demektir.”

Dijital medya aralarının yaygınlařması, zde bu araları zorunlu olarak mesleki yařamlarında kullanmak durumunda olan bireylerin retimlerini zenginleřtirmesi ve kolaylařtırması aısından mutlaka ki nem tařımaktadır. Zira dijital medya aralarının kullanılması doėrultusunda hızlı ve kolay eriřilebilir olma avantajı gndeme gelebilmektedir (O’Reilly, 1996). Ancak dijital medya aralarının makul oranlarda ve gvenli kullanım řartları saėlanarak kullanılmamasının, zellikle ocukluk ve genlik dneminde fiziksel hastalıklar bařta olmak zere birok sorunu beraberinde getirdiėi ve iletiřim ve sosyalleřme yoksunluėına neden olduėu bilinmektedir (Scherer, 1997).

Genler tarafından dijital medya araları ierisinde ok daha farklı bir anlamla deėerlendirilen cep telefonları, bugn iin sadece bir haberleřme aracı olarak kullanılmamakta ve bir anlamda kk bir bilgisayar iřlevi grmesi aısından dijital baėımlılıėın artmasına neden olmaktadır (Morahan & Schumacher, 2000). Bu temelde de artık genler, dijital medya araları haricindeki iletiřim ve etkileřim olanaklarının dıřında yer almak doėrultusunda dijital sosyalleřmeye daha fazla nem vermekte ve bireylerle yz yze iletiřim kurmaya ynelik sosyalleřmeyi nemsememektedirler.

Aynı řekilde dijital medya araları ierisinde deėerlendirilen televizyon da, artık bir kitle iletiřim aracı olarak grlmekten ok tm aileyi etkisi altına alan “sihirli bir kutu” olarak grlmeye bařlanmıřtır. Zira bireyler artık televizyonda sadece belirli programları izlemek

adına hareket etmemekte ve güne yeni uyanıldığında açılan ve ancak uyumadan hemen önce kapatılan televizyonlar, günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası olarak görülmektedir.

Bu yönüyle de dijital bağımlılık konu ile ilgili çalışma yapan birçok araştırmacı tarafından özellikle gençlere yönelik olarak şu şekilde ifade edilmektedir; Dijital bağımlılık 24 saat esasına göre belirlenmiş olan biyolojik yaşam yerine, zaman kavramını bir anlamda yok eden sanal yaşamı gündeme getirmektedir. Bu doğrultuda artık gençler gece yarılarında Twitter’da paylaşımda bulunabilmekte, tuvalette dahi SMS gönderebilmekte ya da bir arkadaşı ile sohbet ederken göz ucuyla telefonunu kontrol edebilmektedir (Kaltiala – Heino vd., 2004).

Dijital bağımlılık; dinamik bir yaşamın içerisinde yer alınmasının yerine, sürekli bir ekrana bağımlı olmayı gerektirmesi açısından bilakis statik bir yaşam sürdürülmesine neden olmakta ve bu yönüyle de hareketsiz bir yaşam sürdürülmesi nedeniyle birçok fiziksel rahatsızlığa yol açabilmektedir (Kabakçı vd., 2008).

Zira sınırsız ve süresiz bilgisayar kullanımı ya da dijital medya araçlarından herhangi birinin ekranına mahkûm olma, aynı şekilde çocukların ve gençlerin günlük yaşamlarında da sürekli bir hareket içerisinde yer alma ihtiyacı içerisinde olmalarına neden olmaktadır. Bu nedenle de artık çocuklar ve gençler; kitap okumak, el becerisi ve sabır gerektiren işlerle uğraşmaya ya da hobiler edinmeye dijital medya araçlarına verdikleri kadar önem vermemektedirler.

Bu belirlemeler doğrultusunda çocukların ve gençlerin dijital medya araçlarını kullanma sürelerinin aileler tarafından belirli oranlarda kısıtlanmasının, hiperaktiviteye yönelik şikâyetlerin de azalmasını sağlayacağı belirtilmektedir (İnan, 2010). Çocuklarda ve gençlerde sürekli bir hareket haline neden olan bu durum, yazılım uzmanları tarafından dahi şu şekilde değerlendirilmektedir; *“Bu denli dinamik algıya alışmış olan bir nesilden, yarın nasıl olacak da mikro cerrahi uzmanları çıkacaktır?”* (Gürçan vd., 2008)

Bu yöndeki endişelerin bugünden bertaraf edilebilmesi için anne – babalara, çocuklarının dijital medya araçlarını kullanım sürelerine kısıtlama getirmeleri önerilmektedir (Gönül, 2002). Mutlaka ki dijital medya araçları kullanımının tamamen yasaklanması ya da bu yönde bir olanak bulunmasına karşın çocuklara evde internet kullanma olanağı sağlanmaması doğru bir yaklaşım olmayacaktır.

Zira çocuklar evlerinde bu yasaklarla karşılaştıklarında, evlerinin dışındaki olanaklardan faydalanmak adına hareket etmeyi seçebilmektedirler. Önemli olan çocukların dijital medya araçlarını tamamen yaşamlarının dışına çıkarmalarını sağlamak değil, bilakis bu araçları kullanmaya yönelik bilinç kazanmalarının ve bunu bir yaşam disiplini haline getirmelerinin sağlanması olmalıdır.

Dijital medya araçları kullanımının sınırlandırılması ve bunun bir yaşam disiplini haline getirilmesi, “güvenli kullanım” kapsamında değerlendirilmektedir. Güvenli kullanım; çocukların ve gençlerin kötü amaçlı kullanıcıların neden olabileceği sorunlardan uzak tutulmasını, kötü amaçlı kullanıcılar tarafından istismar edilmelerinin sağlanmasını ve özel hayatın gizliliğinin sağlanabilmesi için çocukların ve gençlerin tüm bunlardan haberdar edilmelerini ve bilinçlendirilmelerini içermektedir (Çelen & Seferoğlu, 2013).

1.2. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın temel amacı, “Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılıklarının İncelenmesi” bağlamında; lise öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin “Dijital Bağımlılık Ölçeği”nin “Oyun Boyutu”, “Sosyal Medya Boyutu” ve “Günlük Hayata Etki Boyutu” kapsamında belirlenmesi ve farklı değişkenler bağlamında incelenmesi olarak belirlenmiştir.

Bu amaç doğrultusunda aşağıda yer verilen sorulara cevap aranacaktır:

1. Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri nedir?
2. Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri cinsiyetlerine göre farklılık göstermekte midir?
3. Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri yaşlarına göre farklılık göstermekte midir?
4. Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri okul türlerine göre farklılık göstermekte midir?
5. Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri sınıf düzeylerine göre farklılık göstermekte midir?
6. Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri başarı düzeylerine göre farklılık göstermekte midir?

1.3. Araştırmanın Önemi

Araştırmanın; dijital medya, bağımlılık ve dijital bağımlılık kavramlarının tanımlanması, lise öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin “Dijital Bağımlılık Ölçeği”nin “Oyun Boyutu”, “Sosyal Medya Boyutu” ve “Günlük Hayata Etki Boyutu” kapsamında belirlenmesi ve farklı değişkenler bağlamında incelenmesi doğrultusunda, yapılacak diğer çalışmalara katkı sağlanması ve kaynak oluşturması bakımından önemli olacağı düşünülmektedir.

1.4. Sayıtlar

Araştırmanın sayıtları aşağıda belirtildiği gibi belirlenmiştir;

- Cevaplayıcılar anket sorularına doğru yanıtlar vereceklerdir.

1.5. Sınırlılıklar

Araştırma kapsamında söz konusu edilebilecek sınırlılıklar aşağıda verildiği gibi belirlenmiştir;

- Araştırma, Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü’ne bağlı resmi eğitim kurumlarında öğrenim gören lise öğrencileri ile sınırlıdır.
- Araştırma, 2015 – 2016 Eğitim – Öğretim Yılı II. Dönemi itibariyle görüşülecek olan ve örneklem grupta yer alan liselerle sınırlıdır.
- Araştırma, veri toplama aracı Dijital Bağımlılık Ölçeği’nde yer alan maddeler ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Bağımlılık: Bireylerin belirli bir madde, ürün ve/veya hizmeti uzun süre kullanmaları doğrultusunda kendilerini geçici olarak iyi hissetmeleri durumu olarak tanımlanabilmektedir (Seferoğlu & Yıldız, 2013).

Dijital Bağımlılık: Teknoloji ile sürekli etkileşim içerisinde olunmasının bir sonucu olarak, bu etkileşimin olumsuz etkilerinden zarar görülmeye başlanması olarak tanımlanabilmektedir (Arısoy, 2009).

İnternet Bağımlılığı: İnternetin yoğun bir şekilde kullanılması, sürekli internette bulunma arzusu, internette bulunma isteğinin önüne geçilememesi, internette geçirilmeyen zaman diliminden keyif alamama durumu, internetten yoksun kaldığında sinir ve agresif olma durumu, kişinin sosyal çevresinden ve ailesinden kopuşu ve bunun yaratmış olduğu saldırganlık hali şeklinde kendisini ortaya koyan bağımlılık türünü ifade etmektedir (Arısoy, 2009).

Medya: Bir müdahalede bulunulmasına yönelik kullanılan bir araçları, enstrümanları ya da vasıtaları” ifade etmeye yönelik kullanılmaktadır (Struys, 2002 & Van Rompaey, Roe).

Dijital Medya: Bireylerin bilgilendirilmelerine yönelik kullanılan dijital araçları, enstrümanları ya da vasıtaları ifade etmeye yönelik kullanılan bir kavram olarak tanımlanabilmektedir (Johnson, 1999 & Pratarelli, Browne).

Dijital Kültürleşme: Bireylerin yeni teknolojik değerlerden ve ürünlerden yararlanmaya yönelik olarak dijital medya araçlarını yaşamlarının hemen hemen her alanında kullanmaya başlamaları ve bilgi ve beceri düzeylerini bu yeni kültürel yapıya uyumlu hale getirmek adına geliştirmeleri sürecini ifade etmektedir (Gölnar & Balcı, 2011).

Dijital Sosyalleşme: Bireylerin yeni kültürel değerlerin ortaya çıkmasına neden olan dijital döneme uyum sağlama süreçleri ve bir anlamda da dijital medya araçları kullanımı vasıtasıyla sosyalleşmeye başlamaları olarak tanımlanabilmektedir (Lundby & Ronning, 2014).

Dijital İletişim: İletişim kavramının kapsamı içerisinde söz konusu edilen ve diğer kişi ya da kişilere iletilecek olan belirli bilgilerin ya da anlamların yeni iletişim ortamları, fakslar, televizyonlar, uydu antenleri, fiber optik kablolar, bilgisayarlar, mobil telefonlar, çağrı cihazları vb. ile aktarılmasını ifade etmektedir (Sütçü, 2012).

Dijital Vatandaşlık: Bilgi ve iletişim kaynaklarını kullanırken eleştirebilen, çevrimiçi yapılan davranışların etik sonuçlarının farkında olan, teknolojiyi başkalarına zarar vermeyecek şekilde kullanabilen, internet ortamında iletişim hakkını kullanan, yaptığı paylaşımlarında ve işbirliğinde doğru tutumu sergileyen ve başkalarını da bu yönde teşvik eden vatandaş olarak tanımlanabilmektedir (Çubukçu & Bayzan, 2013).

Dijital Aile: Dijital kültürleşme, dijital sosyalleşme, dijital iletişim, dijital vatandaşlık ve dijital erişim konusunda bilgi ve beceri sahibi olan ve çocuklarına bu kapsamda doğru yönlendirmelerde bulunabilen aile olarak tanımlanabilmektedir (Ocak, 2013a).

Dijital Erişim: Toplumun dijital teknolojiye her yerden yüksek hızla ve yüksek kalitede ulaşabilmesi olarak tanımlanabilmektedir (Semiz, 2015).

Sosyal Medya: İletişimin kelimelerle, görsellerle, ses dosyalarıyla ve görüntülerle kurulduğu etkileşim tabanlı ortamları ifade etmektedir (Arslan vd, 2015).

Sosyal Medya Bağımlılığı: Sürekli olarak sosyal medyaya bağlı kalma ve günün her saatinde sosyal paylaşım ağlarındaki hesapları kontrol etme isteği olarak kendisini ortaya koyan bağımlılık türünü ifade etmektedir (Arslan vd, 2015).

Cep Telefonu Bağımlılığı: Özellikle gençlerin cep telefonsuz olmak istememeleri, her an cep telefonlarını yanında bulundurmak, ellerinde taşımak ve/veya kullanmak istemeleri şeklinde kendisini ortaya koyan bir dijital bağımlılık türü olarak tanımlanabilmektedir (Karaaslan & Budak, 2012).

Dijital Oyun Bağımlılığı: Kişinin uzun süre oyun oynamayı bırakamaması, oyunu gerçek hayatıyla ilişkilendirmesi, oyunu oynamaktan dolayı görevlerini aksatması ve oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etmesi gibi sonuçları olan bir durum olarak ifade edilmektedir (Şahin & Tuğrul, 2012).

Televizyon Bağımlılığı: Televizyonun bireylerin yaşamında eğlenme ve eğlenirken öğrenme işlevinin ötesinde gereğinden fazla yer almaya başlaması, televizyon programları aracılığı ile aktarılan dizi ve filmlerde iletilen aktarımların içselleştirilmesi ya da gerçek gibi değerlendirilmesi, televizyon izleme olanağı bulunmayan durumlarda bireylerin psikolojik sorunlar yaşamaları ve uzun süre televizyon izlenmesi nedeniyle bireylerde psikolojik ve

fiziksel bozukluklar ortaya ıkması řeklinde deęerlendirilen bir baęımlılık trdr (Koolstra, Voort & Kamp, 1997).

Gvenli Kullanım: ocukların ve genlerin kt amalı kullanıcıların neden olabileceęi sorunlardan uzak tutulmasını, kt amalı kullanıcılar tarafından istismar edilmelerinin saęlanması ve zel hayatın gizlilięinin saęlanabilmesi iin ocukların ve genlerin tm bunlardan haberdar edilmelerini ve bilinlendirilmelerini iermektedir (elen & Seferoęlu, 2013).



BÖLÜM II

KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde araştırmanın temel kavramsal / kuramsal çerçevesi ile ilgili belirlemelere ve değerlendirmelere yer verilmektedir.

2.1. Dijital Medya Kavramının Tanımı ve Kapsamı

2.1.1. Dijital Medya Kavramının Tanımı

Dijital medya kapsamında dijital araçlar ve uygulamalar, günümüz itibariyle günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Bu bağlamda hem yaygınlığı hem de kullanım süreleri açısından dijital medya araçları, genel anlamda tüm bireyler ve özel anlamda da çocuklar ve gençler üzerinde olumsuz birtakım etkilerin ortaya çıkmasına neden olabilmektedir. Doğru kullanılmaları durumunda yaşamımızı kolaylaştırıcı etkileri olan bu araç ve uygulamaların, özellikle çocuklar ve gençler üzerindeki olumsuz etkilerinin ortadan kaldırılması fiziksel ve sosyal birtakım problemlerin bertaraf edilebilmesi açısından önem taşımaktadır.

“Medya” kavramı; “medium” ya da “araç” kavramının çoğulu olarak kullanılmaktadır ve sözlük anlamı itibariyle “bir müdahalede bulunulmasına yönelik kullanılan araçları, enstrümanları ya da vasıtaları” ifade etmeye yönelik kullanılmaktadır (Struys, 2002 & Van Rompaey, Roe). Bu bağlamda medya, kavrama konu olan araç ile iletilebilen ya da taşınabilen her tür bilgiyi içermektedir (Murali & George, 2007). Medya araçları, bireylerin birbirleri ile yüz yüze irtibat kurmalarına gerek kalmadan, dolaylı yollardan iletişim kurulmasını sağlamakta ve dolayısıyla da bu şekilde bilgi aktarımını olanaklı kılmaktadır.

“Dijital medya” kavramı da bu temelde; bireylerin bilgilendirilmelerine yönelik kullanılan dijital araçları, enstrümanları ya da vasıtaları ifade etmeye yönelik kullanılan bir kavram

olarak tanımlanabilmektedir (Johnson, 1999 & Pratarella, Browne). Bu yönüyle de dijital medya; medyaya bağlamında değerlendirilen işlevlerin dijital ortamda sunulması kapsamında, aracılığı ile simgelerin ve imgelerin dolaylı olarak bireylerarasında dolaşımını olanaklı kılmakta ve bireylerarası iletişimi kolaylaştırmaktadır (Weston & Gore, 2006).

Dijital medya metinleri; dijital ortam aracılığı ile farklı iletişim formları tarafından taşınabilen ve iletebilen tüm videoları, fotoğrafları, reklamları, gazeteleri, dergileri, kitapları, kaydedilmiş müzikleri, bilgisayar oyunlarını, programları, filmleri, imgeleri, web sitelerini vb. içermektedir (Anklam, 2009). Bu metinlerin çoğu büyük oranda geniş kitlelere ulaştırılabildiğinden, genel anlamda medya kavramının nitelendirilmesinde olduğu gibi dijital medyanın önemli bir kitle iletişim aracı olarak değerlendirilmesi söz konusudur.

Dijital medyanın belirtildiği üzere bu denli geniş kapsamlı bir kitle iletişim aracı olması, günümüz itibariyle özellikle çocukların ve gençlerin yaşamında çok fazla yer bulmasını beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda konu ile ilgili araştırmalar doğrultusunda belirlendiği üzere, çocukların ve gençlerin dijital medya araçlarına ayırdıkları zaman uykuya ve okula ayırdıkları zamandan daha fazla olabilmektedir (Kenan & Shiri, 2009).

Bu nedenle de dijital medya araçlarının kullanılması, çocuk ve gençlerin boş zamanlarının tümünü kapsamaktan öte, artık bir boş zaman değerlendirme etkinliği olmaktan çıkmış durumdadır. Bununla birlikte bazı araştırmalar kapsamında da dijital medya araçları kullanımının, günümüz toplumlarında temel sosyalleşme araçları olarak nitelendirilen aile ve okulun yerini aldığı da belirtilmektedir (Kırık, 2013).

Dijital medyanın modern dünyada teşkil ettiği ekonomik, sosyal ve kültürel önemin göz ardı edilmesi mutlaka ki olası olamaz. Zira artık dijital medya aracılığı ile büyük kâr ve istihdam rakamlarına ulaşılabilmesi olası olabilmekte, bireyler sahip oldukları bilgilerin birçoğunu dijital medya araçları vasıtasıyla elde edebilmekte ve bu araçlar sayesinde hemen hemen her alandaki düşüncelerin şekillendirilmesini sağlayan yeni fikirlere, imgelere ve hem gerçek hem de kurgusal simgelere ulaşılabilir (Özmen, 2012). Bu nitelikleri doğrultusunda artık dijital medya, dünya genelinde yeni bir kültürel ifade ve iletişim şekli olarak kendisini ortaya koymaktadır.

Sonuç olarak iç içe geçmiş bütünleşik teknolojilerle daha karmaşık bir yapıya bürünmeye başlamış olan dijital medya araçları; hem olumlu hem de olumsuz etkileri bağlamında ve internet, sosyal medya, cep telefonu, dijital oyun vb. dijital ortamlar kapsamında üzerinde önemle durulması gereken araçlar olarak görülmek durumundadır. Zira dijital medya araçlarının kullanımı, belirtildiği üzere birçok olumlu gelişmeyi beraberinde getirmesine karşın, aynı oranda ve belki de daha fazla olumsuzluğun da yaşanmasına neden olmakta ve bu olumsuzluklar en fazla çocukları ve gençleri etkilemektedir.

2.1.2. Dijital Medya Kavramının Kapsamı

Dijital medya kavramının kapsamı, hem genel anlamda medya araçlarında hem de özel anlamda dijital medya araçlarında dönüşüm yaşanmasını sağlayan gelişmeler doğrultusunda günden güne genişlemektedir. Bu genişleme sürecinde dijital medya araçlarının içerikleri çeşitlenmekte ve “dijital medya dönüşüm çağı” olarak nitelendirilen günümüzde, dijital medya araçlarının kullanılması alışkanlıkları ve tüketimi de değişim göstermektedir (Thorson & Rodgers, 2010).

Dijital medya araçlarının dönüşümü, öncelikli olarak dijital medya araçları aracılığı ile dijital medya içeriklerine erişim sağlayan ve “dijital medya kullanıcıları” olarak nitelendirilen kullanıcıların tanımlanmasını değiştirmiştir. Bu bağlamda geleneksel medya kullanıcıları; izleyici, dinleyici, okuyucu ya da tüketici olarak tanımlanmaktayken, dijital medya kullanıcıları sadece “izleyen” değil aynı zamanda “izlettiren”, sadece dinleyen değil aynı zamanda “dinlettiren”, sadece “okuyan” değil aynı zamanda “okutturan” ve “tüketici” değil bilakis “üretici” olarak nitelendirilmektedirler (Young, 2004).

Bu belirlemeler doğrultusunda görülmektedir ki; dijital medya, kullanıcılarının sadece sunulanı alan bir yapıdan uzaklaşmalarını ve bilakis üreten bir yapıya ulaşabilmelerini sağlamaktadır. Bu durum, belirtildiği üzere geleneksel medya araçlarını kullanım sürecinde pasif izleyici, dinleyici ve/veya okuyucu olan bireylerin, dijital medya araçlarını kullanım sürecinde aktif olmalarını olanaklı kılmaktadır. Zira artık kullanıcılar sadece kendilerine sunulan içerik ile yetinmemekte ve gereksinimleri, beklentileri ve istekleri doğrultusunda kendi içeriklerini üretebilmektedir.

Dijital medya araçlarının kullanıcılarının tüketici konumundan üretici konumuna geçirmesinin temelinde, dijital medya içeriklerine yönelik bilgi üretme hakkının ve olanağının sunulması yer almaktadır (Ocak, 2013). Bu hak ve olanak, kullanıcıların diledikleri içeriklere müdahale edebilmelerini sağlamak ve bu da kullanıcıların üretici olarak nitelendirilmelerini mümkün kılmaktadır.

Dijital medya araçlarının kapsamın genişlemesi, dijital radyo ve televizyon yayıncılığı anlamında da farklılaşmaları gündeme getirmiştir. Bu bağlamda dijital radyo yayıncılığında söz konusu olan “podcast uygulaması” ile dijital radyo dinleyicileri, istedikleri programları düzenli olarak ve otomatik bir şekilde kaydedebilmektedirler. Aynı şekilde dijital radyo dinleyicileri, internet bağlantısı desteği ile istedikleri programları diledikleri anda takip edebilme olanağına sahip olabilmektedirler (Tosun, 2009).

Dijital televizyon yayıncılığı kapsamında da dijital medya araçlarının kullanılması, eşzamanlı “VOD (Video on Demand – İsteğe Bağlı Program Yayını ya da Ismarlama Görüntü)” ve NVID (Near Video on Demand – Kanallarda Dönüşümlü Program Yayını)” uygulamalarının da kullanılmasını sağlamaktadır. VOD uygulaması; izlenilmek istenilen bir televizyon programının ya da bir televizyon kanalında daha öncesinde yayımlanmış olan bir filmin, belgeselin ya da dizinin, istenilen anda ulaşılmasına olanak sağlayan bir sistem olarak ifade edilmektedir (Vural & Bat, 2010).

Sistem sayesinde video sunucusuna yüklenen televizyon programları, izleyicilerinin istedikleri anda takip etmeleri adına aktif hale getirilebilmektedir. NVID uygulaması ile de, VOD uygulaması kadar izleyicinin bağımsız hareket edebilmesine olanak tanımamakla birlikte, yine eşzamanlı olarak izlenilmek istenilen televizyon programlarına istenilen zamanda erişilebilmesini sağlamaktadır (Vural & Bat, 2010).

Sonuç olarak dijital medya araçlarının eşzamanlı iletişim kurulmasını olanaklı kılması, geniş kapsamlı olmasına ilişkin bir nitelik olarak değerlendirilmektedir. Dijital medya araçlarının geleneksel medya araçlarından farklı olarak farklı içerik ve uygulamalara yer vermesi, eşzamanlı iletişim kurulmasını sağlamakta ve bu içerik ve uygulamaların kaydedilmesi özelliği ile de bireyler, içerik ve uygulamalara kendilerine uygun zamanda erişim sağlayabilmektedirler.

2.1.3. Dijital Medya Kullanımının Tarihsel Süreci

Dijital medya kullanımının tarihsel süreci, dijital medya araçları kullanımına aşina olanlarla olmayanların sınıflandırılması bağlamında “Dijital Göçmenler Dönemi” ve “Dijital Yerliler Dönemi” olarak iki dönem kapsamında değerlendirilmektedir. Dünyayı algılama ve yaşamı yorumlama anlayışları birbirlerinden tamamen farklı iki nesli temsil eden dijital göçmenler ve dijital yerliler; bu temelde teknolojik, sosyolojik, psikolojik, iletişim, pazarlama, politika vb. görüşleri açısından birbirlerinden ayrılmaktadırlar (Çetin & Özgiden, 2013).

Bu belirlemeler doğrultusunda dijital göçmenler ile dijital yerliler, dijital medya araçlarını kullanım düzeyleri açısından da birbirlerinden farklılık göstermektedirler. Zira günümüz itibarıyla; çalışmanın ilerleyen bölümlerinde de yer verileceği üzere, dijital göçmenler için dijital bağımlılık olgusu bir sorun olarak addedilmemekteyken, hâlihazırda çocukluk ve gençlik dönemlerini yaşamakta olan dijital yerliler için dijital bağımlılık önemli bir sorun olarak değerlendirilmektedir.

Çalışmanın bu aşamasında, “Dijital Göçmenler Dönemi” ve “Dijital Yerliler Dönemi” üst başlıkları doğrultusunda konu ile ilgili ayrıntılı belirlemelerde ve değerlendirmelerde bulunulacaktır.

2.1.3.1. Dijital Göçmenler Dönemi

“Dijital göçmenler” kavramı, 1980 öncesinde doğmuş olan nesli ifade etmeye yönelik kullanılmaktadır. Bu temelde de dijital göçmenler; dijital yerliler gibi dijital ortama, dijital medya araçlarına ya da sanal gerçekliğe aşina olmayan ve sonradan tanıştıkları yeni teknolojilere uyum sağlamaya çalışan nesli içermektedir (Şahin, 2009).

Bilgiç, Duman ve Seferoğlu’na (2011) göre de dijital göçmenler; yeni teknolojilerin kullanıldığı ortamlara uyum sağlamaya çalışan ve kendilerini teknolojinin gelişimi ile yeni bir süreç içerisinde bulan, ancak buna karşın birtakım alışkanlıklarından hala vazgeçmeyen kuşaktan oluşmaktadır. Bununla birlikte dijital göçmenler; dijital yerliler kadar olmasa da, dijital medya araçları ile bir şekilde adaptasyon gerçekleştirmiş olan ve teknolojisi ile ilişki kurabilen bir kuşağı ifade etmektedir.

Dijital göçmenlerin dijital medya araçlarını kullanmaları ve bu araçlardan faydalanmak istemeleri, genel olarak belirli bir amaca ve belirli bir gereksinimin karşılanabilmesine yönelik olarak söz konusu olmaktadır. Buna karşın özellikle günümüz itibarıyla dijital göçmenler de, dijital yerliler gibi dijital medya araçlarını eğlence ve sohbet etme gibi amaçlar için kullanabilmektedirler. Ancak yine dijital göçmenlerin dijital yerlilerden en büyük farkı, dijital medya araçlarını kullanmayı bir yaşam biçimi olarak benimsememiş olmalarıdır (Cao & Su, 2006).

Konu ile ilgili araştırmalar doğrultusunda, dijital medya araçlarının kullanımı bağlamında dijital göçmenlerin dijital yerlilerden ayrılmasını sağlayan diğer belirlemeler de aşağıda verildiği gibi ifade edilmektedir (Eşgi, 2013);

- Dijital göçmenler günün belirli saatlerinde ve belirli dijital medya araçlarını kullanmak doğrultusunda dijital içeriklerden ve uygulamalardan faydalanmaktadırlar. Dijital yerlilerin ise; 1 saat içerisinde televizyon, gazete, tablet bilgisayar, akıllı telefon vb. gibi platformlar arasında 27 kez geçiş yapabildikleri belirlenmiştir.
- Dijital göçmenler, dijital medya araçlarının kullanımını günlerinin ya da yaşamlarının belirli bir bölümüne endeksli kullanabilmektedirler. Ancak dijital yerliler, duygusal dünyalarının görece daha karmaşık olması dolayısıyla ve duygusal iniş çıkışları sıklıkla deneyimlemek açısından çok çabuk sıkılabilmektedirler. Bu nedenle de dijital yerliler, uyku zamanları hariç ve ne yazık ki okul zamanları da dâhil olmak üzere, sürekli dikkatlerini farklı bir yere yöneltmek ihtiyacı duyduklarından, gün içerisinde birçok başka dijital medya aracını kullanmak adına hareket edebilmektedirler.
- Dijital göçmenler, cep telefonlarını sadece bir iletişim aracı görmek doğrultusunda, bu amaca uygun olarak kullanmayı tercih etmektedirler. Ancak dijital yerliler için cep telefonları çok daha fazla anlam ifade ettiğinden, evde bir odadan diğerine geçiş sürecinde dahi dijital yerlilerin cep telefonlarını ellerinden düşürmemeleri söz konusu olabilmektedir.

- Dijital göçmenlerin % 28'inin cep telefonlarından mesajlaşmaları söz konusu iken, dijital yerlilerin yarısından fazlası anlamında % 54'ü, hemen yanlarında bulunan arkadaşları ile dahi konuşmayıp mesajlaşmayı tercih ettikleri belirlenmiştir.

Sonuç olarak dijital göçmenler genel olarak, dijital medya araçlarını kullanmayı yaşamlarının vazgeçilmez bir ögesi olarak görmemekte, sadece birtakım amaçlara yönelik olarak bu araçları kullanmaktadırlar. Ancak dijital yerliler için dijital medya araçlarının kullanılması bir yaşam amacı olarak görülmekte ve hatta bu araçları kullanmaları bir süreliğine de olsa yasaklanmış ya da engellenmiş olan bireylerde psikolojik sorunlar dahi görülebilmektedir.

2.1.3.2. Dijital Yerliler Dönemi

“Dijital Yerliler (Digital Natives)”; 1980 ve sonrası dönemde doğmuş olan nesli ifade etmektedir ve “Millennials (Bin Yılın Öğrencileri)”, “Net Generation (İnternet Nesli)” “The Gamer Generation (Oyun Nesli)”, “Next Generation (N – Generation / Yeni Nesil)”, “Cyber Kids (Siber Çocuklar)”, “Homo Zappiens (Zıplayan İnsan)” ve “Grasshopper Mind (Çekirge Zihin)” tanımlamalarla anılabilmektedirler (Ju – Yu vd., 2008).

Dijital yerliler, teknoloji ile büyüyen yeni nesil öğrencileri kapsamaktadır. “Ekonomik Kalkınma ve İşbirliği Örgütü (Organisation for Economic Co – operation and Development – OECD)” (2006) tarafından gerçekleştirilen eğitim amaçlı bir proje kapsamında “Yeni Bin Yılın Öğrencileri (YBÖ)” olarak tanımlanan dijital yerliler, teknoloji ile büyümek dolayısıyla, dijital medya araçlarını yaşamlarının ayrılmaz bir parçası olarak kabul etmektedirler (Waycott vd., 2010).

Dijital yerlilerin büyük bölümünün evinde internet erişimine sahip olmaları söz konusudur ve bu bireylerin yine büyük bir bölümü, en az 5 ya da daha fazla yıldır bilgisayar kullanmaktadırlar. Bu nedenle de 1980 ve sonrasında doğan bu çocuklar ve gençler, dijital medya araçlarını yaşamlarının ayrılmaz bir parçası olarak görmektedirler. Dijital medya araçları vasıtasıyla kendilerine özgü bir dil oluşturmuş olan dijital yerliler, hemen hemen tüm günlük işlerini bu araçlar ile yürütmekte ve çevrimiçi ortamları yaşamlarının rutin ortamı olarak görmektedirler (Çelen & Seferoğlu, 2013).

Dijital yerliler, dijital medya araçlarını doğar doğmaz hazır olarak bulduklarından, sanal ortam ile uyum içerisinde yaşamlarını devam ettirmeyi doğal karşılamaktadırlar. Bu nedenle de dijital yerliler, dijital göçmenlerden farklı olarak dijital medya araçları kullanımını dünyayı algılamanın bir şekli olarak benimsemektedirler. Bu durum dijital yerlilerin; kişisel ilgi ya da eğlence, sosyal iletişim kurma, günlük kullanım (bilgi depolama ya da bilgiye erişim vb. gibi), profesyonel ve uzmanlık bilgisi gerektiren çalışmalarına destek sağlama ve ders çalışma gibi beş temel amaç doğrultusunda dijital medya araçlarını kullanmaları söz konusu olabilmektedir (Bilgiç, Duman & Seferoğlu, 2011).

Dijital yerliler, dijital medya araçlarının yaşamlarında bu denli yer tutması dolayısıyla, dijital ortamlarda öğrenmeye çok daha yatkın olabilmektedirler. Bilgiye hızlı erişmek isteyen, metinler yerine grafiklerle anlatımları tercih eden, bir yazıyı baştan sona okumak yerine özetini okumayı tercih eden, ders çalışma yerine oyun oynamayı yeğleyen, bilişsel yapıları sıralı değil paralel bir dizge izleyen, keşfederek öğrenme eğilimi gösteren ve aynı anda birçok işi yapma isteği duyan dijital yerliler, bu özellikleri ile dijital göçmenlerden ayrılmaktadırlar (Tonta, 2009).

Dijital yerliler; bilgiye erişim sürecinde hıza, görselliğe ve eğlenceye önem verdikleri için, öğrenme etkinliklerinde de dijital medya araçlarını kullanmayı tercih etmektedirler. Bu nedenle de hızlı erişilebilen, görsel açıdan zengin, olabildiğince kısa ve paket veriler halinde sunulan bilgiler dijital yerliler tarafından çok daha kolay öğrenilebilmektedir. Zira dijital yerlilerin aynı anda birçok farklı konu ile ilgilenmeleri söz konusudur ve aynı süre içerisinde aynı konuya odaklanamamaktadırlar (Esen & Kıran, 2009).

