

## Meslek Lisesi Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının, Akıllı Telefon ve Bilgisayar Bağımlılıkları Çerçevesinde İncelenmesi

Evren TEMİZ<sup>1</sup>  
Özgen KORKMAZ<sup>2</sup>  
Recep ÇAKIR<sup>3</sup>

### Öz

Bu araştırmanın amacı mesleki lisesine devam eden öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının akıllı telefon ve bilgisayar bağımlılıkları çerçevesinde incelemektir. Araştırma betimsel tarama yöntemi ile yürütülmüştür. Araştırmanın çalışma grubunu Ordu İl Altınordu ilçesinde bulunan meslek liselerinde okuyan 303 öğrenci oluşturmaktadır. Bu öğrencilerden 244'ü erkek 59'u kız öğrencidir. Veriler 9 maddelik "Bilgisayar Bağımlılıkları Ölçeği" (Cronbach Alfa = 0.87), 7 maddelik "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7)" (Cronbach Alfa = 0.92) ve 10 maddelik "Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği Kısa Versiyon (ATBÖ-KV)" (Cronbach Alfa = 0.90) ölçekleri kullanılarak toplanmıştır. Elde edilen verilerin öncelikle normallik durumları incelenmiş, daha sonra One-Way ANOVA, Mann-Whitney U ve korelasyon analizleri yapılarak çözümlenmiştir. Sonuç olarak, meslek lisesinde okuyan öğrencilerin orta düzeyde dijital oyun bağımlısı olduğu belirlenmiştir. Ayrıca akıllı telefon bağımlılığının kız öğrencilerde erkek öğrencilere göre daha fazla görüldüğü ortaya çıkmıştır. Sınıflar arasında bağımlılıklar bağlamında çok büyük farklar yoktur. Sadece 10. Ve 12. Sınıflarda dijital oyun bağımlılığı arasında fark bulunmuştur. Bölümler arasında da benzer sonuçlar bulunmuş bağımlılıklar boyutunda anlamlı bir fark yoktur.

**Anahtar Kelimeler:** Bilgisayar bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı, meslek lisesi öğrencileri

## Investigation of Vocational High School Students' Digital Game Addiction within the Framework of Smartphone and Computer Addiction

### Abstract

The purpose of this research is to examine the digital game addictions of students attending vocational high schools within the framework of smartphone and computer addictions. The research was carried out with descriptive survey method. As the participants, 303 students studying in vocational high schools in Altınordu in Ordu were selected. 244 of these students are male and 59 are female. In the research, the 9-item "Computer Addiction Scale" (Cronbach Alpha = 0.87), 7-item "Digital Game Addiction Scale (DOBÖ-7)" (Cronbach Alpha = 0.92) and the 10-item "Smartphone Addiction Scale Short Version (ATBÖ-KV)" (Cronbach Alpha = 0.90) was used. One-Way ANOVA Mann-Whitney U and correlation analysis were made and findings were obtained. When the findings were analyzed, it was concluded that the students studying in vocational high school were moderately addicted to digital games. In addition, it has been revealed that smartphone addiction is more common among female students than male students. There is not much

<sup>1</sup> Evren Temiz, Amasya Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Öğretim Teknolojileri Tezsiz YL. Programı, Türkiye, evrentemiz@gmail.com, ORCID ID: 0000-0003-1961-0899

<sup>2</sup> Sorumlu Yazar: Özgen Korkmaz, Amasya Üniversitesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, Amasya, Türkiye, ozgenkorkmaz@gmail.com, ORCID ID: 0000-0003-4359-5692

<sup>3</sup> Recep Çakır, Amasya Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Amasya, Türkiye, recepçakır@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-2641-5007

difference in the context of dependencies between classes. A difference was found between digital game addiction only in 10th and 12th grades. There is no meaningful difference in the dimension of dependencies with similar results between the sections.

