



Akıllı Telefon Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi¹

Rukiye GÖYMEN² Tuncay AYAS³

Öz: Bu araştırmanın amacı, akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin cinsiyet, internet kullanım süresi, anne-baba eğitim düzeyi, anne-baba ayrı olma durumu ve sınıf düzeyi değişkenleri açısından incelenmesidir. Araştırmaya katılan bireyleri belirlemek amacıyla, 2018- 2019 eğitim öğretim yılında Mersin Akdeniz bölgesi devlet okullarında lise düzeyinde okuyan gönüllü olarak seçilen 151'i kız 120'si erkek olmak üzere toplam 271 öğrenciye araştırmada kullanılan ölçme araçları uygulanmıştır. Araştırmada öğrencilerin cinsiyetleri ve sınıf düzeyleriyle ilgili bilgi toplamak amacıyla Kişisel Bilgi Formu; akıllı telefon bağımlılığı düzeylerini belirlemek amacıyla Şar, Ayas ve Horzum tarafından geliştirilen Akıllı Telefon Kullanma Düzeyi Ölçeği; oyun bağımlılığı düzeylerini tespit etmek amacıyla Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır. İstatistiksel analizler SPSS/WINDOWS 25.0 programı kullanılarak; Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayısı, ANOVA ve t testi yöntemiyle analiz edilmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgular sonucunda, bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile akıllı telefon bağımlılığı düzeyi arasında anlamlı bir ilişki olduğu; bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeyi ile akıllı telefon bağımlılığı düzeyi açısından cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık gösterdiği bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı

¹ Bu çalışma yüksek lisans tez çalışmasının özetidir.

² Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Bölümü

³ Sakarya Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü, tayas@sakarya.edu.tr

Investigation of The Relationship Between Smart Telephone Addiction and Game Addiction

Abstract: The aim of this study is to investigate the relationship between smartphone addiction and gaming addiction in terms of gender, internet usage time, parent education level, parental separation and class level variables. In order to determine the individuals participating in the study, in Mersin Akdeniz public schools selected as volunteers studying at the high school level and a total of 271 students, 151 of whom were girls and 120 of whom were male, measuring tools were applied. In the study, Personal Information Form was applied to gather information about the students' gender and class levels; The Smart Phone Usage Level Scale developed by Sar, Ayas and Horzum was applied to determine the levels of smartphone addiction; Computer Game Addiction Scale for Children was applied to determine game addiction levels. Statistical analyzes were performed by using SPSS / WINDOWS 21.0 program and Pearson Moments Correlation Coefficient, ANOVA and t test method. As a result of the findings of the research, it can be said that here was a significant relationship between the level of computer game addiction and the level of smartphone addiction; in terms of the level of computer game addiction with the level of smartphone addiction, the level of dependence in terms of gender a significant difference it was found.

Keywords: Computer Game Addiction, Smart Phone Addiction.

Giriş

Bir madde veya davranışı kullanmayı bırakamama ya da kontrol edememe şeklinde tanımlanan bağımlılık (Egger ve Rauterberg, 1996), gelişen teknolojiyle beraber akıllı telefon ve oyunlarda da varlık belirtisi göstermektedir. Son zamanlarda teknolojik gelişmelerde meydana gelen gelişmeler sayesinde, insanların bilgiye daha hızlı bir biçimde erişmesine ve bu bilgiyi hızlı bir biçimde paylaşmasına olanak tanımıştır. Elbette bu teknolojik gelişmelerden akıllı telefonlar, bilgisayarlar, tabletler ve internet de nasibini almış bulunmaktadır (Ayas, 2012). Türkiye de dahil olmak üzere tüm dünyada tablet ve akıllı telefonlarla kurulan yakın bağ küçük yaşlara kadar düşmüştür. Amerika ve İngiltere de yapılan iki araştırmanın verilerine göre, 2014'te 3 ve 4 yaşındaki çocukların %11'inin, 5 ve 7 yaşındaki çocukların %23'ünün kendilerine ait tabletlerinin olduğunu, buna ek olarak, 3 ve 4

yaşındaki çocukların %20'sinin tablet üzerinden internet kullandıklarını göstermektedir. Araştırma 2014 yılı haftalık internet kullanım süresi ve dijital oyun oynama sıklıkları ile ilgili de veri sunmaktadır. Şöyle ki; 3-4-5-7 yaşındaki çocukların internet ve dijital oyun başında geçirdikleri zaman sırasıyla 6,6 - 6,1 - 7,2 ve 6,8 saattir (Biritain, 2013).

