



Muallim Rifat Eğitim Fakültesi Dergisi
Journal of Muallim Rifat Faculty of Education

ISSN: 2667-5234



Lise Öğrencilerinin Teknoloji Bağımlılık Durumlarının İncelenmesi

Cumaali ŞİMŞEK¹, Cihan HALICI², Burçin AYAZ DURSUN³, Osman GÜR⁴

Makale Bilgisi	ÖZET
<i>Geliş Tarihi:</i> 06.11.2022	<p>Teknolojide yaşanan gelişmeler birçok fayda sağlamasına rağmen bazı zararları da beraberinde getirmektedir. Bu çalışmada lise öğrencilerinin teknoloji bağımlılıkları; akıllı telefon bağımlılığı ile sosyal medya İnternette oyun oynama bozukluğu açısından incelenmiştir. Araştırma, Türkiye'nin doğusunda yer alan bir ilde farklı liselerde öğrenim gören 294 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden tarama modeli benimsenmiştir. Verilerin analizinde yüzde, ortalama değerleri hesaplanmış, ilişkilerin belirlenmesi amacıyla korelasyon analizi gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda, lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılığı ile sosyal medya bozukluğu arasında pozitif yönlü orta düzey, akıllı telefon bağımlılığı ile İnternette oyun oynama bozukluğu arasında pozitif yönde orta düzey, sosyal medya bozukluğu ile İnternette oyun oynama bozukluğu arasında pozitif yönde orta düzey bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Ayrıca akıllı telefon bağımlılığı, sosyal medya ve İnternette oyun oynama bozukluğu günlük bilgisayar/İnternet ve akıllı telefon kullanım süresi değişkenlerine göre anlamlı farklılık göstermiştir. Araştırma sonunda akıllı telefon bağımlılığı, sosyal medya ve İnternette oyun oynama bozukluğu arasında anlamlı ilişkili olduğu için bağımlılığın önlenmesi konusunda yapılacak etkinlikler ile ilgili çeşitli öneriler sunulmuştur.</p> <p>Anahtar Kelimeler: akıllı telefon bağımlılığı, sosyal medya bozukluğu ve İnternette oyun oynama bozukluğu.</p>
<i>Düzeltilme Tarihi:</i> 16.12.2022	
<i>Kabul Tarihi:</i> 16.12.2022	
<i>Basım Tarihi:</i> 25.01.2023	

Investigation of High School Students' Technology Addiction Situations

Article Info	ABSTRACT
<i>Received:</i> 06.11.2022	<p>Despite the fact that the developments in technology provide many benefits, they also bring some harms. In this study, high school students' technology addiction, smartphone addiction and social media Internet gaming disorder were examined. The research was carried out with 294 students studying at different high schools in a province located in the east of Turkey. The survey model, one of the quantitative research methods, was adopted in the study. In the analysis of the data, percentage and mean values were calculated, and correlation analysis was carried out to determine the relationships. As a result of the research, it was determined that high school students had a moderately positive relationship between smartphone addiction and social media disorder, a moderate positive relationship between smartphone addiction and Internet gaming disorder, and a moderately positive relationship between social media disorder and Internet gaming disorder.</p>
<i>Revised:</i> 16.12.2022	
<i>Accepted:</i> 16.12.2022	
<i>Published:</i> 25.01.2023	

1 MEB, Elazığ Bilim ve Sanat Merkezi, simsekcumaali@gmail.com, Orcid: 0000-0002-7261-3047

2 MEB, Elazığ Özel Eğitim Meslek Lisesi, c_halici@hotmail.com, Orcid: 0000-0003-3871-0828

3 MEB, Ahmet Kabaklı Fen Lisesi, burcin_ayazdursun@hotmail.com, Orcid: 0000-0003-3205-7637

4 MEB, Türkiye Odalar Borsalar Birliği İlkokulu, osmangur23@gmail.com, Orcid: 0000-0002-6178-4262

In addition, smartphone addiction, social media and Internet gaming disorder differ significantly according to the variables of daily computer/Internet and smartphone usage time. At the end of the research, various suggestions were presented about the activities to be done in the prevention of addiction, since there is a significant relationship between smartphone addiction, social media and Internet gaming disorder.

Keywords: smartphone addiction, social media disorder and Internet gaming disorder.

1. GİRİŞ

21. yüzyılda teknolojiye hızlı bir ilerleme yaşanmıştır. Teknoloji ve İnternet teknolojisinde yaşanan gelişmeler, teknolojinin yaygınlaşmasına ve giderek günlük hayatımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelmesine neden olmuştur (Bulut Özek, 2019). Akıllı telefonlar, tablet veya dizüstü bilgisayarlar günlük işlerimizde yaygın olarak kullanılmaya başlamıştır (Kumar ve Manhas, 2021). Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK, 2022), verilerine göre evlerin %94.1'inde İnternet erişimi olduğu, %98,7'sinde cep telefonu/akıllı telefonun bulunduğu belirlenmiştir (TÜİK, 2019). Benzer bir veride ise 16-24 yaş grubu bireylerin %90,8'nin İnternet erişimine sahip olduğu belirlenmiştir (TÜİK, 2019). Teknoloji ve İnternet teknolojisinin, bilgiye erişim, bilginin paylaşılması, problem çözme, bireysel öğrenme, zamanı verimli kullanma ve iletişim gibi faydaları bulunmaktadır (Ayas ve Horzum, 2013; Erdem, 2019). Aynı zamanda teknoloji ve İnternet teknolojisi iş, sosyalleşme ve eğitim amacıyla yaygın biçimde kullanılmaktadır (Kumar ve Manhas, 2021).

Teknoloji, kullanıcılara birçok fayda sağlamasına rağmen aynı zamanda olumsuz etkileri de beraberinde getirmektedir (Hekim ve arkadaşları, 2019; Balcıoğlu ve Türk, 2021). Teknolojik gelişme, insanların yaşamlarının büyük çoğunluğu üzerinde psikolojik ve fizyolojik bir etki yaratmıştır (Kumar ve Manhas, 2021). Teknolojinin olumsuz etkilerden biri de teknoloji bağımlılığıdır. Bağımlılık, bireyin herhangi bir madde ve davranışı kontrolsüz bir biçimde gerçekleştirmesi, zamanının çoğunu onun için harcaması, yoksunluk durumunda depresif davranışlar sergilemesi durumudur (Muslu ve Gökçay, 2019). Covid 19 pandemi süreciyle birlikte uzaktan eğitime geçilmesi, öğrencilerin uzun süre evde kalmaları ile teknoloji kullanımında artış yaşanmıştır (Karakaya, 2021). Günümüzde teknoloji bağımlılığı teknolojinin gelişmesi ve yaygınlaşmasıyla ortaya çıkan diğer bağımlılık türlerini de içermektedir (Muslu ve Gökçay, 2019).