**Key Words:** Computer addiction, smart phone addiction, digital game addiction, vocational high school students

## 1.Giriş

Günümüzde öğrenciler için önemli problemlerden birinin bilgisayar, akıllı telefon ve dijital oyun bağımlılığı olduğu düşünülebilir. Gelişen teknoloji ile birlikte hayatımızın her alanına yerleşen bu kavramların öğrenciler üzerine etkileri incelenmelidir. Bağımlılık bir maddeyi veya bir davranışı kullanmayı bırakamama şeklinde tanımlanabilir (Egger ve Rauterberg, 2016). İnsanlar sigara, alkol ve uyuşturucu gibi bir maddeye bağımlı olabilmektedir. Fakat bağımlılık denince akla sadece madde bağımlılığı gelmemeli, bunun yanında yeme bağımlılığı, cinsel bağımlılıklar, bilgisayar bağımlılığı, alışveriş bağımlılığı ve oyun bağımlılığı gibi birçok bağımlılıktan söz edilebilir (Günüç ve Kayrı, 2010). Günümüzde gelişen teknoloji ile birlikte bilgisayar kullanımı birçok alanda kendini göstermektedir. Bilgisayar kullanımı çocukluk çağından itibaren yaşama girmektedir (Oktay, 2000). Anne ve babalarını bilgisayar başında gören çocuklar bu renkli ve farklı dünyaya ilgi duymaktadır (Oktay, 2000). Gençler çok erken dönemlerde teknoloji ve bilgisayar ile tanışmakta ve günlük hayatlarında kullanmaktadırlar (Cömert ve Güven, 2017). Yılmaz (2008)'in araştırmasına göre bilgisayar bağımlılık eğilimi yaşa göre anlamlı bir fark oluşturmamaktadır. Günümüzde öğrencilerden evinde bilgisayar ve internet bağlantısı bulunanların sayısı %70 in üzerine çıkmıştır (Taylan, Kara ve Durğun, 2017). Gençler tarafından bilgisayar özellikle oyun, eğlence ve sosyal medya amacı ile kullanılmaktadır (Balkan, 2011). Balkan (2011) tarafından yapılan bir araştırmada üniversite öğrencilerinin büyük bir çoğunluğunun günde 8 saat ve üzeri sürelerde bilgisayar ve internet kullandığı ortaya konulmuştur. Erboy ve Vural (2010)'ın yaptıkları bir araştırmaya göre ise erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla bilgisayar kullandıkları ortaya çıkmıştır. Çalışkan ve Sayaca (2019)'nın yaptıkları bir araştırmada uzun süre bilgisayar oyunu oynayan kişilerin fiziksel aktivitelerinde olumsuz sonuçların olabildiği gözlemlenmiştir. Ayrıca bu araştırmaya göre uyku sürelerinde ve kalitesinde anlamlı bozulmalar olmaktadır. Son yıllarda internet kullanılan platformlarda önemli değişimler yaşanmıştır. Özellikle akıllı telefonların, internet kullanım alışkanlıklarını değiştirdiğini söylemek mümkündür.

Zheng ve Lionel (2010)'un araştırmalarına göre kolay internete erişim, geliştirilen uygulamalar ve taşınabilirlik yönünden akıllı telefonlara olan ilgi artmaktadır. Çakır ve Oğuz (2017) tarafından yapılan bir araştırmada lise öğrencileri arasında akıllı telefon kullanımının çok yoğun olduğu gösterilmiştir. Günümüzde genç nesil olarak adlandırılan kesim yeniliklere ve teknolojiye oldukça açıktır. Bu durum da yaşlı nüfusa oranla genç nüfusun akıllı telefonun olumsuz etkilerine daha açık olduğunu düşündürmektedir. Samaha ve Hawi (2016) göre akıllı telefonların temel özellikleri, günlük hayatta yapılması gereken işlemleri yapma, internette gezinme, e-posta kullanımı, fotoğraf/videoları izleme/paylaşma, çevrim-içi oyun oynama ve özellikle sosyal ağlarda etkinliklerde bulunma gibi birçok işlevin gerçekleştirilmesini sağlamaktadır. Dikeç ve Kebapçı (2018) yaptıkları çalışmada üniversite öğrencileri arasında da akıllı telefon bağımlılığının yaygın olduğunu göstermiştir. Akıllı telefonların kullanım oranlarındaki bu artış bağımlılık, sağlık ve sosyal açıdan birçok sorunu beraberinde getirmektedir (Brain ve Leung, 2015). Aktaş ve Yılmaz (2017)'in yaptıkları bir araştırmaya göre gençler akıllı telefon kullanımı açısından sırası ile en çok internette gezinmek, sosyal ağ hizmetlerini kullanmak ve müzik dinlemek, mesajlaşmak, arama motorunu kullanmak, video izlemek, sözlük, e- posta, oyun oynamak ve e- kitap gibi işlemler için