Çağımızda bilgisayarlar insanlara birçok alanda rahatlık ve konfor sağlasa da bazen amaçları dışında kullanıldığında bedensel ve duygusal açıdan hasar verebilmektedir. Teknolojik ilerlemeleri daha yakından takip eden genç kuşak, diğerlerine nazaran konuya ilgi, bilgi ve becerileri daha fazla olduğundan, bilgisayar karşısında daha çok zaman harcamaktadırlar. Bilgisayarda geçirilen sürenin artması kişilerin sosyal, ailevi, akademik ve kişisel yaşam alanlarını olumsuz bir biçimde etkileyebilmektedir. Elbette bu 3 olumsuzlukların yaşanmasında bilgisayarlardan ziyade onların hedef ve amaçları dışında kullanılması sebep olmaktadır (Young, 1996).

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

Bilgisayar kullanımının sebep olduğu memnuniyet hali ve devamlı kullanma isteği duygusuyla bir araya gelen yoğun kullanım, bağımlılığa sebebiyet vermektedir. (Young, 1996). Ayas, Çakır ve Horzum (2011) tarafından yapılan araştırmaya göre, bir bilgisayara sahip olma durumu öğrencinin oyun veya internet bağımlılığı düzeyinde artış sağlayan bir etmen olabilmektedir.

Akıllı telefonlar günlük hayatımızda verilerin iletimi, internet erişimi, e-mail ve anlık mesajların iletimi, dijital ve görsel içeriğin görüntülenmesi ve şirket içindeki sistemlerle veri iletimi yapılması gibi bilgisayarların yaptığı birçok işi yapabilecek kadar gelişmiş özelliklere sahiptir. Gelecek yıllar içerisinde akıllı telefonların, notebook ve tablet bilgisayar gibi mobil cihazların internet erişimi gibi bilgiye erişim ihtiyaçlarının karşılanmasında ilk

bakılacak araçlar olacağı, işletmelerin ise bilgi işlem süreçlerini masaüstü bilgisayarlardan alıp akıllı telefonlar gibi mobil aygıtlara kaydıracağı fikri öngörülmektedir (Laudon ve Laudon, 2012).

Akıllı telefonlarda var olan çeşitli online aktiviteler ve kolay taşınabilir özelliği sonucunda akıllı telefonların bilgisayarlarla yer değiştirdiği görülmektedir. Akıllı telefonlar, olabilen her yer ve her zamanda insanlarla bağlantı içinde olabilmek, aile bireyleri ve arkadaşlarıyla internet veya arama aracılığıyla görüşebilmek, oyun oynayıp müzik dinlemek gibi hayatı kolaylaştıran özellikleri sağlayabilmektedir (Coogan ve Kangas, 2001). Hayatta bir çok kolaylıklar sunan akıllı telefonlar, sahip oldukları özellikler dolayısıyla bireylerin internet üzerinden bir çok oyuna ulaşmasını sağlayarak bireylerin rahatlıkla istedikleri oyunları oynamasına imkan sunabilmektedir.

Bilgisayar oyunu oynamanın oyun bağımlılığına dönüşmesi sürecine bakıldığında memnuniyet artışıyla doğru orantılı şekilde daha fazla oyun oynama arzusu görülmekte, bunun neticesinde de bilgisayar oyun bağımlılığı ortaya çıkmaktadır (Horzum, Ayas ve Çakır Balta. 2008). Yine bu doğrultuda Horzum (2011) bilgisayar oyun bağımlılığını; oyuncunun bir oyunu bırakamaması, devamlı oyunu düşünmesi, oyunu gerçek yaşamla ilişkilendirmesi, oyun oynamaktan dolayı günlük sorumluluklarını aksatması ve oyun oynamayı başka faaliyetlere tercih etmesi gibi kriterle anlatmıştır. Irwansyah (2005) bilgisayarda oyun oynamak ile bağımlılık arasında bir doğru orantı olduğunu söylemiştir. Thatcher ve Goolam (2005)'in yaptığı çalışmada ise çevrimiçi oynanan oyunların bağımlılığa sebep olduğu tespit edilmiştir. Ayas, Çakır ve Horzum (2011) tarafından yapılan araştırmaya göre, bir bilgisayara sahip olma durumu öğrencinin oyun veya internet bağımlılığı düzeyinde artış sağlayan bir etmen olabilmektedir. Bilgisayar sahibi olan bireylerin bilgisayar ve imkanlarına daha kolay erişerek bu arzularını doyurma güdüsünde olacakları belirtilmiştir.