Teknoloji bağımlılığının psikolojik etkilerinin olmasının yanı sıra verimliliği de etkilemektedir (Ertemel ve Aydın, 2018). İlgili alan yazın incelendiğinde teknoloji bağımlılığına yönelik akademik çalışmaya ihtiyaç duyulduğu belirlenmiştir. Ayrıca teknoloji bağımlılığını etkileyen etmenlerin tüm boyutlarının araştırılması gerekmektedir (Dinç ,2015). Özellikle ergenlik dönemi kişilik gelişimi için önemli bir dönem olması, teknoloji bağımlılığı açısından risk altında olmaları nedeniyle bu çalışmada ergenlerin teknoloji bağımlılığı incelenmiştir. Bu çalışmada da teknoloji bağımlılığı; akıllı telefon, sosyal medya ile İnternet'te oyun oynama bağımlılıkları açısından incelenmiştir.

Akıllı Telefon Bağımlılığı

Akıllı telefonlar; arama yapma, e-posta gönderme, sosyal ağlara bağlanma, İnternet sitelerine ulaşma, video/fotoğraf paylaşma ve mesajlaşma gibi birçok işlevi gerçekleştirmektedir. Birçok işleve sahip olması, akıllı telefonların yoğun kullanılmasına neden olabilmektedir (Samaha ve Hawi, 2016). Akıllı telefonların yoğun kullanılması çeşitli olumsuz etkilere neden olmaktadır (Şata ve arkadaşları, 2016). Akıllı telefon bağımlılığı, telefonda ayrı duramama, sürekli telefonu kontrol etme ve yoğun kullanma gibi belirtileri olan ayrıca ruhsal ve fiziksel sorunlara yol açan bir bağımlılık türüdür (Kuyucu, 2017). Akıllı telefon bağımlılığı, stres, kaygı, akademik ve sosyal performansta azalma gibi sorunlara neden olmaktadır (Thomee, Harenstam ve Hagberg, 2011).

Sosyal Medya Bozukluğu

Sosyal medyanın bilgi edinme, oyun, eğlence ve sosyal etkileşim gibi özelliklere sahip olması nedeni ile giderek kullanımının yaygınlaşmasına ve kullanıcı sayısının artmasına neden olmaktadır (Caz ve Bardakçı, 2019). Kişiler veya insan grupları, İnternetin olduğu her yerde metin, video veya telefon aracılığıyla gerçek zamanlı olarak iletişim kurabilir, işbirliği yapabilir ve bağlanabilir (Chung ve arkadaşları, 2021). Sosyal medya birçok fırsat sunmasına rağmen çeşitli problemleri de beraberinde getirmektedir. Sosyal medyayı çok sık kullanan öğrencilerin aile içerisinde konuşulan konuların kendilerini sıktığını, aile içi iletişimlerinin azaldığı, aileleriyle birlikteyken bile sosyal medyada olanları merak ettiği, özel sorunlarını aileleri yerine sosyal medyada paylaştığı belirlenmiştir (Demir, 2016).

Sosyal medyanın yoğun kullanılması sonucu oluşan problemlerden biri de sosyal medya bağımlılığıdır (Savcı, Ercengiz ve Aysan, 2018). Sosyal medya bozukluğu, sosyal medyanın kontrol dışı ve aşırı kullanımı gibi davranışları içermektedir (Caz ve Bardakçı, 2019). Lise öğrencileriyle gerçekleştirilen çalışmada sosyal medya kullanımı daha sık ve daha uzun süre olan öğrencilerin akademik erteleme davranışının da daha fazla olduğu belirlenmiştir (Gürültü ve Deniz, 2017). Erdem (2019), lise öğrencileriyle gerçekleştirdiği çalışmada, öğrencilerin sosyal medya bağımlılığı açısından savunmasız bir grup olduğu, bu durumu engellemek için gerekli önleyici çalışmaların yapılması gerektiğini vurgulamaktadır. Benzer şekilde lise öğrencileri arasında giderek yaygınlaşan sosyal medya kullanımının incelenmesi ve takip edilmesi önemli görülmektedir (Deniz ve Gürültü, 2018).

İnternet'te oyun Oynama Bozukluğu

Teknolojide yaşanan gelişmeler, teknolojik ürünlerin oyun ve eğlence aracı olarak da kullanımını yaygınlaştırmaktadır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Dijital oyun oynama bağımlılığı, sürekli ve artan bir oyun oynama isteği, dengesiz bir kullanım, günlük hayatı olumsuz etkileri içeren oyun oynama sürecidir (Göldağ, 2018). Oyun bağımlılığı, nispeten özel bir bağımlılık davranışı türüdür (Jin, Qin, Zhang ve Zhang, 2021). Dijital oyun oynama, kişilerin yaşamlarında belirleyici bir rol üstlenmekte ve kişinin fiziksel ve duygusal çevresini de etkilemektedir (Toran ve arkadaşları, 2016). Karunanayake, Perera ve Vimukthi (2020) gerçekleştirdikleri çalışmada bazı gençlerin oyun oynamayı bir kişinin en büyük ihtiyaçlarından biri olarak gördüklerini belirtmişlerdir. Aynı çalışmada oyun oynama bağımlılığının gençler ve sosyal ilişkileri açısından sorun olabileceği, akademik performansa zarar verebileceği, olumsuz davranışların ortaya çıkmasında etkili olabileceği, aile ilişkilerini azaltabileceği sonucuna ulaşmışlardır. Günümüzde dijital oyunlar gençler arasında yaygın olarak kullanılmakta ve popüler kültürün bir imgesi gibi

görülmektedir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Ancak yapılan araştırmalar sonucunda dijital oyunların bireyleri yalnızlaştırdığı, sosyal hayattan kopardığı, şiddeti normalleştirdiği, beslenme, uyku, tuvalet gibi ihtiyaçlarını erteleyerek vücutlarına zarar verdiği belirlenmiştir (Hazar ve Hazar, 2017). Yapılan araştırmalar dijital oyun oynama bağımlılığıyla ilgili öğrencilerin bilinçlendirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır (Göldağ, 2018).

Jin, Qin, Zhang ve Zhang (2021) gençlerin oyun bağımlılığına yatkın en büyük gruplar arasında yer aldığını ve gençler arasındaki oyun bağımlılığının araştırılması gerektiğini belirtmişlerdir. Duygusal, fiziksel ve bilişsel değişimlerin yaşandığı ergenlik döneminde, teknolojik bağımlılıklarına ilişkin istenmeyen sonuçlar ortaya çıkabilmektedir (Taş, 2019). Teknoloji bağımlılığı hakkındaki bilgileri derinleştirmek için daha fazla çalışmaya ihtiyaç duyulmaktadır (Chen ve arkadaşları, 2021). Aynı zamanda teknoloji bağımlılığı davranışı gençlerin olduğu kadar toplumu da etkilemektedir (Karunanayake, Perera ve Vimukthi, 2020).