kullanmaktadır. Kuyucu (2017)'nin yaptığı bir araştırmada ise üniversite öğrencilerin yaşı azaldıkça akıllı telefon bağımlılığının arttığı gözlemlenmiştir. Aynı araştırmaya göre 27 yaş arasındaki akıllı telefon bağımlılığının 21-23 yaş arasına göre düşük olduğu gözlemlenmiştir. Deloitte Global Mobil Kullanıcı Anketi (2017) sonuçlarına bakıldığında da akıllı telefon üzerinden oyun oynama değerlerinin diğer cihazlara göre oldukça fazla olduğu görülmektedir.

Çağımızda değişen koşullar göz önünde bulundurduğumuz da eğlence anlayışını bilgisayar, internet ve dijital oyunlardan ayrı düşünmek mümkün değildir (Horzum, Aras ve Balta, 2008). Bilgisayar ve akıllı telefon bağımlılıklarının ortaya çıkmasında birçok neden bulunmaktadır. Bu nedenlerden birisi de dijital oyun oynama davranışıdır (Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016). İnternetin yaygınlaşması ve akıllı telefonların gelişmesi ile birlikte çoklu oyunların daha kolay erişimi dijital oyun bağımlılığını artırmaktadır. Dijital oyunlar gelişen dünya ile birlikte bilgisayarlar, mobil cihazlar, oyun konsolları vb. araçlar aracılığı ile oynanmaktadır (Whitton, 2010). Teknolojik araçlara ulaşım kolaylığı ile bilgisayar oyunlarının aşırı ve kontrolsüz kullanımı beraberinde oyun bağımlılığını gündeme getirmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2015). Özellikle ergenler en çok akıllı telefon kullanarak dijital oyun oynamaktadırlar (Dursun ve Çapan, 2018). Ergenlik dönemindeki bu çocuklar dijital oyun oynayarak eğlenmektedirler. Oyun oynama zevkli ve eğlencelidir, oyun, günlük rutinin dışına çıkmanın bir yolu ve bireyi günlük yaşamdan uzaklaştıran eğlenceli bir şeydir (Kuss ve Griffiths, 2012). Çoklu oyunculu oyunları dünya çapında binlerce kullanıcı aynı anda oynayabilmektedir (Kuss ve Griffiths, 2012). Çoklu oyunculu oyunlar en fazla bağımlılık yapan oyun türlerindedir (Wan ve Chiou, 2013). Yalçın ve Bertiz (2019) yaptıkları araştırmada öğrencilerin dijital oyunları oyun grupları ile oynadıklarında daha çok eğlendiklerini saptamışlardır. Ayrıca saatlerce oyun oynayan çocukların aile ve arkadaşları ile olan iletişimlerinin koptuğunu ve zamanla bağımlı haline geldiklerini göstermişlerdir. Cömert ve Güven (2017) bir araştırmada çocukların özellikle yarış, savaş/dövüş oyunlarını daha çok oynadıklarını ikinci olarak ise zihinsel gelişimi destekleyen oyunları tercih ettiklerini tespit etmiştir. Wan ve Chiou (2013) araştırmalarında aşırı oyun oynamanın akademik performansla olumsuz etkilerinin olacağını ortaya koymuştur. Çocukların bilgisayar veya mobil bir cihaza sahip olmasalar da oyun oynama alışkanlığını bırakmadıkları ve sürekli gittikleri her ortamda bilgisayar oyunu oynamaya çalıştıkları saptanmıştır (Horzum,2011). Çavuş, Ayhan ve Tuncer (2016) yaptıkları araştırmada her beş öğrenciden birinin oyun bağımlılığı riskini taşıdığını, erkeklerin kadınlara oranla oyun bağımlılığının daha yüksek olduğu ve oyun oynama sürelerini kontrol edemediklerini belirtmiştir. Ayrıca ailelerin gelir düzeyleri ile oyun bağımlılığı arasında doğru orantı olduğunu ortaya koymuşlardır. Özdemir (2018) in yaptığı bir çalışmada ise erkek öğrenciler kız öğrencilere göre daha çok oyun oynamaktadırlar ve daha fazla para harcamaktadırlar. Aynı çalışmada öğrencilerin günlük stres atma isteklerinin oyuna yönelmesindeki en büyük etken olarak gösterilmiştir. Yapılan araştırmalara göre dijital oyun bağımlılığı düzeyi %15 gibi çok büyük bir rakama denk gelmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2015). Bu araştırmalar göz önünde bulundurularak, araştırmanın amacı meslek lisesinde okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının bilgisayar ve akıllı telefon bağımlılığı çerçevesinde incelenme şeklinde belirlenmiştir. Diğer araştırmalar incelendiğinde özellikle meslek liselerine yönelik bir çalışmanın literatürde bulunmadığı görülmektedir. Bu durumda araştırmanın benzerlerinden ayrılan bir çalışma olmasını sağlamaktadır.