Daha çok oyun ve eğlence içerikli sayfalarda zaman geçirmeye yatkın olan dijital yerliler, kendi içerisinde “Y Kuşağı (1977 – 1994 yılları arasında doğanlar)” ve “Z Kuşağı (1995 yılından sonra doğanlar)” olarak sınıflandırılabilir. Bu bağlamda hâlihazırda Z Kuşağı olarak dünyaya gelmeye devam eden çocukların birçoğunun anne – babalarının Y Kuşağı ya da dijital yerli olması, günümüz kuşağının dijital medya araçlarına yaşamlarında çok daha fazla yer vermelerini beraberinde getirmektedir (Dabbagh, 2007).

Dijital yerlilerin yaşamında dijital medya araçlarının bu denli yer bulması, onlarda birtakım becerilerin gelişmesini sağlamıştır. Bu bağlamda dijital yerliler; dijital göçmenlerden farklı olarak çevrimiçi öğrenme teknolojilerini çok daha kolay kullanabilmekte, etkileşimli

öğrenmeyi çok daha kolay gerçekleştirebilmekte ve kendi öğrenme süreçlerini çok daha idare edebilmektedirler (Bilgiç, Duman & Seferoğlu, 2011).

Sonuç olarak dijital yerliler; teknoloji ile iç içe yaşamlarını sürdüren, hızı ve görselliği önemseyen ve sürekli sanal ortamlarla bağlantı içerisinde olma isteği taşıyan bireyler olmak bakımından, dijital göçmenlerden farklı olarak dijital medya araçları kullanımına yaşamlarında çok daha fazla yer vermektedirler. Ancak bu durum sıklıkla sorunlar yaşanmasına neden olabilmekte ve dijital yerlilerin kendilerini sosyal yaşamdan tamamıyla tecrit etmelerine dahi varabilen birtakım psikolojik ve sosyal sorunlar ortaya çıkabilmektedir.

2.1.4. Dijital Medya Kullanımının Avantajları ve Dezavantajları

Geleneksel medya araçları ile karşılaştırıldığında, dijital medya araçları kullanımının birtakım avantajlar ve dezavantajlar içerdiği görülmektedir. Dijital medya içerik ve uygulamalarını kullananların sayısının her geçen gün daha da artmasının ve içerik ve uygulama oranının geleneksel medyadan daha fazla olmasının, dijital medya araçları kullanımının içerdiği avantajların ve dezavantajların temelinde yer aldığı belirtilmektedir. Bununla birlikte geleneksel medya içerik üreticiler, yayıncılar ve tüketiciler açısından çok belirgin hatlar içermekteyken; dijital medyada içerik üreticilerinin ve kullanıcılarının rolleri çok fazla tanımlanmamıştır (Kleiman, 2004).

Bu temelde dijital medya kullanımının avantajları ve dezavantajları aşağıda yer alan alt başlıklar doğrultusunda ayrıntılandırılacaktır.

2.1.4.1. Dijital Medya Araçları Kullanımının Avantajları

Dijital medya araçları, geleneksel medya araçlarına göre birçok ciddi avantaj içermektedir. Zira geleneksel medya içeriklerinin hazırlanabilmesi ve hedef kitleye ulaştırılabilmesi saatler alabilmekteyken, dijital medya içeriklerinde bu süre dakikalara indirilebilmektedir. Bu temelde dijital medya araçlarının avantajları aşağıda verildiği gibi ifade edilebilmektedir;

- Dijital medya araçları, daha hızlı ve güncel bilgilere erişim olanağı sağlaması bakımından geleneksel medya araçlarından daha avantajlıdır (Mesch, 2003).
- Dijital medya araçları; eşzamanlı kullanım olanağı sunması bakımından, tüm dünyanın bir olay ve/veya durumdan haberdar edilebilmesi için tek bir tuşa basılması yeterli olabilmektedir (Ghassemzadeh, Shahraray & Moradi, 2008).
- Geleneksel medya içerikleri yayıncı kurum ve/veya kişiler tarafından oluşturulmaktayken, dijital medya içerikleri her kullanıcının aynı zamanda içerik paylaşımcısı olmasına olanak tanımaktadır. Bu bağlamda dijital medya kullanıcıları, kendilerine ait içerikleri eşzamanlı olarak yayımlayabilmekte ve istedikleri kişilerle paylaşabilmektedirler (Özınar, 2011).
- Geleneksel medya araçları kapsamında gerçekleştirilecek olan yayınların çok büyük yatırımları gerektirmesi söz konusu iken, dijital medya araçları kapsamında gerçekleştirilecek yayınlar çok daha küçük rakamlarla karşılanabilmekte ve hatta bazı uygulamalar kullanılarak bu yayınlar hiçbir maliyet gerektirmeden gerçekleştirilebilmektedir (Johnson, 1999 & Pratarelli, Browne).
- Dijital medya araçları kapsamında kullanılan içerik ve uygulamalar vasıtasıyla ürün ve/veya hizmet sunucuları, çok daha kolay hedef kitlelerine ulaşabilmektedir ve onların şikâyetlerinden haberdar olabilmektedirler (Rajani & Chandio, 2004).
- Dijital medya araçları, dijital yerliler gibi sosyal yaşamdan daha fazla dijital ortamda zaman geçiren bireylere ulaşmanın en kolay ve hızlı yoludur (Sırakaya & Seferoğlu, 2013).
- Dijital medya araçları, özellikle de internet kullanımının yaygınlaşması doğrultusunda, genel olarak herkese ulaşılabilmesini sağlamaktadır (Balcı & Gülnar, 2009).
- Dijital medya araçları kullanımı, genel olarak herkes tarafından ya çok az bir maliyetle ya da ücretsiz internet erişimi sağlanan ortamlarda kullanıcılar tarafından hiçbir ücret ödmeden kullanılabilir (Şen, 2009).

- Geleneksel medya içeriklerinin üretilmesi için uzmanlaşma, yetenek ve eğitim gerekmektedir; birçok dijital medya içeriğinin üretilmesi için belirli bir uzmanlık, yetenek ya da eğitim gerekemeyebilmekte ya da dijital ortamlar, herkesin üretimde bulunmasına olanak sağlamaktadır (Young, 1996).
- Dijital medya içerikleri geleneksel medya içeriklerinden çok daha kalıcıdır ve bu içerikler geleneksel medya içeriklerine göre çok daha hızlı güncellenebilmektedir ya da düzenlenebilmektedir (Öğüt, 2012).
- Dijital medya araçları, günlük yaşamda çok daha uzun zamanda gerçekleştirilen işlemlerin (alışveriş, bankacılık işlemleri vb.), dijital ortamda çok daha hızlı ve kolay gerçekleştirilmesine olanak sağlamaktadır (Köksal, 2015).

2.1.4.2. Dijital Medya Araçları Kullanımının Dezavantajları

Dijital medya araçlarının kullanımı, birtakım avantajlar sunmak yanında dezavantajlar da içermektedir. Farklı araştırmalar kapsamında, dijital medya araçları kullanımının farklı dezavantajlarının belirlenmesi adına hareket edildiği görülmektedir. Bu araştırmalardan elde edilen bulgular doğrultusunda dijital medya araçları kullanımının neden olduğu ya da olabileceği dezavantajlar aşağıda verildiği gibi özetlenebilmektedir;

- Dijital medya araçlarının sıklıkla kullanılması, bireylerin psikolojik durumlarının sıklıkla değişmesine neden olabilmekte ve bu doğrultuda bireyler, sürekli değişen duygudurumları nedeniyle kendilerini çok daha sık huzursuz hissedebilmektedirler (Bacanak, Karamustafaoğlu & Köse, 2003).

Örneğin; özellikle dijital yerliler dijital medya araçları sayesinde kısa süreli rahatlama yaşadıklarını düşünebilmekte, ancak bu durum bir süre sonra yerini bilakis rahatsız olmaya bırakabilmektedir.

- Dijital medya araçları vasıtasıyla dijital ortamdan elde edilen bilgi ve belgeler her zaman doğruluk içermeyebilmekte ve bu doğrultuda dijital medya kullanıcıları yanlış bilgi sahibi olabilmekte ya da yanlış yönlendirilebilmektedir (Caplan, 2002).

- Dijital medya araçlarının sıklıkla kullanılması, bireylerin asosyal olabilmelerine neden olabilmekte ve özellikle de bu araçları dijital göçmenlerden daha fazla kullanmak adına dijital yerliler sosyal yaşamda kendilerini doğru ifade edemeyen bireyler haline gelebilmektedirler (Parsa & Aytaş, 2014).
- Dijital ortamlar sürekli değişen uyaranlar içerdiğinden; dijital medya araçlarını sıklıkla kullanan dijital yerlilerin davranışlarını kontrol etme, sosyal ilişki kurmaktan kaçınma, öfke davranışlarını kontrol etme, olumsuz davranışları sonlandırma, suçluluk duyma vb. dürtü durum bozukluklarını daha fazla yaşamaları söz konusu olabilmektedir (Young & Rogers, 1998).
- Dijital medya araçlarının aşırı kullanılması ve dijital ortamlarda saatlerce zaman geçirilmesi, dijital medya kullanıcılarının zaman kontrolünü yitirmelerine neden olabilmektedir (Rikhye, Cook & Berge, 2009).
- Dijital medya araçlarının aşırı kullanılması ve dijital ortamlarda saatlerce zaman geçirilmesi, dijital medya kullanıcılarının dijital ortamlardan uzak kalmada zorluk yaşamalarına neden olabilmektedir (Ocak & Şahin, 2011).
- Dijital medya araçlarının aşırı kullanılması ve dijital ortamlarda saatlerce zaman geçirilmesi, dijital medya kullanıcılarının diğer kullanıcıları bir baskı aracı olarak görmesine neden olabilmektedir (Vural & Bakır, 2007).

Çalışmanın bu aşamasında, dijital medya araçlarının sıklıkla kullanılması sonucunda ortaya çıkan ve dijital medya araçları kullanımının dezavantajları arasında değerlendirilen dijital medya bağımlılığı ile ilgili ayrıntılı belirlemelerde ve değerlendirmelerde bulunulacaktır.

2.2. Dijital Bağımlılık Kavramının Tanımı ve Kapsamı

2.2.1. Bağımlılık ve Dijital Bağımlılık Kavramlarının Tanımı

Bağımlılık kavramı, çok boyutlu bir kavram olması dolayısıyla, ilgili literatürde birçok başka tanımla karşılanabilmektedir. Bununla birlikte kavramla ilgili üzerinde uzlaşılan

husus, bağımlılığın bir ilişki türü olarak kendisini ortaya koymasıştır. Zira bağımlılık kavramı genel olarak, belirli bir durum ya da nesne ile kurulan ilişki sonrasında ortaya çıkan özel bir durum olarak değerlendirilmekte ve birbirleri ile ilişkili davranışların bir neticesi olarak görülmektedir (Young, 1999).

Bir başka ifadeyle de bağımlılık; bireylerin belirli bir madde, ürün ve/veya hizmeti uzun süre kullanmaları doğrultusunda kendilerini geçici olarak iyi hissetmeleri durumu olarak tanımlanabilmektedir (Seferoğlu & Yıldız, 2013). Koçak, Hotun – Şahin ve Büyükkayacı – Duman’a (2015) göre de bağımlılık; bireylerin psikolojik ve fiziksel sağlıklarına ya da sosyal yaşamlarına zarar vermesine karşın, belirli bir eylemin yinelenmesine yönelik önüne geçilemez bir istek duyma halidir.

Dijital medya araçlarının aşırı kullanılması şeklinde değerlendirilebilen dijital bağımlılık kavramı da bu doğrultuda, önemli bir bağımlılık türü olarak görülmektedir. Dijital medya araçlarına aşına olma düzeyi, dijital bağımlılık düzeyini direkt olarak etkilemektedir. Dijital bağımlılık düzeyi bu kapsamda, dijital medya araçları kullanımına yönelik tutumlara ve algılara göre değişkenlik gösterebilmektedir (Eşgi, 2013).

Dijital bağımlılık, bireylerin hem iş yaşamlarına hem de günlük yaşamlarına yönelik birçok deneyimi ertelemelerine neden olabilmektedir (Çakır – Balta & Horzum, 2008). Aynı zamanda “yaşı olmayan bağımlılık” olarak da nitelendirilen dijital bağımlılık, dünya genelinde hemen her yaş grubu için büyük rakamlarla ifade edilen ve günümüzün en önemli bağımlılık türü olarak görülen bir bağımlılık türüdür (Horzum, 2011).

Dijital bağımlılık, teknoloji ile sürekli etkileşim içerisinde olunmasının bir sonucu olarak, bu etkileşimin olumsuz etkilerinden zarar görülmeye başlanması olarak tanımlanabilmektedir (Arisoy, 2009). Bugün için birçok insanın yaşamının merkezinde yer almaya başlayan ve bu doğrultuda günlük yaşam dinamiklerini direkt olarak etkilediği kabul edilen dijital bağımlılık, bireylerin sosyal ve psikolojik yaşamlarında da birçok sorunun ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Beyatlı, 2012). Zira sürekli olarak teknolojik araçlarla etkileşim içerisinde olan bireyler, diğer bireylerle ilişki ve etkileşim içerisinde olmayı önemsememeye başlamakta ve dolayısıyla da yabancılaşmayı beraberinde getirmektedir.

Cep telefonu, sosyal medya, internet vb. gibi dijital medya araçları, mutlaka ki özellikle günümüz itibariyle tamamen yaşamın dışında bırakılabilecek nitelikte değildir. Ancak bu durum, dijital medya araçları kullanımının doğru yönetilemediği durumlarda dijital bağımlılığa neden olmakta ve insanlar bu dijital medya araçlarını kullanma ile dijital bağımlı olmama arasında nasıl denge kurabileceklerini bilemediklerinden sorunlara neden olabilmektedir.

2.2.2. Dijital Bağımlılık Kavramının Kapsamı

Dijital bağımlılık kavramının kapsamı; dijital medya araçlarının karmaşıklaşması ve internet bağımlılığı, cep telefonu bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve televizyon bağımlılığı gibi dijital medya bağımlılığının alt boyutları olarak değerlendirilen farklı bağımlılık türlerinden bahsedilmeye başlanması doğrultusunda oldukça genişlemiş durumdadır. Bununla birlikte söz konusu edilen ve belirtildiği üzere günümüz itibariyle dijital bağımlılığın alt boyutları olarak değerlendirilen farklı dijital bağımlılık türleri, günlük yaşamı olumsuz etkileyen sonuçları bağlamında bütünsel bir yapının parçaları olarak ele alınmaktadır.

Dijital bağımlılık, dijital teknolojilerin çağımızdaki büyük yükselişi ve kitle iletişim araçlarının dijital teknolojilerle bütünleşmesi sonucu ortaya çıkmış ve giderek yaygınlık kazanmıştır (Arslan vd., 2015). Bu temelde de dijital bağımlılık, hangi türde olursa olsun, özellikle daha sık görülen çocuk ve gençlerde öncelikli olarak akademik başarı düzeyinin düşmesine neden olmaktadır.

Konu ile ilgili araştırmalar doğrultusunda da; film, müzik, video, oyun siteleri, sosyal ağlar, sohbet odaları, pornografik siteler vb. anlamında dijital ortamlarda sıklıkla zaman geçiren çocuk ve gençlerin, akademik başarı düzeylerinin düşük olduğu belirlenmiştir. Bununla birlikte dijital yerlilerin dijital bağımlılık düzeylerinin yüksek olmasının; anne – baba ve arkadaşlarla ilişkilerin kötü olmasına neden olduğu ve bu bireylerin okul ödevlerinde, yeni arkadaşlıklar kurmada ve uyku düzenlerinde daha fazla problem yaşadıkları belirlenmiştir (Günüç & Kayri, 2010).

Temel olarak dijital araç ve uygulamalara yönelik bağımlılık olarak tanımlanan dijital bağımlılık; başta teknolojik araç ve uygulamaların günlük yaşantımıza olumsuz etkilerini,

internet bağımlılığını, cep telefonu bağımlılığını, sosyal medya bağımlılığını ve dijital oyun bağımlılığını içermektedir. Dijital araç, gereç ve uygulamaların gün geçtikçe değişik tür, kapsam ve etkide olanlarının üretiliyor ve kullanılıyor olmasının, dijital bağımlılığı da güncel çalışmalarla incelenmesini bir zorunluluk olarak ortaya koymaktadır (Arslan vd., 2015).

Bu belirlemeler doğrultusunda görülmektedir ki; dijital bağımlılık, oldukça geniş kapsamlı bir bağımlılık türüdür ve dijital medya araçlarının günden güne çeşitlenmesi, içerik ve uygulamaların zenginleştirilmesi doğrultusunda da kapsamı daha da genişlemektedir. Bu nedenle de dijital bağımlılık olgusunun olumsuz sonuçlarının olabildiğince bertaraf edilebilmesi için çok boyutlu olarak değerlendirilmesi yerinde olacaktır. Zira hem nedenleri hem de sonuçları bağlamında dijital bağımlılık, birçok farklı disiplin kapsamında değerlendirmede bulunulmasını zorunlu kılmaktadır.

2.2.3. Dijital Bağımlılığa Etki Eden Etmenler

Dijital bağımlılığa etki eden etmenler; “dijital kültürleşme”, “dijital sosyalleşme”, “dijital iletişim”, “dijital vatandaşlık”, “dijital aile” ve “dijital erişim” bağlamında değerlendirilecektir.

2.2.3.1. Dijital Kültürleşme

“Kültür” kavramı; bir toplumda geçerli olan ve gelenek halinde devam eden, her türlü dil, duygu, düşünce, inanç, sanat ve yaşayış öğelerinin tümü olarak tanımlanabilmektedir. Bu bağlamda kültür, hiç kuşkusuz tarihsel bir süreçte oluşmuş ve geçmişten sürüp gelen bir kalıttır, ancak tümüyle kalıplaşmış değildir. Bu nedenle de yeniden öğrenilip gelecek kuşaklara aktarılması gereken tarihsel ve toplumsal bir kalıt demektir (Karahisar, 2013).

“Kültürleşme” kavramı; yeni karşılaşılan kültürel değerlere uyulmasını sağlayan ve bu yeni kültürel yapının içerisinde etkin bir şekilde faaliyette bulunulmasını olanaklı kılan sosyo – kültürel uyum süreci olarak tanımlanabilmektedir. Kültürleşme sürecinde, bireylerin yeni kültürel yapıya uyumunu kolaylaştırmaya yönelik olarak bilgi ve beceri düzeyleri de değişime uğramakta ve geliştirilmektedir (Kağıtçıbaşı, 2014).

“Dijital kültürleşme” kavramı da bu doğrultuda; bireylerin yeni teknolojik değerlerden ve ürünlerden yararlanmaya yönelik olarak dijital medya araçlarını yaşamlarının hemen hemen her alanında kullanmaya başlamaları ve bilgi ve beceri düzeylerini bu yeni kültürel yapıya uyumlu hale getirmek adına geliştirmeleri sürecini ifade etmektedir (Gülner & Balcı, 2011).

Dijital kültürleşme sürecinde bireyler, yeni teknolojik değerler ve ürünler bağlamında dijital medya araçlarını; bilişsel ve/veya davranışsal bir soruna neden olmayacak, makul sürelerle endeksli ve belirli bir amaca yönelik ya da belirli bir ihtiyacı karşılamaya olarak kullanmayı öğrenmek durumundadırlar (Kızıl, 1998). Bununla birlikte dijital kültürleşme sürecinin herkes için sağlıklı bir şekilde devam ettirildiği söylenemez.

Zira herkes dijital medya araçlarını; belirtildiği üzere bilişsel ve/veya davranışsal bir soruna neden olmayacak, makul sürelerle endeksli ve belirli bir amaca ya da belirli bir ihtiyacı karşılamaya yönelik kullanamamaktadır. Bu durum bireylerin yaşamında birçok olumsuz durumun ortaya çıkmasına neden olmakta ve neticesinde dijital bağımlılık kapsamında sorunlar yaşanabilmektedir. Dijital medya araçları kullanımına sınırlama getirememe, sosyal ya da akademik zararlarına karşın dijital medya araçlarını yoğun olarak kullanmaya devam etme ve hatta dijital medya araçları kullanımının kısıtlandığı durumlarda psikolojik bozukluklar yaşama bu sorunlar arasında değerlendirilebilmektedir.

2.2.3.2. Dijital Sosyalleşme

“Sosyalleşme” kavramı, bireyin içerisinde yer aldığı toplumun kültürel değerlerini edinme süreci olarak tanımlanabilmektedir. Bu bağlamda ancak sağlıklı sosyalleşebilen bireyler içerisinde yer aldıkları topluma uyum sağlayabilmekte, sağlıklı sosyalleşemeyen bireylerde de birtakım psikolojik ve sosyal bozukluklar ortaya çıkabilmektedir (Sungur, 2008). “Dijital sosyalleşme” kavramı da bu temelde, bireylerin yeni kültürel değerlerin ortaya çıkmasına neden olan dijital döneme uyum sağlama süreçleri ve bir anlamda da dijital medya araçları kullanımı vasıtasıyla sosyalleşmeye başlamaları olarak tanımlanabilmektedir (Lundby & Ronning, 2014).

Özellikle genç bireylerin yaşamında sosyal ağların vazgeçilmez bir yere sahip olmaya başlaması, gençlerin dijital ortamlarda sosyalleşmeyi tercih ettiklerini göstermektedir

(Yaylagül & Korkmaz, 2006). Konu ile ilgili arařtırmalar dođrultusunda da, gençlerin dijital sosyalleřmeyi tercih etme nedenlerinin ve bu kapsamda sosyal ađlarda harcadıkları zamanın kiřilik özellikleri ile direkt bađlantılı olduđu belirlenmiřtir.

Bu bađlamda bazı arařtırmalar çerçevesinde; dıřadönük kiřilik özelliđi gösteren gençlerin, içedönük kiřilik özelliđi gösteren gençlere göre çok daha fazla iletiřim ve etkileřim içerisinde bulunma ihtiyacı duydukları ve dıřadönük kiřilik özelliđi gösteren gençlerin dijital sosyalleřme bađlamında sosyal ađlarda çok daha fazla zaman geçirdikleri bulunmuřtur (Bayraktutan, 2005; Esen & Siyez, 2011; Toprak vd., 2009;).

Bazı arařtırmalar çerçevesinde de; diđer arařtırmaların tam tersi yönünde, dıřadönük kiřilik özelliđi gösteren gençlerin deđil, bilakis içedönük kiřilik özelliđi gösteren gençlerin sosyal yařam içerisinde sosyalleřme yerine sosyal ađlarda sosyalleřmeyi ya da dijital sosyalleřmeyi tercih ettikleri saptanmıřtır (Chak, & Leung, 2004; Cemilođlu – Altunay, 2010 Griffiths, 1999;).

Bununla birlikte Altunay’a (2013) göre; sosyal ađlarda bireylerin kimliklerini saklayabiliyor olmaları, özellikle içedönük bireylerin reddedilme ve alay edilme kaygılarını azalttıđından, bireyler çevrimiçi ortamlarda kendilerini açma davranıřlarını daha fazla sergileyebilmektedirler. Bu durum da neticesinde, özel anlamda içedönük bireylerin ve genel anlamda da tüm bireylerin sosyal ađları bir sosyalleřme aracı olarak kullanmaya bařlamalarını beraberinde getirmektedir.

Ancak sosyal ađlar; sosyalleřmeyi sađlamaktan çok daha fazla anti – sosyal kiřiliklerin oluřmasına neden olmakta ve gerçek hayatta kendilerini ifade edemeyen bireyler, sosyal ađlarda kendilerini çevrelerine göstermeye ya da ispat etmeye ve sosyalleřmeye yönelik arayıřlarını sosyal ađlar aracılıđı ile bastırmaya çalıřmaktadırlar. Zira bireyler ve özellikle de gençler, gerçek hayatta gerçekleřtiremeyecekleri birçok davranıřı sosyal ađlar aracılıđı ile ödünleyebilmekte ya da bu davranıřları gerçekten gerçekleřtirmiř gibi psikolojik ve sosyal tatmin duygusu elde edebilmektedirler. Bununla birlikte bu durum, gençlerin çok daha fazla sosyal yařamdan soyutlanmalarına neden olmakta ve bilakis sosyal ađlara ve dijital yařama bađımlı kiřilik özellikleri kazanılmasını beraberinde getirmektedir.

2.2.3.3. Dijital İletişim

“İletişim” kavramı; bir kişinin diğer kişi ya da kişilere belirli bilgileri ya da anlamları iletme süreci olarak tanımlanabilmektedir (Zıllıoğlu, 2007). Bu bağlamda iletişim, sosyal bir varlık olan insan için vazgeçilmez bir süreci ifade etmektedir. Zira insan çevresiyle ilişki kurmadan yaşamını devam ettirebilecek bir varlık değildir ve çevresi ile ilişkisi sürecinde bireyler; davranışları, konuşmaları, duruşları, oturma şekilleri, jest ve mimikleri aracılığı ile kendilerini çevrelerine ifade etmekte, çevrelerinde yer alan bireylere mesajlar iletmekte ve dolayısıyla da sosyal çevreleri ile iletişim kurmaktadır.

“Dijital iletişim” kavramı da bu temelde; iletişim kavramının kapsamı içerisinde söz konusu edilen ve diğer kişi ya da kişilere iletilecek olan belirli bilgilerin ya da anlamların yeni iletişim ortamları, fakslar, televizyonlar, uydu antenleri, fiber optik kablolar, bilgisayarlar, mobil telefonlar, çağrı cihazları vb. ile aktarılmasını ifade etmektedir (Sütçü, 2012). Dijital iletişim kavramı ve süreci bu kapsamda; bugün için genel olarak yaşam tarzımızı, çalışma biçimlerimizi, birbirimizle ilişki kurma ve sürdürme alışkanlıklarımızı köklü bir şekilde değiştirmiş durumdadır.

Dijital iletişim ile söz konusu olmaya başlayan değişim süreci, bireylerin kimliklerinin ve kimliklerini tanımlama biçimlerinin değişmesini de beraberinde getirmiştir. Zira artık bireyler kendilerini çok daha farklı algılamaya ve dolayısıyla da tanıtmaya başlamışlardır. Örneğin; cep telefonlarının kullanımının yaygınlaşması ile birlikte kişilerarası iletişim de boyut değiştirmiş ve “üçüncü nesil mobil iletişim” olarak adlandırılan yeni iletişim modeli sayesinde cep telefonlarının iletişim özellikleri zenginleştirilerek, uzak mesafelerdeki bireylerle dahi görüntülü iletişim kurulabilmesi olanaklı hale gelmiştir (Irak & Yazıcıoğlu, 2012).

Dijital iletişimin aileleri ilgilendiren yönü ise, çocuk ve gençlerin dijital medya araçları kullanımı sayesinde artık çok farklı iletişim kaynaklarını kullanıyor olmalarıdır. Zira artık çocuk ve gençler; sanal ortamda çoğu zaman gerçek kimliklerini bilemedikleri ya da tanımadıkları kişilerle iletişim kurabilmekte ve bu durum da, çocuk ve genç için birtakım tehlikeleri gündeme getirebilmektedir (Ocak, 2013a).

Söz konusu edilen bu tehlikeler, sanal ortamdaki iletişimin ya da dijital iletişim niteliğinden kaynaklanmaktadır. Çünkü sanal ortamdaki iletişim; önceki anlatımlarda da yer verildiği üzere, yüz yüze iletişimden farklı olarak bireyin kimliğini saklayabilmesini olanaklı kılmakta ve bu durum, özellikle de forum ya da sohbet odası gibi ortamlarda hakaret ve küfür içeren sözlerin kullanılmasına neden olabilmektedir. Bununla birlikte bilinmesi gerekir ki; sanal ortamda bireylerin kimlikleri düşünüldüğü kadar gizli değildir ve gerekli görülen durumlarda, bireylerin şahsi bilgisayarlarına atanan “İnternet Protokol (IP) Numarası” ile bilgisayar kullanıcılarına erişilebilmekte ve yasal süreç başlatılabilmektedir (Dolgun, 2005).

Bununla birlikte birtakım tehlikelerin varlığı, mutlaka ki bireylerin dijital medya araçları kullanımı vasıtasıyla dijital iletişim kurmalarının tümüyle önüne geçilmesini gerektirmemektedir. Özellikle dijital çağın yaşanıyor olması dolayısıyla bireylerin dijital iletişim yollarını kullanmaya cesaretlendirilmeleri yerinde olacaktır. Ancak dijital iletişim süresinde uygun olmayan davranışların düzeltilmesi adına hareket edilmeli ve dijital medya araçlarından hangi durumlarda faydalanılabileceğinin ayırt edilebilmesi sağlanmalıdır.

2.2.3.4. Dijital Vatandaşlık

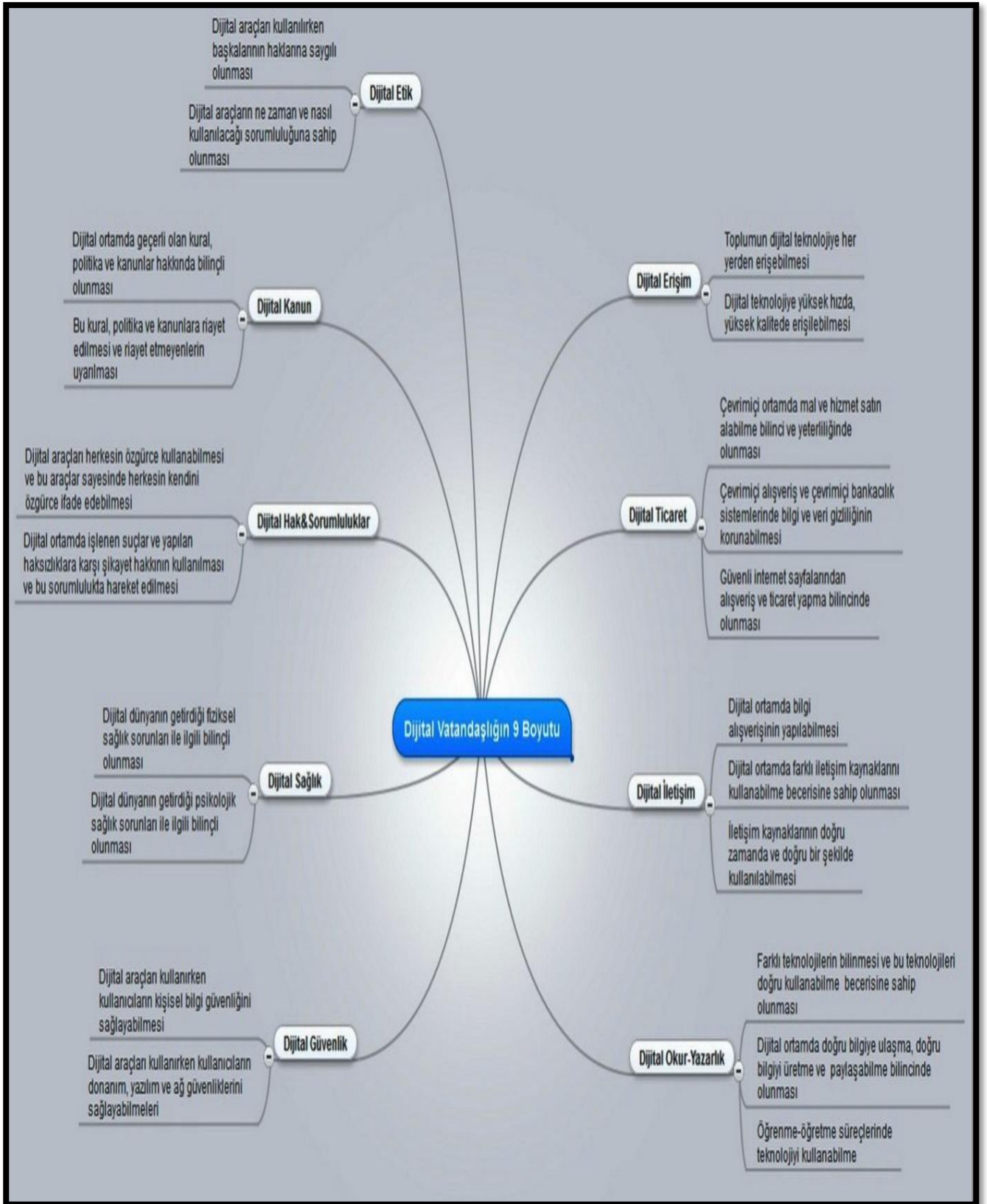
“Dijital vatandaş” kavramı; bilgi ve iletişim kaynaklarını kullanırken eleştirebilen, çevrimiçi yapılan davranışların etik sonuçlarının farkında olan, teknolojiyi başkalarına zarar vermeyecek şekilde kullanabilen, internet ortamında iletişim hakkını kullanan, yaptığı paylaşımlarında ve işbirliğinde doğru tutumu sergileyen ve başkalarını da bu yönde teşvik eden vatandaş olarak tanımlanabilmektedir. Bu bağlamda dijital vatandaşlık, en genel kapsamı itibariyle teknoloji kullanımına ilişkin hak ve sorumluluklar bütününde yer alan davranış normları olarak ifade edilebilmektedir (Çubukçu & Bayzan, 2013).

Dijital vatandaşlar, teknoloji ya da dijital medya araçları kullanımına ilişkin davranış normlarını benimseyebilmiş bireylerdir. Zira dijital vatandaşlık; teknolojinin kullanımı sürecinde etik ve uygun davranış biçimleri sergilenmesini ve bu konuda gerekli bilgi düzeyine sahip olunmasını içermektedir. Dolayısıyla da bugün için dünyanın birçok yerinde dijital teknolojilerin kullanılıyor olması, tüm dünya vatandaşlarının eşit hak ve özgürlüklere

sahip birer dijital vatandař olarak deęerlendirilmeleri gereklilięini g ndeme getirmiřtir (Ocak, 2013a).

Dijital vatandařlık olgusunun kapsamının belirlenebilmesi i in, řekil 2.1.'de "Dijital Vatandařlıęın Dokuz Boyutu" ile ilgili belirlemelere yer verilmektedir.





Şekil 2.1. Dijital vatandaşlığın dokuz boyutu (Çubukçu ve Bayzan, 2013) (Türkiye’de dijital vatandaşlık algısı ve bu algıyı internetin bilinçli, güvenli ve etkin kullanımı ile artırma yöntemleri, *Middle Eastern & African Journal of Educational Research*, 5.)