1.1. Araştırmanın Amacı

Çalışmanın amacı, lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılığı, İnternet'te oyun oynama bozukluğu ve sosyal medya bozukluğu durumlarının belirlenmesidir. Çalışma kapsamında aşağıdaki araştırma sorularına cevap aranmıştır:

1. Katılımcıların akıllı telefon bağımlılık düzeyleri nedir?
2. Katılımcıların sosyal medya bozukluğu düzeyleri nasıldır?
3. Katılımcıların İnternet'te oyun oynama bozukluğu düzeyleri nedir?
4. Katılımcıların akıllı telefon bağımlılığı, sosyal medya bozukluğu ve İnternet'te oyun oynama bozukluğunun birbirleriyle ilişkisi nasıldır?
5. Katılımcıların akıllı telefon bağımlılığı, İnternet'te oyun oynama bozukluğu ve sosyal medya bozukluğu günlük bilgisayar/İnternet kullanma süresine göre anlamlı farklılık oluşturmakta mıdır?
6. Katılımcıların akıllı telefon bağımlılığı, İnternet'te oyun oynama bozukluğu ve sosyal medya bozukluğu günlük akıllı telefon kullanma süresine göre anlamlı farklılık oluşturmakta mıdır?

2. YÖNTEM

2.1. Araştırmanın Metodu

Bu çalışmada lise öğrencilerinin teknoloji bağımlılık düzeylerini belirlemek amacı ile nicel araştırma yöntemlerinden biri olan tarama modeli kullanılmıştır. Tarama modeli, var olan durumu betimlemek için kullanılmaktadır (Karasar, 2011).

2.2. Çalışma Grubu

Lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılığı, İnternet'te oyun oynama bozukluğu ve sosyal medya bozukluğu düzeylerinin incelendiği araştırmanın amacına yönelik olarak elverişli örneklem yöntemi kullanılmıştır. Elverişli örneklem yöntemi, zaman, para ve işgücü kaybını önlemeyi amaçlayan örneklem yöntemidir (Büyüköztürk ve arkadaşları, 2008). Araştırmanın çalışma

grubunu elverişli yöntemle belirlenmiş Türkiye'nin doğusunda yer alan bir ilde lise seviyesinde öğrenim gören 294 öğrenci oluşturmaktadır.

2.3. Veri toplama Araçları

Bu çalışmada lise öğrencilerinin teknoloji bağımlılık düzeylerini belirlemek için dört ölçek ve kişisel bilgi formu kullanılmıştır.

Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği-Kısa Versiyonu: Şata ve Karip (2017) tarafından ergenlerin akıllı telefon bağımlılığını ölçmek için Türkçeye uyarlanan ölçek, 10 maddeden ve bir alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçek altılı likert tipinde olup, ölçekten en düşük 10 en yüksek 60 puan alınmaktadır. Ölçeğin güvenilirlik için hesaplanan Cronbach alfa katsayısı 0.91'dir. Ölçekten alınan toplam puan 29,5'in üzerinde olan ergenlerin akıllı telefon bağımlısı olduğu söylenebilir.

Sosyal Medya Bozukluğu Ölçeği: Savcı, Ercengiz ve Aysan (2018) tarafından Türkçeye uyarlanan ölçek 9 madde ve tek alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçek beşli likert tipinde ve ölçeğin güvenilirlik için hesaplanan Cronbach alfa katsayısı 0.86'dır.

İnternet'te oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu: İnternet'te oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği, Arıca ve arkadaşları (2018) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Dokuz madde ve tek alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçek beşli likert tipinde ve ölçeğin güvenilirlik için hesaplanan Cronbach alfa katsayısı 0.82'dir.

2.4. Veri Toplama Süreci

Araştırmada kullanılacak ölçekler için yazarlardan izinler e-posta yoluyla alınmıştır. Fırat Üniversitesi Etik Kurulu'ndan etik kurul izni ve ilgili kurumlardan ölçek uygulama izni alınmıştır. Ölçekler uygulanırken lise öğrencilerine çalışmadan bahsedilmiş, verilerinin sadece bu çalışmada kullanılacağı üçüncü kişilerle paylaşılmayacağı ve istedikleri aşamada çalışmadan çıkabilecekleri belirtilmiştir. Ölçekler çalışmaya gönüllü katılmak isteyen katılımcılara uygulanmıştır.

2.5. Verilerin Analizi

Veri analizi gerçekleştirilirken betimsel ve ilişkisel analiz yöntemleri kullanılmıştır. Betimsel analiz yöntemlerinden yüzde, ortalama ve frekans değerleri hesaplanmıştır. İlişkisel analiz yöntemlerinden ise tek yönlü varyans analizi (Anova) ve korelasyon analizi gerçekleştirilmiştir. Korelasyon analizi sonucu ortaya çıkan değerler 0.00-0.30 arası düşük düzey; 0.30-0.70 arası orta düzey; 0.70-1.00 arası ise yüksek düzeyde bir ilişki olarak yorumlanmıştır (Büyüköztürk, 2011).

3. BULGULAR

Bu bölümde, verilerin analiz sonuçları yer almaktadır.

3.1. Araştırmaya Katılan Lise Öğrencilerinin Demografik Bilgileri

Katılımcıların demografik bilgileri Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1. Katılımcıların demografik bilgileri

Özellikler	f	%	Özellikler	f	%
Cinsiyet			Sosyal ağ sitesine üye olma durumu		
Kız	125	42.5	Evet	241	82
Erkek	169	57.5	Hayır	53	18
Okul Türü			Günlük bilgisayar/İnternet kullanma süresi		
Meslek Lisesi	100	34	1 saatten az	85	28.9
Fen Lisesi	98	33.3	1-3 saat	133	45.2
Anadolu Lisesi	96	32.7	3 saatten fazla	76	25.9
Yaşınız			Günlük akıllı telefon kullanma süresi		
14	48	16.3	1 saatten az	64	21.8
15	83	28.2	1-3 saat	133	45.2
16	82	27.9	3- 5 saat	57	19.4
17	62	21.1	5 saatten fazla	40	13.6
18	19	6.5	İnterneti kullanma amacınız		
Akıllı telefona sahip olma durumu			Sosyal ağlar	202	68.7
Evet	244	83	Oyun oynama	110	37.4
Hayır	50	17	Eğitim	73	24.8
			Diğer	47	16
			Toplam	294	100

Tablo 1’de görüldüğü üzere katılımcıların %57.5’nin erkek olduğu, lise türüne göre dengeli dağılım gösterdiği, öğrencilerin %28.2’sinin (83) 15 yaşında, %83’ünün (244) akıllı telefona sahip, %82’sinin (241) sosyal ağ sitelerine üye olduğu görülmektedir. Ayrıca lise öğrencileri, İnterneti en fazla sosyal ağlar (%68.7) ve oyun oynamak (37.4) için kullanmaktadır.