### 1.1. Araştırmanın Problemi

“Meslek lisesinde okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının bilgisayar ve akıllı telefon bağımlılığı arasındaki ilişki nedir?” Bu ana probleme bağlı olarak şu alt problemlere cevap aranmıştır:

## 1.2. Alt Problemler

- Mesleki lisesinde okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları, bilgisayar ve akıllı telefon bağımlılığı ne düzeydedir?
- Mesleki lisesinde okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları, bilgisayar ve akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri;
  - a) Dijital oyun oynama sıklığına,
  - b) Bilgisayar kullanım düzeylerine,
  - c) Cinsiyetlerine,
  - d) Sınıf düzeylerine,
  - e) Bölümlerine göre farklılaşmakta mıdır?
- Mesleki lisesinde okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları, bilgisayar ve akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri arasında nasıl bir ilişki vardır?

## 2. Yöntem

### 2.1. Araştırmanın Deseni

Bu araştırma betimsel tarama modeli incelenerek yürütülmüştür. Betimsel tarama, büyük gruplar üzerinde yürütülen, bu gruptaki bireylerin bir olgu ve olayla ilgili görüşlerinin, tutumlarının alındığı, olgu ve olayların betimlenmeye çalışıldığı araştırmalardır (Karakaya, 2012). Bu araştırma kapsamında da meslek lisesinde okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları, bilgisayar bağımlılıkları ve akıllı telefon bağımlılıkları ile sınıf düzeyleri, cinsiyet ve bölümleri arasındaki ilişki belirlenmeye çalışılmıştır.

### 2.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın evreni meslek lisesinde okuyan öğrencilerdir. Araştırma için örneklem olarak Ordu ilinde Altınordu ilçesindeki meslek liseleri seçilmiştir. Bu araştırmada katılımcı olarak 303 öğrenciye ulaşılmıştır. Bu öğrencilerden 244'ü erkek 59'u kız öğrencidir. Araştırma meslek lisesinde okuyan öğrenciler üzerine yapıldığından kız öğrenci sayısı erkek öğrencilere göre düşük kalmıştır. Öğrencilerin cinsiyet ve sınıflara göre dağılımı aşağıdaki tabloda özetlenmiştir.