Literatür incelendiğinde akıllı telefon bağımlılığı ile ilgili çok az araştırma yapıldığı görülmüştür. Oyun bağımlılığı ile ilgili olarak farklı değişkenlerle yapılmış araştırmalar mevcuttur. Bununla beraber akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi konu alan bir çalışmaya rastlanmamış olması, akıllı telefonlar bilgisayarların sahip olduğu

birçok özelliğe sahip olması nedeniyle bireylerin kolaylıkla oyunlara ulaşmasını fırsat vermesi bireylerin oyun bağımlılığına nasıl bir etkisinin olacağı değerlendirilerek böyle bir çalışma yapılmasına karar verilmiştir.

Yöntem

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

Araştırmanın Yöntemi

Bu araştırma tarama modelleri arasında, ilişkisel yöntem kullanılarak yapılan bir alan taraması niteliğindedir. Tarama modelleri, şimdiki zaman ya da geçmiş zamanda mevcut olan bir durumu var olduğu haliyle betimlemeye hizmet eden araştırma yaklaşımlarıdır. Araştırma konusunu hali hazırdaki mevcut koşullar içerisinde betimlemeye uğraşarak, başka dinamiklerle etkileme ya da değiştirmeye uğraşmaz. Burada esas uygun şartlarda gözleyip belirleyebilmektir (Karasar, 2008). Bu araştırma, 9, 10 ve 11. Sınıf lise öğrencileri arasından bir örneklem seçilerek bir defa veri toplama şeklinde desenlendiğinden, kesitsel araştırma olarak da düşünülebilir. Wiersma (1985)' e göre, kesitsel araştırma (cross-sectional research) ise belirli bir zaman diliminde seçilen belirli bir örnekleme uygulanan veri toplama araçlarını yöntem tayin ederek gerçekleştirilmektedir.

Çalışma Grubu

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

Veri Toplama Araçları ve Veri Toplama Süreçleri

Bu çalışmada Bilgisayar Oyunu Oynama Düzeyi Ölçeği, Akıllı Telefon Kullanma Düzeyi Ölçeği ve Kişisel Bilgi Formu kullanılmıştır. Ölçme araçları uygulanmadan önce, katılımcılara araştırmanın konusu ve amacı hakkında bilgi verilmiştir. Yapılacak uygulamanın en fazla 40 dakika süreceği belirtilmiştir. Verecekleri bilgilerin kesinlikle gizli tutulacağı konusunda katılımcılara güvence verilmiştir. Katılımcıların sorulara içtenlikle cevap vermelerini sağlamak için ölçme araçları katılımcılara araştırmacının kendisi tarafından uygulanmıştır. Soruları anlamakta ya da puanlamada güçlük çeken katılımcılara sorular araştırmacı tarafından sorulmuş ve puanlaması yapılmıştır. Verilerin kodlanması, puanlanması ve analizi danışman yardımıyla araştırmacının kendisi tarafından yapılmıştır.