3.2. Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeğine Yönelik Bulgular

Lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılığına ilişkin bulgular Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2: Katılımcıların akıllı telefon bağımlılık düzeyi

Puan Aralığı	Düzy	Frekans (f)	Yüzde (%)
10-29.5 puan	Bağımlı değil	167	56.8
29.5-60	Bağımlı	127	43.2
	Toplam	294	100.0

Tablo 2’ye göre lise öğrencilerinin %43.2’sinin ölçekten aldığı toplam puanın 29.5’in üzerinde olduğu belirlenmiştir. Şata ve Karip (2017) ölçekten alınan toplam puanın 29.5 ve üzeri olan katılımcıların akıllı telefon bağımlısı olarak değerlendirmişlerdir. Araştırma sonucunda, lise öğrencilerinin %43.2’sinin akıllı telefon bağımlısı olduğu söylenebilir.

3.3. Sosyal Medya Bozukluğu Ölçeğine Yönelik Bulgular

Lise öğrencilerinin sosyal medya bozukluğuna ilişkin veriler Tablo 3’te gösterilmiştir.

Tablo 3: Katılımcıların sosyal medya bozukluğu düzeyi

Puan Aralığı	Frekans (f)	Yüzde (%)
9-20 puan	183	62.2
21-32 puan	94	32.0
33-45 puan	17	5.8

Toplam	294	100.0
---------------	-----	-------

Tablo 3'te görüldüğü gibi katılımcıların %62.2'sinin ölçekten aldıkları toplam puanın 9-20 puan aralığında olduğu belirlenmiştir. Ayrıca lise öğrencilerinin Sosyal Medya Bozukluğu Ölçeğinden (Savcı, Ercengiz ve Aysan, 2018) aldığı toplam puanın %5.8'nin 33-45 aralığında olduğu görülmektedir.

3.4. İnternet'te oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Ölçeğine Yönelik Bulgular

Lise öğrencilerinin İnternet'te oyun oynama bozukluğuna dair bulgular Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4: Katılımcıların İnternet'te oyun oynama bozukluğu düzeyi

Puan Aralığı	Frekans (f)	Yüzde (%)
9-20 puan	224	76.2
21-32 puan	57	19.4
33-45 puan	13	4.4
Toplam	294	100.0

Tablo 4'te katılımcıların %76.2'sinin İnternet'te oyun Oynama Bozukluğu Ölçeğinden aldığı puan aralığının 9-20 olduğu görülmektedir. Ayrıca katılımcıların %4.4'nün 33-45 aralığındadır.

3.5. Akıllı Telefon Bağımlılığı, İnternet'te oyun Oynama Bozukluğu ve Sosyal Medya Bozukluğu Arasındaki İlişki

Lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılığı, İnternet'te oyun oynama bozukluğu ve sosyal medya bozukluğu arasındaki ilişkiye dair bulgular Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 5: Akıllı telefon bağımlılığı, İnternet'te oyun oynama bozukluğu ve sosyal medya bozukluğu arasındaki ilişki

Bağımlılık türü	1	2	3
1. Akıllı Telefon Bağımlılığı	1		
2. İnternet'te oyun Oynama Bozukluğu	0.40**	1	
3. Sosyal Medya Bozukluğu	0.66**	0.45**	1

Tablo 5 incelendiğinde akıllı telefon bağımlılığı ile İnternet'te oyun oynama bozukluğu ve sosyal medya bozukluğu arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür ($p < 0.05$). Katılımcıların akıllı telefon bağımlılığı ile sosyal medya bozukluğu ($r = 0.66$), İnternet'te oyun oynama bozukluğu ($r = 0.40$) arasında pozitif yöne doğru orta seviyede bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Bu sonuca göre lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılık düzeyi arttıkça sosyal medya ile İnternet'te oyun oynama bozukluğu düzeylerinin de artma eğilimi gösterdiği söylenebilir.

Analiz sonucunda İnternet'te oyun oynama bozukluğu ile akıllı telefon bağımlılığı, sosyal medya bozukluğu arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür ($p < 0.05$). Lise öğrencilerinin İnternet'te oyun oynama bozuklukları ile akıllı telefon bağımlılığı ($r = 0.40$), sosyal medya bozukluğu ($r = 0.45$) arasında pozitif yöne doğru orta seviyede bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Bu sonuca ilişkin lise öğrencilerinin İnternet'te oyun oynama bozukluğu düzeyleri arttıkça akıllı telefon bağımlılığı, sosyal medya bozukluğu düzeylerinin de artma eğiliminde olduğu söylenebilir.

Korelasyon analiz sonuçları incelendiğinde sosyal medya bozukluğu ile akıllı telefon bağımlılığı ve İnternet'te oyun oynama bozukluğu arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür ($p < 0.05$). Katılımcıların sosyal medya bozukluğu ile akıllı telefon bağımlılığı ($r = 0.66$) ve İnternet'te oyun oynama bozukluğu ($r = 0.45$) arasında orta düzeyde pozitif yöne doğru bir ilişki olduğu

belirlenmiştir. Bu sonuca göre lise öğrencilerinin sosyal medya bozukluk düzeyleri arttıkça akıllı telefon bağımlılığı ve İnternet’te oyun oynama bozukluğu düzeylerinin de artma eğilimi gösterdiği söylenebilir.

3.6. Araştırma Değişkenlerinin Günlük Bilgisayar/İnternet Kullanım Süresine Göre Farklılık Analizi

Lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılığı, İnternet’te oyun oynama ve sosyal medya bozukluğu günlük bilgisayar/İnternet kullanım süresine göre farklılık analizi gerçekleştirilmiştir. Farklılığın kaynağını belirlemek amacıyla Tukey testi gerçekleştirilmiştir ve bulgular Tablo 6’da yer almaktadır.

Tablo 6: Araştırma değişkenlerinin günlük bilgisayar/İnternet kullanım süresine göre farklılık analizi

Ölçekler	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı fark
Akıllı Telefon Bağımlılığı	Gruplararası	6216.870	2	3108.435	25.023	.00*	1 saatten az-1-3 saat, 1 saatten az - 3 saatten fazla
	Gruplarıçi	36149.076	291	124.224			
	Toplam	42365.946	293				
İnternet’te oyun Oynama Bozukluğu	Gruplararası	2346.143	2	1173.071	20.319	.00*	1 saatten az - 3 saatten fazla
	Gruplarıçi	16800.184	291	57.733			
	Toplam	19146.327	293				
Sosyal Medya Bozukluğu	Gruplararası	1391.775	2	695.888	11.341	.00*	1 saatten az - 3 saatten fazla
	Gruplarıçi	17855.711	291	61.360			
	Toplam	19247.486	293				

Tablo 6 incelendiğinde, araştırma değişkenlerinin ölçeklerinin günlük bilgisayar/İnternet kullanım süresine göre anlamlı farklılık göstermektedir.