**Tablo 1.** Araştırmaya katılan öğrencilerin Sınıf ve Cinsiyet Bilgileri

		9.Sınıf	10.Sınıf	11.Sınıf	12.Sınıf	
Cinsiyet	Erkek	24	88	109	23	244
	Kadın	2	6	42	9	59
Toplam		26	94	151	32	303

Yukarıdaki tabloda görüldüğü gibi katılımcı toplam öğrenci sayısı 303'dür. Bu öğrencilerden 244'ü erkek ve 59'u Kız öğrencidir. Kız öğrenciler araştırma meslek lisesinde yapıldığından düşük kalmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerden en yoğun katılım 11.sınıf bazında olmuş ve katılımcı sayısı 151'dir.

## 2.3 Veri Toplama Araçları

Araştırma da veri toplama aracı olarak, Yılmaz (2008) tarafından geliştirilen 9 maddelik “Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği”, Şata ve Karip (2017) tarafından geliştirilen 10 maddelik “Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği Kısa Versiyon” ve Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından geliştirilen 7 maddelik “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7)” kullanılmıştır.

**a. Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği:** Yılmaz (2008) tarafından geliştirilen “Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği”nin Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı 0.87 dir. Araştırmada Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı 0.83 bulunmuştur. Ölçekte 9 madde bulunmaktadır ve ölçek iki faktörlüdür. Birinci faktör için Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı 0.82 bulunmuştur. İkinci faktör için Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı 0.71 bulunmuştur. Birinci faktördeki maddeler bilgisayar kullanma süresi ve isteği ile ilgili iken ikinci faktördeki maddeler (madde 4 ve 5) çevrimiçi sohbet programlarının kullanımına dairdir. Ölçek beşli Likert tipi maddelerden oluşmaktadır. Ölçekten alınabilecek puan aralığı 9 ve 45 arasındadır. Ölçekte kullanılan beşli seçeneklere uygun olarak, aritmetik ortalamaların anlamlandırılabilmesi amacıyla değerlendirme aralıkları hesaplanmıştır. Buna göre; 1.00 – 1.80 aralığı “hiçbir zaman”, 1.81 – 2.60 aralığı “çok az”, 2.61 – 3.40 aralığı “ara sıra”, 3.41 – 4.20 aralığı “çoğu zaman” ve 4.21 – 5.00 aralığı “her zaman” seçeneklerine karşılık gelmektedir (Yılmaz, 2008).

**b. Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği Kısa Versiyon (ATBÖ-KV):** Şata ve Karip (2017) tarafından geliştirilen “Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği Kısa Versiyon (ATBÖ-KV)”nin Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı 0.90’ dır. Araştırmada Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı 0.88 bulunmuştur. Ölçekte 10 madde bulunmaktadır ve ölçek tek faktörlüdür. Ölçek altılı Likert tipi maddelerden oluşmaktadır. Ölçekten alınabilecek puan aralığı 10 ile 60 arasındadır. Bir öğrencinin ölçekten aldığı toplam puan (hem kız hem de erkek öğrenciler için geçerli) 29,50’nin altında ise akıllı telefon bağımlısı olmadığı, 29,50’nin üstünde ise akıllı telefon bağımlısı olduğu söylenebilir (Şata & Karip, 2017).

**c. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7):** Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7)” Toplamda 21 madde ve 7 faktörü olan DOBÖ-21 den geliştirilmiştir. DOBÖ-7’nin Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı 0.92 dir. Araştırmada Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı 0.84 bulunmuştur. Ölçekte 7 madde bulunmaktadır ve tek faktörlüdür. Ölçek beşli Likert tip maddelerden oluşmaktadır. Ölçekten alınabilecek puan aralığı 7 ile 35 arasındadır. DOBÖ-7’ye göre oyun bağımlısı olup olmadığını belirlemek için monotetik ve politetik tanımlar kullanılmıştır (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009). Monotetik tanıya göre, kişi yedi maddenin yedisine de üç (bazen) ve üzerinde puan veriyorsa; politetik tanıya göre yedi maddenin en az dördüne üç (bazen) ve üzerinde puan veriyorsa oyun bağımlısı olarak tanımlanmıştır. Araştırmacılar oyun bağımlılığı konusunda karar verirken hem monotetik, hem de politetik tanının kullanılabilirliğini önermiş ve oyun bağımlılığı düzeyinin ölçekten alınan toplam puan artışına göre değerlendirilebileceğini göstermiştir (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009).