Kişisel Bilgi Formu

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

Akıllı Telefon Kullanma Düzeyi Ölçeği

Akıllı telefon bağımlılığı ölçeğinin orijinali Şar, Ayas ve Horzum (2015) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek pilot uygulama ve uzman görüşü alınarak yeniden düzenlenmiştir. Sonrasında faktör analizi, yapı geçerliliği ve güvenilirlik çalışmaları yapılmıştır. Akıllı telefon bağımlılığı ölçeğini geliştirmek adına ve birinci uygulamada faktör analizini de yapmak adına ölçek, lise öğrenim düzeyinde 234 öğrenciye uygulanmıştır. İkinci uygulama ile doğrulayıcı faktör analizini yapabilmek adına yine lise öğrenim düzeyinden farklı 228 lise öğrencisine yeniden uygulanmıştır. Ölçeğin yapı geçerliliğini ölçebilmek adına yakınsak ve diskriminant geçerliliği uygulanmıştır. Yapılan analizler neticesinde geçerliliği ve güvenilirliği ispatlanmış bir ölçek olduğu sonucuna varılmıştır. Ölçek, 4 faktörlü ve 30 maddeden oluşmaktadır. Maddelerin en düşük faktör yük değerinin .397 olduğu tespit edilmiştir. Akıllı telefon bağımlılığı ölçeği toplam dört faktörden oluşmaktadır. Bu faktörlerden birincisi 17 tane madde içermekte olup faktör yük değerleri 0.557-0.813 arasında değişmektedir. Birinci faktörün öz değer değeri 14.40, açıklanan varyansı % 47,98 olarak saptanmıştır. Bu faktör "kendine güvenen" başlığı altında adlandırılır. Ölçeğin ikinci etabı 5 maddeden oluşan

"Fiziksel Engellilik ve Günlük Faaliyetlerin İhmali" başlığı altında adlandırılmıştır. İkinci faktörün öz değer değeri 2.02, açıklanan varyansı % 6,72 olarak saptanmıştır. Beş faktörün ikinci faktördeki faktör 46 yük değerleri 0.561-0.765 arasında farklılık göstermektedir. Üçüncü faktör toplam 4 maddeden oluşur ve öz değer değeri 1.39, açıklanan varyansı % 4,64 olarak tespit edilmiş olup "yüz yüze iletişim soyutlama" başlığı altında adlandırılır. Üç faktördeki beş maddenin faktör yük değerleri 0.620-0.774 arasında farklılık göstermektedir. Ölçeğin dördüncü ve son faktörü yine toplam 4 maddeden oluşur ve öz değer değeri 1.12, açıklanan varyansı % 3,72 olarak saptanmıştır. Bu faktör "dayanılmaz kullanım" başlığı altında adlandırılır. Dördüncü faktördeki dört maddenin faktör yük değerleri 0.444-0.768 arasında farklılık göstermektedir. Akıllı telefon bağımlılığı ölçeğinin toplam öz değer değeri 18.93, açıklanan toplam varyansı % 63,06 olarak saptanmıştır. Faktörlerin toplam 30 maddeden faktör yükleme faktörlerinin faktörlere oranı 0.444-0.813 arasında olduğu ölçülmüştür. Bu sonuçlar, ölçeğin varyansla ölçülen kaliteyi yeterince açıkladığı yargısının yapılabileceğini göstermektedir. Sonuç olarak; ölçek toplam 30 madde ve toplam dört faktörden oluşan bir yapıda elde edilmiştir.

Bilgisayar oyunu oynama düzeyi ölçeği

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

Veri Analizi

Araştırma kapsamında analiz işlemlerinden önce veri setinin normal dağılım gösterip göstermediğine çarpıklık ve basıklık katsayı değerleri ile bakılmıştır. Akıllı telefon bağımlılığı ölçeğinin toplam puanı için çarpıklık değeri .290, basıklık değeri ise -.659 olarak tespit edilmiştir. Oyun bağımlılığı ölçeğinin toplam puanı için çarpıklık değeri .997, basıklık değeri -.139 bulunmuştur. Çarpıklık ve basıklık değerleri 1.00'den düşük olduğu için verilerin normal dağılım gösterdiği kabul edilebilir. Verilerin normal dağılım gösterdiği için parametrik istatistiklere gidilmiştir. Verilerin analiz işlemlerinde ilişkisiz örneklem için t-testi ve tek yönlü varyans analizi kullanılmıştır. Analiz işlemleri için sosyal bilimler için istatistik paket (SPSS 25.0) programı kullanılmıştır.