Şekil 2.1.'de yer aldığı doğrultuda görülmektedir ki; dijital vatandaşlık “Dijital Etik Boyutu”, “Dijital Kanun Boyutu”, “Dijital Hak ve Sorumluluklar Boyutu”, “Dijital Sağlık Boyutu”, “Dijital Güvenlik Boyutu”, “Dijital Erişim Boyutu”, “Dijital Ticaret Boyutu”, “Dijital İletişim Boyutu” ve “Dijital Okur – Yazarlık Boyutu” olmak üzere dokuz alt boyuttan oluşmaktadır. Bununla birlikte dijital vatandaşlığın boyutları bazı araştırmacılar tarafından, “Bulut Bilişim Boyutu” ve “Akıllı Telefonlar, Dizüstü Bilgisayarlar ve Tabletler Boyutu” eklenerek on bir boyut kapsamında incelenebilmesi söz konusu olabilmektedir (Bayzan, 2011).

Sonuç olarak dünyanın dijitalleşmeye başlaması, daha hızlı ve etkin iletişim kurma gerekliliği, küreselleşen dünyanın temel dinamiklerinin daha iyi anlaşılabilmesi, daha pratik ve basit iletişim kurulabilmesi bağlamında dijital vatandaşlığı gerekli kılmaktadır. Dijital vatandaşlık normlarını benimsemek doğrultusunda da bireyler, dijital medya araçları kullanımına yönelik davranış biçimlerini kazanabilmekte ve dijital platformlar aracılığı ile çevrimiçi teknolojilerden yararlanabilmektedirler.

2.2.3.5. Dijital Aile

“Dijital aile” kavramı; dijital kültürleşme, dijital sosyalleşme, dijital iletişim, dijital vatandaşlık ve dijital erişim konusunda bilgi ve beceri sahibi olan ve çocuklarına bu kapsamda doğru yönlendirmelerde bulunabilen aile olarak tanımlanabilmektedir (Ocak, 2013a). Dijital aile, dijital medya araçlarının sağlıklı ve güvenli kullanımının çocuklara öğretilmesi sürecinin en önemli paydaşlarından biri olarak görülmektedir. Zira dijital medya araçları kullanımına ailelerin sınırlama getirmemeleri ya da çocukların bu araçları kullanma davranışları ve süreleri aileler tarafından kontrol edilmediği sürece, konuyu bir sorun olarak yaşanmasının önüne geçilmesi de olası olamayacaktır.

Dijital aile, çocuklarının iyi bir dijital vatandaş olmasını sağlamak adına öncelikli olarak bu konuda kendisini yetiştirmiş olan bireylerden oluşmak durumundadır. Zira iyi bir dijital vatandaş olmak noktasında çocuklarına rol model olamayan ebeveynlerin çocukları, genel olarak dijital bağımlı olarak nitelendirilen bireylerin büyük bir bölümünü oluşturmaktadırlar (Gürcan, Özhan & Uslu, 2008). Bu nedenle de dijital aile olarak nitelendirilebilmeleri için

anne – babaların, çocuklarının her gün karşı karşıya geldikleri dijital teknolojileri öncelikli olarak kendileri tanımalıdırlar.

Dijital aile; dijital medya araçlarını kullanımı ile ilgili potansiyel riskleri ve problemleri bilebilen ve bu doğrultuda çocuklarının dijital teknolojileri kullanma sürecinde karşılaşılabilecekleri tehlike olasılıklarını azaltabilen ya da olabildiğince bertaraf edebilen ailedir (Ulusoy, 2008). Bununla birlikte birçok ebeveynin dijital medya araçları kullanımı ile ilgili olması gereken düzeyde bilgi ve beceri sahibi olmaması ve hatta birçok ebeveynin dijital teknolojilerin getirebileceği tehlikelerden haberdar olmaması, dijital aile olmaya yönelik gereklerin de yerine getirilememesine neden olmaktadır.

Dijital aile; dijital ortamlarda yabancı kişilerle kişisel bilgilerin paylaşılmasının, yasadışı film ve müziklerin indirilmesinin ve e – posta ve sosyal ağlar aracılığı ile zorbalık davranışları sergilenmesinin neden olabileceği tehlikelerden haberdar olabilmeli ve çocuklarını tüm bu hususlarda bilgilendirebilmelidir. Zira her gün dijital ortamlarda birçok çocuk; siber zorbalık olarak nitelendirilen davranışlar sergilemekte ve akranlarının bu yöndeki zorbalıklara maruz kalmalarına neden olmakta, cinsel istismar olarak nitelendirilebilecek davranışlar sergileyebilmekte ve dolayısıyla akranlarının da bu yöndeki istismarlara maruz kalmaları söz konusu olabilmektedir (Bartholow, Sestir & Davis, 2005).

Bununla birlikte bilinmesi gerekir ki, dijital aile olabilmek asla dijital medya araçları kullanımının çocuklara tamamen yasaklanması anlamına gelmemektedir. Bilakis dijital aile, dijital medya araçları kullanımı konusunda çocuklarına rehberlik edebilen aileleri ifade etmektedir. Bu araçların çocuklara tamamen yasaklanması; çocukların sınırsız bilgiye erişim ve hızlı bilgi paylaşımı gibi dijital teknolojinin sağladığı olumlu değerlerden yararlanamamasına ve yaşlılarının gerisinde kalmasına neden olabilmekte ve bu doğrultuda bilakis başka birçok sorun ortaya çıkabilmektedir.

Yanlış olan, çocukların dijital medya araçlarını kullanmada ailelerinden daha fazla bilgi ve beceri sahibi olmalarıdır. Bu nedenle de günümüz ailesi, çocuklarını konu ile ilgili doğru yönlendirebilmek adına dijital medya araçlarının hangi kapsamda kullanılması gerektiği ile ilgili olması gereken düzeyde bilgi ve beceri sahibi olmaya özen göstermelidir.

2.2.3.6. Dijital Eriřim

“Dijital eriřim” kavramı, toplumun dijital teknolojiye her yerden yüksek hızla ve yüksek kalitede ulaşabilmesi olarak tanımlanabilmektedir. Dijital eriřim sürecinde; özellikle bilgisayar teknolojileri, dijital içerik yaratma, işleme, çoğaltma, okuma ve çeviri araçları ile internet, web 1.0, web 2.0 ve semantik web (web 3.0) gibi dijital iletişim ve içerik paylaşım teknolojileri, belirleyici bir role sahip olmaktadır (Semiz, 2015).

Bu teknolojiler doğmadan önce; eser nüshaları, fiziki olarak basılıp çoğaltılmakta ve bu eser nüshalarına ancak belli satış noktaları, dağıtım kanalları, kütüphaneler ve kültür merkezlerinden manüel olarak eriřim sağlanabilmekteydi. Günümüzde ise; dünyanın herhangi bir yerinde yaratılan eser ve içeriğe dijital teknolojilerle, internet tabanlı bilgisayar ya da akıllı telefonlar ile zaman ve mekân sınırı olmaksızın, son kullanıcıların kendi şekillendirdiği tüketim tercihleri ile dijital formatta ulaşılabilir (Semiz, 2015).

Günümüz itibariyle çeřitlenen dijital eriřim olanakları sayesinde, artık maliyetleri giderek düşen ve yaygınlaşmaya başlayan dijital teknolojilere herkesin eşit olanaklarla erişmeleri sağlanabilmektedir. Bu süreçte ise önemli olan; çocukların ve gençlerin olabildiğince bu teknolojilere erişimlerini sağlamak, etkin kullanmayı özendirmek ve bu süreçte de bilinçli hareket edebilmenin önemi noktasında bireyleri bilinçlendirmek olarak görülmelidir (Doucet, 2007).

Dijital eriřim bağlamında çocuk ve gençlerin yönlendirilebilecekleri en doğru kaynaklar, dijital ortamlarda yer verilen ve akademik nitelikte kurumların kütüphaneleri olarak görülmelidir. Bu bağlamda masaüstü ya da dizüstü bilgisayarlar veya cep telefonları kullanılarak akademik kurumların kütüphanelerin web sitelerine kolayca erişebilmekte ve makale ya da görüntü indirebilmektedir. Bir başka ifadeyle de artık kütüphaneler; günümüzde sadece fiziksel mekânlar değil, kullanıcıların çalışma ortamlarına sentezlenmiş olan uzmanlaşmış ve mobil bilgi hizmetleri sunan sanal ortamlar olarak hizmet verebilmektedirler (Tonta, 2009).

Sonuç olarak dijital eriřim bağlamında günümüz itibariyle söz konusu olan olanaklar, çocukların ve gençlerin okul ödevlerini yapabilmelerini destekleyecek şekilde kullanılarak

ya da ailelerin, “E – Okul Sistemi” gibi çocuklarını takip edebilecekleri sistemlere aktif girişim sağlamaları doğrultusunda büyük kolaylıklar sağlayabilmektedir. Bu nedenle de, öncelikle ailelerin bu olanakları kullanmak noktasında bilgi ve beceri sahibi olmaları ve çocuklarını da bu kapsamda yönlendirmeleri gerekmektedir.

2.3. Lise Öğrencilerinde Dijital Bağımlılık

2.3.1. Lise Öğrencilerinde Bulgulanan Dijital Bağımlılık Türleri

Lise öğrencilerinde bulgulanan dijital bağımlılık türleri ile ilgili belirlemeler ve değerlendirmeler; “İnternet Bağımlılığı”, “Sosyal Medya Bağımlılığı”, “Cep Telefonu Bağımlılığı”, “Dijital Oyun Bağımlılığı” ve “Televizyon Bağımlılığı” alt başlıkları doğrultusunda ele alınacaktır.

2.3.1.1. İnternet Bağımlılığı

Dijital bağımlılıklar bağlamında teknolojik bağımlılıklar, “Kimyasal Olmayan Davranışsal Bağımlılıklar” kapsamında değerlendirilmektedir ve bu tür bağımlılıkların, insan – makine etkileşimine dayandığı kabul edilmektedir. Bu bağlamda örneğin; bireylerin sürekli televizyon izlemeleri “pasif bağımlılık” olarak nitelendirilmekteyken, internete olan bağımlılıkları “aktif bağımlılık” kapsamında ele alınmaktadır (Sanders ve diğerleri, 2000).

Aktif bir bağımlılık türü olarak kabul edilen “internet bağımlılığı”; aynı zamanda temel göstergeleri düşük tolerans düzeyi, zihnin sürekli olarak birtakım meşguliyetlere odaklanamaması, sıklıkla kişilerarası çatışma yaşanması, duygudurum değişkenliğine sıklıkla maruz kalınması, sıklıkla yoksunluk ve yetersizlik duygusu içerisinde bulunulması ve sürekli tekrarlama ihtiyacı duyulması bir bağımlılık türüdür (Odabaşoğlu ve diğerleri, 2007).

İnternet bağımlılığı aynı zamanda; “aşırı internet kullanımı”, “uygun olmayan internet kullanımı” ya da “patolojik internet kullanımı” tanımlamaları ile de ifade edilebilmektedir. Bu bağlamda “internet bağımlılığı”; internetin yoğun olarak kullanılması, sürekli internette bulunma arzusu duyulması, internette uzun zaman geçirme isteğinin önüne geçilememesi,

internet dışında geçirilen zamanlardan keyif alınmaması, internetten yoksun kalınması durumunda sinirli ve agresif olunması, bireyin ailesinden ve/veya sosyal çevresinden tamamen uzaklaşmak pahasına da olsa internette zaman geçirmekten vazgeçmemesi vb. davranışları içerebilmektedir (Arısoy, 2009).

Dijital bağımlılığın farklı bir boyutu olarak değerlendirilen internet bağımlılığı, bu temelde hem internette çok uzun zamanlar geçirmek gibi bir nedenden kaynaklanabilmekte hem de internette çok uzun zaman geçirme isteği bu bağımlılık türünün bir sonucu olarak ortaya çıkabilmektedir. Konu ile ilgili araştırmalar doğrultusunda da, internet bağımlılığına sahip bireylerin, diğer bireylere göre hem daha fazla internette zaman geçirdikleri hem de günden güne bu zamanı artırmaya yönelik istek duydukları belirlenmiştir (Alaçam, 2012).

Bununla birlikte internet bağımlılığı, kendisini sadece uzun kullanım süreleri ile de ortaya koymamaktadır. Zira internette uzun zaman geçirilmesi kadar, internetin hangi amaçlar için kullanıldığı da bu dijital bağımlılık türünün ortaya çıkmasına neden olabilmektedir. Konu ile ilgili araştırmalar doğrultusunda; internet bağımlısı bireylerin film, müzik, video ve oyun sitelerine, sosyal ağlara, sohbet odalarına ve pornografik sitelere yoğun ilgi gösterdikleri belirlenmiş, internet bağımlısı olmayan bireylerin ise daha çok alışveriş sitelerini ziyaret etmek için interneti kullandıkları bulgulanmıştır (Günüç & Kayri, 2010).

Bu belirlemeler doğrultusunda görülmektedir ki; interneti kullanım amacı bağımlılık derecesini direkt olarak etkilemektedir ve internet bağımlılığı, dijital göçmenlerden ziyade, özellikle de dijital yerliler bağlamında bilgisayarla ve internetle büyüyen nesilde görülmektedir. Dijital yerlilerde sıklıkla görülen bu durum; hem birçok başka psikolojik etmenden etkilenecek ve özellikle de kendini yalnız hissetme duygusu temelinde ortaya çıkabilmekte, hem de birçok psikolojik sorunu beraberinde getirebilmektedir (Köksal, 2015).

İlgili literatürde internet bağımlısı dijital göçmenlerin ve dijital yerlilerin genel özellikleri aşağıda verildiği gibi ifade edilmektedir;

- İnternet bağımlısı birey; sıklıkla planladığı sürenin çok daha üzerinde internette zaman geçirmekte, bunun önüne geçememekte ve bu süre günden güne daha da artabilmektedir (Günüç, 2009).
- İnternet bağımlısı birey; bu bağımlılıktan kaynaklı birçok fiziksel, psikolojik, sosyal ve/veya mesleki sorun yaşayabilmektedir (Kaya, 2013).
- İnternet bağımlısı birey, internette gerçekleştirilen aktivitelere yoğun ilgi duyabilmekte ve bu ilginin derecesi günden güne artabilmektedir (Kraut & Paterson, 1998).
- İnternet bağımlısı birey; sıklıkla internetle ilgili saplantılı düşüncelere sahip olabilmekte ve bu nedenle de sürekli korku ve endişe duymasına karşın internette zaman geçirmekten kendisini alıkoyamamaktadır (Günüç, 2009).
- İnternet bağımlısı birey, sırf internette daha fazla zaman geçirebilmek için sosyal ve/veya mesleki sorumluluklarını yerine getiremeyebilmektedir (Ergin, Uzun ve Bozkurt, 2013).
- İnternet bağımlısı birey, kendisine zarar vereceğini bile bile birtakım sosyal ağlarda yer almaktan vazgeçemeyebilmektedir (Hall & Parsons, 2001).

Sonuç olarak bireyler; genel anlamda zevk ve eğlence unsurları içermesi bakımından ve kendilerini yalnız hissetmeleri adına sıklıkla internet ortamında bulunmayı tercih edebilmekte ve bu durum da bir süre sonra internetin bağımlılığının ortaya çıkmasına neden olabilmektedir. Bu nedenle de özellikle gençlerin birçoğu günden güne internette daha fazla zaman geçirmeye başlamakta ve asosyal bireyler haline gelebilmektedirler.

2.3.1.2. Sosyal Medya Bağımlılığı

Sosyal medya bağımlılığı; internet kullanımının dünya genelinde yaygınlaşması ile birlikte ve internet teknolojisinin gelişim göstermesi doğrultusunda internet bağımlılığının bir uzantısı olarak kendisini ortaya koymaya başlayan bir dijital bağımlılık türü olarak

değerlendirilmektedir. Bu bağlamda Web 2.0 teknolojisi ile birlikte genel anlamda internetin ve özel anlamda da sosyal medyanın gelişim göstermesi ve yaygınlaşması, bireylerin bu kapsamda yer alan dijital ortamlara bağımlı hale gelmelerine neden olabilmekte ve bu durum birçok psikolojik sorunu beraberinde getirebilmektedir (Subrahmanyam vd., 2008).

Sosyal medya kavramı; kişilerarası iletişimin kelimelerle, görsellerle, ses dosyalarıyla ve görüntülerle kurulduğu etkileşim tabanlı ortamlar olarak tanımlanabilmektedir. Bu bağlamda günümüz itibariyle sosyal medya, her yaştan ve kesimden bireyi etkisi altına almış durumdadır (Vural & Bat, 2010). Bireyler artık; sosyal medyaya endeksli olarak ses, görüntü ve veri içeriği paylaşmayı sosyal yaşamda ilişki kurmaktan çok daha fazla önemseyebilmekte ve özde denetimi çok zor olan bu alanda, kontrolsüz bir şekilde ses, görüntü ve veri içeriği paylaşabilmektedirler.

Facebook, Twitter, Instagram, Periscope, LinkedIn ve Pinterest gibi sosyal paylaşım ağları, hem ülkemizde hem de tüm dünya genelinde sanal dünyanın popüler ve önemli bir parçası olarak görülmekte ve her gün binlerce yeni insan bu ağlara üye olmaktadır. Konu ile ilgili araştırmalar doğrultusunda, dünya genelinde milyonlarda kullanıcısı olan bu ağlara üye olan ve sosyal medya bağımlılığı bulunan bireylerin genel özellikleri; yüz yüze iletişimde başarılı olamamak, aile, arkadaş, eş – dost ve/veya yakın çevreleri ile çok az zaman geçirmek ve onlarla zaman zaman iletişim sorunları yaşamak ve sıklıkla doyumsuzluk, huzursuzluk, tedirginlik ve stres gibi duygudurum bozukluklarına sahip olmak şeklinde ifade edilmektedir (Kırık, 2013).

Sosyal medya bağımlısı bireylerin sayısı, özellikle gençler arasında akıllı telefonların ve tabletlerin kullanımının yaygınlaşması ile birlikte artış göstermiş durumdadır. Zira bu dijital medya ya da mobil iletişim araçları sayesinde artık gençler, sosyal paylaşım ağlarına sürekli bağlı kalabilmekte ve çevrimiçi iletişim kurabilmektedirler. Günüş (2009) gençlerde sosyal medya bağımlılığı olarak nitelendirdiği bu durumun temel nedenlerini; depresyon, çekingen karakter özellikleri, iletişim becerilerinde zayıflık, kötümser bakış açısı, sosyal fobi ve hem kendi yaşamından hem de dünyanın geleceğinden sıklıkla endişe duymak olarak belirlemiştir.

Kaplan & Haenlein (2010) tarafından da sosyal medya bağımlısı gençlerin; sosyal düzen içerisinde kabul göreme korkusu, kendini açığa çıkarma isteği, kendini ispatlayarak grup

kurma heyecanı yaşama isteği, bireysel kimlik oluşturma çabası, bir amaç etrafında toplanma isteği, duygusal çöküntüden kaçış isteği ve kafa dağıtma arzusu taşıdıkları belirlenmiştir.

Sosyal medya bağımlılığında gençlerin en son geldikleri noktanın, “Sosyal Medyadaki Gelişmeleri Kaçırma Korkusu (Fear of Missing Out – FOMO)” olduğu belirtilmektedir. Bu bağlamda genel anlamda tüm sosyal medya kullanıcılarını tehdit eden bir hastalık olarak değerlendirilen FOMO, bireylerin sosyal medya aracılığı ile elde ettikleri sınırsız özgürlükle beslenmekte ve sürekli çevrimiçi konumunda bulunma zorunluluğu olduğuna yönelik bir duygu yaratarak gelişim göstermektedir. Sürekli olarak sosyal medyaya bağlı kalma ve günün her saatinde sosyal paylaşım ağlarındaki hesapları kontrol etme isteği, FOMO’nun temel belirtileri arasında ifade edilmektedir (Hacıfendioğlu, 2010).

Sonuç olarak sosyal medya bağımlılığı, özellikle genç bireylerde sıklıkla görülmekte ve dünya geneli için sana bir tehdit olarak değerlendirilmektedir. Bu nedenle de öncelikli olarak ailelerin çocukları ile daha fazla ve daha kaliteli zaman geçirmeye özen göstermeleri gerekmektedir. Zira sosyal medya bağımlılığının gençlerde, büyük oranda kendini yalnız hissetmekten kaynaklandığı belirtilmektedir.

2.3.1.3. Cep Telefonu Bağımlılığı

Günümüzde cep telefonu kullanımı, dünyada olduğu gibi ülkemizde de oldukça hızlı ve yaygın bir artış göstermiş bulunmaktadır. Çünkü genç bireyler, elektronik ortamlarda yapılan işlemlerin tamamına yakını bu telefonları kullanarak daha hızlı ve daha kolay olarak da yapılabilirler. Bu özellikleri nedeniyle gençlerin cazibe odağı olmaları nedeniyle bu tür telefon kullanıcılarının ve cep telefonu bağımlılarının sayısı giderek artmaktadır (Gümüş & Örgen, 2015).

Bu temelde “cep telefonu bağımlılığı”; özellikle gençlerin cep telefonsuz olmak istememeleri, her an cep telefonlarını yanında bulundurmamak, ellerinde taşımak ve/veya kullanmak istemeleri şeklinde kendisini ortaya koyan bir dijital bağımlılık türü olarak tanımlanabilmektedir (Karaaslan & Budak, 2012).

Yeni kuşak cep telefonları; internete bağlanma ve mobil veri aktarımından, birçok farklı teknolojik cihazla mümkün olan mültimedya olanaklarına da imkân sağlamaktadır. Bilgisayar, mp3 dinleme, video kamera kaydı, fotoğraf makinesi özelliği, ajanda tutma ve bankacılık işlemlerinin yapılması gibi farklı teknolojilerin tüm özelliklerini kapsayan mobil iletişim, çok erken yaşlarda kullanılmaya başlanmaktadır.

1990'lı yılların ortalarında Türkiye'deki cep telefonu teknolojisi ve pazarı dikkate değer oranda ön planda olurken, 2000'li yıllarda dünyada en büyük pazarlardan biri haline gelmiştir. Önemlisi, cep telefonları teknolojisi, sadece sosyo – ekonomik düzeyi yüksek kişiler tarafından değil, orta ve daha düşük sınıflarda da kullanılmaya başlanmıştır (Aydoğdu – Karaaslan & Budak, 2012).

Kullanımı özellikle gençler için bir tutku haline gelen cep telefonlarının, mutlaka ki vazgeçilmez bir iletişim aracı olması söz konusudur. Ancak artık özellikle öğrencilerin; her ortamda sürekli cep telefonlarına bakmak ya da göz atmak ve sürekli dikkatlerini cep telefonlarına yöneltmek istemeleri, çözümlenmesi gereken bir sorun olarak görülmelidir. Zira bu kapsamda kullanılması doğrultusunda cep telefonları; öğrencilerin davranış şekillerini ve öğrenim faaliyetlerini olumsuz etkilemekte ve akademik performanslarında düşüş yaşanmasına neden olmaktadır (Ülkü & Demir, 2013).

Cep telefonlarının teknolojik cihazlar olması, sıklıkla kullanılması durumunda birçok fiziksel ve psikolojik sorunun yaşanmasını da kaçınılmaz kılmaktadır. Aynı şekilde gençlerin cep telefonu kullanma düzeyleri kendileri tarafından normal karşılandığından, bilakis cep telefonlarını bu şekilde kullanmayan ve hatta cep telefonu sahibi olmayan gençler, akranları tarafından anormal kabul edilmektedirler (Aydın, 2004). Bu durum gençlerin cep telefonu ya da akıllı cep telefonu satın aldirmek adına ailelerine baskı yapmalarına neden olmakta ve gençler birbirlerinden görerek sıklıkla değiştirmek istedikleri ya da değiştirdikleri cep telefonları ile israf yaşanmasına neden olmaktadır.

Gümüş & Ögeç (2015) üniversite öğrencileri örnekleminde gerçekleştirdikleri araştırmalar kapsamında; öğrencilerin cep telefonları ile ders ortamında meşgul olmaları halinde kendilerini derse veremediklerini belirlemişlerdir. Aynı şekilde derste cep telefonu kullanımının; sınıftaki eğitim disiplinini, diğer öğrencilerin öğrenme hakkını ve hocanın

öğretim faaliyetini bozabildiği bulgulanmıştır. Sınıf geneline bağlamında değerlendirildiğinde de, öğrenci başarısını etkileyen çeşitli faktörlerin yanında, başarısızlığın önemli bir nedeninin akıllı telefon kullanımı olduğu saptanmıştır.

Cep telefonu bağımlıları, uyuyarak geçirdikleri zamanın dışında kalan tüm zamanlarının neredeyse tamamında cep telefonlarını kullanmaktadırlar. Cep telefonlarının bu denli kullanılması ise, kaygı ve uyku bozukluklarına ve hatta sindirim sistemi bozukluklarına neden olabilmektedir (Lay – Yee, Kok – Siew & Yin – Fah, 2013). Bu bağlamda, çocuklarının cep telefonu bağımlısı olmalarının önüne geçebilmek ve söz konusu edilen bozukluklardan ve sorunlardan uzaklaşabilmelerini sağlamak adına ailelere aşağıda verilen önerilerde bulunmaktadır (İbrahim vd., 2013);

- Ailede güçlü ve pozitif bağlar kurulmasına önem verilmelidir.
- Çocukların, arkadaşlarının kimler olduğunun ve ev ve okul dışında dışarıda geçirdikleri zamanlarında neler yaptıklarının bilinmesine özen gösterilmelidir.
- Aile içi kuralların açık ve net bir şekilde belirlenmesine ve her aile bireyinin bu kurallara riayet etmesine özen gösterilmelidir.
- Çocukların akademik başarılarının ödüllendirilmesine özen gösterilmelidir.
- Çocukların sosyal ve kültürel aktivitelerde bulunmalarının desteklenmesine özen gösterilmelidir.
- Çocukların bağımlılık yapan maddelerin ve araçların kullanımı konusunda bilgilendirilmelerine özen gösterilmelidir.

Sonuç olarak, cep telefonu kullanımının özellikle gençler arasında her geçen gün daha da yaygınlaştığının ve bu duruma yönelik bir an önce çözümler üretilmesi gerektiğinin kabul edilmesi gerekmektedir. Zira diğer dijital bağımlılık türlerinde olduğu gibi cep telefonu bağımlılığında da bireylerin birçok psikolojik ve fiziksel sorunla karşı karşıya kalmaları söz

konusu olabilmekte ve bu durum da öğrencilerin akademik ve sosyal yaşamlarını direkt olarak etkilemektedir.

2.3.1.4. Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital medya araçları kullanımının yaygınlaşması ile birlikte, bilgisayar oyunlarına ya da dijital oyunlar da hemen her ortamdan kolaylıkla erişilebilmesi olanaklı hale gelmiştir. Bununla birlikte dijital oyunlar herkesin ilgisini çekebilecek nitelikte hazırlandığından, sadece çocukların ya da gençlerin değil, yetişkin bireylerin de bu oyunlara bağımlı hale gelmeleri söz konusu olabilmektedir.

“Dijital oyun bağımlılığı”; bireylerin uzun süre oyun oynamayı bırakamamaları, oyunu gerçek yaşamla özdeşleştirmeye başlamaları, oyun oynamak dolayısıyla temel sorumluluklarını yerine getiremeyecek hale gelmelerini, oyun oynamayı başka etkinliklerde bulunmaya tercih etmelerini, sosyal ilişkilerinden fedakârlık yapmak ya da uykusuz kalmak durumunda kalınmasına karşın dijital oyunlardan vazgeçememeleri olarak tanımlanabilmektedir (Gürçan, Özhan & Uslu, 2008). Bu bağlamda çocukların, gençlerin ve yetişkinlerin yaşamında bu denli önemli görülmeye ve etkili olmaya başlayan bilgisayar oyunlarının, dijital oyun bağımlılığına neden olduğu görülmektedir.

Bu denli geniş bir etki alanına sahip olması doğrultusunda dijital oyun bağımlılığı; Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu (DEHB), depresyon, obezite, yalnızlık hissi, kaygı ve endişe durumunda artış yaşanması, sosyal uyum sorunu ve sosyal izolasyon ve iletişim becerilerinin körelmesi gibi birtakım sorunların ortaya çıkmasına neden olabilmektedir (Şahin & Tuğrul, 2012).

Gelişen teknolojiler ve dijital medya araçlarının kapsamının artması ile birlikte, dijital oyun bağımlılığına sahip olan bireylerin sayısının da arttığı belirtilmektedir (Gökçearslan & Durakoğlu, 2014). Zira artık bireyler; sadece bilgisayarlar, tabletler ya da oyun konsolları aracılığı ile değil, akıllı telefonlar aracılığı ile de dijital oyunlara kolaylıkla erişebilmektedirler.

Dijital oyun sektörünün de sürekli büyüyen bir sektör olması da, dijital oyun bağımlılığının desteklenmesini beraberinde getirmektedir. Zira dijital oyun arzının artması, dijital oyunlara yönelik talebin de artmasına neden olmakta ve bu talep bir süre sonra bağımlılığa dönüşebilmektedir (Gentile, 2009).

Horzum, Ayas & Çakır'a (2008) göre, dijital oyunlara yönelik talebin bir süre sonra dijital oyun bağımlılığına dönüşmesinin temelinde aşağıda verilen etmenler yer almaktadır;

- Bireyler; boş zamanlarını değerlendirme istekleri, stresten uzaklaşabilmek ve rahatlama arzusu temelinde dijital oyunları tercih edebilmekte, ancak bu durum bir süre sonra bağımlılığa dönüşebilmektedir.
- Bireyler, yapacak daha iyi bir şey bulamadıklarını düşünmek ve eğlenmek dolayısıyla dijital oyunları tercih edebilmekte, ancak bu durum bir süre sonra bağımlılığa dönüşebilmektedir.
- Bireyler; içerisinde bulundukları olumsuz koşullardan uzaklaşabilmek, kurtulabilmek ya da gerçek yaşamla olan bağlarını bir süreliğine de olsa koparabilmek için dijital oyunları tercih edebilmekte, ancak bu durum bir süre sonra bağımlılığa dönüşebilmektedir.
- Bireyler, sanal da olsa farklı karakterle iletişime geçebilmek ve düşsel ortamlarda var olabilmek arzusu ile dijital oyunları tercih edebilmekte, ancak bu durum bir süre sonra bağımlılığa dönüşebilmektedir.
- Bireyler, zihinlerini bir süreliğine de olsa sadece bu oyunlara odaklayarak başka bir şey düşünmek istememek dolayısıyla dijital oyunları tercih edebilmekte, ancak bu durum bir süre sonra bağımlılığa dönüşebilmektedir.

İnternet üzerinden oynanan çevrimiçi oyunların da, içerdikleri kurgular dolayısıyla dijital oyun bağımlılığına neden olabildikleri belirtilmektedir. Özellikle şiddet içerikli olan, stratejik oyun olarak nitelendirilen ve 12 – 18 yaş grubunda yer alan bireylerin yoğun ilgisini çeken bu oyunlar, bireylerin duygusal muhakeme yapabilmelerini gerekli kılmakta

ve bu da oyunlara duygusal açıdan bağlanılmasını gündeme getirebilmektedir (Charlton & Danforth, 2007).

Ancak dijital oyunların bireylerde sürekli kazanma ya da birinci olma isteği uyandırması doğrultusunda, sosyal yaşamın bu yönde dinamikler içermemesi bakımından, sosyal yaşamdan uzaklaşılmasına neden olması ve sosyal ilişkileri zedelemesi söz konusu olabilmektedir. Rekabetin had safhaya ulaşması doğrultusunda da bağımlılık derecesi artabilmekte ve dijital oyunlar bireyler tarafından yaşamın ayrılmaz bir parçası olarak görülebilmektedir.

2.3.1.5. Televizyon Bağımlılığı

Televizyon, teknolojik bir ürün olarak sosyal yaşamı geliştirici etkiler ortaya koyabilmektedir. Bu bağlamda televizyon sayesinde; aynı anda dünyanın farklı ülkelerinde, bölgelerinde ve/veya şehirlerinde bulunan çok sayıdaki insandan haberdar olunabilmekte ve dünya genelinde yaşanan olaylar hakkında anında bilgi edinilebilmektedir. Bununla birlikte televizyon bir eğlence ve eğlenirken öğrenme aracı olması bakımından önem taşımaktadır.

Özellikle uydu yayınlarının ve internet üzerinden yayın yapan televizyon kanallarının varlığı ile de sınırlar ortadan kaldırılabilmiş ve farklı kültürleri öğrenme olanağı yaratılabilmiştir. Bununla birlikte televizyonun bireylerin yaşamında gereğinden fazla yer alması doğrultusunda, televizyon bağımlılığı olarak nitelendirilen yeni bir dijital bağımlılık türünün ortaya çıkması söz konusu olmuştur.

“Televizyon bağımlılığı”; televizyonun bireylerin yaşamında eğlenme ve eğlenirken öğrenme işlevinin ötesinde gereğinden fazla yer almaya başlaması, televizyon programları aracılığı ile aktarılan dizi ve filmlerde iletilen aktarımların içselleştirilmesi ya da gerçek gibi değerlendirilmesi, televizyon izleme olanağı bulunmayan durumlarda bireylerin psikolojik sorunlar yaşamaları ve uzun süre televizyon izlenmesi nedeniyle bireylerde psikolojik ve fiziksel bozukluklar ortaya çıkması şeklinde değerlendirilen bir bağımlılık türüdür (Koolstra, Voort & Kamp, 1997).

Televizyon bağımlılığı; bireylerin duyarsızlaşmasına, şiddet içeren saldırgan davranışlarda bulunmalarına, yoğunlaşma sorunları yaşamalarına, sağlıklı beslenme alışkanlıkları edinmelerine, dünya ile ilgili gerçek dışı düşüncelere sahip olmalarına, bilinçsiz bir tüketici olmalarına, yanlış kişileri örnek almalarına, hayal güçlerinin ve okuma ve yazma becerilerinin zayıflamasına neden olabilmektedir (Yeşil & Korkmaz, 2008).

Televizyon; günümüze dek daha çok yetişkinlere yönelik bir kitle iletişim aracı, güçlü bir bilgi aktarma, etkili bir öğrenme, dünyaların, kültürlerin ve insanların bir araya getirilmesi için hizmet veren, görüntüyü bireyin ayağına getiren, evrene açılma isteğine uygun düşen, aynı anda göze ve kulağa hitap eden, ışık hızıyla yayılan ve şimdiki zamanı merkezine alan elektronik bir araç olarak değerlendirilmesine karşın, günümüz itibarıyla çocukların ve gençlerin yaşamında daha fazla yer bulmaktadır (Aksaçoğlu & Yılmaz, 2007).