Akıllı telefon bağımlılığı günlük bilgisayar/İnternet kullanım süresi “1 saatten az ve 1-3 saat ile 1 saatten az ve 3 saatten fazla” olan lise öğrencileri arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. Bu fark günlük bilgisayar/İnternet kullanım süresi 1-3 saat ve 3 saatten fazla olan öğrencilerin lehinedir. Sonuçlar incelendiğinde günlük bilgisayar/İnternet kullanım süresi arttıkça öğrencilerin akıllı telefon bağımlılığının daha fazla arttığı söylenebilir.

İnternet’te oyun oynama bozukluğu günlük bilgisayar/İnternet kullanım süresi “1 saatten az ve 3 saatten fazla” olan lise öğrencileri arasında anlamlı farklılık vardır. Bu fark günlük bilgisayar/İnternet kullanım süresi 3 saatten fazla olan öğrencilerin lehine olduğu belirlenmiştir. Sonuçlar incelendiğinde günlük bilgisayar/İnternet kullanım süresi arttıkça öğrencilerin İnternet’te oyun oynama bozukluğunun arttığı söylenebilir.

Sosyal medya bozukluğu günlük bilgisayar/İnternet kullanım süresi “1 saatten az ve 3 saatten fazla” olan lise öğrencileri arasında anlamlı farklılık vardır. Gerçekleştirilen Tukey testi sonucunda farklılığın günlük bilgisayar/İnternet kullanım süresi 3 saatten fazla olan öğrencilerin lehinedir. Sonuçlar incelendiğinde günlük bilgisayar/İnternet kullanım süresi arttıkça öğrencilerin sosyal medya bozukluğunun da arttığı söylenebilir.

3.7. Araştırma Değişkenlerinin Günlük Akıllı Telefon Kullanım Süresine Göre Farklılık Analizi

Lise öğrencilerinin, akıllı telefon bağımlılığı, İnternet'te oyun oynama ve sosyal medya bozukluğu günlük akıllı telefon kullanım süresine göre farklılık analizi yapılmıştır. Farklılığın kaynağını belirlemek amacıyla Tukey testi gerçekleştirilmiştir ve sonuçlar Tablo 7'de sunulmuştur.

Tablo 7: Araştırma değişkenlerinin günlük akıllı telefon kullanım süresine göre farklılık analizi

Ölçekler	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamli fark
Akıllı Telefon Bağımlılığı	Gruplararası	10701.113	3	3567.038	32.668	.00*	1 saatten az-5 saatten fazla.
	Gruplariçi	31664.833	290	109.189			1-3 saat-5 saatten fazla
	Toplam	42365.946	293				
İnternet'te oyun Oynama Bozukluğu	Gruplararası	1758.912	3	586.304	9.779	.00*	1 saatten az-5 saatten fazla.
	Gruplariçi	17387.414	290	59.957			1-3 saat-5 saatten fazla
	Toplam	19146.327	293				
Sosyal Medya Bozukluğu	Gruplararası	3114.862	3	1038.287	18.664	.00*	1 saatten az-5 saatten fazla.
	Gruplariçi	16132.624	290	55.630			1-3 saat-5 saatten fazla
	Toplam	19247.486	293				

Tablo 7 incelendiğinde akıllı telefon bağımlılığı, İnternet'te oyun oynama ve sosyal medya bozukluğunun günlük akıllı telefon kullanım süresine göre anlamlı farklılık gösterdiği görülmektedir.

Akıllı telefon bağımlılığı, günlük akıllı telefon kullanım süresi "1 saatten az ve 5 saatten fazla ile 1-3 saat ve 5 saatten fazla" olan öğrenciler arasında anlamlı farklılık görülmüştür. Bu farklılık günlük akıllı telefon kullanma süresi 5 saatten fazla olan öğrencilerin lehinedir. Sonuçlar incelendiğinde günlük akıllı telefon kullanma süresi arttıkça öğrencilerin akıllı telefon bağımlılıklarının daha fazla arttığı söylenebilir.

Benzer şekilde, İnternet'te oyun oynama bozukluğu, günlük akıllı telefon kullanım süresi "1 saatten az ve 5 saatten fazla ile 1-3 saat ve 5 saatten fazla" olan öğrenciler arasında anlamlı farklılık görülmüştür. Bu farklılık günlük akıllı telefon kullanma süresi 5 saatten fazla olan öğrencilerin lehinedir. Sonuçlar incelendiğinde günlük akıllı telefon kullanma süresi arttıkça öğrencilerin İnternet'te oyun oynama bozukluğunun daha fazla arttığı söylenebilir.

Sosyal medya bozukluğu, günlük akıllı telefon kullanım süresi "1 saatten az ve 5 saatten fazla ile 1-3 saat ve 5 saatten fazla" olan öğrenciler arasında anlamlı farklılık görülmüştür. Bu farklılık günlük akıllı telefon kullanma süresi 5 saatten fazla olan öğrencilerin lehinedir. Sonuçlar incelendiğinde günlük akıllı telefon kullanma süresi arttıkça öğrencilerin sosyal medya bozukluklarının daha fazla arttığı söylenebilir.

4. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu çalışmanın amacı lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılığı, İnternet'te oyun oynama ve sosyal medya bozukluğunun belirlenmesidir. Amaca yönelik olarak 294 lise öğrencisine ölçek formları uygulanmıştır. Araştırma sonucunda katılımcıların cinsiyete ve lise türüne göre dengeli

bir dağılım gösterdiği belirlenmiştir. Ayrıca lise öğrencileri, İnterneti en fazla sosyal ağlar ve oyun oynamak için kullanmaktadır.

Analiz sonuçları incelendiğinde lise öğrencilerinin yarıya yakınının akıllı telefon bağımlısı olduğu belirlenmiştir. Benzer bir çalışmada Çakır ve Oğuz (2017) gerçekleştirdikleri çalışmada lise öğrencilerinin orta düzeyde bağımlı olduğunu belirlemiştir. Benzer bir çalışmada Kızıltoprak (2018) lise öğrencilerinin %56.6'sının akıllı telefon bağımlısı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Farklı bir çalışmada ise Atıcı (2017) ergenlerin %17'sinin, Haug ve arkadaşları (2015) ise %16.9'unun akıllı telefon bağımlısı olduğunu, Cha ve Seo (2018) ise ortaokul öğrencilerinin %30.9'unun akıllı telefon bağımlılığında risk grubunda olduğunu belirtmiştir. Akıllı telefonların giderek yaygınlaşması, erken yaşta akıllı telefon kullanımının başlaması, Covid 19 süreciyle akıllı telefon kullanımının daha fazla artması gibi nedenlerle katılımcıların yaklaşık yarısının akıllı telefon bağımlısı olduğu söylenebilir.