Bulgular

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

Tablo 1. Lise Öğrencilerinin Cinsiyete Göre Akıllı Telefon Bağımlılığı Düzeylerine Yönelik T-Testi Sonuçları

Değişken	Cinsiyet	N	\bar{x}	Ss	t	p
Akıllı Telefon Bağımlılığı	Kadın	150	66.72	24.36	3.986	.005
	Erkek	200	57.36	19.58		

Tablo 1 incelendiğinde araştırmaya katılan lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılık düzeyleri, toplam puanları (t=2,48) açısından cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterdiği (p.<.05) bulunmuştur. Yapılan analizler sonucu araştırmaya katılan kız öğrencilerin akıllı telefon bağımlılık düzeyleri (=72,66), erkek öğrencilerin akıllı telefon bağımlılık düzeylerinden (=65,92) yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 2 Cinsiyetlerine Göre Ergenlerin Bilgisayar Oyunu Bağımlılıklarının Farklılaşmasına İlişkin Betimsel Bulgular ve t-testi Sonuçları

Değişken	Cinsiyet	N	\bar{x}	Ss	t	p
Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı	Kadın	150	37.28	16.14	-5.878	.002
	Erkek	200	49.08	20.20		

Tablo 2’de görüldüğü gibi öğrencilerin cinsiyetlerine göre bilgisayar oyun bağımlılık puanlarının ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığın olduğu görülmektedir ($t=-5.878$, $p<.01$). Buna göre, erkek öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığı puanlarının ortalaması ($\bar{x}=49.08$) kız öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığı puanlarının ortalamasından ($\bar{x}=37.28$) yüksektir. Diğer bir ifadeyle, öğrencilerin cinsiyetleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında bir fark olduğu söylenebilir.

Tablo 3. Akıllı Telefon Bağımlılığı (Kendini Rahatlatma, Fiziksel Zarar Görme ve Günlük Aktiviteler, Yüz Yüze İletişimi Engelleme, Kullanımı Engelleyememe) ile Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Arasındaki Korelasyon Sonuçları

Değişkenler	\bar{x}	Ss	1	2	3	4	5	6
1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	44.02	19.44	1					
2. Akıllı Telefon Bağımlılığı	61.37	22.21	.27**	1				
3. Kendini Rahatlatma	36.74	14.90	.27**	.96**	1			
4. Fiziksel Zarar Görme ve Günlük Aktiviteler	9.12	3.68	.21**	.80**	.66**	1		
5. Yüz Yüze İletişimi Engelleme	9.36	4.13	.10	.74**	.60**	.59**	1	
6. Kullanımı Engelleyememe	6.13	2.85	.28**	.67**	.55**	.56**	.43**	1

** $p<.01$, * $p<.05$

Tablo 3 incelendiğinde, öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığı ile akıllı telefon bağımlılığı ($r = .27, p < .01$), kendini rahatlatma ($r = .27, p < .01$), fiziksel zarar görme ve günlük aktiviteler ($r = .21, p < .01$), kullanımı engelleyememe ($r = .28, p < .01$) puanları arasında düşük düzeyde pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir. Buna göre, öğrencilerin akıllı telefon bağımlılığı, kendini rahatlatma, fiziksel zarar görme ve günlük aktiviteler ve kullanımı engelleyememe puanları arttıkça bilgisayar oyunu bağımlılığı puanları artmaktadır veya bilgisayar oyunu bağımlılığı puanları arttıkça akıllı telefon bağımlılığı, kendini rahatlatma, fiziksel zarar görme ve günlük aktiviteler ve kullanımı engelleyememe puanları artmaktadır.

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Araştırmanın sonuçlarına göre; kız öğrencilerin akıllı telefon bağımlılığı puanlarının ortalaması erkek öğrencilerin akıllı telefon bağımlılığı puanlarının ortalamasından yüksektir. Diğer bir ifadeyle, cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterdiği söylenebilir.

İlgili alan yazın incelendiğinde akıllı telefon bağımlılığının cinsiyet faktörüne göre farklılık gösterdiği görülmektedir. Bu çalışmayı destekler nitelikte olan; Van Deursen ve arkadaşları (2015) tarafından 386 gönüllü katılımcı ile yapılan çalışmada, kadınların erkeklere göre akıllı telefon bağımlısı olma ihtimalinin daha fazla olduğu görülmüştür.