Hayatımızın içine adeta “Truva Atı” gibi giren televizyon tarafından gasp edilen yaşantımız, bize antisosyal bir yaşam felsefesini, okumadan ve araştırmadan hazır olanların dayatılıp tüketilmesi bağlamında sunmaktadır. Öyle ki internet öncesi televizyon üzerinden dayatılan yaşamlar, internet sonrasında yine internet üzerinden izlettirilen televizyonlar aracılığıyla devam etmektedir (Bayraktaroğlu, 2010).

Son yıllarda Türkiye’de gençliğin televizyon programlarından – özellikle televizyon dizilerinden – oldukça etkilendiğine yönelik dikkate değer gözlemler bulunmaktadır. Gençlerin televizyon dizilerindeki kahramanları modellemeleri; davranış, düşünce ve biçim olarak bu kahramanlara benzemeye çalışmaları dikkat çekmektedir. Bu konuda Türk televizyonlarında oldukça popüler olan bazı dizilerin özellikle gençler tarafından izlenme oranlarının yüksek olması çok anlamlıdır. 1980’li yıllardan itibaren televizyonun toplumumuzda gittikçe yaygınlaşması, özel televizyonların artan egemenliği, nüfusumuzun önemli bir kısmını oluşturan gençliği de bu bağlamda daha çok etkilemektedir (Erjem ve Çağlayandereli, 2006).

Konu ile ilgili olarak İngiltere’de çocuk ve gençler arasında televizyon izleme motivasyonları ve doyumlarını belirlemek amacıyla yapılan araştırma kapsamında; çocuk ve gençlerin rahatlama, arkadaşlık, öğrenme, alışkanlık, zaman geçirme, uyarılma ve kaçış olmak üzere yedi televizyon izleme motivasyonuna sahip olmak doğrultusunda sıklıkla televizyon izlemeyi tercih ettikleri belirlenmiştir (Çakır & Bozkurt, 2014).

Sonu olarak televizyon, eđitsel yararlarının gz nnde bulundurulması ve zararlarının kontrol altında tutulması dođrultusunda eđitimsel ve đretimsel bir ara olarak kullanılabilmektedir. Ancak bu srete, bir anlamda televizyon okur – yazarı bireyler yetiřtirilebilmesine ya da televizyon bađımlısı olmadan televizyon programlarından yararlanabilen bireyler olunabilmesine olanak sađlayan yntemler izlenebilmeli ve bu konuda aileler bilinlendirilebilmelidir.

2.3.2. Lise đrencilerinde Dijital Bađımlılıđın Neden Olduđu Sorunlar

Lise đrencilerinde dijital bađımlılıđın neden olduđu sorunlar ile ilgili belirlemeler ve deđerlendirmeler; “Fiziksel Sorunlar”, “Psikolojik Sorunlar”, “Sosyal Sorunlar” ve “Hukuki Sorunlar” alt bařlıkları dođrultusunda ele alınacaktır.

2.3.2.1. Fiziksel Sorunlar

Lise đrencilerinde dijital medya aralarının sađlıksız kullanımı dođrultusunda ortaya ıkan dijital bađımlılıđın neden olduđu fiziksel sorunlar, ařađıda verildiđi gibi ifade edilebilmektedir;

- Dijital bađımlılık, fiziksel aktivitenin giderek azalmasına neden olmak bakımından obeziteyi gndeme getirebilmektedir (Balta & Horzum, 2008).
- Dijital bađımlılık, el bileđinde sinir sıkıřması olarak nitelendirilen “karpal tnel sendromu” riskini gndeme getirebilmektedir (Iřık, 2007).
- Dijital bađımlılık; sırt, boyun, kas ve bađ ađrısı ile postr (duruř) bozukluklarını gndeme getirebilmektedir (Davis, 2001).
- Dijital bađımlılık, bireylerin uyku sorunları yařamalarına neden olabilmektedir (Krođlu vd, 2006).
- Dijital bađımlılık, bireylerin yeme sorunları yařamalarına neden olabilmektedir (Kandell, J1998).

- Dijital bağımlılık; bireylerin öz bakım düzeylerinde düşüş yaşanmasına, kişisel temizlikte eksiklikler görülmesine, dolayısıyla hastalığa yakalanma riskinin artmasına neden olabilmektedir (Soule, Shell & Kleen, 2003).
- Dijital bağımlılık, uzun süre dijital medya araçlarının kullanılması doğrultusunda epileptik nöbetler açısından risk oranının artmasına neden olabilmektedir (Tamer ve Koç, 2010).
- Dijital bozuklukları, göz bozukluklarının ortaya çıkmasına ya da mevcut bozuklukların derecesinin artmasına neden olabilmektedir (Park, Kim & Cho, 2008).

2.3.2.2. Psikolojik Sorunlar

Dijital bağımlılık, lise öğrencilerinde söz konusu edilen fiziksel sorunlar yanında birtakım psikolojik sorunlar yaşanmasına da neden olabilmektedir. Bu bağlamda konu ile ilgili araştırmalar doğrultusunda, dijital bağımlılığın lise öğrencilerinde; kaygı, üzüntü ve depresyon düzeylerinin artmasına, hoşgörü eksikliğinin ortaya çıkmasına ve zihinsel problemler yaşanmasına neden olabildiği belirtilmektedir (Kelleci vd, 2009).

Bununla birlikte dijital bağımlılık, özde sadece gerçek yaşamın desteklenmesine yönelik olarak kullanılması gereken dijital medya araçlarının aşırı kullanılması doğrultusunda, lise öğrencilerinin sanal gerçeklik içerisinde kaybolmalarına ve gerçekliklerden uzaklaşabilmelerine neden olabilmektedir (Lam, Peng & Mai, 2009). Sanal olanla gerçek olanın çizgisinin kaybolması durumu olarak ifade edilen bu durum, lise öğrencilerinin gerçeklikle bağlantısı olmayan kurgular üretmelerini beraberinde getirebilmektedir.

Dijital bağımlılık, lise öğrencilerinin dijital ortamlar aracılığı ile hemen hemen her şeye kolayca erişebilmeleri bağlamında, bekleme ve sabretme özelliklerinin de yıpranmasına neden olabilmektedir. Bu durum daha tahammülsüz bireylerin ortaya çıkması bağlamında sosyal yaşamı da olumsuz yönde etkilemektedir. Aynı şekilde lise öğrencilerinin dijital medya araçları vasıtasıyla her bilgiye kolayca erişebileceklerini düşünmeleri, öğrenmeleri gereken konuları nasıl olsa internette bulurum anlayışı ile öğrenememelerine yol açabilmektedir (Jans, Hwang & Choi, 2008).

Lise öğrencilerinin, küçük yaşlardan itibaren ödevlerini yapma sürecinde çok fazla uğraşmadan ve çaba sarf etmeden bilgiye erişebilmeleri, aynı zamanda sorumlulukların yerine getirilmesi kapsamındaki gelişim öğelerinin olumsuz etkilenmesine neden olabilmektedir (Çevik & Çelikkaleli, 2010). Zira öğrenciler aradıkları cevapları zihinlerini meşgul etme gereği duymadan direkt olarak internetten edinebilmekte ve bu durum da, tüm yaşamları boyunca her şeye kolayca erişebileceklerine yönelik yanlış bir yargı edinmelerine yol açabilmektedir.

Dijital ortamlarda kişisel ya da mahrem bilgilerin ve görüntülerin paylaşılması ve öğrencilerin bu bilgi ve görüntülere kolayla erişebilmeleri, psikolojik bütünlüklerinin zarar görmesine neden olabilmektedir (Şenormancı, Konkan & Sungur, 2010). Zira henüz bu bilgileri ve görüntüleri doğru bir şekilde anlamlandırabilecek düzeyde olamayan çocuklar, yanlış değerlendirmelerde bulunmak doğrultusunda yanlış davranışlar sergileyebilmektedirler.

Sosyal paylaşım ağlarında uzun süre zaman geçiren çocuk ve gençler; beğenilme, gözetleme, gözetme ve/veya gözetilme gibi değerleri gereğinden fazla önemseyerek, kendilerini sadece başkaları tarafından beğenilmeleri derecelerine göre değerlendirebilmektedirler (Tsai, Lin & Tsai, 2001). Bu doğrultuda çocuklar ve gençler, gerçeklikle bağlantısı olmayan bir dünyada yaşamaya başlayabilmekte ve hatta kendilerine yönelik algıları gerçekdışı olabilmektedir.

Dijital ortamlarda sıklıkla zaman geçirilmesi ve sosyal ağlarda gerçek hayatta sahip olunan kimliğin dışında bir kimlik paylaşılması, çocuk ve gençlerin kimlik karmaşası yaşamalarına neden olabilmektedir (Ceyhan, 2008). Zira birçok çocuk ve genç, sanal ortamlarda kendilerini olduklarından farklı tanıtabilmekte ve bu durum da gerçek kimliklerinden uzaklaşmalarına neden olabilmektedir.

2.3.2.3. Sosyal Sorunlar

Genel anlamda dijital bağımlılık ve özel anlamda da internet bağımlılığı; ailenin ve arkadaşların yerini alması, gençlerin gelecekteki yaşamlarına yönelik olumsuzluklara ve gerçek dünyayı yanlış kaynaklardan öğrenmesine neden olabilmektedir. Bununla birlikte ailelerin, gençlerin internet kullanımında bir kontrol ve takip sistemi gerçekleştirmemesi, genç bireylerin internetten olumsuz yönde etkilenerek bağımlı olma riskini daha da artırabilmektedir.

Özellikle ergenlik dönemlerinde yükseköğrenime adım atmak üzere olan lise öğrencilerinin ilgilerinin ders dışı alanlara kayması, devamsızlık yapmaları ve sosyal ilişkilerden uzaklaşmaları öğrenim hayatlarını kesintiye uğratmakta ve bir meslek sahibi olmalarına ve geleceklerini planlamalarına engel olmaktadır (Yılmaz vd, 2014).

Bireylerin sosyal ağları yoğun bir şekilde kullanmaları, kişilerin yakınlaşma, kendini açma, yüz yüze iletişim ve daha fazla etkileşim ile kendilerini ifade etmeyi tercih etmeleri, bunları gerçekleştirirken teknolojik imkânlardan faydalanma eğiliminde olduklarını göstermektedir. Özellikle gençler, sosyal paylaşım ağlarını yeni toplumsallaşma ortamları olarak görmektedirler.

Bireylerin arasındaki sosyalleşme göz önünde bulundurulduğunda; internet kullanıcılarının gerçek hayatta gerçekleştirdiklerini, sanal dünyaya taşımaları, yapılan sosyal aktivitenin gerçekliği ile sanallığı arasındaki ayrımı bulanıklaştırmaktadır. Bireylerin geleneksel iletişim biçimlerini terk ederek sosyal ağlar üzerinden iletişim kurmaya başlaması, toplumsal yabancılaşma ve yalnızlaşmayı beraberinde getirmektedir. Sosyal iletişimin yaygın hale gelmesiyle de, modern insanlar yüz yüze iletişim kurmak için yeterli zaman bulamamaktadırlar (Karagülle & Çaycı, 2014).

Parçalanmış aileye mensup ergen ve gençlerin internete erişme ve internet bağımlılığı oranları daha fazladır. Bunun bir nedeni, ailedeki otorite eksikliği ve daha serbest davranma ortamı bulmaları iken; diğer nedeni ailedeki ebeveynlerden birinin eksikliğinin sosyal ve psikolojik yoksunluğunun internet ile doldurulmasıdır (Bayhan, 2011).

Dijital medya araçları kullanımının yaygınlaşması ile birlikte, “dijital dil” olarak nitelendirilen yeni bir dilin ortaya çıktığı görülmektedir. Dijital dil daha çok, dijital medya araçlarını daha fazla kullanma eğiliminde olan dijital yerliler tarafından kullanılmaktadır. Bu nedenle de dijital göçmenlerin ya da dijital yerlilerin anne – babası olan bireylerin bu dili anlamaları söz konusu olmamakta ve bu durum, aileleri ile çocukları arasında iletişim bozukluğunun ve kuşak çatışmasının ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Nalwa & Anand, 2003). Hatta dijital çağda her şey o denli hızlı değişmektedir ki, sadece anne – babalar ile çocukları arasında değil, aralarında birkaç yıl olan çocuklar ve gençler arasında da kuşak çatışması yaşanması olası olabilmektedir.

Söz konusu tüm bu belirlemelerin yanında dijital medya araçlarının sağlıksız kullanımı, aile içi iletişimi olumsuz yönde etkilemektedir (Lin & Tsai, 2002). Zira aileler; çocuklarına sadece bilgisayar kullanmayı yasaklamak doğrultusunda onları dijital ortamlardan uzaklaştırabildiklerini düşünmekte ve cep telefonu, tablet ya da diğer dijital medya araçları sayesinde internete erişebildiklerini bilemekte ve dolayısıyla da çocuklarını kontrol edememektedirler.

Bu durum da neticesinde, bir anlamda çocuklarının sanal ortamlarda ne tür paylaşımlar içerisinde bulundukları bilmeyen ailelerin ve ailelerine yalan söyleyen çocukların sayısının artmasına neden olmaktadır. Aynı şekilde akşamları bir araya gelmesi gereken aile bireyleri; bunun yerine çocukların cep telefonlarına, bilgisayarlarına ya da tabletlerine ve ebeveynlerin de televizyona yönelmeleri doğrultusunda, birbirleri ile kaliteli paylaşımda bulunmadan günü sonlandırabilmektedirler.

Sonuç olarak dijital bağımlılık, söz konusu edilen bu ve benzeri sosyal sorunları beraberinde getirebilmektedir. Bu sorunların aşılabilmesi için de en büyük sorumluluk, anne – babalara düşmektedir. Zira dijital medya araçları kullanımı konusunda yeterli bilgi ve beceri sahibi olmayan anne – babalar, çocuklarının bu araçları kullanmaları noktasında kontrol sağlayamamakta ve dolayısıyla da aile içi iletişimin bozulmasından çocukların aileye yabancılaşmasına kadar varan birtakım sosyal sorunlar ortaya çıkabilmektedir.

2.3.2.4. Hukuki Sorunlar

Lise öğrencilerinde dijital medya araçlarının sağlıklı kullanımı doğrultusunda ortaya çıkan dijital bağımlılığın neden olduğu hukuksal sorunlar, aşağıda verildiği gibi ifade edilebilmektedir;

- Dijital medya araçlarının ve internetin yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanması, suçların da şekil değiştirmesini beraberinde getirmiştir. Bu bağlamda internet ortamında ya da sanal ortamda işlenen suçlar günden güne çeşitlenmekte ve bu suçların sayıları da artmaktadır (Ögel, 2012). Bu durum, hem çocuk ve gençlerin sanal ortama ilişkin bu suçların içerisinde yer almalarına neden olabilmekte hem de çocuk ve gençler bu suçlar kapsamındaki mağduriyetlere kolayca maruz kalabilmektedirler.
- Çocuklar ve gençler, dijital medya araçları kullanımı vasıtasıyla eriştikleri ortamın sanal ortamın farkında olsalar da, bu ortamlarda işlenen suçların gerçekliğinden haberdar olamayabilmektedirler. Zira sanal ortamda bir kişiye hakaret ya da küfür edilmesi, aslında günlük yaşamda bu yönde hareket edilmesinden farklı bir hukuki yaptırıma konu edilmemektedir (Dinçer, Mavaşoğlu & Mavaşoğlu, 2014). Bu durumun farkında olmayan çocuklar ve gençler, sanal ortamda her geçen gün daha fazla suç işleyebilmektedirler.
- Sanal ortamlar aracılığı ile çocuklar ve gençler; siber saldırı, sanal kumar, sanal dolandırıcılık ve hırsızlık gibi birtakım suçlara alet edilebilmektedirler (Çocuklar İçin Güvenli İnternet, 2006).
- Sanal ortamlarda ziyaret ettikleri siteler kontrol edilmeyen çocuklar ve gençler, cinsel taciz ve cinsel istismar gibi birtakım cinsel suçlara konu edilebilmektedirler. Oysa konu ile ilgili araştırmalar doğrultusunda belirlendiği üzere; bir çocuğun gerçek hayatta cinsel tacize ya da cinsel istismara uğraması ile bu kapsamdaki davranışlara sanal ortamda maruz kalması arasında psikolojik etkilenme bağlamında hiçbir fark bulunmamaktadır ve her iki durumda da çocukların psikolojik travma yaşamaları söz konusu olabilmektedir (Çelen, Çelik & Seferoğlu, 2011).

- Sanal ortamlarda m zik ve film gibi sanat eserlerinin telif hakkına riayet edilmeden temin edilmesi s z konusu olabilmekte ve bu y nde hareket eden  ocuk ve gen ler,  zde su  niteli indeki davranıřlarda bulunabilmektedirler (Yal ın, 2006).
- Bireylerin internet kafelerde kiřisel bilgilerini kullanmadan sanal ortamda yer alabilmeleri, bu mek nlar aracılı ı ile sanal su ların iřlenmesini kolaylařtırabilmekte ve bu ba lamda internet kafeler, insanların birbirlerini  ok daha kolay taciz edebildikleri ya da birbirlerine řantaj yapabildikleri yerler haline d n şebilmektedir (řahin, 2007).
- Sanal ortam aracılı ı ile bireylerin kiřisel bilgilerine ulařılabilmekte ve bu do rultuda bireyler dolandırılmak gibi birtakım ma duriyetlere konu edilebilmektedirler (Canbek & Sa ıro lu, 2007).

2.3.3. Lise   rencilerinin Dijital Teknolojinin G venli ve Etkin Kullanımının Denetlenmesine Y nelik Ařamalar

Lise   rencilerinin dijital teknolojinin g venli ve etkin kullanımının denetlenmesine y nelik ařamalar;  ncelikle ailelerin, ardından   retmenlerin ve genel olarak da t m toplumun g z  n nde bulundurması gereken d rt ařama ba lamında ele alınmaktadır. Bu ba lamda  ocuk ve gen lerin   rencilerinin dijital teknolojinin g venli ve etkin kullanımının denetlenmesine y nelik ařamalar; “Farkında Olma Ařaması”, “Kılavuzluk Yapma Ařaması”, “Model Olma Ařaması” ve “Geri Bildirim Ařaması” kapsamında de erlendirilebilmektedir.

 alıřmanın bu noktasında, s z konusu edilen bu ařamalarla ilgili ayrıntılı belirlemeler ve de erlendirmeler  zerinde durulacaktır.

2.3.3.1. Farkında Olma Ařaması

“Farkında Olma Ařaması”;  ocuk ve gen lerin dijital teknolojileri g venli ve etkin bir řekilde kullanabilmelerinin sa lanabilmesi i in,  ncelikle anne – babaların belirli bir dijital okur – yazarlık d zeyine eriřebilmelerini i ermektedir. Bu ba lamda ancak dijital okur – yazar anne – babalar;  ocuklarının dijital teknolojileri ne denli do ru kullanıp

kullanmadıklarını denetleyebilmekte, çocuklarını konu ile ilgili doğru bir şekilde bilgilendirebilmekte ve çocuklarının da dijital teknolojilerin farkında olmalarını sağlayabilmektedirler (Ocak, 2013a).

Bununla birlikte dijital teknolojilerin farkında olunması ile kast edilen, sadece dijital teknolojilerin donanım ve yazılım bilgilerinin bilinmesi değildir (Vural & Bat, 2010). Zira dijital teknolojilerin donanım ve yazılımları hakkında bilgi sahibi olunması, dijital teknolojilerin güvenli bir şekilde kullanılmasını değil, sadece daha kolay kullanılabilmesini olanaklı kılacaktır. Bu nedenle de anne – babaların, belirtildiği üzere dijital teknolojilerin farkında olmak anlamında bu teknolojilerin donanım ve yazılımları ile ilgili değil, bilakis doğru kullanımları hakkında bilgi sahibi olmaları gerekmektedir.

Anne – babaların dijital teknolojileri kullanma konusunda çocuklarında farkındalık yaratabilmek adına aşağıda verilen hususları gözetmeleri gerektiği belirtilmektedir (Aileler İçin Güvenli İnternet Rehberi, 2015);

- Anne – babalar, dijital teknolojilerin kullanılması sürecinde çocukların karşılaşılabilecekleri sorunlar hakkında onlarla konuşmalı ve konu ile ilgili çocuklarını bilgilendirmelidirler.
- Eve ilk kez internet alındığında ve çocukların interneti kullanmaya başlamalarından önce, sanal ortamda karşılaşılabilecek uygunsuz siteler hakkında çocuklar bilinçlendirilmeli ve buna karşın yine de çocuğun internet ile olan iletişimi aile tarafından sürekli izlenmelidir.
- Anne – babalar, çocuklarının dijital teknolojileri kullanma sürelerine mutlaka sınırlandırma getirmelidirler.
- Anne – babalar, çocuklarının dijital teknolojileri kullanmaya yönelik kurallara riayet etmeleri söz konusu olmazsa karşılaşılabilecekleri sorunlar konusunda bilgilendirilmelerini sağlamalıdır.

2.3.3.2. Kılavuzluk Yapma Aşaması

“Kılavuzluk Yapma Aşaması”; çocukların güvenli bir internet ortamında dijital teknolojilere ilişkin bilgi ve beceri düzeylerinin geliştirilebilmesini sağlamayı ve bu doğrultuda çocuklara, anne – babalarının rehberliğinde yeni fırsatlar yaratılmasını ifade etmektedir. Bu bağlamda “Kılavuzluk Yapma Aşaması”; “Farkında Olma Aşaması”nın ardından anne – babaların, çocuklarının dijital teknolojileri doğru kullanabilmeleri için yardımcı olmalarını içermektedir (Ocak, 2013a).

Konu ile ilgili araştırmalar doğrultusunda, anne – babalarının kılavuzluk yapmadıkları çocukların dijital teknolojileri kullanma sürecinde; sosyal ağ sitelerinde kişisel bilgilerini paylaşmak, uygunsuz sitelere girmek, siber zorbalık yapmak vb. gibi yanlış kullanımlarda bulunabildikleri belirlenmiştir. Araştırmalar sonucunda ise; bu yönde hareket eden çocukların cezalandırılmak yerine bilgilendirilmeleri için hareket edilmesi gerektiği belirtilmekte ve çocukların ancak bu şekilde söz konusu edilen amaç dışı kullanımlardan uzaklaştırılabilecekleri ifade edilmektedir (Arslan, 2015).

2.3.3.3. Model Olma Aşaması

“Model Olma Aşaması”; çocukların anne – babalarını örnek aldıkları ve onların davranışlarını sıklıkla taklit ettikleri anlayışından hareketle, dijital teknolojileri kullanma konusunda anne – babaların çocuklarına rol model olmalarını ifade etmektedir. Bu bağlamda “Farkında Olma Aşaması”nda çocuklar ne denli bilgilendirilseler de ya da “Kılavuzluk Yapma Aşaması”nda kendilerine ne denli rehberlik edilse de, çocuk anne – babasının kendisine öğretildiği şekilde dijital teknolojileri kullanmadığını gördüğünde, onlardan farklı davranmış olmayacaktır (Ocak, 2013a).

Bir başka ifadeyle de “Model Olma Aşaması”; anne – babaların çocuklarına dijital teknolojileri nasıl kullanmaları gerektiğini öğretmekteyseler, kendilerinin de aynı şekilde kullanmalarını ifade etmektedir. Bu süreçte anne – babaların; internetten müzik, resim ya da başka medyalar indirme sürecinde telif haklarına yönelik kuralları gözetmeye, cep telefonlarını yerinde kullanmaya, internet kullanımını sınırlandırabilmeye vb. özen göstermeleri gerekmektedir.

2.3.3.4. Geri Bildirim Aşaması

“Geri Bildirim Aşaması”, anne – babaların dijital teknolojileri ne denli güvenli ve etkin kullandıkları konusunda çocuklarına geribildirimde bulunmalarını ya da onları doğru veya yanlış kullanımları konusunda bilgilendirmelerini içermektedir. “Geri Bildirim Aşaması”nın sağlıklı bir şekilde uygulanabilmesi için de, öncelikli olarak ailede sağlıklı bir iletişim ortamının tesis edilmesi gerektiği belirtilmektedir (Ocak, 2013a).

Anne – babaların dijital teknolojilerin güvenli ve etkin kullanımı ile ilgili çocukları ile konuşabilmeleri ve neden bu teknolojilerin belirli düzeyde kullanılması gerektiği konusunda çocuklarını bilgilendirmeleri büyük önem taşımaktadır. Zira bu yönde paylaşımlar bulunmak için cesaretlendirilmeyen çocukların, yanlış internet kullanımı doğrultusunda ortaya çıkabilecek sorunlardan uzak tutulabilmeleri olası olamayacaktır.



BÖLÜM III

İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde, ilgili yurt içi ve yurt dışı araştırmalarla ilgili belirlemelere yer verilecektir.

3.1. İlgili Yurt İçi Araştırmalar

Bayraktar (2001) “İnternet Kullanımının Ergen Gelişimindeki Rolü” başlıklı çalışmasında, ergenlik döneminde görülen internet bağımlılık düzeyinin cinsiyet ve sosyo – ekonomik düzey değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaştığını belirlemiştir. Bu doğrultuda Bayraktar (2001); ergenlik döneminde bulunan erkek çocuklarının internet bağımlılık düzeylerinin, aynı dönemde bulunan kız çocuklarının internet bağımlılık düzeylerinden daha yüksek olduğunu ve sosyo – ekonomik düzeyi daha yüksek olan ergen bireylerin internet bağımlılık düzeylerinin de aynı oranda yüksek bağımlılığa sahip olduklarını bulgulamıştır.

Çakır – Balta ve Horzum (2008) “Web Tabanlı Öğretim Ortamındaki Öğrencilerin İnternet Bağımlılığını Etkileyen Faktörler” başlıklı araştırmalarında, web tabanlı öğretim programı uygulanan öğrencilerin internet bağımlılık düzeylerini farklı demografik değişkenler kapsamında belirlemeyi amaçlamışlardır. Araştırmaları doğrultusunda Çakır – Balta ve Horzum (2008), web tabanlı öğretim programı uygulanan öğrencilerin internet bağımlılık düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaştığını ve web tabanlı öğretim programı uygulanan erkek öğrencilerin internet bağımlılık düzeylerinin, aynı öğretim programına dâhil edilen kız öğrencilerin internet bağımlılık düzeylerinden daha yüksek düzeyde gerçekleştiğini belirlemişlerdir. Aynı şekilde Çakır – Balta ve Horzum (2008); haftada sekiz saatten fazla internete bağlanan katılımcıların internet bağımlılık düzeylerinin, haftada sekiz saatten az internete bağlanan katılımcıların internet bağımlılık düzeylerinden daha yüksek düzeyde gerçekleştiğini bulgulamışlardır.

Üniversite Öğrencileri Arasında İnternet Bağımlılığı ve İnternet Bağımlılarının Profili” başlıklı araştırmalarında Balcı ve Gülnar (2009), üniversite öğrencilerinin internet bağımlılığı düzeylerini demografik değişkenler kapsamında incelemeyi amaçlamışlardır. Buna yönelik olarak Balcı ve Gülnar (2009) araştırmalarında; Dijital Bağımlılık Ölçeği Boyutları’ndan “Oyun Bağımlılığı Boyutu” ile “Sosyal Medya Bağımlılığı Boyutu”na yönelik ölçek puanlarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaştığını, ancak “Günlük Hayata Olumsuz Etki Boyutu”na yönelik ölçek puanlarının cinsiyet değişkenine göre aynı şekilde anlamlı farklılık içermediğini belirlemişlerdir.

Balcı ve Gülnar (2009); “Oyun Bağımlılığı Boyutu”nda erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre anlamlı bir şekilde daha yüksek bağımlılığa ve “Sosyal Medya Bağımlılığı Boyutu”nda da kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre anlamlı bir şekilde daha yüksek bağımlılığa sahip olduğunu bulgulamışlardır. Balcı ve Gülnar (2009) araştırmalarında, “Günlük Hayata Olumsuz Etki Boyutu”nda ise kız ve erkek öğrenciler arasında anlamlı bir farklılık bulunmadığını saptamışlardır. Aynı araştırmada Balcı ve Gülnar (2009) ayrıca; Dijital Bağımlılık Ölçeği Boyutları’ndan “Oyun Bağımlılığı Boyutu”, Sosyal Medya Bağımlılığı Boyutu” ve “Günlük Hayata Olumsuz Etki Boyutu” puanlarının sınıf, ikamet şekli, sosyo – ekonomik düzey ve aylık harcama miktarı değişkenlerine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını belirlemişlerdir.

Horzum (2011), “İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi” başlıklı araştırmasında ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini, farklı demografik değişkenler bağlamında ve internet bağımlılığı ile ilişkisi kapsamında incelemeyi amaçlamıştır. Bu doğrultuda Horzum (2011), erkek öğrencilerin bilgisayar oyunu ve internet bağımlılığı düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaştığını ve erkek öğrencilerin bilgisayar oyunu ve internet bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilerin bilgisayar oyunu ve internet bağımlılık düzeylerinden daha yüksek düzeyde gerçekleştiğini belirlemiştir. Horzum (2011) araştırmasında ayrıca, ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu ve internet bağımlılığı oyun düzeylerinin sosyo – ekonomik değişkene göre anlamlı düzeyde farklılık göstermediğini bulgulamıştır.

Kaya (2013) “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması” başlıklı çalışmada, hem yetişkin bireylerin hem de gençlik dönemindeki bireylerin oyun bağımlılığı düzeylerini belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırması doğrultusunda Kaya (2013), sadece genç bireylerin değil aynı zamanda yetişkin bireylerin de telefonsuz birkaç gün dahi geçiremeyeceklerini belirttiklerini saptanmıştır.

Arslan vd. (2015) “Lise ve Üniversite Öğrencilerinde Dijital Bağımlılık” başlıklı araştırmalarında, lise ve üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri arasında farklı demografik değişkenler kapsamında anlamlı düzeyde farklılık olup olmadığını belirlemeyi amaçlamışlardır. Araştırmaları sonucunda Arslan, Kırık, Karaman ve Çetinkaya (2015); Dijital Bağımlılık Ölçeği Boyutları’ndan “Oyun Bağımlılığı Boyutu” puanlarının öğrenim düzeyi değişkenine göre farklılaştığını ve lise ve üniversite öğrencileri arasında anlamlı düzeyde farklılık olduğunu belirlemişlerdir.

Bu doğrultuda Arslan vd. (2015), lise öğrencilerinin üniversite öğrencilerinden daha yüksek oyun bağımlılığına sahip olduklarını bulgulamışlardır. Arslan, Kırık, Karaman ve Çetinkaya (2015) araştırmalarında ayrıca, Dijital Bağımlılık Ölçeği Boyutları’ndan “Sosyal Medya Bağımlılığı Boyutu” ile “Günlük Hayata Olumsuz Etki Boyutu” puanları arasında lise ve üniversite öğrencileri arasında anlamlı düzeyde farklılık olmadığını saptamışlardır.

Araştırmalarında hem lise öğrencilerinin hem de üniversite öğrencilerinin Dijital Bağımlılık Ölçeği Boyutları’ndan “Oyun Bağımlılığı Boyutu” puanlarının anne eğitim durumu değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaştığını belirleyen Arslan, Kırık, Karaman ve Çetinkaya (2015), “Sosyal Medya Bağımlılığı Boyutu” ile “Günlük Hayata Olumsuz Etki Boyutu” puanlarının ise anne eğitim durumu değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını bulgulamışlardır. Bu doğrultuda da Arslan, Kırık, Karaman ve Çetinkaya (2015), hem lise öğrencilerinde hem de üniversite öğrencilerinde annenin eğitim düzeyi arttıkça oyun bağımlılığı düzeyinin de aynı oranda arttığını belirlemişlerdir.

Araştırmalarında Arslan vd. (2015) ayrıca; hem lise öğrencilerinin hem de üniversite öğrencilerinin Dijital Bağımlılık Ölçeği Boyutları’ndan “Oyun Bağımlılığı Boyutu”, Sosyal Medya Bağımlılığı Boyutu” ile “Günlük Hayata Olumsuz Etki Boyutu” puanlarının baba eğitim durumu değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığını bulgulamışlardır.

3.2. İlgili Yurt Dışı Araştırmalar

Griffiths (1999) araştırmasında; internet bağımlılık düzeyinin cinsiyet değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek istemiş ve araştırması doğrultusunda, bayanların internet bağımlılığı düzeylerinin erkeklerin internet bağımlılığı düzeylerinden daha yüksek düzeyde gerçekleştiğini belirlemiştir.

Laura & Richard (2004), ergenlik dönemindeki bireyler ile yetişkinlik dönemindeki bireylerin internet bağımlılığı düzeylerini farklı demografik değişkenler kapsamında incelemeyi amaçlamışlardır. Araştırmaları doğrultusunda Laura & Richard (2004); sadece ergenlik döneminde yer alan bireylerin değil, yetişkinlik döneminde yer alan bireylerin de sosyal medyada paylaşımda bulunmadıkları zaman kendilerini eksik hissettiklerini bulgulamışlardır.

Mossbarger (2008) araştırmasında, ergenlik döneminde yer alan bireylerin internet bağımlılık düzeylerini belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırması doğrultusunda Mossbarger (2008), ergenlik döneminde yer alan katılımcı bireylerin maillerine birkaç gün bakmadıklarında kendilerini rahatsız hissetmeye başladıklarını bulgulamıştır.

Konu ile ilgili çalışmaları kapsamında Kaliforniya Üniversitesi Psikoloji Profesörü Larry Rosen (2009); yaş değişkeninden bağımsız olarak belirlediği 100 kişilik örneklem gruptaki her bireyin, en az her 15 dakikada bir ya da daha sık telefonlarını kontrol ettiğini ve buna izin verilmediği durumlarda da ya kendilerine ulaşamadığını ya da yakınlarından haber alma olanaklarını yitirdiklerini düşünmeleri adına sıkıntı ve endişe duyduklarını belirlemiştir (Aktaran: Taylan ve Işık, 2015).