Lise öğrencilerinin İnternet'te oyun oynama bozukluğu incelendiğinde öğrencilerin %4.4'ünün İnternet'te oyun oynama bozukluğunun 33-45 puan aralığında olduğu görülmüştür. İlgili alan yazın incelendiğinde benzer sonuçlara rastlanmıştır. Ayhan ve Köseliören (2019), lise öğrencileriyle gerçekleştirdiği çalışmada öğrencilerin %1.8'nin çevrimiçi oyun bağımlısı olduğunu belirlemiştir. Göldağ (2018) ise lise öğrencileriyle gerçekleştirdiği çalışmada lise öğrencilerinin %3.3'nün dijital oyun bağımlısı olduğunu belirlenmiştir. Ergenlerin dijital dünyayı daha fazla kullanmaları, dijital oyunlar oynayarak arkadaşlık edinmeleri nedeniyle İnternet'te oyun oynama bozukluğunun giderek arttığı söylenebilir.

Sosyal medya bozukluğuna ilişkin bulgular incelendiğinde lise öğrencilerinin %5.8'inin sosyal medya bozukluğunun 33-45 puan aralığında olduğu belirlenmiştir. Benzer bir çalışmada lise öğrencileriyle gerçekleştirilen araştırmada lise öğrencilerinin orta seviyede bağımlı olduğu belirlenmiştir (Deniz ve Gürültü, 2018). Güney ve Taştepe (2020), ergenlerin sosyal medya bağımlılığının orta düzey olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Doğrusever (2021), gerçekleştirdiği çalışmada ergenlerin %20'sinin sosyal medya bağımlısı olduğunu belirtmiştir. Ergenlerin arkadaşlık ilişkilerini sosyal medyada yaşamaları, sosyal medyayı giderek daha fazla önemsemeleri sosyal medya bozukluğu oranında etkili olduğu söylenebilir.

Analiz sonuçlarına göre lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılığı ve sosyal medya bozukluğu arasında pozitif yöne doğru orta seviye bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Bakioğlu ve arkadaşları (2022) da benzer bir sonuca ulaşmıştır ve sosyal medya bağımlılığı ile akıllı telefon bağımlılığı arasında pozitif bir ilişki olduğunu vurgulamışlardır. Tunc Aksan ve Akbay (2019) lise öğrencileri ile gerçekleştirdiği çalışmada sosyal medya bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığı arasında pozitif bir ilişki olduğunu belirtmişlerdir. Bu sonuca ilişkin lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılık düzeyi arttıkça sosyal medya bozukluğu düzeylerinin de arttığı söylenebilir.

Analiz sonuçları incelendiğinde katılımcıların akıllı telefon bağımlılığı ve İnternet'te oyun oynama bozukluğu arasında orta düzey pozitif yöne doğru ilişki vardır. İlgili alan yazın incelendiğinde benzer sonuçlara rastlanmıştır. Göymen ve Ayas (2019) gerçekleştirdikleri çalışmada lise öğrencilerinin akıllı telefon ve oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Üniversite öğrencileri ile gerçekleştirdikleri çalışmada Bülbül, Tunç ve Aydil (2018), telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasında güçlü pozitif bir ilişki olduğunu belirtmişlerdir. Benzer bir çalışmada Hamutoğlu ve arkadaşları (2018), mobil oyun oynayan ve mobil oyun oynama süresi fazla olan katılımcıların akıllı telefon bağımlılık düzeyinin yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır. İlgili alan yazın ve araştırma bulgusundan yola çıkarak lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılığı arttıkça İnternet'te oyun oynama bozukluğunun arttığı söylenebilir. Bu sonuca yönelik olarak katılımcıların akıllı telefon bağımlılığı veya İnternet'te oyun oynama bozukluğunu iyileştirmeye yönelik gerçekleştirilecek çalışmaların diğer bağımlılığı da olumlu etkileyeceği düşünülmektedir.

Araştırma sonucunda lise öğrencilerinin sosyal medya ile İnternet'te oyun oynama bozukluğu arasında orta düzeyde pozitif yönde bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Yayman (2019) gerçekleştirdiği çalışmada ergenlerin sosyal medya bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasında pozitif anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bu sonuca göre lise öğrencilerinin sosyal medya bozukluk düzeyleri arttıkça İnternet'te oyun oynama bağımlılığı düzeylerinin arttığı söylenebilir.

Lise öğrencilerinin bilgisayar/İnternet kullanım süresiyle akıllı telefon bağımlılığı, sosyal medya kullanım bozukluğu ve İnternet'te oyun oynama bozukluğu arasında bilgisayarı/İnterneti günde 3 saatten fazla kullananlar lehine anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir. Bu sonuca göre günlük bilgisayar/İnternet kullanım süresi arttıkça öğrencilerin İnternet bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı, İnternet'te oyun oynama bozukluğu ve sosyal medya kullanım bozukluğunun arttığı söylenebilir.

Benzer bir bulguda lise öğrencilerinin akıllı telefon kullanım süresiyle akıllı telefon bağımlılığı, sosyal medya ve İnternet'te oyun oynama bozukluğu akıllı telefonu günde 5 saatten fazla kullananlar lehine anlamlı bir farklılık görülmüştür. Noyan ve arkadaşları (2015) gerçekleştirdikleri çalışmada katılımcıların günlük akıllı telefon kullanma süreleri ve akıllı telefon bağımlılığı arasında pozitif bir ilişki olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bu sonuca göre günlük akıllı telefon kullanım süresi arttıkça öğrencilerin akıllı telefon bağımlılığı, İnternet'te oyun oynama ve sosyal medya kullanım bozukluğunun arttığı söylenebilir.

Araştırma sonucunda elde edilen bulgular ışığında aşağıda yer alan öneriler geliştirilmiştir:

- Öğrencilerin teknoloji kullanımını azaltmak için öğrenciler gerçek sosyal ortamlara yönlendirilmeli ve süreç takip edilmelidir.
- Lise öğrencilerine yönelik teknolojinin bilinçli ve işlevsel kullanımına yönelik eğitimler düzenlenmeli ve yaygınlaştırılmadadır. Örnek uygulamalar ve çalışmalar gerçekleştirilmelidir.
- Benzer şekilde ebeveynlere yönelik teknolojinin bilinçli ve işlevsel kullanımına yönelik eğitimler düzenlenmeli ve yaygınlaştırılmadadır.
- Öğrencilerin akıllı telefon kullanımları ebeveynleri tarafından takip edilmeli ve verimli kullanım açısından bilinçlendirme çalışmaları gerçekleştirilmelidir.
- Evde ve okulda gerçek sosyal etkileşime dayalı oyunlar teşvik edilmelidir.

5. KAYNAKÇA

Arıcak, O. T., Dinç, M., Yay, M., & Griffiths, M. D. (2018). İnternet'te oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu'nun (İOOBÖ9-KF) Türkçeye Uyarlanması: Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması. *Addicta: The Turkish Journal On Addictions*, 5, 615-636.