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

Alan yazında bu çalışmayı destekler nitelikte olmayan aksi bulguların saptandığı bir sonuç olarak; Zorbaz ve Dost (2014) tarafından yapılan bir araştırmanın verilerine göre erkek lise öğrencilerinin problemleri internet ve akıllı telefon kullanımı düzeyleri kadın lise öğrencilerine kıyasla daha yüksektir. Kadınların süreç odaklı olduğu ve detayları önemseydiğini düşünürsek; anlatacak daha fazla verileri olduğunu varsayabiliriz. Detayları anlatırken şahıs, mekan, olay örüntüsü, kişisel yorumlar ve konunun geçmiş bağlantıları gibi

detayları da önemsedikleri göz önüne alınırsa akıllı telefonda daha fazla zaman geçirmelerinin olası olduğu düşünülebilir. Akıllı telefon taşınabilir bir aygıt olduğundan, oyun bağımlılığına kıyasla kullanımı esnasında özel bir alan ya da zamana ihtiyaç duyulmadığından kadın öğrencilerin sosyal baskı hissetmeden daha konforlu bir şekilde ona odaklanmalarına imkan tanıyabilmektedir. Ayrıca telefon aracılığıyla sosyalleşme fırsatı bulan kadın ve erkek öğrenciler tam da arkadaşlık ilişkilerinin kıymetli olduğu bu gelişim döneminde bu fırsatı değerlendirebileceklerdir. Romantik veya sosyal ilişkiler konusunda iletişimi kadın öğrencilerin daha detaylı ve uzun tuttuğu gibi bir gerekçe öne sürüle bilirse; kadın öğrencilerin akıllı telefon bağımlılığına daha yatkın olabilecekleri düşünülebilir. Elbette burada seçilen örneklemin sosyodemografik yapısı, kültürel ve toplumsal geçmiş referansları önem arz etmektedir. Buna göre araştırma sonuçları değişkenlik gösterebileceği düşünülmektedir.

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

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

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

Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini saptayabilmek amacıyla Onay, Tüfekçi ve Çağıltay (2005) tarafından yürütülen araştırmada,

üniversite öğrencileri arasında kız öğrencilerin erkek öğrencilere kıyasla oyun oynama düzeylerinin daha düşük olduğu saptanmıştır.

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

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

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

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

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

Bilgisayar oyun bağımlılığının cinsiyet değişkeni söz konusu olduğunda erkeklerde daha fazla görülme durumunda kültürel etkiler olabileceği düşünülmektedir. En azından doğu kültürlerinde erkek öğrencilerin kadın öğrencilere kıyasla bilgisayar oyunları ve onun imkanlarına erişimlerinin daha kolay ve hızlı olması araştırma sonuçlarının bu şekilde olmasında etkili olmuş olabilir. Kadınlarda doğabilecek sosyal baskının erkeklerde daha az olabileceği de düşünülürse bilgisayar oyunlarına erkeklerin ulaşımı daha rahat olabilecektir.

Ayrıca erkeklerin kadınlara kıyasla sonuç odaklı olduğu, detaylara daha az önem verdiği ve iletişim kurma sürelerini daha kısıtlı tuttukları, herhangi bir konuyu daha özet konuştukları varsayılırsa akıllı telefonda ziyade bilgisayar oyunları ile daha ilgili olmaları anlaşılabilir görünebilir.

Lise öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılık düzeyleri ile oyun bağımlılığı düzeyleri arasında orta düzeyde, pozitif yönde ve anlamlı düzeyde bir ilişki olduğu görülmektedir. Buna göre, öğrencilerin akıllı telefon bağımlılık düzeyleri arttıkça oyun bağımlılığı düzeylerinin de arttığı sonucuna ulaşılabilir.