Farklı ülkelerde, çocuklardaki internet bağımlılığını inceleyen (Cao & Su, 2006; Esen, 2009; Ghassemzadeh, Shahraray & Moradi, 2008; Özçınar, 2011) pek çok sayıda çalışma vardır. Bunların büyük bir çoğunluğu belirli bir ölçek dâhilinde seçilen gruptaki çocukların internet bağımlılığı olup olmadığına ve yaygınlığını ölçmeye yönelik yapılmış çalışmalardır. Ailelerin çocuklarının internet bağımlılığına yönelik görüşleri ise, sadece internetin genel kullanımına yönelik görüşlerinin incelendiği çalışmalarla (Bakken vd, 2009; Chak & Leung, 2004; General Directorate of Family and Social Studies, 2008; Kabakçı, Odabaşı & Çoklar,

2008; Mesch, 2003; Rajani & Chandio, 2004; Stefannescu ve diğerkleri, 2007; Sook – Jung & Young – Gil, 2007; Van Rompaey, Roe & Struys, 2002; Yasser vd, 2008) sınırlı kalmıştır.

Time (Business Wire 2012) dergisinin yaptığı araştırmada, internetin kullanım süresi ve miktarı dijital yerli ve dijital göçmen sınıflamasına giren bireylerde farklılık gösterdiği vurgulanmaktadır. Yaşantılardaki bu farklılıklar algılamalardaki farklılıkları da peşi sıra getirmektedir. Nitekim yapılan bu çalışma da bir boyutu itibariyle bu kanıyı destekler niteliktedir. Dijital yerliler için farklı tanımlamalar ve internet bağımlılık ölçeklerine ihtiyaç vardır. Bireylerdeki tutum ve davranışların süreç içerisinde değişebileceği gerçeğinden yola çıkarak, geliştirilen ya da uyarlanan tüm ölçeklerin uzun vade de geçerli ve güvenilir bir yapı sergileyemeyeceği daima göz önünde bulundurulmalıdır. Bu bağlamda, uyarlaması yapılan “Aile – Çocuk İnternet Bağımlılık Ölçeği” ve “İnternet Bağımlılık Ölçeği”nin de süreç içerisinde farklı örneklemeler üzerinden yeniden yapı geçerliliği ve güvenilirlik çalışmalarının yapılması önemle önerilmektedir (Aktaran: Eşgi, 2013).



BÖLÜM IV

YÖNTEM

Bu bölümde; araştırma modeli, evren ve örneklem, veri toplama aracı ve veri analizi ile ilgili belirlemelere yer verilecektir.

4.1. Araştırma Modeli

Araştırmada; “Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılıklarının İncelenmesi” ile ilgili belirlemelerde bulunulabilmesi amacıyla, “Tarama Modeli” çerçevesinde “Betimsel Yöntem” kullanılmış ve veri toplama tekniği olarak “Anket ” uygulanmıştır.

Tarama Modeli; geçmişte ya da o anda var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi ve tanımlamayı amaçlayan araştırma yaklaşımıdır. Bu bağlamda Tarama Modeli, araştırmaya konu olan her neyse onları değiştirme ve etkileme çabası taşımamaktadır. Model’de amaç, o şeyi doğru bir şekilde gözlemleyip belirleyebilmektir. Tarama Modeli’nin; gözlemleri kaydetmeyi, olaylar arasındaki ilişkileri tespit etmeyi ve kontrol edilen değişmez ilişkiler üzerinde genellemelere varmayı içermesi söz konusudur (Öktem. 2005).

4.2. Evren ve Örneklem

Araştırma evrenini, Ankara İli Çankaya İlçesi Milli Eğitim Müdürlüğü’ne bağlı devlet okullarında 2015 – 2016 Eğitim – Öğretim yılı itibariyle öğrenim gören 34.143 lise öğrencisi oluşturmaktadır. Bu lise öğrencilerinden fen liseleri hariç diğer liselerde öğrenim gören 33.090 öğrenci araştırmanın evrenini oluşturmaktadır. Belirlenen evren içerisinde

%96 güven aralığı ve 0,04 hata miktarı göz önünde bulundurularak 647 öğrenci belirlenen evreni temsil edebileceği hesaplanmıştır. Belirlenen evren içerisinde basit seçkisiz örnekleme yöntemi ile 828 lise öğrencisi araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Bu örnekleme yönteminde evrendeki tüm birimler, örneğe seçilmek için eşit ve birbirinden bağımsız şansa sahiptir (Büyüköztürk vd., 2010, s. 84). Veri toplama aracı uygulaması için belirlenen örneklem listesi Ek – 2’de yer almaktadır. Ulaşılması gereken örneklem büyüklüğü Büyüköztürk ve diğerleri (2010) tarafından önerilen eşitlik ile hesaplanmıştır.

$$n = \frac{n_0}{1 + \frac{n_0}{N}}$$

Eşitlik 3.1. Sürekli değişkenlerde örneklem büyüklüğü tahmini

Eşitlik 3.1’de yer alan $n_0 = (t^2PQ)/d^2$ eşitliği ile hesaplanmaktadır.

4.3. Veri Toplama Aracı

Araştırmada; Arslan, Kırık, Karaman ve Çetinkaya (2015) tarafından geliştirilen ve “Lise ve Üniversite Öğrencilerinde Dijital Bağımlılık” başlıklı çalışmada kullanılan “Dijital Bağımlılık Ölçeği” kullanılmıştır. Arslan, Kırık, Karaman ve Çetinkaya (2015) elde ettikleri verilerin istatistiksel analizlerini, SPSS İstatistik Paket Programı’yla bilgisayar ortamında gerçekleştirmişlerdir. Dijital Bağımlılık Ölçeği’nin Cronbach’s Alpha Güvenirlik Katsayısı’nı 0,89 olarak belirlemişlerdir. Ölçeğin kullanılmasıyla ilgili olarak ölçek sahiplerinden mail yoluyla izin alınmıştır ve Ek-3’de yer almaktadır.

Arslan, vd. (2015) araştırmalarında, uygulama sonuçlarından elde ettikleri verilerle ilk olarak ölçeğin yapı geçerliliğine bakmışlar ve “Yamaç – Birikinti Grafiği” yardımıyla da ölçeğin üç faktörlü bir yapıya sahip olduğunu belirlemişlerdir. Yapılan faktör analizi sonrasında 21 madde faktör yük değerleri düşük olduğundan ya da birden fazla boyutta benzer yük değerine sahip olduğundan ölçekten çıkarılmıştır. Sonuç olarak 29 maddelik üç faktörlü bir yapıya sahip ölçek elde edilmiştir.

“Faktör – 1” altında toplanan maddelerin oyun ile ilişkili olduğu tespit edilerek “Oyun” olarak isimlendirilmiş ve bu faktör Madde – 1 ve Madde ve 11 arası maddeleri içermektedir. “Faktör – 2” sosyal medya ekseninde toplandığından “Sosyal Medya” olarak

isimlendirilmiştir ve bu faktör Madde 12 ve Madde 23 maddelerini içermektedir. “Faktör – 3” ise içerdiği maddeler gereği “Günlük Hayata Etkisi” olarak isimlendirilmiştir ve Madde 24 ve Madde 29 arası maddeleri içermektedir.

Dijital Bağımlılık Ölçeği, aşağıda verilen alt boyutlardan ve soru sayılarından oluşmaktadır;

1. Kişisel Bilgi Formu – 8 Madde.

2. Oyun Boyutu – Faktör – 1: 11 Madde (1. ve 11. Maddeler Arası)

Oyun Boyutu’nda 11 soruya ait faktör yük değerleri, 0,52 ile 0,63 arasında değişmektedir. Dijital Bağımlılık Ölçeği – Oyun Boyutu Cronbach’s Alfa Güvenirlik Katsayısı’nı 0,88 olarak belirlenmiştir.

3. Sosyal Medya Boyutu – Faktör – 2: 12 Madde (12. ve 23. Maddeler Arası)

Sosyal Medya Boyutu’nda 12 soruya ait faktör yük değerleri, 0,54 ile 0,66 arasında değişmektedir. Dijital Bağımlılık Ölçeği – Sosyal Medya Boyutu Cronbach’s Alfa Güvenirlik Katsayısı’nı 0,89 olarak belirlenmiştir.

4. Günlük Hayata Etki Boyutu – Faktör – 3: 6 Madde (24. ve 29. Maddeler Arası)

Günlük Hayata Etki Boyutu’nda 6 soruya ait faktör yük değerleri, 0,55 ile 0,67 arasında değişmektedir. Dijital Bağımlılık Ölçeği – Günlük Hayata Etki Boyutu Cronbach’s Alfa Güvenirlik Katsayısı’nı 0,90 olarak belirlenmiştir.

5. Toplam – 37 Madde.

Dijital Bağımlılık Ölçeği, 5’li Likert Ölçeği temelinde geliştirilmiştir. 5’li ölçekteki ifadelerin puanlaması; “1: Kesinlikle Katılmıyorum”, “2: Katılmıyorum”, “3: Kararsızım”, “4: Katılıyorum” ve “5: Kesinlikle Katılıyorum” şeklinde yapılmıştır.

“Dijital Bağımlılık Ölçeği” Ek – 1’de yer almaktadır.

4.4. Veri Analizi

4.4.1. Güvenirlik Analizi

Ölçek ve alt boyutlarının güvenirlik düzeylerinin belirlenmesi için güvenirlik analizi yapılmış ve Chronbach's Alfa katsayısı elde edilmiştir.

Tablo 4.1.

Güvenirlik Analizi Sonuçları

GÜVENİRLİK ANALİZİ	Madde Sayısı	Cronbach's Alpha
Dijital Bağımlılık Ölçeği	29	0,905
Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu	11	0,852
Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Medya Boyutu	12	0,906
Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Hayata Etki Boyutu	6	0,853

Analiz sonuçlarına göre; Dijital Bağımlılık Ölçeği'nin Cronbach's Alpha güvenirlik düzeyinin 0,905, alt boyutların güvenirlik düzeyinin ise 0,852 ile 0,906 arasında değiştiği görülmektedir. Bu doğrultuda Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli ve alt boyutlarının güvenirlikleri yeterli düzeydedir denilebilir.

Araştırmanın kapsamına uygun olarak toplanan veriler Öğrencilerin dijital bağımlılıklarına yönelik aritmetik ortalamalarının değerlendirme aralığı $(5-1)/5= 0,80$ olarak belirlenmiştir (Kan, 2009, s. 407). Buna göre dijital bağımlılık ölçeğine ait bulguların yorumlanmasından aşağıdaki aralıklar esas alınmıştır: 1-1.80=Kesinlikle Katılmıyorum; 1.81-2.61=Katılmıyorum; 2.62-3.42=Kararsızım; 3.43-4.23=Katılıyorum; 4.24-5.00=Kesinlikle Katılıyorum

BÖLÜM V

BULGULAR VE YORUMLAR

Katılımcıların demografik bilgilerin dağılımının belirlenmesi amacıyla frekans analizi yapılmış ve sonuçları Tablo 5.1. ve Tablo 5.2.'de verilmiştir.



Tablo 5.1.

Demografik Bilgilerin Dağılımı – 1

DEMOGRAFİK BİLGİLERİN DAĞILIMI		N	%
Cinsiyet	Kız	505	61,0
	Erkek	323	39,0
Yaş	14	18	2,2
	15	160	19,3
	16	240	29,0
	17	258	31,2
	18	141	17,0
	19 ve Yukarı	11	1,3
Okul Türü	Anadolu Lisesi	358	43,2
	Meslek Lisesi	264	31,9
	İmam – Hatip Lisesi	88	10,6
	Sosyal Bilgiler Lisesi	118	14,3
Sınıf Düzeyi	1	206	24,9
	2	211	25,5
	3	208	25,1
	4	203	24,5
Belge Alma Durumu	1 Zayıf	96	11,7
	Belge Almayan	222	27,0
	Teşekkür	317	38,6
	Takdir	162	19,7
	Onur	25	3,0
Baba Eğitim Düzeyi	Okur – Yazar Değil	9	1,1
	İlkokul	110	13,3
	Ortaokul	169	20,4
	Lise	270	32,6
	Üniversite	237	28,7
	Lisansüstü	32	3,9
Toplam		828	100

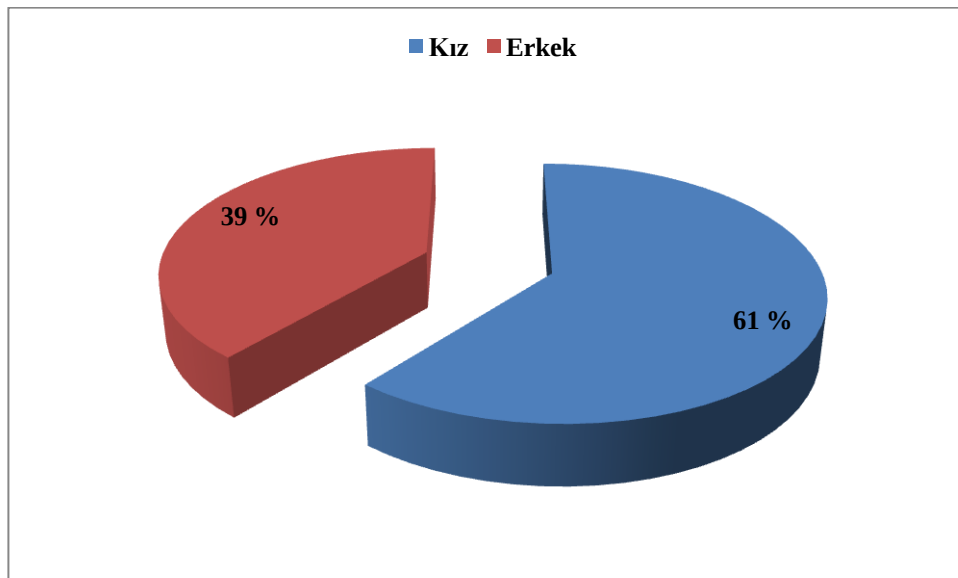
Tablo 5.2.

Demografik Bilgilerin Dağılımı – 2

DEMOGRAFİK BİLGİLERİN DAĞILIMI		n	%
Anne Eğitim Düzeyi	Okur – Yazar Değil	19	2,3
	İlkokul	202	24,4
	Ortaokul	159	19,2
	Lise	281	34,0
	Üniversite	143	17,3
	Lisansüstü	23	2,8
Gelir Düzeyi (Aylık)	1000 TL'den Az	28	3,4
	1000 – 2000 TL	195	23,6
	2000 – 3000 TL	173	20,9
	3000 TL'den Fazla	432	52,2
TOPLAM		828	100,0

Frekans analizi sonuçlarına göre katılımcıların cinsiyetlerine göre dağılım incelendiğinde, katılımcıların % 61'inin kız ve % 39'unun erkek olduğu görülmektedir.

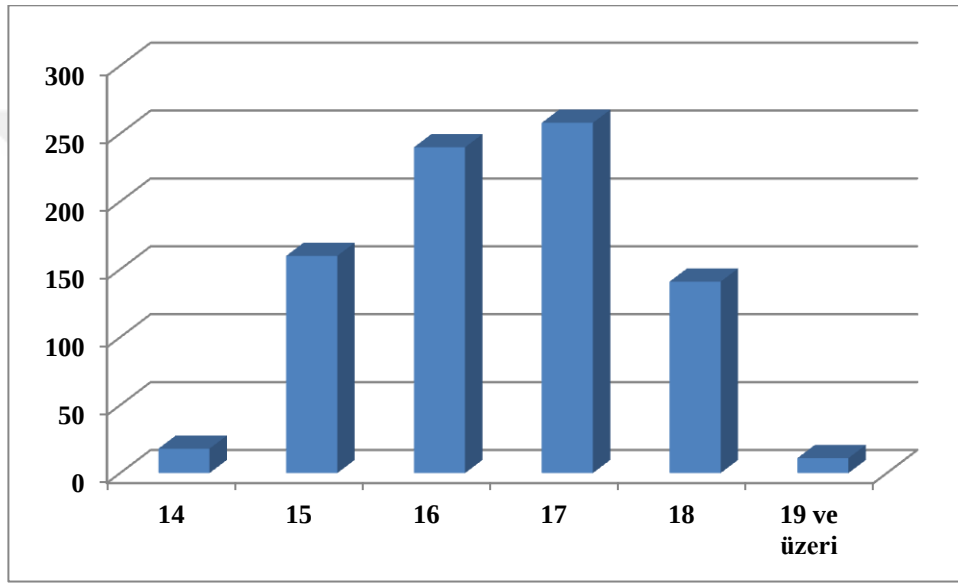
Katılımcıların cinsiyet dağılımı ile ilgili belirlemeler Şekil 4.1.'de yer almaktadır.



Şekil 5.1. Katılımcıların Cinsiyet Dağılımı

Katılımcıların yaş gruplarına göre dağılımı incelendiğinde; % 2,2'sinin 14 yaşında, % 19,3'ünün 15 yaşında ve % 29'unun ise 16 yaşında olduğu görülmektedir. 17 yaşındakilerin oranı % 31,2 ve 18 yaşındakilerin oranı % 17 ve 19 yaş ve yukarı yaşıta olanların oranı ise % 1,3 olarak belirlenmiştir.

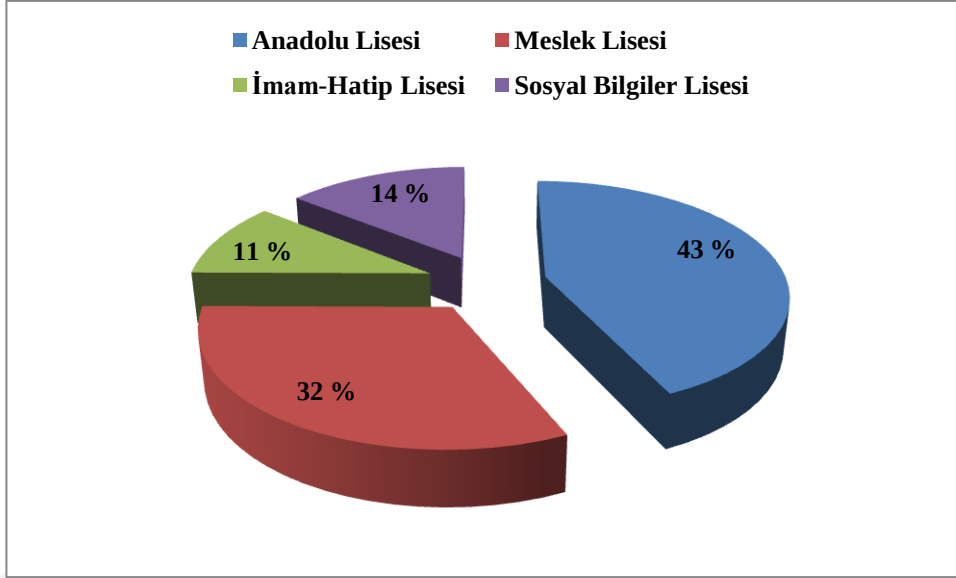
Katılımcıların yaş gruplarına göre dağılımı ile ilgili belirlemeler Şekil 4.2.'de yer almaktadır.



Şekil 5.2. Katılımcıların Yaş Gruplarına Göre Dağılımı

Katılımcıların okullarının türüne göre dağılımı incelendiğinde; % 43,2'sinin Anadolu Lisesi'nde, % 31,9'unun Meslek Lisesi'nde, % 10,6'sının İmam – Hatip Lisesi'nde ve % 14,3'ünün Sosyal Bilgiler Lisesi'nde eğitim aldıkları görülmektedir.

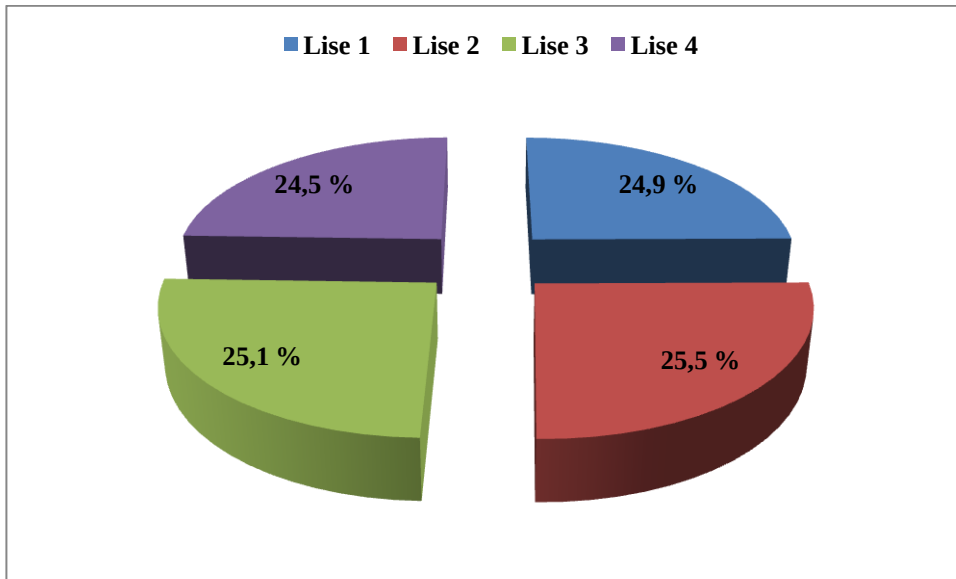
Katılımcıların okullarının türüne göre dağılımı ile ilgili belirlemeler Şekil 5.3.'de yer almaktadır.



Şekil 5.3. Katılımcıların Okullarının Türüne Göre Dağılımı

Katılımcıların sınıf düzeylerine göre dağılımı incelendiğinde; % 24,9'unun Lise 1. Sınıf, % 25,5'inin Lise 2. Sınıf, % 25,1'inin Lise 3. Sınıf öğrencisi olduğu görülmektedir. Lise 4. Sınıf öğrencilerinin oranı ise % 24,5 olarak belirlenmiştir.

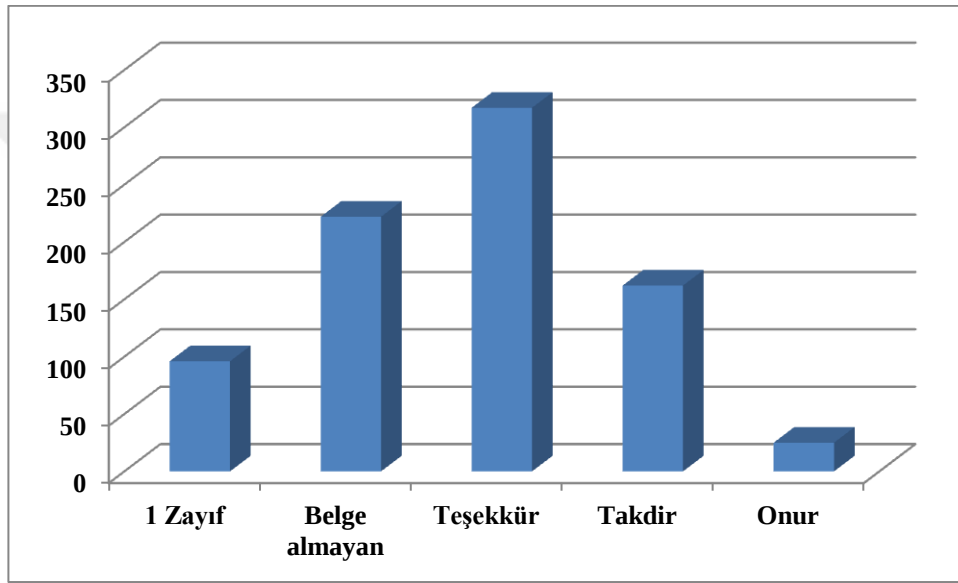
Katılımcıların sınıf düzeylerine göre dağılımı ile ilgili belirlemeler Şekil 4.4.'de yer almaktadır.



Şekil 5.4. Katılımcıların Sınıf Düzeylerine Göre Dağılımı

Katılımcıların başarı durumlarının dağılımları incelendiğinde; 1 zayıfı olanların oranı % 11,7, belge alamayan öğrencilerin oranı % 27 ve Teşekkür Belgesi alanların oranı % 38,6 olarak belirlenmiştir. Takdir Belgesi alanların oranı ise % 19,7 ve Onur Belgesi alanların oranının % 3 olduğu görülmektedir.

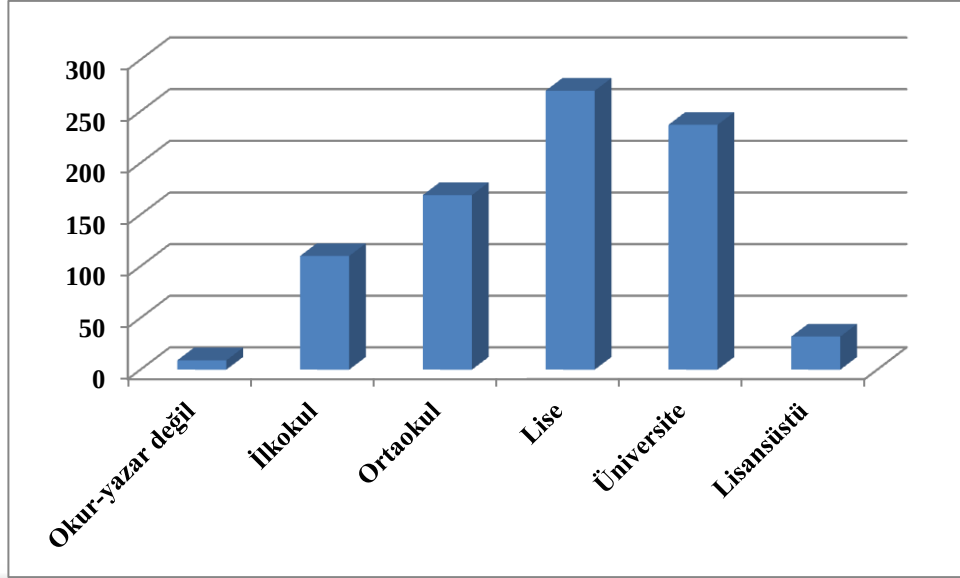
Katılımcıların başarı durumlarının dağılımları ile ilgili belirlemeler Şekil 5.5.'de yer almaktadır.



Şekil 5.5. Katılımcıların Başarı Durumlarının Dağılımları

Katılımcıların baba eğitim düzeylerinin dağılımı incelendiğinde; okur – yazar olmayanların oranının % 1,1, ilkokul mezunu olanların oranının % 13,3 ve ortaokul mezunu olanların oranının ise % 20,4 olduğu görülmektedir. Lise mezunu olanların oranı ise % 32,6, üniversite mezunu olanların oranı % 28,7 ve lisansüstü mezunu olanların oranı % 3,9 olarak belirlenmiştir.

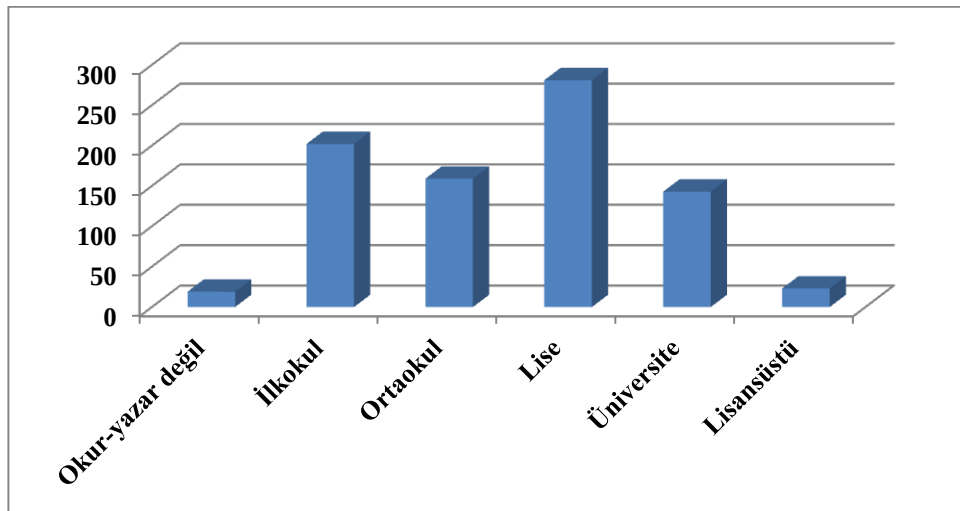
Katılımcıların baba eğitim düzeylerinin dağılımı ile ilgili belirlemeler Şekil 4.6.'da yer almaktadır.



Şekil 5.6. Katılımcıların Baba Eğitim Düzeylerinin Dağılımı

Katılımcıların anne eğitim düzeylerinin dağılımı incelendiğinde; okur – yazar olmayanların oranının % 2,3, ilkokul mezunu olanların oranının % 24,4 ve ortaokul mezunu olanların oranı % 19,2 olarak belirlenmiştir. Lise mezunu olanların oranının ise % 34, üniversite mezunu olanların oranının % 17,3 ve lisansüstü mezunu olanların oranının ise % 2,8 olduğu görülmektedir.

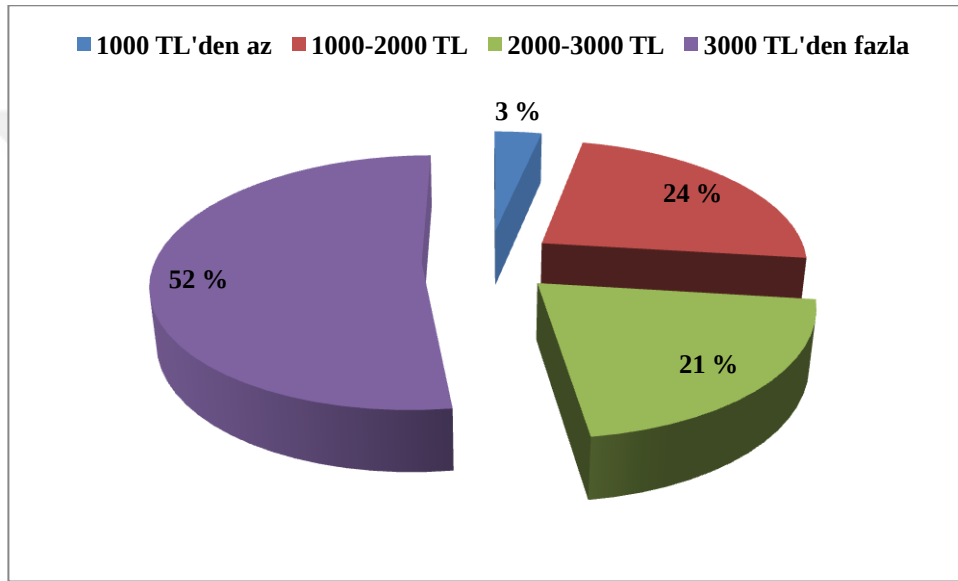
Katılımcıların anne eğitim düzeylerinin dağılımı ile ilgili belirlemeler Şekil 5.7.'de yer almaktadır.



Şekil 5.7. Katılımcıların Anne Eğitim Düzeylerinin Dağılımı

Katılımcıların ailelerinin aylık gelir düzeylerinin dağılımı incelendiğinde görülmektedir ki; 1000 TL'den az geliri olanların oranı % 3,4, 1000 – 2000 TL arası geliri olanların oranı % 23,6, 2000 – 3000 TL arası geliri olanların oranı % 20,9 ve 3000 TL'den fazla geliri olanların oranı ise % 52,2'dir.

Katılımcıların ailelerinin aylık gelir düzeylerinin dağılımı ile ilgili belirlemeler Şekil 4.8.'de yer almaktadır.



Şekil 5.8. Katılımcıların Ailelerinin Aylık Gelir Düzeylerinin Dağılımı

Ölçek ve alt boyutlarına ilişkin tanımlayıcı istatistikler Tablo 4.4.'de verilmiştir.

Tablo 5.3.

Ölçek ve Alt Boyutlarına İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler

	N	Minimum	Maksimum	Ortalama	Std. Sapma
Oyun Boyutu	828	11	55	25,17	9,91
Sosyal Medya Boyutu	828	12	60	40,24	11,88
Sosyal Hayata Etki Boyutu	828	6	30	15,43	6,58
Dijital Bağımlılık Ölçeği	828	29	145	80,84	21,56

Maddeler 1 – 5 arasında değerlendirilip, aşağıda verildiği şekilde alt ölçeklerin toplam skorları ele alınmıştır;

- 11 maddeden oluşan Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu'nun alabileceği minimum puan 11, maksimum puan 55 ve ortalama puan 25,17 olarak belirlenmiştir.
- 12 maddeden oluşan Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Medya Boyutu için alınabilecek minimum puan 12, maksimum puan ise 60 ve ortalama puan 40,24 olarak belirlenmiştir.
- 6 maddeden oluşan Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Hayata Etki Boyutu'nun ise alabileceği minimum puan 6, maksimum puan 30 ve ortalama puanı 15,43 olarak belirlenmiştir.
- 29 maddelik Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli için alınabilecek minimum puan 29, maksimum puan ise 145 ve ortalaması puan 80,84 olarak belirlenmiştir.

Tablo 5.4.

Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu Maddelerine Verilen Cevapların Dağılımı

	Kesinlikle Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Kesinlikle Katılıyorum		Ortalama	Standart Sapma
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	$\bar{X}$	S
1) Yeni çıkan oyunları arkadaşlarımdan önce oynayıp bitirmek isterim.	452	54,6	155	18,7	99	12,0	39	4,7	83	10,0	1,97	1,33
2) Oyunda başarılı olmayı çok önemserim.	263	31,8	137	16,5	139	16,8	153	18,5	136	16,4	2,71	1,48
3) Oyun oynadığımda kendimi yalnız hissetmiyorum.	288	34,8	125	15,1	132	15,9	131	15,8	152	18,4	2,68	1,53
4) Oyunlarda en üst seviyeye ulaşmak önemlidir.	297	35,9	127	15,3	120	14,5	126	15,2	158	19,1	2,66	1,55
5) Oyunda hedefime ulaşmak için uyku saatimi ertelemiştir.	429	51,8	123	14,9	91	11,0	73	8,8	112	13,5	2,17	1,47
6) Doğum günümde ailemden hediye olarak elbiseye nazaran teknolojik bir araç beklerim.	251	30,3	137	16,5	154	18,6	110	13,3	176	21,3	2,79	1,52
7) Bayramlarda akraba ziyaretine gitmektense internet – play station kafe ya da sinemaya gitmeyi tercih ederim.	380	45,9	135	16,3	116	14,0	75	9,1	122	14,7	2,30	1,48
8) Dijital araçlarla oyun oynadığım için arkadaşlarım ile daha az vakit geçiriyorum.	455	55,0	187	22,6	86	10,4	51	6,2	49	5,9	1,86	1,19
9) Oyun oynamayı arkadaşlarımla vakit geçirmeye tercih ederim.	506	61,1	131	15,8	78	9,4	43	5,2	70	8,5	1,84	1,28
10) Yemeğimi genelde bilgisayar başında yerim.	518	62,6	122	14,7	71	8,6	46	5,6	71	8,6	1,83	1,30
11) Kullandığım elektronik araçların yeni modellerinin ne zaman çıkacağını merakla beklerim.	334	40,3	168	20,3	123	14,9	99	12,0	104	12,6	2,36	1,43

Tablo-5.4.'e bakıldığında lise öğrencilerinden toplanan verilere göre dijital bağımlılık ölçeğinin alt boyutlarından oyun boyutunu oluşturan 11 madenin frekans ve yüzdelere dayalı ortalamalarının incelendiği görülmektedir. Lise öğrencilerinin oyun boyutunda en yüksek dijital bağımlılığa sahip olduğu madde; $\bar{X}=2,79$ ortalama ile “6) Doğum günümde

ailemden hediye olarak elbiseye nazaran teknolojik bir araç beklerim.” Maddesine yönelik dijital bağımlılık düzeylerinin kritik değer ile karşılaştırıldığında orta düzeyde olduğu (Kritik Değer: 2.62-3.42) ve frekans dağılımlarına göre dağılım sıklıklarının kararsızım düzeyinde olduğu görülmektedir. Lise öğrencilerinin oyun boyutunda en düşük dijital bağımlılığa sahip olduğu madde; $\bar{X}=1,83$ ortalama ile “10) Yemeğimi genelde bilgisayar başında yerim.” Maddesine yönelik dijital bağımlılık düzeylerinin kritik değer ile karşılaştırıldığında düşük düzeyde olduğu (Kritik Değer: 1.81-2.61) ve frekans dağılımlarına göre dağılım sıklıklarının katılmıyorum düzeyinde olduğu görülmektedir. Oyun boyutundaki diğer maddelerin ortalamalarının 2,79 ile 1,83 aralığında değiştiği yani lise öğrencileri oyun boyutunda bulunan maddelere katılmıyorum ile kararsızım arasında dağıldığı sonucuna ulaşılmaktadır.

Tablo 5.5.

Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Medya Boyutu Maddelerine Verilen Cevapların Dağılımı

	Kesinlikle Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Kesinlikle Katılıyorum		Ortalama	Standart Sapma
	N	%	N	%	n	%	n	%	n	%	$\bar{X}$	S
12) Gün içerisinde telefonumla fazla vakit geçiririm.	89	10,7	104	12,6	155	18,7	235	28,4	245	29,6	3,54	1,32
13) Sosyal medya hesaplarımı sıklıkla kontrol ederim.	91	11,0	115	13,9	138	16,7	224	27,1	260	31,4	3,54	1,35
14) Arkadaşlarımla sosyal medya üzerinden iletişime geçerim.	71	8,6	63	7,6	102	12,3	295	35,6	297	35,9	3,83	1,24
15) Telefonum yanımda olmadığında bir eksiklik hissedirim.	117	14,1	88	10,6	152	18,4	161	19,4	310	37,4	3,55	1,43
16) Gün içerisinde sosyal ağlarda fazla vakit geçiririm.	121	14,6	146	17,6	164	19,8	187	22,6	210	25,4	3,26	1,39
17) Günün büyük bir kısmını dijital araçlarla geçiririm.	153	18,5	161	19,4	198	23,9	152	18,4	164	19,8	3,02	1,38
18) Sabahları ilk iş olarak mesajlarımı ve maillerimi kontrol ederim.	187	22,6	122	14,7	124	15,0	152	18,4	243	29,3	3,17	1,54
19) Gittiğim yerlerde Wi – Fi şifresini sorarım.	163	19,7	108	13,0	147	17,8	164	19,8	246	29,7	3,27	1,50
20) Gün içerisinde mutlaka birkaç saat telefonumdan ya da müzik çalarımın bir şeyler dinlerim.	64	7,7	67	8,1	112	13,5	203	24,5	382	46,1	3,93	1,27
21) Çevremdeki insanlar teknolojik araçlarla çok fazla kullandığını söylüyor.	202	24,4	149	18,0	197	23,8	126	15,2	154	18,6	2,86	1,43
22) İnternet nedeniyle gece geç vakitlere kadar oturup uykusuz kalırım.	249	30,1	154	18,6	154	18,6	114	13,8	157	19,0	2,73	1,49
23) Her ay SMS ve/veya internet paketi alırım.	153	18,5	92	11,1	89	10,7	136	16,4	358	43,2	3,55	1,56

Tablo-5.5.'e bakıldığında lise öğrencilerinden toplanan verilere göre dijital bağımlılık ölçeğinin alt boyutlarından medya boyutunu oluşturan 12 maddenin frekans ve yüzdelere dayalı ortalamalarının incelendiği görülmektedir. Lise öğrencilerinin medya boyutunda en yüksek dijital bağımlılığa sahip olduğu madde; $\bar{X}=3,93$ ortalama ile “20) Gün içerisinde mutlaka birkaç saat telefonumdan ya da müzik çalarımın bir şeyler dinlerim.” Maddesine yönelik medya alt boyutuna ilişkin dijital bağımlılık düzeylerinin kritik değer ile karşılaştırıldığında yüksek düzeyde olduğu (Kritik Değer: 3,43-4,23) ve frekans dağılımlarına göre dağılım sıklıklarının katılıyorum düzeyinde olduğu görülmektedir. Lise öğrencilerinin medya boyutunda en düşük dijital bağımlılığa sahip olduğu madde; $\bar{X}=2,73$ ortalama ile “22) İnternet nedeniyle gece geç vakitlere kadar oturup uykusuz kalırım.”

Maddesine yönelik medya boyutuna ilişkin dijital bağımlılık düzeylerinin kritik değer ile karşılaştırıldığında orta düzeyde olduğu (Kritik Değer: 2.62-3.42) ve frekans dağılımlarına göre dağılım sıklıklarının kararsızım düzeyinde olduğu görülmektedir. Medya boyutundaki diğer maddelerin ortalamalarının 3,93 ile 2,73 aralığında değiştiği yani lise öğrencileri medya boyutunda bulunan maddelere kararsızım ile katılıyorum arasında dağıldığı sonucuna ulaşılmaktadır.

Tablo 5.6.

Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Hayata Etki Boyutu Maddelerine Verilen Cevapların Dağılımı

	Kesinlikle Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Kesinlikle Katılıyorum		Ortalama	Standart Sapma
	N	%	n	%	n	%	n	%	n	%	$\bar{X}$	S
24) Teknolojik araçlar aile hayatımı olumsuz etkiler.	304	36,7	161	19,4	145	17,5	98	11,8	120	14,5	2,48	1,45
25) Teknolojik araçlar uyku düzenimi bozar.	246	29,7	144	17,4	147	17,8	144	17,4	147	17,8	2,76	1,48
26) Teknolojik araçlar sosyal hayatımı olumsuz etkiler.	305	36,8	167	20,2	155	18,7	96	11,6	105	12,7	2,43	1,41
27) Teknolojik araçlar dikkat düzeyimi etkiler.	209	25,2	127	15,3	185	22,3	163	19,7	144	17,4	2,89	1,43
28) Teknolojik araçlarla fazla vakit geçirdiğim için ödevlerimi aksatırım.	292	35,3	157	19,0	149	18,0	96	11,6	134	16,2	2,54	1,47
29) İnternette daha fazla zaman geçirebilmek için sık sık sorumluluklarımı aksatıyorum.	345	41,7	173	20,9	121	14,6	73	8,8	116	14,0	2,33	1,44

Tablo-5.6.'ya bakıldığında lise öğrencilerinden toplanan verilere göre dijital bağımlılık ölçeğinin alt boyutlarından sosyal hayata etki boyutunu oluşturan 6 madenin frekans ve yüzdelere dayalı ortalamalarının incelendiği görülmektedir. Lise öğrencilerinin sosyal hayata etki boyutunda en yüksek dijital bağımlılığa sahip olduğu madde; $\bar{X}$ =2,89 ortalama ile “27) Teknolojik araçlar dikkat düzeyimi etkiler.” Maddesine yönelik sosyal hayata etki alt boyutuna ilişkin dijital bağımlılık düzeylerinin kritik değer ile karşılaştırıldığında orta düzeyde olduğu (Kritik Değer: 2,62-3,42) ve frekans dağılımlarına göre dağılım sıklıklarının

kararsızım düzeyinde olduğu görülmektedir. Lise öğrencilerinin sosyal hayata etki boyutunda en düşük dijital bağımlılığa sahip olduğu madde; $\bar{X}=2,33$ ortalama ile “(29) İnternette daha fazla zaman geçirebilmek için sık sık sorumluluklarımı aksatıyorum.” Maddesine yönelik sosyal hayata etki boyutuna ilişkin dijital bağımlılık düzeylerinin kritik değer ile karşılaştırıldığında düşük düzeyde olduğu (Kritik Değer: 1.81-2,61) ve frekans dağılımlarına göre dağılım sıklıklarının katılmıyorum düzeyinde olduğu görülmektedir. Sosyal hayata etki boyutundaki diğer maddelerin ortalamalarının 2,89 ile 2,33 aralığında değiştiği yani lise öğrencileri sosyal hayata etki alt boyutunda bulunan maddelere kararsızım ile katılmıyorum arasında dağıldığı sonucuna ulaşılmaktadır.

Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli ve alt boyutlarının cinsiyete göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığının tespiti için yapılan Bağımsız Gruplarda t – Testi sonuçları Tablo 5.7.’de verilmiştir.

Tablo 5.7.

Cinsiyete Göre Dijital Bağımlılık Ölçeği ve Alt Boyutlarının Değişimi

CİNSİYET		N	Ortalama	Std. Sapma	t	p
Oyun Boyutu	Kız	505	23,59	9,17	- 5,877	0,000*
	Erkek	323	27,65	10,51		
Sosyal Medya Boyutu	Kız	505	41,46	11,85	3,728	0,000*
	Erkek	323	38,33	11,70		
Sosyal Hayata Etki Boyutu	Kız	505	14,62	6,33	- 4,496	0,000*
	Erkek	323	16,70	6,77		
Dijital Bağımlılık Ölçeği	Kız	505	79,67	21,08	- 1,969	0,049*
	Erkek	323	82,68	22,20		

* p < 0,05

Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli ve alt boyutlarının yaşa göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığının tespiti için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları Tablo 5.8.'de verilmiştir.

Tablo 5.8.

Yaşa Göre Dijital Bağımlılık Ölçeği ve Alt Boyutlarının Değişimi

	YAŞ	N	Ortalama	Std. Sapma	F	p
Oyun Boyutu	14	18	23,61	8,04	2,044	0,070
	15	160	24,86	8,85		
	16	240	26,77	10,43		
	17	258	24,21	9,90		
	18	141	24,98	9,97		
	19 ve Üzeri	11	22,45	12,33		
Sosyal Medya Boyutu	14	18	37,89	11,96	0,913	0,472
	15	160	39,38	12,33		
	16	240	39,98	11,80		
	17	258	40,54	11,43		
	18	141	41,66	12,30		
	19 ve Üzeri	11	37,18	12,13		
Sosyal Hayata Etki Boyutu	14	18	15,50	5,87	1,909	0,090
	15	160	14,06	5,90		
	16	240	15,99	6,83		
	17	258	15,70	6,69		
	18	141	15,60	6,65		
	19 ve Üzeri	11	14,45	6,70		
Dijital Bağımlılık Ölçeği	14	18	77,00	18,32	1,290	0,266
	15	160	78,29	19,17		
	16	240	82,75	22,30		
	17	258	80,45	20,99		
	18	141	82,23	23,54		
	19 ve Üzeri	11	74,09	27,52		

* p < 0,05

Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli ve alt boyutlarının okul türüne göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığının tespiti için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları Tablo 5.9.'da verilmiştir.

Tablo 5.9.

Okul Türüne Göre Dijital Bağımlılık Ölçeği ve Alt Boyutlarının Değişimi

OKUL TÜRÜ		N	Ortalama	Std. Sapma	F	p
Oyun Boyutu	Anadolu Lisesi	358	25,35	9,49	0,164	0,921
	Meslek Lisesi	264	25,15	10,36		
	İmam – Hatip Lisesi	88	24,52	9,94		
	Sosyal Bilgiler Lisesi	118	25,18	10,20		
Sosyal Medya Boyutu	Anadolu Lisesi	358	40,05	11,42	7,184	0,000*
	Meslek Lisesi	264	41,19	11,87		
	İmam – Hatip Lisesi	88	35,27	12,07		
	Sosyal Bilgiler Lisesi	118	42,41	12,22		
Sosyal Hayata Etki Boyutu	Anadolu Lisesi	358	14,97	6,15	1,384	0,246
	Meslek Lisesi	264	16,00	6,86		
	İmam – Hatip Lisesi	88	15,82	6,99		
	Sosyal Bilgiler Lisesi	118	15,24	6,86		
Dijital Bağımlılık Ölçeği	Anadolu Lisesi	358	80,37	20,06	2,553	0,049*
	Meslek Lisesi	264	82,34	22,17		
	İmam – Hatip Lisesi	88	75,61	23,07		
	Sosyal Bilgiler Lisesi	118	82,82	22,98		

* p < 0,05

Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli ve alt boyutlarının sınıf düzeyine göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığının tespiti için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları Tablo 5.10.'da verilmiştir.

Tablo 5.10.

Sınıf Düzeyine Göre Dijital Bağımlılık Ölçeği ve Alt Boyutlarının Değişimi

SINIF DÜZEYİ		N	Ortalama	Std. Sapma	F	p
Oyun Boyutu	Lise 1	206	25,83	8,96	1,496	0,214
	Lise 2	211	25,95	10,01		
	Lise 3	208	24,57	10,31		
	Lise 4	203	24,32	10,25		
Sosyal Medya Boyutu	Lise 1	206	40,49	11,81	0,883	0,450
	Lise 2	211	39,32	12,44		
	Lise 3	208	40,03	11,48		
	Lise 4	203	41,16	11,78		
Sosyal Hayata Etki Boyutu	Lise 1	206	14,82	6,10	1,882	0,131
	Lise 2	211	15,20	6,39		
	Lise 3	208	16,29	7,29		
	Lise 4	203	15,40	6,43		
Dijital Bağımlılık Ölçeği	Lise 1	206	81,13	19,83	0,033	0,992
	Lise 2	211	80,47	21,63		
	Lise 3	208	80,89	22,00		
	Lise 4	203	80,88	22,83		

Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli ve alt boyutlarının başarı düzeyine göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığının tespiti için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları Tablo 5.11.'de verilmiştir.

Tablo 5.11.

Başarı Düzeyine Göre Dijital Bağımlılık Ölçeği ve Alt Boyutlarının Değişimi

BAŞARI DÜZEYİ		N	Ortalama	Std. Sapma	F	p
Oyun Boyutu	1 Zayıf	96	27,20	10,64	2,963	0,019*
	Belge Almayan	222	26,26	10,68		
	Teşekkür	317	24,54	9,34		
	Belgesi					
	Takdir Belgesi	162	23,73	8,85		
	Onur Belgesi	25	26,36	12,04		
Sosyal Medya Boyutu	1 Zayıf	96	40,56	12,74	2,565	0,037*
	Belge Almayan	222	41,28	11,79		
	Teşekkür	317	40,31	11,28		
	Belgesi					
	Takdir Belgesi	162	39,31	12,44		
	Onur Belgesi	25	33,76	11,61		
Sosyal Hayata Etki Boyutu	1 Zayıf	96	17,02	6,98	5,068	0,000*
	Belge Almayan	222	16,20	6,71		
	Teşekkür	317	15,30	6,43		
	Belgesi					
	Takdir Belgesi	162	13,78	5,79		
	Onur Belgesi	25	14,20	8,18		
Dijital Bağımlılık Ölçeği	1 Zayıf	96	84,78	23,91	3,915	0,004*
	Belge Almayan	222	83,74	21,77		
	Teşekkür	317	80,15	20,52		
	Belgesi					
	Takdir Belgesi	162	76,82	21,02		
	Onur Belgesi	25	74,32	22,17		

* p < 0,05

Araştırma doğrultusunda elde edilen bulgular ve yorumlar aşağıda verildiği gibidir;

- Analiz sonuçlarına göre; Dijital Bağımlılık Ölçeği'nin Cronbach's Alpha güvenirlik düzeyinin 0,905, alt boyutların güvenirlik düzeyinin ise 0,852 ile 0,906 arasında değiştiği görülmektedir. Bu doğrultuda Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli ve alt boyutlarının güvenirlikleri yeterli düzeydedir denilebilir.
- Frekans analizi sonuçlarına göre katılımcıların cinsiyetlerine göre dağılım incelendiğinde, katılımcıların % 61'inin kız ve % 39'unun erkek olduğu görülmektedir.
- Katılımcıların yaş gruplarına göre dağılımı incelendiğinde; % 2,2'sinin 14 yaşında, % 19,3'ünün 15 yaşında ve % 29'unun ise 16 yaşında olduğu görülmektedir. 17 yaşındakilerin oranı % 31,2 ve 18 yaşındakilerin oranı % 17 ve 19 yaş ve yukarı yaşıta olanların oranı ise % 1,3 olarak belirlenmiştir.
- Katılımcıların okullarının türüne göre dağılımı incelendiğinde; % 43,2'sinin Anadolu Lisesi'nde, % 31,9'unun Meslek Lisesi'nde, % 10,6'sının İmam – Hatip Lisesi'nde ve % 14,3'ünün Sosyal Bilimler Lisesi'nde eğitim aldıkları görülmektedir.
- Katılımcıların sınıf düzeylerine göre dağılımı incelendiğinde; % 24,9'unun Lise 1. Sınıf, % 25,5'inin Lise 2. Sınıf, % 25,1'inin Lise 3. Sınıf öğrencisi olduğu görülmektedir. Lise 4. Sınıf öğrencilerinin oranı ise % 24,5 olarak belirlenmiştir.
- Katılımcıların başarı durumlarının dağılımları incelendiğinde; 1 zayıfı olanların oranı % 11,7, belge alamayan öğrencilerin oranı % 27 ve Teşekkür Belgesi alanların oranı % 38,6 olarak belirlenmiştir. Takdir Belgesi alanların oranı ise % 19,7 ve Onur Belgesi alanların oranının % 3 olduğu görülmektedir.
- Katılımcıların baba eğitim düzeylerinin dağılımı incelendiğinde; okur – yazar olmayanların oranının % 1,1, ilköğretim mezunu olanların oranının % 13,3 ve ortaokul mezunu olanların oranının ise % 20,4 olduğu görülmektedir. Lise mezunu olanların

oranı ise % 32,6, üniversite mezunu olanların oranı % 28,7 ve lisansüstü mezunu olanların oranı % 3,9 olarak belirlenmiştir.

- Katılımcıların anne eğitim düzeylerinin dağılımı incelendiğinde; okur – yazar olmayanların oranının % 2,3, ilkokul mezunu olanların oranının % 24,4 ve ortaokul mezunu olanların oranı % 19,2 olarak belirlenmiştir. Lise mezunu olanların oranının ise % 34, üniversite mezunu olanların oranının % 17,3 ve lisansüstü mezunu olanların oranının ise % 2,8 olduğu görülmektedir.
- Katılımcıların gelir düzeylerinin dağılımı incelendiğinde görülmektedir ki; 1000 TL’den az geliri olanların oranı % 3,4, 1000 – 2000 TL arası geliri olanların oranı % 23,6, 2000 – 3000 TL arası geliri olanların oranı % 20,9 ve 3000 TL’den fazla geliri olanların oranı ise % 52,2’dir.
- Ölçek ve alt boyutlarına ilişkin tanımlayıcı istatistikler bağlamında maddeler 1 – 5 arasında değerlendirilip, aşağıda verildiği şekilde alt ölçeklerin toplam skorları ele alınmıştır;
 - 11 maddeden oluşan Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu’nun alabileceği minimum puan 11, maksimum puan 55 ve ortalama puan 25,17 olarak belirlenmiştir.
 - 12 maddeden oluşan Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Medya Boyutu için alınabilecek minimum puan 12, maksimum puan ise 60 ve ortalama puan 40,24 olarak belirlenmiştir.
 - 6 maddeden oluşan Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Hayata Etki Boyutu’nun ise alabileceği minimum puan 6, maksimum puan 30 ve ortalama puanı 15,43 olarak belirlenmiştir.
 - 29 maddelik Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli için alınabilecek minimum puan 29, maksimum puan ise 145 ve ortalaması puan 80,84 olarak belirlenmiştir.
- Katılımcıların “Yeni çıkan oyunları arkadaşlarımdan önce oynayıp bitirmek isterim.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;

- 452 katılımcı (% 54,6) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 155 katılımcı (% 18,7) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 99 katılımcı (% 12) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 39 katılımcı (% 4,7) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 83 katılımcı (% 10) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 607 katılımcı ile (% 73,3) yeni çıkan oyunları büyük oranda arkadaşlarından önce oynayıp bitirmeye yönelik istek duymadıkları görülmektedir.
 - Bununla birlikte 122 katılımcı ile (% 14,7) oranında da bu yönde istek duyan katılımcı olduğu belirlenmiştir ki, bu oran da yeni çıkan oyunların arkadaşlardan önce oynanıp bitirilmesine yönelik istek duyulması anlamında göz ardı edilmemesi gereken bir oran olarak değerlendirilebilir. Zira katılımcıların yaklaşık % 15’inin Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu maddeleri kapsamında bu yönde bir bağımlılığa sahip oldukları söylenebilir.
- Katılımcıların “Oyunda başarılı olmayı çok önemserim.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 263 katılımcı (% 31,8) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 137 katılımcı (% 16,5) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 139 katılımcı (% 16,8) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 153 katılımcı (% 18,5) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.

- 136 katılımcı (% 16,4) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 400 katılımcı ile (% 48,3) oyunda başarılı olmayı çok önemserim ifadesine katılmadıkları görülmektedir.
- Bununla birlikte 289 katılımcı ile (% 34,9) oranında da oyunda başarılı olmayı çok önemseyen katılımcı olduğu belirlenmiştir ki, bu oran da oyunda başarısız olmaya tahammül edilememesi anlamında göz ardı edilmemesi gereken bir oran olarak değerlendirilebilir. Zira katılımcıların yaklaşık % 35’inin Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu maddeleri kapsamında bu yönde bir bağımlılığa sahip oldukları söylenebilir.
- Katılımcıların “Oyun oynadığımda kendimi yalnız hissetmiyorum.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 288 katılımcı (% 34,8) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 115 katılımcı (% 15,1) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 132 katılımcı (% 15,9) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 131 katılımcı (% 15,8) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 152 katılımcı (% 18,4) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 403 katılımcı ile (% 49,9) oyun oynadığımda kendimi yalnız hissetmiyorum ifadesine katılmadıkları görülmektedir.

- Bununla birlikte 283 katılımcı ile (% 34,2) oranında da oyun oynadığında kendisini yalnız hissetmediğini ifade eden katılımcı olduğu belirlenmiştir ki, bu oran da oyun oynamayı yalnızlığı gidermeye yönelik bir alternatif olarak görme anlamında göz ardı edilmemesi gereken bir oran olarak değerlendirilebilir. Zira katılımcıların yaklaşık % 35’inin Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu maddeleri kapsamında bu yönde bir bağımlılığa sahip oldukları söylenebilir.
- Katılımcıların “Oyunlarda en üst seviyeye ulaşmak önemlidir.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 297 katılımcı (% 35,9) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 127 katılımcı (% 15,3) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 120 katılımcı (% 14,5) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 126 katılımcı (% 15,2) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 158 katılımcı (% 19,1) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 424 katılımcı ile (% 51,2) oyunlarda en üst seviyeye ulaşmak önemlidir ifadesine katılmadıkları görülmektedir.
 - Bununla birlikte 284 katılımcı ile (% 34,3) oranında da oyunlarda en üst seviyeye ulaşmanın önemli olduğunu ifade eden katılımcı olduğu belirlenmiştir ki, bu oran da oyunlarda kesinlikle başarılı olması gerektiğini düşünen bir kesimi ifade etmesi anlamında göz ardı edilmemesi gereken bir oran olarak değerlendirilebilir. Zira katılımcıların yaklaşık % 35’inin Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu maddeleri kapsamında bu yönde bir bağımlılığa sahip oldukları söylenebilir.

- Katılımcıların “Oyunda hedefime ulaşmak için uyku saatimi ertelemişimdir.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 429 katılımcı (% 51,8) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 123 katılımcı (% 14,9) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 91 katılımcı (% 11) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 73 katılımcı (% 8,8) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 112 katılımcı (% 13,5) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 552 katılımcı ile (% 66,7) oyunda hedefime ulaşmak için uyku saatimi ertelemişimdir ifadesine katılmadıkları görülmektedir.
 - Bununla birlikte 185 katılımcı ile (% 23,3) oranında da oyunda hedefine ulaşmak için uyku saatini ertelediğini ifade eden katılımcı olduğu belirlenmiştir ki, bu oran da oyunlarda hedefine ulaşabilmek için uykusunu feda eden bir kesimi ifade etmesi anlamında göz ardı edilmemesi gereken bir oran olarak değerlendirilebilir. Zira katılımcıların yaklaşık % 25’inin Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu maddeleri kapsamında bu yönde bir bağımlılığa sahip oldukları söylenebilir.
- Katılımcıların “Doğum günümde ailemden hediye olarak elbiseye nazaran teknolojik bir araç beklerim.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 251 katılımcı (% 30,3) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 137 katılımcı (% 16,5) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.

- 154 katılımcı (% 18,6) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
- 110 katılımcı (% 13,3) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- 176 katılımcı (% 21,3) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 388 katılımcı ile (% 46,8) doğum gününde ailemden hediye olarak elbiseye nazaran teknolojik bir araç beklerim ifadesine katılmadıkları görülmektedir.
- Bununla birlikte 286 katılımcı ile (% 34,6) oranında da oyunda doğum gününde ailesinden hediye olarak elbiseye nazaran teknolojik bir araç beklediğini ifade eden katılımcı olduğu belirlenmiştir ki, bu oran da teknolojik araçları bir başka hediyeye tercih eden bir kesimi ifade etmesi anlamında göz ardı edilmemesi gereken bir oran olarak değerlendirilebilir. Zira katılımcıların yaklaşık % 35’inin Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu maddeleri kapsamında bu yönde bir bağımlılığa sahip oldukları söylenebilir.
- Katılımcıların “Bayramlarda akraba ziyaretine gitmektense internet – play station kafe ya da sinemaya gitmeyi tercih ederim.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 380 katılımcı (% 45,9) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 135 katılımcı (% 16,3) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 116 katılımcı (% 14) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 75 katılımcı (% 9,1) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.

- 122 katılımcı (% 14,7) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 515 katılımcı ile (% 62,2) bayramlarda akraba ziyaretine gitmektense internet – play station kafe ya da sinemaya gitmeyi tercih ederim ifadesine katılmadıkları görülmektedir.
- Bununla birlikte 197 katılımcı ile (% 23,8) oranında da bayramlarda akraba ziyaretine gitmektense internet – play station kafe ya da sinemaya gitmeyi tercih ettiğini ifade eden katılımcı olduğu belirlenmiştir ki, bu oran da bayramlaşmayı dijital oyunlara tercih eden bir kesimi ifade etmesi anlamında göz ardı edilmemesi gereken bir oran olarak değerlendirilebilir. Zira katılımcıların yaklaşık % 25’inin Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu maddeleri kapsamında bu yönde bir bağımlılığa sahip oldukları söylenebilir.
- Katılımcıların “Dijital araçlarla oyun oynadığım için arkadaşlarım ile daha az vakit geçiriyorum.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 455 katılımcı (% 55) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 187 katılımcı (% 22,6) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 86 katılımcı (% 10,4) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 51 katılımcı (% 6,2) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 49 katılımcı (% 5,9) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.

- Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 642 katılımcı ile (% 77,6) dijital araçlarla oyun oynadığım için arkadaşlarım ile daha az vakit geçiriyorum ifadesine katılmadıkları görülmektedir.
- Bununla birlikte 100 katılımcı ile (% 12,1) oranında da arkadaşları ile vakit geçirmektense dijital araçlarla oyun oynamayı tercih ettiğini ifade eden katılımcı olduğu belirlenmiştir ki, bu oran da göz ardı edilmemesi gereken bir oran olarak değerlendirilebilir. Zira katılımcıların yaklaşık % 13’inin Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu maddeleri kapsamında bu yönde bir bağımlılığa sahip oldukları söylenebilir.
- Katılımcıların “Oyun oynamayı arkadaşlarımla vakit geçirmeye tercih ederim.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 506 katılımcı (% 61,1) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 131 katılımcı (% 15,8) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 78 katılımcı (% 9,4) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 43 katılımcı (% 5,2) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 70 katılımcı (% 8,5) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 637 katılımcı ile (% 76,9) oyun oynamayı arkadaşlarımla vakit geçirmeye tercih ederim ifadesine katılmadıkları görülmektedir.
 - Bununla birlikte 113 katılımcı ile (% 13,7) oranında da arkadaşları ile vakit geçirmektense dijital araçlarla oyun oynamayı tercih ettiğini ifade eden katılımcı olduğu belirlenmiştir ki, bu oran da göz ardı edilmemesi gereken bir oran olarak değerlendirilebilir. Zira katılımcıların yaklaşık % 14’ünün Dijital

Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu maddeleri kapsamında bu yönde bir bağımlılığa sahip oldukları söylenebilir.

- Katılımcıların “Yemeğimi genelde bilgisayar başında yerim.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 518 katılımcı (% 62,6) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 122 katılımcı (% 14,7) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 71 katılımcı (% 8,6) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 46 katılımcı (% 5,6) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 71 katılımcı (% 8,6) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 640 katılımcı ile (% 78,1) yemeğimi genelde bilgisayar başında yerim ifadesine katılmadıkları görülmektedir.
 - Bununla birlikte 117 katılımcı ile (% 14,2) oranında da yemeğini bilgisayar başında yemeği tercih ettiğini ifade eden katılımcı olduğu belirlenmiştir ki, bu oran ailesi ile birlikte olmak ya da yemek yemek yerine bilgisayar başında yemek yemeği ya da zaman geçirmeyi tercih eden bir kesimi ifade etmesi anlamında göz ardı edilmemesi gereken bir oran olarak değerlendirilebilir. Zira katılımcıların yaklaşık % 15’inin Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu maddeleri kapsamında bu yönde bir bağımlılığa sahip oldukları söylenebilir.
- Katılımcıların “Kullandığım elektronik araçların yeni modellerinin ne zaman çıkacağını merakla beklerim.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;

- 334 katılımcı (% 40,3) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 168 katılımcı (% 20,3) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 123 katılımcı (% 14,9) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 99 katılımcı (% 12) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 104 katılımcı (% 12,6) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 502 katılımcı ile (% 60,6) kullandığım elektronik araçların yeni modellerinin ne zaman çıkacağını merakla beklerim ifadesine katılmadıkları görülmektedir.
 - Bununla birlikte 203 katılımcı ile (% 24,6) oranında da kullandığı elektronik araçların yeni modellerinin ne zaman çıkacağını merakla bekleyen katılımcı olduğu belirlenmiştir ki, bu oran göz ardı edilmemesi gereken bir oran olarak değerlendirilebilir. Zira katılımcıların yaklaşık % 25’inin Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu maddeleri kapsamında bu yönde bir bağımlılığa sahip oldukları söylenebilir.
- Katılımcıların “Gün içerisinde telefonumla fazla vakit geçiririm.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 89 katılımcı (% 10,7) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 104 katılımcı (% 12,6) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 155 katılımcı (% 18,7) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 235 katılımcı (% 28,4) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.

- 245 katılımcı (% 29,6) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 480 katılımcı ile (% 58) gün içerisinde telefonumla fazla vakit geçiririm ifadesine katıldıkları görülmektedir.
- Katılımcıların ancak % 23,3’ü (193 kişi) gün içerisinde telefonu ile fazla vakit geçirmediğini ifade etmiştir ki, bu durum ergenlik döneminde yer alan bireylerin arkadaşları ya da aileleri ile birlikte olmak yerine telefonları ile vakit geçirmeyi önemsediklerini ortaya koyması bakımından oldukça dikkat çekicidir. Bu durum, katılımcıların yarısından fazlasının cep telefonu bağımlılığı anlamında dijital bağımlılığa sahip olduklarını ortaya koyması açısından göz ardı edilmemesi gereken bir durum olarak değerlendirilebilir.
- Katılımcıların “Sosyal medya hesaplarımı sıklıkla kontrol ederim.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 91 katılımcı (% 11) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 115 katılımcı (% 13,9) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 138 katılımcı (% 16,7) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 224 katılımcı (% 27,1) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 260 katılımcı (% 31,4) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 484 katılımcı ile (% 58,5) sosyal medya hesaplarımı sıklıkla kontrol ederim ifadesine katıldıkları görülmektedir.

- Katılımcıların ancak % 24,9'u (206 kişi) sosyal medya hesaplarını sıklıkla kontrol etmediğini ifade etmiştir ki, bu durum ergenlik döneminde yer alan bireylerin arkadaşları ya da aileleri ile birlikte olmak yerine internette ya da sosyal medya hesaplarını kontrol ederek vakit geçirmedikleri önemsediklerini ortaya koyması bakımından oldukça dikkat çekicidir. Bu durum, katılımcıların yarısından fazlasının internet bağımlılığı ve sosyal medya bağımlılığı anlamında dijital bağımlılığa sahip olduklarını ortaya koyması açısından göz ardı edilmemesi gereken bir durum olarak değerlendirilebilir.
- Katılımcıların “Arkadaşlarımla sosyal medya üzerinden iletişime geçerim.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;

- 71 katılımcı (% 8,6) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- 63 katılımcı (% 7,6) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- 102 katılımcı (% 12,3) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
- 295 katılımcı (% 35,6) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- 297 katılımcı (% 35,9) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 592 katılımcı ile (% 71,5) arkadaşlarıyla sosyal medya üzerinden iletişime geçerim ifadesine katıldıkları görülmektedir.
- Katılımcıların ancak % 16,2'si (134 kişi) arkadaşları ile sosyal medya üzerinden iletişime geçmediğini ifade etmiştir ki, bu durum ergenlik döneminde yer alan bireylerin arkadaşları ile yüz yüze görüşmek yerine internette ya da sosyal medyada görüşmeyi önemsediklerini ortaya koyması bakımından oldukça dikkat çekicidir. Bu durum, katılımcıların yarısından fazlasının internet bağımlılığı anlamında dijital bağımlılığa sahip olduklarını

ortaya koyması açısından göz ardı edilmemesi gereken bir durum olarak değerlendirilebilir.