Atıcı, Ö. B. (2017). *Ergenlerin akıllı telefon bağımlılığı ve kontrol hissi düzeyleri arasında ilişkinin incelenmesi* (Master's thesis, İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).

Ayas, T., & Horzum, M. B. (2016). İlköğretim Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı Ve Aile İnternet Tutumu. *Türk Psikolojik Danışma Ve Rehberlik Dergisi*, 4(39).

Ayhan, B., & Köseliören, M. (2019). İnternet, Online Oyun Ve Bağımlılık. *Online Journal Of Technology Addiction And Cyberbullying*, 6(1), 1-30.

Bakioğlu, F., Deniz, M., Griffiths, M. D., & Pakpour, A. H. (2022). Adaptation and validation of the Online-Fear of Missing Out Inventory into Turkish and the association with social media addiction, smartphone addiction, and life satisfaction. *BMC psychology*, 10(1), 1-10.

Balcıoğlu, İ. & Türk, B. (2021) Teknoloji Bağımlılığı: Sosyal Ve Adli Sorunlar. 1. Baskı. Ankara: Türkiye Klinikleri, 33-40.

Bulut Özek, M. (2019). "Analysis Of Technology Perceptions Of Secondary School Students Through Pictures." *Kastamonu Education Journal* 27.3 (2019).

Bülbül, H., Tunç, T., & AYDİL, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111.

Büyüköztürk S. (2011). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı*. 14. Baskı, Ankara: Pegem Akademi Yayınları

Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2008). Bilimsel araştırma yöntemleri. *PegemA Yayıncılık, Ankara*.

Caz, Ç., & Bardakçı, S. (2019). Sosyal Medya Bozukluğu: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 10(17), 1100-1124.

Cha, S.-S., & Seo, B.-K. (2018). *Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea: Prevalence, social networking service, and game use. Health Psychology Open*, 5(1), 205510291875504. doi:10.1177/2055102918755046

Chen, C., Zhang, K. Z. K., Gong, X., Lee, M. K. O., & Wang, Y.-Y. (2021). *Preventing relapse to information technology addiction through weakening reinforcement: A self-regulation perspective. Information & Management*, 58(5), 103485. doi:10.1016/j.im.2021.103485

Chung, A., Vieira, D., Donley, T., Tan, N., Jean-Louis, G., Gouley, K. K., & Seixas, A. (2021). Adolescent peer influence on eating behaviors via social media: scoping review. *Journal of medical Internet research*, 23(6), e19697.

Çakır, Ö., & Oğuz, E. Lise Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeyleri İle Akıllı Telefon Bağımlılığı Arasındaki İlişki The Correlation Between High School Students' Loneliness Levels And Smart Phone Addiction.

Demir, Ü. (2016). Sosyal Medya Kullanımı Ve Aile İletişimi: Çanakkale'de Lise Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma. *Selçuk İletişim Dergisi*, 9 (2): 27-50.

Deniz, L., & Gürültü, E. (2018). Lise Öğrencilerinin Sosyal Medya Bağımlılıkları. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 26(2), 355-367.

Dinç, M. (2015). Teknoloji bağımlılığı ve gençlik. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 31-65.

Doğrusever, C. (2021). Ergenlerin sosyal medya bağımlılık düzeylerinin bazı sosyo demografik değişkenler açısından incelenmesi. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(1), 23-42.

Erdem, G.(2019). Lise Düzeyindeki Öğrencilerde, Sosyal Medya Kullanımı, Akran İlişkileri Ve Duygu Düzenleme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Klinik Psikoloji Anabilim Dalı

Ertemel, A. V., & Aydın, G. (2018). Dijital ekonomide teknoloji bağımlılığı ve çözüm önerileri. *Addicta-The Turkish Journal on Addictions*. 5(4), 665–690.

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

Göymen, R., & Ayas, T., (2019). Akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 6(2), 36-52.

Güney, M., & Taştepe, T. (2020). Ergenlerde sosyal medya kullanımı ve sosyal medya bağımlılığı. *Ankara Sağlık Bilimleri Dergisi*, 9(2), 183-190.

Gürültü, E., & Deniz, L. (2017). Lise Öğrencilerinin Akademik Erteleme Davranışları Ve Sosyal Medya Kullanımları Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi. *Journal Of Human Sciences*, 14(1), 772-788.

Hamutoğlu, N. B., Gezgin, D. M., Samur, Y., & Yıldırım, İ. S. (2018). Genç nesil arasında yaygınlaşan bir bağımlılık: Akıllı telefon bağımlılığının farklı değişkenler açısından incelenmesi.

Haug, S., Castro, R. P., Kwon, M., Filler, A., Kowatsch, T., & Schaub, M. P. (2015). Smartphone use and smartphone addiction among young people in Switzerland. *Journal of behavioral addictions*, 4(4), 299-307.

Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Digital Game Addiction Scale For Children Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal Of Human Sciences*, 14(1), 203-216.

Hekim, Ö., Göker, Z., Aydemir, H., Çöp, E., Dinç, G., & Üneri, Ö. (2019). Ergenlerde İnternet Bağımlılığı Ve Psikopatoloji İle İlişkisi: Kesitsel Bir Çalışma. *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 22(3).

Jin, Y., Qin, L., Zhang, H., & Zhang, R. (2021). Social Factors Associated with Video Game Addiction Among Teenagers: School, Family and Peers. In *2021 4th International Conference on Humanities Education and Social Sciences (ICHESS 2021)* (pp. 763-768). Atlantis Press.

Karasar, N. (2011). Bilimsel Araştırma Yöntemi (22. Bs). *Ankara: Nobel Yayın Dağıtım*.

Karakaya, E. N. (2021). *Covid-19 sürecinde eğitimine evde devam eden ortaöğretim öğrencilerinin teknoloji bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi. Karabük Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü. Karabük

Karunanayake, D. D. K. S., Perera, R. A. A. R., & Vimukthi, N. D. U. (2020). Impact of Mobile Phone Game Addiction on Sri Lankan Teenagers: An Exploratory Study. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 13(4), 61-72.

Kızıltoprak, A. (2018). *Lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılığı ile iletişimci biçimleri arasındaki ilişki*. (Yüksek Lisans Tezi) Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Kumar, S., & Manhas, A. (2021) An Analysis Of Internet, Novel Technology Addiction Among Adolescents And Psychological Health Effect. *Journal of Cardiovascular Disease Research*. 12 (3),1795-1801.

Kuyucu, M. (2017). Gençlerde Akıllı Telefon Kullanımı Ve Akıllı Telefon Bağımlılığı Sorunsalı:“Akıllı Telefon (Kolik)” Üniversite Gençliği. *Global Media Journal TR Edition*, 7(14), 328-359.