İlgili alan yazın incelendiğinde kullanımı engelleyememe etkeni düşünüldüğünde; Noyan ve arkadaşları (2015) tarafından yapılan araştırma sonuçlarında öğrencilerin akıllı telefonlarıyla günde ilgilendikleri saat ile akıllı telefon bağımlılığı ölçeği puan ortalamaları arasında da anlamlı fark olduğu saptanmıştır. Aynı zamanda ölçeğin ortalama değerlerine bakıldığında da, akıllı telefonla günlük ilgilenilen saat arttıkça akıllı telefon bağımlılığı ölçeğinden alınan puanların ortalamasının da yükseldiği iki değişken arasında pozitif bir ilişki gözlemlendiği bulunmuştur. Yine aynı çalışmada öğrencilerin en fazla olarak akıllı telefonlarını günde 40 kereden daha fazla kontrol ettikleri bulunmuş; kontrol etme sayısı yükseldikçe ölçeğin puan ortalamasının da yükselerek aralarında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Çalışmanın devamında benzer ve destekleyici çizgide kendilerini akıllı telefon bağımlısı olarak değerlendirenlerin ve belki olabilirim diye düşünenlerin akıllı telefon bağımlılığı ölçek puanı ortalamaları kendilerini akıllı telefon bağımlısı olarak değerlendirmeyenlere göre daha yüksek saptanmıştır.

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

Hadlington (2015), 107 erkek ve 103 kadından oluşan, yaş aralıkları 18-65 olan, 210 katılımcıyla yaptığı çalışmada internet bağımlılığı ve problemli mobil telefon kullanımı ile günlük hayatta bilişsel bozukluk arasındaki korelasyon incelenmiştir. Yapılan araştırma neticesinde problemli akıllı telefon kullanımı ve bilişsel bozukluk arasında güçlü bir pozitif korelasyon saptanmıştır. Bununla beraber yalnızlık, depresyon, düşük dürtü kontrolü,

sosyal rahatlık, dikkatin dağılması alt boyutlarından oluşan online bilişsel ölçeğin puanlarıyla problemlili akıllı telefon kullanımı arasında pozitif bir ilişki bulunmuştur.

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

Öğrencilerin akıllı telefon bağımlılık düzeyleri arttıkça oyun bağımlılığı düzeylerinin de arttığı aralarında pozitif bir ilişki olduğu bulgusuna ulaşırken akıllı telefon ve oyun bağımlılığı düzeylerinin bazı değişkenlerden aynı derecede ve aynı yönde etkilenmediği görülmüştür.

Öneriler

1. Çalışma sonucuna göre kız öğrencilerin akıllı telefon kullanımı erkeklere öğrencilerden yüksek olduğundan özellikle kız öğrencilerin ilgisini çekecek sanatsal ve kültürel etkinlikler yapılabilir.

2. Anne babalara aile içinde kaliteli ve samimi ortak vakit geçirmeleri konusunda bilgilendirme ve öneri çalışmaları okul rehberlik birimlerince ya da farklı kurumlardan eğitimci ve ruh sağlığı uzmanlarınca yapılabilir.

3. Ebeveynlerin çocuklarına evlerindeki teknolojik aletlerin kullanımını yasaklamaları yerine bunları doğru kullanmayı öğretmeleri konusunda bilgisayar, akıllı telefon gibi teknolojik aletleri kullanmayı bizzat kendilerinin öğrenmesi adına teşvik edilebilir.

Kaynakça

Aktaş, H. & Yılmaz, N. (2015). Üniversite gençlerinin yalnızlık ve utangaçlık unsurları açısından akıllı telefon bağımlılığı. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, doi: <https://doi.org/10.24289/ijsser.283590>