- Katılımcıların “Telefonum yanımda olmadığında bir eksiklik hissedirim.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 117 katılımcı (% 14,1) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 88 katılımcı (% 10,6) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 152 katılımcı (% 18,4) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 161 katılımcı (% 19,4) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 310 katılımcı (% 37,4) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 471 katılımcı ile (% 56,8) telefonum yanımda olmadığında bir eksiklik hissedirim ifadesine katıldıkları görülmektedir.
 - Katılımcıların ancak % 24,7’si (205 kişi) telefonu yanında olmadığında bir eksiklik hissetmediğini ifade etmiştir ki, bu durum ergenlik döneminde yer alan bireylerin cep telefonsuz bir günü büyük bir eksiklik içerisinde yaşamaları açısından ortaya koyması bakımından oldukça dikkat çekicidir. Bu durum, katılımcıların yarısından fazlasının cep telefonu bağımlılığı anlamında dijital bağımlılığa sahip olduklarını ortaya koyması açısından göz ardı edilmemesi gereken bir durum olarak değerlendirilebilir.
- Katılımcıların “Gün içerisinde sosyal ağlarda fazla vakit geçiririm.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;

- 121 katılımcı (% 14,6) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- 146 katılımcı (% 17,6) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- 164 katılımcı (% 19,8) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
- 187 katılımcı (% 22,6) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- 210 katılımcı (% 25,4) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 397 katılımcı ile (% 48) gün içerisinde sosyal ağlarda fazla vakit geçiririm ifadesine katıldıkları görülmektedir.
- Katılımcıların ancak % 32,2’si (247 kişi) gün içerisinde sosyal ağlarda fazla vakit geçirmediğini ifade etmiştir ki, bu durum ergenlik döneminde yer alan bireylerin internete ve sosyal medyaya endeksli bir yaşam sürdürdüklerini belirlemesi açısından ortaya koyması bakımından oldukça dikkat çekicidir. Bu durum, katılımcıların yarısından fazlasının internet bağımlılığı ve sosyal medya bağımlılığı anlamında dijital bağımlılığa sahip olduklarını ortaya koyması açısından göz ardı edilmemesi gereken bir durum olarak değerlendirilebilir.
- Katılımcıların “Günün büyük bir kısmını dijital araçlarla geçiririm.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 153 katılımcı (% 18,5) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 161 katılımcı (% 19,4) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 198 katılımcı (% 23,9) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.

- 152 katılımcı (% 18,4) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- 164 katılımcı (% 19,8) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 316 katılımcı ile (% 38,2) günün büyük bir kısmını dijital araçlarla geçiririm ifadesine katıldıkları görülmektedir.
- Katılımcıların ancak % 37,9’u (314 kişi) günün büyük bir kısmını dijital araçlarla geçirmediğini ifade etmiştir ki, bu durum ergenlik döneminde yer alan bireylerin dijital araçlara endeksli bir yaşam sürdürdüklerini belirlemesi açısından ortaya koyması bakımından oldukça dikkat çekicidir. Bu durum, katılımcıların yarısından fazlasının dijital bağımlılığa sahip olduklarını ortaya koyması açısından göz ardı edilmemesi gereken bir durum olarak değerlendirilebilir.
- Katılımcıların “Sabahları ilk iş olarak mesajlarımı ve maillerimi kontrol ederim.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 187 katılımcı (% 22,6) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 122 katılımcı (% 14,7) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 124 katılımcı (% 15) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 152 katılımcı (% 18,4) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 243 katılımcı (% 29,3) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.

- Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 395 katılımcı ile (% 47,7) sabahları ilk iş olarak mesajlarını ve maillerini kontrol ederim ifadesine katıldıkları görülmektedir.
- Katılımcıların ancak % 37,3'ü (309 kişi) sabahları ilk iş olarak mesajlarını ve maillerini kontrol etmediğini ifade etmiştir ki, bu durum ergenlik döneminde yer alan bireylerin mesajlara ve maillere endeksli bir yaşam sürdürdüklerini belirlemesi açısından ortaya koyması bakımından oldukça dikkat çekicidir. Bu durum, katılımcıların yarısından fazlasının cep telefonu bağımlılığı ve internet bağımlılığı anlamında dijital bağımlılığa sahip olduklarını ortaya koyması açısından göz ardı edilmemesi gereken bir durum olarak değerlendirilebilir.
- Katılımcıların “Gittiğim yerlerde Wi – Fi şifresini sorarım.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 163 katılımcı (% 19,7) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 108 katılımcı (% 13) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 147 katılımcı (% 17,8) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 164 katılımcı (% 19,8) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 246 katılımcı (% 29,7) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 410 katılımcı ile (% 49,5) gittiğim yerlerde Wi – Fi şifresini sorarım ifadesine katıldıkları görülmektedir.

- Katılımcıların ancak % 32,7'si (271 kişi) gittiği yerlerde Wi – Fi şifresini sormadığını ifade etmiştir ki, bu durum ergenlik döneminde yer alan bireylerin internete endeksli bir yaşam sürdürdüklerini belirlemesi açısından ortaya koyması bakımından oldukça dikkat çekicidir. Bununla birlikte katılımcıların gittikleri yerlerde Wi – Fi şifresini sormamaları, kendi internet paketlerini kullanmalarından da kaynaklanıyor olabilir. Bu durum, katılımcıların yarısından fazlasının cep telefonu bağımlılığı ve internet bağımlılığı anlamında dijital bağımlılığa sahip olduklarını ortaya koyması açısından göz ardı edilmemesi gereken bir durum olarak değerlendirilebilir.
- Katılımcıların “Gün içerisinde mutlaka birkaç saat telefonumdan ya da müzik çalarımın bir şeyler dinlerim.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 64 katılımcı (% 7,7) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 67 katılımcı (% 8,1) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 112 katılımcı (% 13,5) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 203 katılımcı (% 24,5) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 382 katılımcı (% 46,1) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 585 katılımcı ile (% 70,6) gün içerisinde mutlaka birkaç saat telefonumdan ya da müzik çalarımın bir şeyler dinlerim ifadesine katıldıkları görülmektedir.
 - Katılımcıların ancak % 15,8'i (131 kişi) gün içerisinde mutlaka birkaç saat telefonumdan ya da müzik çalarımın bir şeyler dinlemediğini ifade etmiştir ki, bu durum ergenlik döneminde yer alan bireylerin yine cep telefonuna ya da dijital araçlara endeksli bir yaşam sürdürdüklerini belirlemesi açısından

ortaya koyması bakımından oldukça dikkat çekicidir. Bu durum, katılımcıların yarısından fazlasının cep telefonu bağımlılığı ve internet bağımlılığı anlamında dijital bağımlılığa sahip olduklarını ortaya koyması açısından göz ardı edilmemesi gereken bir durum olarak değerlendirilebilir.

- Katılımcıların “Çevremdeki insanlar teknolojik araçlarla çok fazla kullandığımı söylüyor.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 202 katılımcı (% 24,4) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 149 katılımcı (% 18) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 197 katılımcı (% 23,8) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 126 katılımcı (% 15,2) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 154 katılımcı (% 18,6) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 280 katılımcı ile (% 33,8) çevremdeki insanlar teknolojik araçlarla çok fazla kullandığımı söylüyor ifadesine katıldıkları görülmektedir.
 - Katılımcıların % 42,4’ü (351 kişi) çevrelerindeki insanlar tarafından teknolojik araçları çok kullanan biri olarak değerlendirilmediklerini ifade etmiştir ki, bu durum ergenlik döneminde yer alan bireylerin teknolojik araçlara endeksli bir yaşam sürdürdüklerini belirlemesi açısından ortaya koyması bakımından oldukça dikkat çekicidir. Bu durum, katılımcıların yarısından fazlasının dijital bağımlılığa sahip olduklarını ortaya koyması açısından göz ardı edilmemesi gereken bir durum olarak değerlendirilebilir.
- Katılımcıların “İnternet nedeniyle gece geç vakitlere kadar oturup uykusuz kalırım.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;

- 249 katılımcı (% 30,1) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- 154 katılımcı (% 18,6) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- 154 katılımcı (% 18,6) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
- 114 katılımcı (% 13,8) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- 157 katılımcı (% 19) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 271 katılımcı ile (% 32,8) internet nedeniyle gece geç vakitlere kadar oturup uykusuz kalırım ifadesine katıldıkları görülmektedir.
- Katılımcıların % 48,7’si (403 kişi) internet nedeniyle gece geç vakitlere kadar oturup uykusuz kalmadığını ifade etmiştir ki, bu durum ergenlik döneminde yer alan bireylerin yarısına yakınının internete endekli bir yaşam sürdürdüklerini ve interneti kullanmak için uykusuz kalmayı göze aldıklarını belirlemesi açısından ortaya koyması bakımından oldukça dikkat çekicidir. Bu durum, katılımcıların yarısından fazlasının internet bağımlılığı anlamında dijital bağımlılığa sahip olduklarını ortaya koyması açısından göz ardı edilmemesi gereken bir durum olarak değerlendirilebilir.
- Katılımcıların “Her ay SMS ve/veya internet paketi alırım.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 153 katılımcı (% 18,5) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 92 katılımcı (% 11,1) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 89 katılımcı (% 10,7) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.

- 136 katılımcı (% 16,4) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- 358 katılımcı (% 43,2) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 494 katılımcı ile (% 59,6) her ay SMS ve/veya internet paketi alırım ifadesine katıldıkları görülmektedir.
- Katılımcıların % 29,6’sı (245 kişi) her aya SMS ve/veya internet paketi almadığını ifade etmiştir ki, bu durum ergenlik döneminde yer alan bireylerin yarısından fazlasının cep telefonuna ve/veya internete endeksli bir yaşam sürdürdüklerini belirlemesi açısından ortaya koyması bakımından oldukça dikkat çekicidir. Bu durum, katılımcıların yarısından fazlasının cep telefonu bağımlılığı ve internet bağımlılığı anlamında dijital bağımlılığa sahip olduklarını ortaya koyması açısından göz ardı edilmemesi gereken bir durum olarak değerlendirilebilir.
- Katılımcıların “Teknolojik araçlar aile hayatımı olumsuz etkiler.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 304 katılımcı (% 36,7) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 161 katılımcı (% 19,4) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 145 katılımcı (% 17,5) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 98 katılımcı (% 11,8) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 120 katılımcı (% 14,5) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.

- Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 465 katılımcı ile (% 56,1) teknolojik araçlar aile hayatını olumsuz etkiler ifadesine katılmadıkları görülmektedir.
- Bununla birlikte 218 katılımcı ile (% 26,3) oranında da teknolojik araçların aile hayatını olumsuz etkilediğini belirten katılımcı olduğu belirlenmiştir ki, bu oran göz ardı edilmemesi gereken bir oran olarak değerlendirilebilir. Zira katılımcıların yaklaşık % 27'sinin Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Hayata Etki Boyutu maddeleri kapsamında bu yönde bir bağımlılığa sahip oldukları söylenebilir.
- Katılımcıların “Teknolojik araçlar uyku düzenimi bozar.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 246 katılımcı (% 29,7) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 144 katılımcı (% 17,4) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 147 katılımcı (% 17,8) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 144 katılımcı (% 17,4) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 147 katılımcı (% 17,8) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 390 katılımcı ile (% 56,1) teknolojik araçlar uyku düzenimi bozar ifadesine katılmadıkları görülmektedir.
 - Bununla birlikte 291 katılımcı ile (% 35,2) oranında da teknolojik araçların uyku düzenini bozduğunu belirten katılımcı olduğu belirlenmiştir ki, bu oran göz ardı edilmemesi gereken bir oran olarak değerlendirilebilir. Zira

katılımcıların yaklaşık % 36'sının Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Hayata Etki Boyutu maddeleri kapsamında, uyku düzenini bozacak denli teknolojik araçlara yönelik bağımlılığa sahip oldukları söylenebilir.

- Katılımcıların “Teknolojik araçlar sosyal hayatımı olumsuz etkiler.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 305 katılımcı (% 36,8) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 167 katılımcı (% 20,2) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 155 katılımcı (% 18,7) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 96 katılımcı (% 11,6) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 105 katılımcı (% 12,7) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 472 katılımcı ile (% 56,1) teknolojik araçlar sosyal hayatımı olumsuz etkiler ifadesine katılmadıkları görülmektedir.
 - Bununla birlikte 201 katılımcı ile (% 34,3) oranında da teknolojik araçların sosyal hayatımı olumsuz etkilediğini belirten katılımcı olduğu belirlenmiştir ki, bu oran göz ardı edilmemesi gereken bir oran olarak değerlendirilebilir. Zira katılımcıların yaklaşık % 35'inin Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Hayata Etki Boyutu maddeleri kapsamında, sosyal hayatını olumsuz etkileyecek denli teknolojik araçlara yönelik bağımlılığa sahip oldukları söylenebilir.
- Katılımcıların “Teknolojik araçlar dikkat düzeyimi etkiler.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;

- 209 katılımcı (% 25,2) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 127 katılımcı (% 15,3) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 185 katılımcı (% 22,3) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 163 katılımcı (% 19,7) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 144 katılımcı (% 17,4) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 336 katılımcı ile (% 40,5) teknolojik araçlar dikkat düzeyimi etkiler ifadesine katılmadıkları görülmektedir.
 - Bununla birlikte 207 katılımcı ile (% 37,1) oranında da teknolojik araçların dikkat düzeyini etkilediğini belirten katılımcı olduğu belirlenmiştir ki, bu oran göz ardı edilmemesi gereken bir oran olarak değerlendirilebilir. Zira katılımcıların yaklaşık % 38’inin Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Hayata Etki Boyutu maddeleri kapsamında, dikkat düzeyini etkileyecek denli teknolojik araçlara yönelik bağımlılığa sahip oldukları söylenebilir.
- Katılımcıların “Teknolojik araçlarla fazla vakit geçirdiğim için ödevlerimi aksatırım.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 292 katılımcı (% 35,3) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 157 katılımcı (% 19) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 149 katılımcı (% 18) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 96 katılımcı (% 11,6) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.

- 134 katılımcı (% 16,2) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
- Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 449 katılımcı ile (% 54,3) teknolojik araçlarla fazla vakit geçirdiğim için ödevlerimi aksatırım ifadesine katılmadıkları görülmektedir.
- Bununla birlikte 230 katılımcı ile (% 27,8) oranında da teknolojik araçlarla fazla vakit geçirdiği için ödevlerini aksattığını belirten katılımcı olduğu belirlenmiştir ki, bu oran göz ardı edilmemesi gereken bir oran olarak değerlendirilebilir. Zira katılımcıların yaklaşık % 28’inin Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Hayata Etki Boyutu maddeleri kapsamında, ödevlerini aksatacak denli teknolojik araçlara yönelik bağımlılığa sahip oldukları söylenebilir.
- Katılımcıların “İnternette daha fazla zaman geçirebilmek için sık sık sorumluluklarımı aksatıyorum.” ifadesine verdikleri yanıtlar aşağıda verildiği gibidir;
 - 345 katılımcı (% 41,7) bu ifadeyi “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 173 katılımcı (% 20,9) bu ifadeyi “katılmıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 121 katılımcı (% 14,6) bu ifadeyi “kararsızım” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 73 katılımcı (% 8,8) bu ifadeyi “katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - 116 katılımcı (% 14) bu ifadeyi “kesinlikle katılıyorum” şeklinde yanıtlamıştır.
 - Bu doğrultuda araştırma kapsamında yer alan katılımcıların, 518 katılımcı ile (% 62,6) internette daha fazla zaman geçirebilmek için sık sık sorumluluklarımı aksatıyorum ifadesine katılmadıkları görülmektedir.

- Bununla birlikte 189 katılımcı ile (% 22,8) oranında da internette zaman geçirebilmek için sık sık sorumluluklarını aksattığını belirten katılımcı olduğu belirlenmiştir ki, bu oran göz ardı edilmemesi gereken bir oran olarak değerlendirilebilir. Zira katılımcıların yaklaşık % 23'ünün Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Hayata Etki Boyutu maddeleri kapsamında, sık sık sorumluluklarını aksatacak denli teknolojik araçlara yönelik bağımlılığa sahip oldukları söylenebilir.
- Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli ve alt boyutlarının hepsi cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılık göstermektedir ($p < 0,05$). Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli için erkeklerin bağımlılık düzeyi ortalaması, kızların bağımlılık düzeyinden yüksektir. Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu ve Sosyal Hayata Etki Boyutu için erkeklerin ortalaması kızlardan daha yüksek iken, Sosyal Medya Boyutu için kızların bağımlılık düzeyi erkeklerin bağımlılık düzeyinden anlamlı derecede daha yüksektir.
- Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli ve alt boyutları yaş gruplarına göre anlamlı düzeyde farklılık göstermemektedir ($p > 0,05$). Diğer bir ifade ile bütün yaş gruplarının Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu, Sosyal Medya Boyutu, Sosyal Hayata Etki Boyutu ve Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli tüm yaş gruplarında eşit seviyededir denilebilir.
- Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli ile Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Medya Boyutu okul türüne göre anlamlı düzeyde farklılık gösterirken, Oyun Boyutu ve Sosyal Hayata Etki Boyutu anlamlı düzeyde farklılık göstermemektedir. Anlamlı farklılık gösteren alt boyutlarda farklılığın hangi gruptan kaynaklandığının tespiti için yapılan TUKEY Testi sonuçlarına göre; Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Medya Boyutu ve Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli için, İmam – Hatip Lisesi öğrencilerinin ortalaması diğer lise türü öğrencilerinin ortalamasından anlamlı derece farklı ve düşüktür ($p < 0,05$). Diğer bir ifade ile İmam – Hatip Lisesi öğrencilerinin sosyal medya bağımlılık düzeyi diğer okullardan anlamlı derecede daha azdır. Diğer okullar arasında anlamlı farklılık bulunmamaktadır ($p > 0,05$).
- Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli ile alt boyutlardan hiçbirisi sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık göstermemektedir ($p > 0,05$). Diğer bir ifade ile katılımcıların genel

dijital bağımlılık ve sosyal medya, oyun ve sosyal hayata etki düzeyleri aynı seviyededir denilebilir.

- Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli ile alt ölçeklerin hepsi başarı durumuna göre anlamlı düzeyde farklılık göstermektedir ($p < 0,05$). Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığının tespiti için yapılan TUKEY Testi sonuçlarına göre;
 - Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu için; 1 zayıf ve belge almayan öğrencilerin oyun boyutu bağımlılık düzeyi Teşekkür Belgesi, Takdir Belgesi ve Onur Belgesi alan öğrencilerin ortalamasından anlamlı derecede daha yüksektir ($p < 0,05$).
 - Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Medya Boyutu için, Onur Belgesi alan öğrencilerin ortalaması diğer bütün öğrencilerin ortalamasından anlamlı derecede daha düşüktür ($p < 0,05$). Diğer bütün gruplar arasında anlamlı derecede bir fark bulunmamaktadır ($p > 0,05$).
 - Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Hayata Etki Boyutu için, Takdir Belgesi alan öğrenciler Onur Belgesi alan öğrencilerden farksız olup; 1 zayıf, belge alamayan ve Teşekkür Belgesi alan öğrencilerden anlamlı derecede farklıdır ($p < 0,05$). Teşekkür Belgesi alanların ortalaması belge alamayanlardan farksız, diğer gruplardan anlamlı derecede farklıdır ($p < 0,05$).
 - Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli için, Takdir Belgesi ve Onur Belgesi alanların ortalaması diğer gruplardan anlamlı derecede daha düşüktür ($p < 0,05$). Diğer gruplar arasında anlamlı derecede farklılık bulunmamaktadır ($p > 0,05$).



BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

Oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve sosyal hayata olumsuz etki boyutlarından oluşan 29 maddeye sahip Dijital Bağımlılık Ölçeği'ne 828 kişiden oluşan lise öğrencilerinin verdikleri yanıtlarda, katılımcıların en fazla katıldıklarını belirttikleri maddeler; “Arkadaşlarımla sosyal medya üzerinden iletişime geçerim.” (592 katılımcı), “Gün içerisinde mutlaka birkaç saat telefonumdan ya da müzik çalarımından bir şeyler dinlerim.” (585 katılımcı), “Her ay SMS ve/veya internet paketi alırım.” (494 katılımcı), “Sosyal medya hesaplarımı sıklıkla kontrol ederim.” (484 katılımcı) ve “Gün içerisinde telefonumla fazla vakit geçiririm.” (480 katılımcı) olarak belirlenmiştir.

Oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve sosyal hayata olumsuz etki boyutlarından oluşan 29 maddeye sahip Dijital Bağımlılık Ölçeği'ne 828 kişiden oluşan lise öğrencilerinin verdikleri yanıtlarda, katılımcıların en fazla katıldıklarını belirttikleri diğer maddeler de; “Telefonum yanımda olmadığında bir eksiklik hissederim.” (471 katılımcı), “Gittiğim yerlerde Wi – Fi şifresini sorarım.” (410 katılımcı), “Gün içerisinde sosyal ağlarda fazla vakit geçiririm.” (397 katılımcı), “Sabahları ilk iş olarak mesajlarımı ve maillerimi kontrol ederim.” (395 katılımcı), “Günün büyük bir kısmını dijital araçlarla geçiririm.” (316 katılımcı), “Teknolojik araçlar uyku düzenimi bozar.” (291 katılımcı) ve “Oyunda başarılı olmayı çok önemserim.” (289 katılımcı) olarak belirlenmiştir.

Bu maddelerin geneline bakıldığında ise, araştırma kapsamında yer alan katılımcı lise öğrencilerinin doğrudan sosyal medya olmak üzere ve dolaylı olarak internet ve mobil telefonlarına bağımlı olduklarını anlaşılmaktadır.

Araştırma sonuçlarına göre, Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli ve alt boyutlarının hepsi cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılık göstermektedir. Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli için erkeklerin bağımlılık düzeyi ortalaması, kızların bağımlılık düzeyinden yüksektir. Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu ve Sosyal Hayata Etki Boyutu için erkeklerin ortalaması kızlardan daha yüksek iken, Sosyal Medya Boyutu için kızların bağımlılık düzeyi erkeklerin bağımlılık düzeyinden anlamlı derecede daha yüksektir.

Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli ve alt boyutları yaş gruplarına göre anlamlı düzeyde farklılık göstermemektedir. Diğer bir ifade ile bütün yaş gruplarının Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu, Sosyal Medya Boyutu, Sosyal Hayata Etki Boyutu ve Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli tüm yaş gruplarında eşit seviyededir denilebilir.

Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli ile Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Medya Boyutu okul türüne göre anlamlı düzeyde farklılık gösterirken, Oyun Boyutu ve Sosyal Hayata Etki Boyutu anlamlı düzeyde farklılık göstermemektedir. Anlamlı farklılık gösteren alt boyutlarda farklılığın hangi gruptan kaynaklandığının tespiti için yapılan test sonuçlarına göre; Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Medya Boyutu ve Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli için, İmam – Hatip Lisesi öğrencilerinin ortalaması diğer lise türü öğrencilerinin ortalamasından anlamlı derece farklı ve düşüktür. Diğer bir ifade ile İmam – Hatip Lisesi öğrencilerinin sosyal medya bağımlılık düzeyi diğer okullardan anlamlı derecede daha azdır. Diğer okullar arasında anlamlı farklılık bulunmamaktadır.

Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli ile alt boyutlardan hiçbiri sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık göstermemektedir. Diğer bir ifade ile katılımcıların genel dijital bağımlılık ve sosyal medya, oyun ve sosyal hayata etki düzeyleri aynı seviyededir denilebilir.

Dijital Bağımlılık Ölçeği Oyun Boyutu için; 1 zayıf ve belge almayan öğrencilerin oyun boyutu bağımlılık düzeyi Teşekkür Belgesi, Takdir Belgesi ve Onur Belgesi alan öğrencilerin ortalamasından anlamlı derecede daha yüksektir.

Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Medya Boyutu için, Onur Belgesi alan öğrencilerin ortalaması diğer bütün öğrencilerin ortalamasından anlamlı derecede daha düşüktür. Diğer bütün gruplar arasında anlamlı derecede bir fark bulunmamaktadır.

Dijital Bağımlılık Ölçeği Sosyal Hayata Etki Boyutu için, Takdir Belgesi alan öğrenciler Onur Belgesi alan öğrencilerden farksız olup; 1 zayıf, belge alamayan ve Teşekkür Belgesi alan öğrencilerden anlamlı derecede farklıdır. Teşekkür Belgesi alanların ortalaması belge alamayanlardan farksız, diğer gruplardan anlamlı derecede farklıdır.

Dijital Bağımlılık Ölçeği geneli için, Takdir Belgesi ve Onur Belgesi alanların ortalaması diğer gruplardan anlamlı derecede daha düşüktür. Diğer gruplar arasında anlamlı derecede farklılık bulunmamaktadır.

Bu belirlemeler doğrultusunda konu ile ilgili aşağıda yer alan önerilerde bulunulabilir;

- Dijital bağımlılık konusu araştırmacılar tarafından çok daha kapsamlı bir şekilde ele alınarak geniş katımlı araştırmalar ve ölçümleme çalışmaları yapılmalıdır. Bu ölçüm ve ölçümleme araçları geliştirme çalışmalarına psikoloji, sosyoloji, psikiyatri, eğitim ve ölçme değerlendirme uzmanı gibi çok farklı disiplinlerden uzmanların katılımı sağlanmalı ve teşvik edilmelidir.
- Anne – babalar çocukları henüz küçükken önlem almalı ve dijital araç ve uygulamaları kontrollü olarak kullanmalıdırlar.
- Dijital araç ve uygulamalar konusunda toplumun tüm kesimleri bilinçlendirmelidir.
- Dijital araç ve uygulamaların sadece boş vakit, oyun ve eğlence aracı olmadığı bilgi edinme ve derslere yardımcı olma amaçlı da kullanılabileceği konusunda toplum bilinçlendirilmelidir.
- Okullarda öğrencilere, öğretmenlere ve velilere dijital bağımlılık hakkında bilgi verilmeli ve bilinçlendirilmelidir.
- Eğitim – öğretim yetkilileri öğrencilerin dijital bağımlılık seviyelerini ölçmeli ve bağımlılık seviyesi yüksek öğrencilere uzman desteği sağlanmalıdır. Eğitimin bütün kademelerinde dijital araç ve uygulamaların bilinçli kullanımı için gerekli davranışların öğretildiği dersler sunulmalı ya da konuyla ilgili yakın derslerin müfredatlarına dâhil edilmelidir.

KAYNAKÇA

- Aileler İçin Güvenli İnternet Rehberi.* (2015). Ankara: Telekomünikasyon İletişim Başkanlığı.
- Aksaçlıoğlu, A. G. & Yılmaz, B. (2007). Öğrencilerin televizyon izlemeleri ve bilgisayar kullanmalarının okuma alışkanlıkları üzerine etkisi, *Türk Kütüphaneciliği*, 21(1), (s. 3 – 28).
- Alaçam, H. (2012). *Denizli bölgesi üniversite öğrencilerinde internet bağımlılığının görülme sıklığı ve yetişkin dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu ile ilişkisi.* Uzmanlık Tezi, Pamukkale Üniversitesi Tıp Fakültesi, Denizli.
- Altunay, A. (2013). *Çağımızın görsel iletişim ortamı olarak yeni medya – Hareketli Görüntünün Tarihi*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Anderson, K. J. (2001). Internet use among college students: an exploratory study, *Journal of American College Health*, 50, (pp. 21 – 26).
- Anklam, P. (2009). Ten years of net work, *The Learning Organization*, 16(6), (pp. 415 – 426).
- Arısoy, Ö. (2009). İnternet bağımlılığı ve tedavisi, *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar Dergisi*, 1(1), (s. 55 – 67).
- Arslan, A. (2015). Eğitim ve öğretimde sosyal medyanın kullanımı, *Sosyalleşen Olgular Sosyal Medya Araştırmaları – 2*, Editörler: Büyükaslan, A. & Kırık, A. M., Konya: Çizgi.

- Arslan, A., Kırık, A. M., Karaman, M. ve Çetinkaya, A. (2015). Lise ve üniversite öğrencilerinde dijital bağımlılık, *UHİVE: Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, Yaz, (s. 34 – 58).
- Aydoğdu – Karaaslan, İ. ve Budak, L. (2012). Üniversite öğrencilerinin cep telefonu özelliklerini kullanımlarının ve gündelik iletişimlerine etkisinin araştırılması, *Journal of Yasar University*, 26(7), (s. 4548 – 4525).
- Aydın, K. (2004). Üniversite öğrencilerinin cep telefonu kullanımı ve GSM operatörü tercihleri üzerine bir çalışma, *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 9(1), (s. 149 – 164).
- Bacanak, A., Karamustafaoğlu, O. ve Köse, S. (2003). Yeni bir bakış: Eğitimde teknoloji okur – yazarlığı, *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14, (s. 191 – 196).
- Bakken, I. J., Wenzel, H. G., Götestam, K. G., Johansson, A. & Øren, A. (2009). Internet addiction among norwegian adults: A stratified probability sample study, *Scandinavian Journal of Psychology*, 50, (pp. 121 – 127).
- Balcı, Ş. ve Gülnar, B. (2009). Üniversite öğrencileri arasında internet bağımlılığı ve internet bağımlılarının profili, *Selçuk İletişim Dergisi*, 6(1),(s. 5 – 22).
- Balta, Ç. Ö. ve Horzum, M. B. (2008). The factors that affect internet addiction of students in a web basal learning environment, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 41(1), (pp. 187 – 205).
- Bartholow, B. D., Sestir, M. A. & Davis, E. B. (2005). Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior, *Society for Personality and Social Psychology*, 31(11), (pp. 1573 – 1586).

Bayhan, V. (Şubat 2011). Lise öğrencilerinde internet kullanma alışkanlığı ve internet bağımlılığı (Malatya uygulaması), *Akademik Bilişim'11 – XIII. Akademik Bilişim Konferansı Bildiriler Kitabı*: Malatya: İnönü Üniversitesi.

Bayraktar, F. (2001). *İnternet kullanımının ergen gelişimindeki rolü*. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Bayraktaroğlu, A. M. (2010). Tele(Mi)Safirlikten teletembelliğe bağımlılık sürecinde hayatımızın Truva Atı: Televizyon, *Süleyman Demirel Üniversitesi Editörden Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi (ART – E)*, 6, (s. 1 – 5).

Bayraktutan, F. (2005). *Aile içi ilişkiler açısından internet kullanımı*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Bayzan, Ş. (2011). *Dünyada internetin güvenli kullanımına yönelik uygulama örnekleri ve Türkiye'de bilinçlendirme faaliyetlerinin incelenmesi ve Türkiye için öneriler*, Ankara: Bilgi ve İletilim Teknolojileri Kurumu.

Beard, K. W. & Wolf, E. M. (2001). Modification in the proposed diagnostic criteria for internet addiction, *CyberPsychology & Behavior*, 3(4), (pp. 377 – 380).

Beyatlı, Ö. (2012). *Orta öğretim kademesindeki öğrencilerin internet bağımlılığı düzeylerinin belirlenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Yakındoğu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, KKTC.

Bilgiç, H. G, Duman, D. ve Seferoğlu, S. S. (Şubat 2011). Dijital yerlilerin özellikleri ve çevrimiçi ortamların tasarlanmasındaki etkileri, *Akademik Bilişim'11 – XIII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri Kitabı*: Malatya, İnönü Üniversitesi.

Bölükbaş, K. (2003). *İnternet cafeler ve internet bağımlılığı üzerine sosyolojik bir araştırma: Diyarbakır örneği*. Yüksek Lisans Tezi, Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı, Diyarbakır.

- Büyüköztürk, Ş., Kılıç – Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2010). *Bilimsel araştırma yöntemleri*, Ankara: PegemA.
- Canbek, G. ve Sağıroğlu, G. (2007). Çocukların ve gençlerin bilgisayar ve internet güvenliği, *Politeknik Dergisi*, 10(1), (s. 33 – 39).
- Cao, F. & Su, L. (2006). Internet addiction among chinese adolescents, *Child: Care, Health and Development*, 33(3), (pp. 275 – 281).
- Caplan, S. E. (2002). Problematic internet use and psychosocial well – being: Development of a theory – based cognitive – behavioral measurement instrument, *Computers in Human Behavior*, 18, (pp. 553 – 575).
- Cemiloğlu – Altunay, M. (2010). Gündelik yaşam ve sosyal paylaşım ağları: Twitter ya da – pıt pıt net, *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 12, (s. 31 – 56).
- Ceyhan, E. (2008). Ergen ruh sağlığı açısından bir risk faktörü: İnternet bağımlılığı, *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 15(2), (s. 109 – 116).
- Chak, K. & Leung, L. (2004). Shyness and locus of control as predictors of internet addiction and internet use, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 7, (pp. 559 – 570).
- Charlton, J. P. & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing, *Computers in Human Behavior*, 23, (pp. 1531 – 1548).
- Chen, K., Tarn, M. J. & Han, B. T. (2004). Internet dependency: Its impact on online behavioral patterns in e – commerce, *Human Systems Management*, 23(1), (pp. 49 – 58).

- Çakır – Balta, Ö. ve Horzum, M. B. (2008). Web tabanlı öğretim ortamındaki öğrencilerin internet bağımlılığını etkileyen faktörler, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 41(1), (s. 187 – 205).
- Çakır, V. ve Bozkurt, Ö. (2014). Televizyon izleme alışkanlıkları, motivasyonları ve TRT – 6: Hakkâri örneği, *Global Media Journal: TR Edition*, 4(8), Spring,(s. 61 – 81).
- Çelen, F. K., Çelik, A. ve Seferoğlu, S. S. (Şubat 2011). Çocukların internet kullanımları ve onları bekleyen çevrimiçi riskler, *Akademik Bilişim’11 – XIII. Akademik Bilişim Konferansı Bildiriler Kitabı*: Malatya: İnönü Üniversitesi.
- Çelen, F. K. & Seferoğlu, S. S. (2013). Investigation of elementary school students’ opinions related to unethical behavior in the use of information and communication technologies, *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 83, (pp. 417 – 421).
- Çetin, M. ve Özgiden, H. (2013). Dijital kültür sürecinde dijital yerliler ve dijital göçmenlerin twitter kullanım davranışları üzerine bir araştırma, *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (E – GİFDER)*, 2(1), (s. 172 – 189).
- Çevik, B. G. ve Çelikkaleli, Ö. (2010). Ergenlerin arkadaşlık bağımlılığı ve internet bağımlılığının cinsiyet, ebeveyn tutumu ve anne – baba eğitim düzeylerine göre incelenmesi, *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 19(3), (s. 225 – 240).
- Çocuklar için güvenli internet.* (2006). Ankara: Türk Psikologlar Derneği.
- Çubukçu, A. ve Bayzan, Ş. (2013). Türkiye’de dijital vatandaşlık algısı ve bu algıyı internetin bilinçli, güvenli ve etkin kullanımı ile artırma yöntemleri, *Middle Eastern & African Journal of Educational Research*, 5, (s.148 – 174).
- Davis, R. A. (2001). A cognitive – behavioral model of pathological internet use, *Computers in Human Behavior*, 17, (pp. 187 – 195).