Muslu, M., & Gökçay, G. F. Teknoloji Bağımlısı Çocuklarda Obeziteye Neden Olan Risk Faktörleri. *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 8(2), 72-79.

Noyan, C. O., Enez Darçın, A., Nurmedov, S., Yılmaz, O., & Dilbaz, N. (2015). Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeğinin Kısa Formunun Üniversite Öğrencilerinde Türkçe Geçerlilik Ve Güvenilirlik Çalışması. *Anatolian Journal Of Psychiatry/Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16.

Samaha, M., & Hawi, N. S. (2016). Relationships Among Smartphone Addiction, Stress, Academic Performance, And Satisfaction With Life. *Computers In Human Behavior*, 57, 321-325.

Şata, M., & Karip, F. (2017). Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği-Kısa Versiyonunun Ergenler İçin Türk Kültürüne Uyarlanması. *Cumhuriyet Uluslararası Eğitim Dergisi*, 6(4), 426-440.

Şata, M., Çelik, İ., Ertürk, Z., & Taş, U. E. (2016). Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği'nin (ATBÖ) Türk Lise Öğrencileri İçin Uyarlama Çalışması. *Eğitimde Ve Psikolojide Ölçme Ve Değerlendirme Dergisi*, 7(1), 156-169.

Savcı, M., Ercengiz, M., & Aysan, F. (2018). Turkish Adaptation Of The Social Media Disorder Scale İn Adolescents. *Archives Of Neuropsychiatry*, 55(3), 248.

Taş, İ. (2019). Ergenler İçin İnternet Bağımlılığı Ölçeği: Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması. *Journal Of Kirsehir Education Faculty*, 20(2).

Thomee, S., Harenstam, A., & Hagberg, M. (2011). Mobile Phone Use And Stress, Sleep Disturbances, And Symptoms Of Depression Among Young Adults-A Prospective Cohort Study. *BMC Public Health*, 11(1), 66.

Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Devci, T., & Akbulut, A. (2016). Çocukların Dijital Oyun Kullanımına İlişkin Annelerin Görüşlerinin Değerlendirilmesi. *Kastamonu Education Journal*, 24(5), 2263.

Tunc Aksan, A., & Akbay, S. E. (2019). Smartphone addiction, fear of missing out, and perceived competence as predictors of social media addiction of adolescents. *European Journal of Educational Research*, 8(2), 559-566.

TÜİK (2022). [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587) (Erişim Tarihi:16.12.2022).

Yalçın Irmak, A., & Erdoğan, S. (2016). Ergen Ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.

Yayman, E. (2019). Ergenlerde sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile işlevleri arasındaki ilişkinin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

6. EXTENDED ABSTRACT

Although the developments in technology provide many benefits, they also bring some disadvantages. In this study, technology addictions of high school students; smartphone addiction and social media were examined in terms of Internet gaming disorder. The research was carried out with 294 students studying at different high schools in a province located in the east of Turkey. The survey model, one of the quantitative research methods, was adopted in the study. In the analysis of the data, percentage and mean values were calculated, and correlation analysis was carried out to determine the relationships. As a result of the research, it was determined that high school students had a moderately positive relationship between smartphone addiction and social media disorder, a moderate positive relationship between smartphone addiction and Internet gaming disorder, and a moderately positive relationship between social media disorder and Internet gaming disorder. In addition, smartphone addiction, social media and Internet gaming disorder differed significantly according to the variables of daily computer/Internet and smartphone usage time. At the end of the research, various suggestions were presented about the activities to be done in the prevention of addiction, since there is a significant relationship between smartphone addiction, social media and Internet gaming disorder.

Technology addiction of adolescents was examined in this study, especially since adolescence is an important period for personality development and they are at risk for technology addiction. In this study, technology addiction; smartphones, social media and internet gaming addictions.

The aim of the study is to determine the smart phone addiction, Internet gaming disorder and social media disorder status of high school students. Within the scope of the study, answers to the following research questions were sought:

1. What is the smartphone addiction level of the participants?
2. What is the social media disorder level of the participants?
3. What is the level of Internet gaming disorder of the participants?
4. What is the relationship between the participants' smartphone addiction, social media disorder, and Internet gaming disorder?
5. Do the participants' smartphone addiction, Internet gaming disorder and social media disorder make a significant difference in terms of daily computer/Internet usage time?

6. Do the participants' smartphone addiction, Internet gaming disorder and social media disorder make a significant difference in terms of daily smartphone use?

In this study, the following scale and personal information form were used to determine the technology addiction levels of high school students. Smartphone Addiction Scale-Short Version, Social Media Disorder Scale, Internet Gaming Disorder Scale Short Form.

Permissions were obtained from the authors for the scales to be used in the study via e-mail. Ethics committee permission was obtained from Fırat University Ethics Committee and scale application permission was obtained from relevant institutions. While applying the scales, high school students were told about the study, and it was stated that their data would not be shared with third parties, whose data would only be used in this study, and that they could exit the study at any stage. The scales were applied to the participants who wanted to participate in the study voluntarily.

While performing data analysis, descriptive and relational analysis methods were used. Percentage, mean and frequency values were calculated from descriptive analysis methods. Among the relational analysis methods, one-way analysis of variance (Anova) and correlation analysis were performed.

Difference analysis was carried out according to daily computer/Internet usage time of high school students' smartphone addiction, Internet gaming and social media disorder. Tukey test was performed to determine the source of the difference.

There was a significant difference between students with smartphone addiction, daily smartphone usage time "less than 1 hour and more than 5 hours, and 1-3 hours and more than 5 hours". This difference is in favor of students whose daily smartphone use is more than 5 hours. When the results are examined, it can be said that as the daily smartphone usage time increases, the smartphone addiction of the students increases more. Similarly, there was a significant difference between students with Internet gaming disorder and daily smartphone use "less than 1 hour and more than 5 hours, and 1-3 hours and more than 5 hours". This difference is in favor of students whose daily smartphone use is more than 5 hours. When the results are examined, it can be said that as the daily smartphone usage time increases, the Internet gaming disorder of the students increases more.

There was a significant difference between students with social media disorder and daily smartphone use "less than 1 hour and more than 5 hours, and 1-3 hours and more than 5 hours". This difference is in favor of students whose daily smartphone use is more than 5 hours. When the results are examined, it can be said that as the daily smartphone usage time increases, the social media disorders of the students increase more.

In the light of the findings obtained as a result of the research, the following recommendations were developed:

- In order to reduce students' use of technology, students should be directed to real social environments and the process should be followed.
- Trainings for the conscious and functional use of technology for high school students should be organized and disseminated. Sample applications and studies should be carried out.
- Similarly, trainings for the conscious and functional use of technology for parents should be organized and disseminated.
- Students' smartphone use should be monitored by their parents and awareness-raising activities should be carried out in terms of efficient use.
- Games based on real social interaction should be encouraged at home and at school.