- Augner, C., ve Hacker, G. W. (2012). Associations between problematic mobile phone use and psychological parameters in young adults. *International journal of public health*, 57(2), 437-441.
- Ayas, T. (2012). The relationship between internet and computer game addiction level and shyness among high students school. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 12(2), 632-636.
- Ayas, T., Çakır, Ö. & Horzum, M. B. (2011). Ergenler için bilgisayar bağımlılığı ölçeği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19(2), 439-448.
- Ayhan, B. ve Çavuş, S. (2015). Online game addiction among high school students. Daba-Buzoianu, C. ve Arslan, H. (Ed.), (s. 85-93). *Contextual approaches in communication*. Frankfurt, Almanya: Peterlang Academic Research.
- Britain, G. (2013). *Children and parents: Media use and attitudes report*. Ofcom.
- Buğdaycı, N. (2001). *Mucitler*. Ankara: TUBİTAK
- Coogan, K. & Kangas, S. (2001). Nuoret ja kommunikaatioakrobatia, 16-18 vuotiaiden nuorten k. annykk. a-ja internetkulttuurit. nuorisotutkimusverkosto ja elisa ommunications. *Elisa Tutkimuskeskus*. Raportti 158.
- Çakır Ö. & Oğuz, E. (2017). Lise öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri ile akıllı telefon bağımlılığı arasındaki ilişki. *Mersin University Journal of the Faculty of Education* , 31(1).
- Demirci, K., Orhan, H., Demirdaş, A., Akpınar, A., & Sert, H. (2014). Validity and reliability of the turkish version of the smart phone addiction scale in a younger population, *Bulletin of Clinical Psychopharmacology*, 24(3), 226-234.
- Egger, O., & Rauterberg, M. (1996). *Internet behaviour and addiction*. Yüksek lisans tezi. Swiss Federal Institute of Technology Üniversitesi, Zurich, Switzerland.
- Gentile, DA., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo A. (2011) Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127: E319-329. doi: 10.1542/peds.2010-1353
- Hadlington, L. J. (2015). Cognitive failures in daily life: Exploring the link with Internet addiction and problematic mobile phone use. *Computers in Human Behavior*, 51, 75-81.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36, 57-68.
- Horzum, M.B., Ayas, T. & Çakır-Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma Ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Irwansyah, M. A. (2005). *Internet uses, gratifications, addiction, and loneliness among international students* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). University of Hawaii Department of Communication, Hawaii.
- Karasar, N. (2008). *Bilimsel araştırma yöntem*. Ankara: Nobel Yayınevi.

- Kaya, A. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığının geliştirilmesi: geçerlilik ve güvenilirlik çalışması* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Laudon, K. J. ve Laudon, J. P. (2012). *Management information systems: managing the digital firm*. USA: Prentice Hall.
- Ling, R. (2005). The sociolinguistics of sms: an analysis of sms use by a random sample of norwegians. *In Mobile Communications* (335-349).
- Meral D. (2017). *Orta öğretim öğrencilerinde akıllı telefon bağımlılığının yalnızlık, yaşam doyumu ve bazı kişisel özellikler bakımından incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı. Erzincan.
- Noyan C.O., Darçın AE., Nurmedov S., Yılmaz O., & Dilbaz N.(2015). Akıllı telefon bağımlılığı ölçeğinin kısa formunun üniversite öğrencilerinde Türkçe geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 2015.16.
- Süt, H. K., Kurt, S., Uzal, O., & Özdilek, S. (2016). Sağlık bilimleri fakültesi öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılık düzeylerinin sosyal ve eğitim hayatlarına etkisi, *Euras J Fam Med*, 5(1),9-13.
- Şar, A. H. (2013). Examination of loneliness and mobile phone addiction problem observed in teenagers from the some variables. *The Journal o f Academic Social Science Studies*, 6(2), 1207-1220.
- Şar, A., Ayas, T, & Horzum, M.B (2015) Developing the smart phone addiction scale and its validity and reliability study. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying* 2(1) 1-17
- Thatcher, A. & Goolam, S. (2005). Development and psychometric properties of the problematic internet use questionnaire. *South African Journal of Psychology*, 35(4), 793-797.
- Tüfekçi, A. (2007). Bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21, 38-54.
- Ural, M. N. (2009). *Eğitsel bilgisayar oyunlarının eğlendirici ve motive edici özelliklerinin akademik başarıya ve motivasyona etkisi* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Van Deursen, A.J.A.M., Colin, L.B., Sabrina, M.H., & Piet, M.K. (2015). Modeling habitual and addictive smartphone behavior: the role of smartphone usage types, emotional intelligence, social stress, self-regulation, age, and gender. *Computers in Human Behavior*, 45: pp. 411-420.
- Yılmaz, B. (2008). *İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi*. 6.International Educational Technology Conference. Anadolu University, Eskişehir, Turkey.
- Young, K. S. (1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & Behavior*, 11, 237-244.

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

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