- Dinçer, S., Mavaşoğlu, M. ve Mavaşoğlu, F. (2014). Üniversite öğrencilerinin internet kullanımlarının sosyal yaşam üzerine etkisi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33(1), (s. 145 – 157).
- Dolgun, U. (2005). *Enformasyon toplumundan gözetim toplumuna*, Bursa: Ekin.
- Ergin, A. Uzun, S. U. ve Bozkurt, A. İ. (2013). Tıp fakültesi öğrencilerinde internet bağımlılığı sıklığı ve etkileyen etmenler, *Pamukkale Tıp Dergisi*, 6(3), (s. 134 – 142).
- Erjem, Y. ve Çağlayandereli, M. (2006). Televizyon ve gençlik: Yerli dizilerin gençlerin model alma davranışı üzerindeki etkisi, *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 30(1), Mayıs Dönemi, (s.15 – 30).
- Esen – Kıran, B. (2009). Predicting internet addiction in adolescents by several variables, *E – Journal of New World Sciences Academy*, 4(4), (pp. 1331 – 1340).
- Esen, E. ve Siyez, D. (2011). Ergenlerde internet bağımlılığını yordayan psiko – sosyal değişkenlerin incelenmesi, *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, (36), (s. 127 – 138).
- Eşgi, N. (2013). Dijital yerli çocukların ve dijital göçmen ebeveynlerinin internet bağımlılığına ilişkin algılarının karşılaştırılması, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(3), (s. 181 – 194).
- Dabbagh, N. (2007). The online learner: Characteristics and pedagogical implications, *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 7(3), (pp. 217 – 226).
- Doucet, M. (2007). Library and archives canada: A case study of a national library, archives, and museum merger, *RBM: A Journal of Rare Books, Manuscripts, and Cultural Heritage*, 8, (pp. 61 – 66).
- Gentile, D. (2009). Pathological video – game use among youth ages 8 to 18: A national study, *Psychological Science*, 20(5), (pp. 594 – 602).

- Ghassemzadeh, L. M. A., Shahraray, M. & Moradi, A. (2008). Prevalence of internet addiction and comparison of internet addicts and non – addicts in Iranian high schools, *Cyberpsychology & Behavior*, 11(6), (pp.731 – 733).
- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi, *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, (pp. 419 – 435).
- Gönül, A. S. (2002). Patolojik internet kullanımı, *Yeni Symposium*, 40(3), (s. 105 – 110).
- Griffiths, M. D. (1999). Internet addiction: fact or fiction?, *The Psychologist*, 12(5), (pp. 246 – 250).
- Gülner, B. ve Balcı, Ş. (2011). *Yeni medya ve kültürleşen toplum*, Konya: Literatürk.
- Gümüş, İ. ve Ögeç, C. (2015). Önlisans öğrencilerinin akıllı cep telefon kullanmalarının başarı ve harcama düzeylerine olası etkileri üzerine bir çalışma, *Akademik Platform Dergisi*, 1, (s. 310 – 315).
- Günüç, S. (2009). *İnternet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkilerin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Van.
- Günüç, S. ve Kayrı, M. (2010). Türkiye’de internet bağımlılık profili ve internet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik güvenirlik çalışması, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39, (s. 220 – 232).
- Gürçan, A., Özhan, S. ve Uslu, R. (2008). *Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri*, Ankara: T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü.
- Hacıfendioğlu, Ş. (2010). Sosyal paylaşım sitelerinde üye bağlılığı üzerine bir araştırma, *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20, (s. 56 – 71).

- Hall, A. S. & Parsons, J. (2001). Internet addiction: College students case study using best practices in cognitive behavior therapy, *Journal of Mental Health Counseling*, 23(4), (pp. 312 – 327).
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi, *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), (s. 56 – 68).
- Horzum, M. B., Ayas, T. & Çakır, Ö. B. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı, *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 30, (s. 76 – 88).
- Irak, D. ve Yazıcıoğlu, O. (2012). *Türkiye ve sosyal medya*, İstanbul: Okyanus.
- Işık, U. (2007). *Medya bağımlılığı teorisi doğrultusunda internet kullanımının etkileri ve internet bağımlılığı*, Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- İbrahim, I. I., Subari, K. A., Kassim, K. M. & Mohamood, S. K. B. (2013). Antecedent stirring purchase intention of smartphone among adolescents in perlis, *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 3(12), (s. 84 – 97).
- İnan, A. (2010). *İlköğretim II. kademe ve lise öğrencilerinde internet bağımlılığı*. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Jans, K. S., Hwang, S. Y. & Choi, J. Y. (2008). Internet addiction and psychaitric symptoms among Korean adolescents, *Journal of School Health*, 78(3), (pp. 165 – 171).
- Ju – Yu, Y., Chih – Hung, K., Cheng – Fang, Y., Sue – Huei, C., Wei – Lun, C. & Cheng – Chung, C. (2008). Psychiatric symptoms in adolescents with internet addiction: comparison with substance use, *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 62, (pp. 9 – 16).

- Kabakçı, I., Odabaşı, H. F. & Çoklar, A. N. (2008). Parents' views about internet use of their children, *International Journal of Education and Information Technologies*, 2(4), (pp. 248 – 255).
- Kağıtçıbaşı, Ç. (2014). Kültürleşme ve aile ilişkileri, *Türk Psikoloji Yazıları*, 17 (34), (s. 120 – 127).
- Kaltiala – Heino, R., Lintonen, T. & Rimpela, A. (2004). Internet addiction: potentially problematic use of the internet in a population of 12 – 18 year – old adolescents, *Addiction Research and Theory*, 12(1), (pp. 89 – 96).
- Kan, A. (2009). Ölçme sonuçları üzerinde istatistiksel işlemler. Atılğan, H. (Ed.). Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme (397-456). Ankara: Anı Yayınları.
- Kandell, J. J. (1998). Internet addiction onf campus: the vulnerability of college students, *Cyberpsychology and Behavior*, 1, (pp. 11 – 17).
- Kaplan, A. & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, 53, (pp. 59 – 68).
- Karaaslan, İ. A. ve Budak, L. (2012). Üniversite öğrencilerinin cep telefonu özelliklerini kullanımlarını ve gündelik iletişimlerine etkisinin araştırılması, *Journal of Yasar University*, 26(9), (s. 4548 – 4571).
- Karagülle, A. E. ve Çaycı, B. (2014). Ağ toplumunda sosyalleşme ve yabancılaşma, *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication (TOJDAC)*, 4(1), (s. 1 – 9).
- Kaya, A. B. (2013). Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.

- Kelleci, M., Güler, N., Sezer, H. ve Gölbaşı Z. (2009). Lise öğrencilerinde internet kullanma süresinin cinsiyet ve psikiyatrik belirtiler ile ilişkisi, *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 8(3), (s. 223 – 230).
- Kenan, A. & Shiri, A. (2009). Sociability and social interaction on social networking websites, *Library Review*, 58(6), (pp. 438 – 450).
- Kırık, A. M. (2013). Gelişen web teknolojileri ve sosyal medya bağımlılığı, *Sosyal Medya Araştırmaları – 1*.
- Kızıl, N. (1998). *İletişim özgürlüğü ve medyada oto kontrol*, İstanbul: Beta.
- Kleiman, G. M. (2004). Myths and realities about technology in K – 12 schools: Five years later, *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 4(2), (s. 248 – 253).
- Koçak, D. Y., Hotun – Şahin, N. ve Büyükkayacı – Duman, N. (2015). Alkol ve sigara bağımlılığı, kadın sağlığına etkileri ve hemşirelik girişimleri, *Literatür Sempozyum Psikiyatri / Nöroloji / Davranış Bilimleri Dergisi*, 1(5), Ocak – Şubat – Mart Dönemi, (s. 43 – 47).
- Koolstra, C. M., Voort, T. H. A. & Kamp, L. J. (1997). Television's impact on children's reading comprehension and decoding skills: A 3 – year panel study, *Reading Research Quarterly*, 32, (pp. 128 – 152).
- Köksal, Y. (2015). İnternet bağımlılığı ile internetten alışveriş ilişkisi üzerine bir incelenme; üniversite öğrencileri uygulaması, *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12, (s. 117 – 130).
- Koroğlu, G., Öztürk, Ö., Tellioglu, N., Genç, Y., Mırsal, H. ve Beyazyürek, M. (2006). Problemlı internet kullanımıyla başvuran iki uçlu bir hasta nedeniyle psikiyatrik ek tanı tartışması: Olgu sunumu, *Bağımlılık Dergisi*, 7, (s. 150 – 154).

- Kraut, R. & Paterson, M. (1998). Internet paradox, *American Psychologist*, 53, (pp. 1017 – 1031).
- Karahisar, T. (2013). Dijital nesil, dijital iletişim ve dijitalleşen (!) Türkçe, *Online Academic Journal of Information Technology*, 4(12), Summer, (s. 71 – 83).
- Lam, L. T., Peng, Z. & Mai, J. (2009). The association between internet addiction and self – injurious behaviour among adolescents, *Injury Prevention*, 15, (pp. 403 – 408).
- Laura, A. N. & Richard, N. (2004). Development of a psychometrically sound internet addiction scale: a preliminary step, *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(4), (pp. 381 – 384).
- Lay – Yee, K., Kok – Siew, H. & Yin – Fah, B. C. (2013). Factors affecting smartphone purchase decision among Malaysian generation Y, *International Journal of Asian Social Science*, 3(12), (pp. 2426 – 2440).
- Lin, S. S. J. & Tsai, C. C. (2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents, *Computers In Human Behavior*, 18(4), (pp. 411 – 426).
- Lundby, K. & Ronning, H. (2014). Medya – kültür – iletişim.
- Mesch, G. S. (2003). The family and the internet: The Israeli case, *Social Science Quarterly*, 84(4), (pp. 1038 – 1050).
- Morahan, M. J. & Schumacher, P. (2000). Incidence and correlates of pathological internet use among college students, *Computers in Human Behavior*, 16, (pp. 13 – 29).
- Mossbarger, B. (2008). Is internet addiction addressed in the classroom? A survey of psychology textbooks, *Computers in Human Behavior*, 24, (pp. 468 – 474).
- Murali, V. & George, S. (2007). Lost online: An overview of internet addiction, *Advances in Psychiatric Treatment*, 13, (pp. 24 – 30).

- Nalwa, K. & Anand, A. P. (2003). Internet addiction in students: A cause of concern, *Cyber Psychology & Behavior*, 6(6), (pp. 653 – 656).
- Ocak, M. A. ve Şahin, S. (2011). Teknoloji destekli sınıflarda öğrenme kazanımları ve değerlendirilmesi, *Eğitimde Teknoloji Entegrasyonu*.
- Ocak, M. A. (2013). *Eğitsel dijital oyunlar: Kuram, tasarım ve uygulama*, Ankara: PegemA.
- Ocak, M. A. (2013a). *Aile ve iletişim*, Ankara: T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı.
- Odabaşıoğlu, G., Öztürk, Ö., Genç, Y. ve Pektaş, Ö. (2007). On olguluk bir seri ile internet bağımlılığı klinik görünüşleri, *Bağımlılık Dergisi*, 8(1), (s. 46 – 51).
- O'Reilly, M. (1996). Internet addiction: a new disorder enters the medica lexicon, *Canadian Medical Association Journal*, 154, (pp. 1882 – 1883).
- Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı: İnternetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*, İstanbul: Türkiye İş Bankası.
- Öğüt, A. (2012). *Bilgi çağında yönetim*, Ankara: Nobel.
- Özçınar, Z. (2011). The relationship between internet addiction and communication, educational and physical problems of adolescents in North Cyprus, *Australian Journal of Guidance and Counseling*, 21(1), (pp. 22 – 32).
- Öktem, R. (2005). *Araştırma Modeli*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Özmen, Ş. (2012). *E – Ticaret ağ ekonomisinde yeni ticaret yolu*, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi.
- Park, S. K., Kim, J. Y. & Cho, C. B. (2008). Prevalance of internet addiction and correlations with family factors among south korean adolescents, *Adolescence*, 4(172), (pp. 895 – 909).

- Parsa, A. ve Aytaş, M. (2014). Yeni gerçeklik: Dijital yerliler ve göçmenlerle 21.yüzyıl okur – yazarlığında birleşmek, *Dijital Panorama Bilgi İletişim Teknolojilerinde Son Gündem*.
- Pratarelli, M., Browne, B. & Johnson, K. (1999). The vits and bytes of computer / internet addiction: a factor analytic approach, *Behavior Research Methods, Instruments, and Computers*, 31, (pp. 305 – 314).
- Rajani, M. K. & Chandio, M. S. (2004). Use of internet and its effects on our society, *Proceedings of National Conference on Emerging Technologies*, 2, (pp. 157 – 161).
- Rikhye, R., Cook, S. & Berge, Z. L. (2009). Digital natives vs. digital immigrants: Myth or reality?, *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 6(2), (pp. 1 – 5).
- Sanders, C. E., Field, T. M., Diego, M. & Kaplan, M. (2000). The relationship of internet to depression and social isolation among adolescents, *Adolescence*, 35(138), (pp. 237 – 242).
- Scherer, K. (1997). College life on – line: Healthy and unhealthy internet use, *Journal of College Student Development*, 38, (pp. 655 – 665).
- Seferoğlu, S. S. ve Yıldız, H. (2013). Dijital çağın çocukları: İlköğretim öğrencilerinin Facebook kullanımları ve internet bağımlılıkları üzerine bir araştırma, *İletişim ve Diplomasi Dergisi*, 2, Çocuk ve Medya Özel Sayısı, (s. 31 – 48).
- Semiz, Ö. (2015). Teknolojik gelişmeler, bilgiye erişim ve telif hakları: Fırsatlar ve tereddütler, *Ankara Barosu Fikri Mülkiyet ve Rekabet Hukuku Dergisi (FMR)*, 1, (s. 63 – 70).
- Sırakaya, M. ve Seferoğlu, S. S. (2013). Öğretmen adaylarının problemleri internet kullanımlarının incelenmesi, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(1), (s. 356 – 368).

- Sook – Jung, L. M. A. & Young – Gil, C. M. A. (2007). Children's internet use in a family context: influence on family relationships and parental mediation, *Cyberpsychology & Behavior*, 10(5), (pp. 640 – 644).
- Soule, L. C., Shell, L. W. & Kleen, B. A. (2003). Exploring internet addiction: Demographic characteristics and stereotypes of heavy internet addiction, *The Journal of Computer Information Systems*, 44(1), (pp. 64 – 73).
- Subrahmanyam, K., Reich, S. M., Waechter, N. & Espinoza, G. (2008). Online and offline social networks: Use of social networking sites by emerging adults. *Journal of Applied Develop Mental Psychology*, 29, (pp. 420 – 433).
- Sungur, S. (2008). Kültürel emperyalizmin ötesi: Küreselleşme, iletişim ve yeni uluslararası düzen, *Beykent Üniversitesi Stratejik Araştırmalar Dergisi*, 1, (s. 94 – 138).
- Sütçü, C. (2012). *Sosyal medyaya girmeden önce bilinmesi gerekenler – Yeni medya ve...*, İstanbul: Anahtar.
- Şahin, M. C. (2009). Yeni bin yılın öğrencilerinin özellikleri, *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(2), (s. 155 – 172).
- Şahin, F. (2007). İnternet ve çocuk istismarı, *Sosyal Pediatri Günleri – Basın Yayında Çocuk Sağlığı Sempozyumu Bildiriler Kitabı*, Ankara: Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (RTÜK).
- Şahin, C. ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi, *Journal of World of Turks*, 4(3), (s. 115 – 130).
- Şen, S. (2009). *İlköğretim okulu yöneticilerinin ve sınıf öğretmenlerinin bilgisayar tutumları*, Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Yönetimi ve Denetimi Anabilim Dalı, İstanbul.

- Şenormancı, Ö., Konkan, R. ve Sungur, M. Z. (2010). İnternet bağımlılığı ve bilişsel davranışçı terapisi, *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 11, (s. 261 – 268).
- Tamer, S. L. ve Koç, M. (2010). Bilgisayar laboratuvarlarının fiziksel ergonomik kriterler açısından değerlendirilmesi: Süleyman Demirel Üniversitesi örneği, *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 7(1), (s. 720 – 747).
- Taylan, H. H. ve Işık, M. (2015). Sakarya’da ortaokul ve lise öğrencilerinde internet bağımlılığı, *Turkish Studies – International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10(6), Spring, (s. 855 – 874).
- Thorson, K. S. & Rodgers, S. (2010). Relationships between blogs as ewom and interactivity, perceived interactivity, and parasocial interaction, *Journal of Interactive Advertising*, 6(2), Spring, (pp. 34 – 44).
- Tonta, Y. (2009). Dijital yerliler, sosyal ağlar ve kütüphanelerin geleceği, *Türk Kütüphaneciliği*, 23(4), (s. 742 – 768).
- Toprak, A., Yıldırım, A., Aygöl, E. Binark, M., Börekçi, S. ve Çomu, T. (2009). *Toplumsal paylaşım ağı Facebook*, İstanbul: Kalkedon.
- Tosun, N. B. (2009). Etkileşim boyutuyla yeni medya, *Değişen İletişim Ortamında Etkileşimli Pazarlama*.
- Tsai, C. C., Lin, S. S. J. & Tsai, M. J. (2001). Analysis of attitudes toward computer networks and internet addiction of Taiwanese adolescents, *Cyberpsychology & Behavior*, 4(3), (pp. 373 – 376).
- Ulusoy, O. (2008). *Ergenlerde bilişim teknolojileri kullanımı ve saldırganlık ilişkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Ülkü, E. Ç. ve Demir, M. K. (2013). Kitle iletişim araçlarının öğrencilerin sınıf içi davranışlarına etkisi, *International Journal of Social Science*, 6(1), (s. 587 – 608).

- Van Rompaey, V., Roe, K. & Struys, K. (2002). Children and the internet: Adoption in the family context, *Communication & Society*, 5(2), (pp. 189 – 206).
- Vural, A. B. ve Bakır, U. (2007). Distopyan perspektiften bilgi iletişim teknolojileri ve insanlığın geleceği, *Selçuk Üniversitesi Selçuk İletişim Dergisi*, 5(1), (s. 5 – 21).
- Vural, B. A. ve Bat, M. (2010). Yeni bir iletişim ortamı olarak sosyal medya: Ege Üniversitesi iletişim fakültesine yönelik bir araştırma, *Journal of Yaşar University*, 20(5), (s. 3348 – 3382).
- Waycott, J., Bennett, S., Kennedy, G., Dalgarno, B., & Gray, K. (2010). Digital divides? Student and staff perceptions of information and communication technologies, *Computers & Education*, 54, (pp. 1202 – 1211).
- Yalçın, N. (Şubat 2006). İnterneti doğru kullanıyor muyuz? İnternet bağımlısı mıyız? Çocuklarımız ve gençlerimiz risk altında mı? *VIII. Akademik Bilişim Konferansı (AB – 2006) Bildiriler Kitabı*: Denizli: Pamukkale Üniversitesi.
- Yaylagül, L. ve Korkmaz, M. (2006). Bağımlılık kuramları çerçevesinde küreselleşme ve iletişim, *Kitle İletişimin Ekonomi Polisiği*, Derleyen: Yaylagül, L.
- Yenilmez, Y. ve Seferoğlu, S. S. (2013). Sanal zorbalık ve öğretmenlerin farkındalık durumlarına bir bakış, *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 38(169), (s. 420 – 432).
- Yeşil, R. ve Korkmaz, Ö. (2008). Öğretmen adaylarının televizyon bağımlılıkları, okuryazarlık düzeyleri ve eğitselliğine ilişkin düşünceleri, *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 26, (s. 55 – 72).
- Yılmaz, E., Şahin, Y. L., Haseski, H. İ. ve Erol, O. (2014). Lise öğrencilerinin internet bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi: Balıkesir İli örneği, *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(1), (s. 133 – 144).
- Young, K. S. (1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder, *CyberPsychology and Behavior*, 1(3), (pp. 237 – 244).

Young, K. S. & Rogers, R. C. (1998). The relationship between depression and internet addiction, *CyberPsychology & Behavior*, 1, (pp. 3 – 8).

Young, K. S. (1999). Internet addiction: Evaluation and treatment, *Student British Medical Journal*, 7, (pp. 351 – 352).

Young, K. S. (2004). Internet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences, *American Behavioral Scientist*, 48(4),(pp. 402 – 415).

Weston, R. & Gore, Jr. P. A. (2006). A brief guide to structural equation modeling, *The Counseling Psychologist*, 34(5), (pp. 719 – 751).

Zillioğlu, M. (2007). İstanbul: Cem.

EKLER



EK – 1:Anket Formu

ANKET FORMU

LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL BAĞIMLILIKLARININ İNCELENMESİ

“Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılıklarının İncelenmesi” başlıklı bu araştırma, konu ile ilgili görüşlerinizin belirlenmesi amacıyla yapılmaktadır.

Lütfen her maddede belirtilen ifadelere ne derece katıldığınızı, her bir maddenin yanında yer alan sayılardan birini seçerek belirtiniz. Eğer söz konusu ifadeye kesinlikle katıldığınızı düşünmekteyseniz 5’i, eğer söz konusu ifadeye kesinlikle katılmadığınızı düşünmekteyseniz 1’i işaretleyiniz. Eğer düşüncelerinizin kesin olmadığını düşünmekteyseniz, 1 ile 5 arasındaki bir sayıyı işaretleyiniz.

Ankette doğru ya da yanlış cevapların yer alması söz konusu değildir. Çalışma sonuçları, sadece akademik çalışma için kullanılacak ve araştırma için sizden ad, soyad, adres ya da telefon bilgileri istenmeyecektir.

Araştırmaya katıldığınız için teşekkür ederiz.

Özgür ÇUKURLUÖZ

Telefon:

Adres:

A. KİŞİSEL BİLGİ FORMU

1. Cinsiyetiniz:

- 1) Kız () 2) Erkek ()

2. Yaşınız (Lütfen Belirtiniz):

3. Okul Türünüz:

- 1) Anadolu Lisesi ()
2) Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi ()
3) Fen Lisesi ()
4) İmam – Hatip Anadolu Lisesi ()
5) Sosyal Bilimler Lisesi ()

4. Sınıf Düzeyiniz:

- 1) Lise 1 () 2) Lise 2 () 3) Lise 3 () 4) Lise 4 ()

5. Başarı Durumunuz:

- 1) Her Yıl En Az Bir Zayıfım Vardır ()
2) Her Yıl Sınıfımı Geçerim, Ama Başarı Belgesi Almam ()
3) Her Yıl Teşekkür Belgesi Alırım ()
4) Her Yıl Takdir Belgesi Alırım ()
5) Her Yıl Onur Belgesi Alırım ()

6. Babanın Öğrenim Durumu:

- 1) Okur – Yazar Değil ()
2) İlkokul Mezunu ()
3) Ortaokul Mezunu ()
4) Lise Mezunu ()
5) Yüksek Okul / Üniversite Mezunu ()
6) Lisans Üstü Eğitim Mezunu (Yüksek Lisans / Doktora) ()

7. Annenin Öğrenim Durumu:

- 1) Okur – Yazar Değil ()
2) İlkokul Mezunu ()
3) Ortaokul Mezunu ()
4) Lise Mezunu ()
5) Yüksek Okul / Üniversite Mezunu ()
6) Lisans Üstü Eğitim Mezunu (Yüksek Lisans / Doktora) ()

8. Ailenizin Aylık Gelir Düzeyi:

- 1) 1000 TL'den Az ()
2) 1000 – 2000 TL Arası ()
3) 2000 – 3000 TL Arası ()
4) 3000 TL'den Fazla ()

B. DİJİTAL BAĞIMLILIK ÖLÇEĞİ

Lütfen her maddede belirtilen özelliklere, ne derece sahip olduğunuzu düşündüğünüzü, her bir maddenin yanında yer alan sayılardan birini seçerek belirtiniz. Eğer söz konusu özelliğe kesinlikle sahip olduğunuzu düşünmekteyseniz 5'i, eğer söz konusu özelliğe kesinlikle sahip olmadığını düşünmekteyseniz 1'i işaretleyiniz. Eğer düşüncelerinizin kesin olmadığını düşünmekteyseniz, 1 ile 5 arasındaki bir sayıyı işaretleyiniz.
(1: Kesinlikle Katılmıyorum, 2: Katılmıyorum, 3: Kararsızım, 4: Katılıyorum, 5: Kesinlikle Katılıyorum)

<u>DİJİTAL BAĞIMLILIK ÖLÇEĞİ OYUN BOYUTU</u>					
1) Yeni çıkan oyunları arkadaşlarımdan önce oynayıp bitirmek isterim.	1	2	3	4	5
2) Oyunda başarılı olmayı çok önemserim.	1	2	3	4	5
3) Oyun oynadığımda kendimi yalnız hissetmiyorum.	1	2	3	4	5
4) Oyunlarda en üst seviyeye ulaşmak önemlidir.	1	2	3	4	5
5) Oyunda hedefime ulaşmak için uyku saatimi ertelemişimdir.	1	2	3	4	5
6) Doğum günümde ailemden hediye olarak elbiseye nazaran teknolojik bir araç beklerim.	1	2	3	4	5
7) Bayramlarda akraba ziyaretine gitmektense internet – playstation kafe ya da sinemaya gitmeyi tercih ederim.	1	2	3	4	5
8) Dijital araçlarla oyun oynadığım için arkadaşlarım ile daha az vakit geçiriyorum.	1	2	3	4	5
9) Oyun oynamayı arkadaşlarımla vakit geçirmeye tercih ederim.	1	2	3	4	5
10) Yemeğimi genelde bilgisayar başında yerim.	1	2	3	4	5
11) Kullandığım elektronik araçların yeni modellerinin ne zaman çıkacağını merakla beklerim.	1	2	3	4	5

<u>DİJİTAL BAĞIMLILIK ÖLÇEĞİ SOSYAL MEDYA BOYUTU</u>					
12) Gün içerisinde telefonumla fazla vakit geçiririm.	1	2	3	4	5
13) Sosyal medya hesaplarımı sıklıkla kontrol ederim.	1	2	3	4	5
14) Arkadaşlarımla sosyal medya üzerinden iletişime geçerim.	1	2	3	4	5
15) Telefonum yanımda olmadığında bir eksiklik hissedirim.	1	2	3	4	5
16) Gün içerisinde sosyal ağlarda fazla vakit geçiririm.	1	2	3	4	5
17) Günün büyük bir kısmını dijital araçlarla geçiririm.	1	2	3	4	5
18) Sabahları ilk iş olarak mesajlarımı ve maillerimi kontrol ederim.	1	2	3	4	5
19) Gittiğim yerlerde Wi – Fi şifresini sorarım.	1	2	3	4	5
20) Gün içerisinde mutlaka birkaç saat telefonumdan ya da müzik çalarımın bir şeyler dinlerim.	1	2	3	4	5
21) Çevremdeki insanlar teknolojik araçlarla çok fazla kullandığını söylüyor.	1	2	3	4	5

22) İnternet nedeniyle gece geç vakitlere kadar oturup uykusuz kalırım.	1	2	3	4	5
23) Her ay SMS ve/veya internet paketi alırım.	1	2	3	4	5

DİJİTAL BAĞIMLILIK ÖLÇEĞİ GÜNLÜK HAYATA ETKİ BOYUTU					
24) Teknolojik araçlar aile hayatımı olumsuz etkiler.	1	2	3	4	5
25) Teknolojik araçlar uyku düzenimi bozar.	1	2	3	4	5
26) Teknolojik araçlar sosyal hayatımı olumsuz etkiler.	1	2	3	4	5
27) Teknolojik araçlar dikkat düzeyimi etkiler.	1	2	3	4	5
28) Teknolojik araçlarla fazla vakit geçirdiğim için ödevlerimi aksatırım.	1	2	3	4	5
29) İnternette daha fazla zaman geçirebilmek için sık sık sorumluluklarımı aksatıyorum.	1	2	3	4	5



EK – 2:Uygulama İçin Belirlenen Okullar

ANKET UYGULAMASI İÇİN BELİRLENEN ÖRNEKLEM LİSTESİ

I. Anadolu Liseleri

1. Adalet Nizamoğlu Anadolu Lisesi
2. Anıttepe Anadolu Lisesi
3. Ankara Atatürk Lisesi
4. Ayhan Sümer Anadolu Lisesi
5. Ayrancı Anadolu Lisesi
6. Bahçelievler Anadolu Lisesi
7. Bahçelievler Deneme Anadolu Lisesi
8. Betülcan Anadolu Lisesi
9. Dr. Binnaz Ege – Dr. Rıdvan Ege Anadolu Lisesi
10. Hacı Ömer Tarman Anadolu Lisesi
11. Hürriyet Anadolu Lisesi
12. İncesu Anadolu Lisesi
13. Kırkkonaklar Anadolu Lisesi
14. Kurtuluş Anadolu Lisesi
15. Musa Erdem Anadolu Lisesi
16. Öğretmen Nejla Kızılbağ Anadolu Lisesi
17. Ömer Seyfettin Anadolu Lisesi
18. Reha Alemdaroğlu Anadolu Lisesi
19. Tınaz Tepe Anadolu Lisesi
20. Çankaya Lisesi
21. Kiramirefia Alemdaroğlu Anadolu Lisesi
22. Ümitköy Anadolu Lisesi
23. Ayrancı Aysel Yücetürk Anadolu Lisesi
24. 75. Yıl Anadolu Lisesi
25. Çankaya Anadolu Lisesi
26. Mehmet Emin Resulzade Anadolu Lisesi
27. Sancak Anadolu Lisesi
28. Leyla Turgut Anadolu Lisesi
29. Kocatepe Mimar Kemal Anadolu Lisesi
30. Sokullu Mehmet Paşa Anadolu Lisesi

II. İmam – Hatip Liseleri

1. Faik Güngör İmam – Hatip Lisesi

III. Sosyal Bilimler Liseleri

1. Hasan Ali Yücel Sosyal Bilimler Lisesi
2. Türk Telekom Sosyal Bilimler Lisesi

IV. Mesleki ve Teknik Anadolu Liseleri

1. 50.Yıl Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
2. Aziz Altınpınar Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
3. Ayrancı Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
4. Balgat Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
5. Cumhuriyet Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
6. Dikmen Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
7. Lokman Hekim Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
8. Dikmen Nevzat Ayaz Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
9. Fatma Yaşar Önen Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
10. Gaziosmanpaşa Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
11. Kılıçaslan Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
12. Tapu Kadastro Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
13. Karakusunlar Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
14. Türk Telekom Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
15. Çankaya İMKB Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
16. Ali Hasan Coşkun Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
17. Balgat Aliye Yahşi Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
18. Bahçelievler 100. Yıl Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi

EK – 3:Ölçek İzin Belgesi

AA

Ahmet Arslan

10.11.2015 (Sal), 09:43

Siz

Yanıtla

Belgeler

gazi_örnek_makale.docx
163 KB

İndir OneDrive - Kişisel konumuna kaydet

Sayın Özgür Çukurluöz,

Ölçeğimizi tezinizde kullanma isteğiniz bizi memnun edecektir.

Adı geçen çalışmada daha önce geliştirilen ancak henüz yayınlanmamış ölçek kullanılmıştır. Dolayısıyla geçerlilik ve güvenirlikle ilgili veriler sunulmamıştır. Ekte yer alan hazırlığını sürdürdüğüm çalışmaya (ölçek geliştirme çalışması) ait geçerlilik ve güvenirlikle ilgili bilgileri de aynen kullanabilirsiniz. Bu iki çalışma da müstakil araştırma çalışması olup herhangi bir lisansüstü tezle ilgisi bulunmamaktadır.

Sevgi ve saygılarımla.

Yrd. Doç. Dr. Ahmet Arslan
Marmara Üniversitesi
Atatürk Eğitim Fakültesi
Bilgisayar ve Öğr. Tek. Eği. Öğretim Üyesi

EK – 4:Anket İzin Belgesi



T.C.
ANKARA VALİLİĞİ
Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 14588481-605.99-E.2009046
Konu : Araştırma izni

22.02.2016

ÇANKAYA İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi: a) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 2012/13 nolu Genelgesi.
b) Gazi Üniversitesinin 12/02/2016 tarihli ve 274 sayılı yazısı.

Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Öğrencisi Özgür ÇUKURLUÖZ' ün "**Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi**" başlıklı tezi kapsamında ilçenize bağlı ekli listede belirtilen okullarda uygulama yapma talebi Müdürlüğümüzce uygun görülmüştür.

Uygulama formunun (4 Sayfa) uygulama yapılacak sayıda araştırmacı tarafından çoğaltılarak araştırmanın ilgi (a) genelge çerçevesinde, ilçe milli eğitim müdürlüklerinin sorumluluğunda, okul ve kurum yöneticileri de uygun gördüğü takdirde gönüllülük esasına göre uygulanmasını rica ederim.

Ali GÜNGÖR
Müdür a.
Şube Müdürü

EK:

- 1-Uygulama formu (4 sayfa)
- 2-Okul listesi (2 sayfa)

Adres:
Elektronik Ağ:

Ayrıntılı bilgi için:
Tel:

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, Adı	ÇUKURLUÖZ ÖZGÜR
Uyruğu	T.C.
Doğum Tarihi ve Yeri	18/12/1980
Medeni Hali	
Telefon	
Faks	
E – Posta	ozgurmenofis@hotmail.com

Eğitim Derecesi	Okul / Program	Mezuniyet Yılı
Lise		
Üniversite		
Yüksek Lisans		

İş Deneyimi, Yıl	Çalıştığı Yer	Görev

Yabancı Dil	
-------------	--

Yayınlar



GAZİ GELECEKTİR...