## 2.4 Verilerin Analizi

Verilerin analizinde SPSS 22.0 for Windows programı kullanılmıştır. Ölçeklere verilen cevaplar likert tipte olup her ölçeğe ve faktörlere göre elde edilen puanlar değişmektedir. Bu neden ile değerlendirmede bir standart belirlenmemiş her ölçeğin kendi değerlendirme yöntemleri kullanılmıştır. Bilgisayar bağımlılığı ölçeğinin değerlendirilmesinde ölçeğin belirlediği aritmetik ortalamalara göre değerlendirme yöntemi kullanılmıştır. Akıllı telefon bağımlılığı için ölçeğinin belirlediği toplam puanlar değerlendirilmiş ve puanın 29.50’nin üzerinde veya altında olup

olmadığına göre değerlendirme yapılmıştır. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği için ölçeğe verilen cevapların toplam puanlarına göre monotetik (21.00) ve politetik (12.00) değer üzerinde ve altında olma durumuna göre değerlendirme yapılmıştır. Araştırmaya önce ölçeklerin ve faktörlerin normallik testleri yapılarak başlanmıştır. Aşağıdaki tablolar da ölçeklerin normallik testleri verilmiştir.

**Tablo 2.** Araştırmada Kullanılan Ölçeklerin ve Faktörlerin Normallik Test Sonuçları

	İstatistik	sd	p	Çarpıklık
F1: Bilgisayar Kullanma Süresi ve İsteği	.144	303	.000	.924
F2: Çevrimiçi Sohbet Programlarının Kullanımı	.241	303	.000	1.312
Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği	.134	303	.000	.988
Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği	.078	303	.000	.582
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	.122	303	.000	.856

Araştırmada kullanılan ölçeklerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek için Kolmogorov-Smirnov p değerlerine bakılmıştır.  $p < 0.05$ 'den küçük olduğu için çarpıklık(skewness) değerine bakılmıştır. Çarpıklık değeri bilgisayar bağımlılığı ölçeği için 0.988, akıllı telefon bağımlılığı ölçeği için 0.582 ve dijital oyun bağımlılığı için 0.856'dır. Bu değer -1,5 ile +1,5 arasında olduğu için verimizin normal dağılım özelliği gösterdiği varsayılmıştır. Bilgisayar bağımlılığı ölçeğinin faktörlerine bakıldığında her iki faktörün p değerlerine bakılmış ve  $p < 0.05$ 'den küçük olduğu görülmüştür. Çarpıklık değerleri incelendiğinde her iki faktörün de çarpıklık değerleri -1.5 ile +1.5 arasında olduğu için verimizin normal dağılım özelliği gösterdiği varsayılmıştır.

### 3. Bulgular

Öğrencilerin bilgisayar bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı düzeylerine ilişkin bulgular Tablo 3'de özetlenmiştir.

**Tablo 3.** Öğrencilerin bilgisayar bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı düzeyleri

	N	Min.	Maks.	$\bar{x}$	Ss
Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği	303	1,00	5,00	1,89	,80
F1: Bilgisayar Kullanma Süresi ve İsteği	303	1,00	5,00	1,89	,84
F2: Çevrimiçi Sohbet Programlarının Kullanımı	303	1,00	5,00	1,88	1,11
Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği	303	10,00	60,00	26,57	11,71
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	303	7,00	35,00	14,55	6,44

Tablo 3 incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar bağımlılığı ölçeğine verdikleri cevapların ortalaması 1.89 (çok az) olduğu görülmüştür. Bu bulguya göre araştırmaya katılan öğrenciler arasında bilgisayar bağımlılığı olmadığı söylenebilir. Araştırmaya katılan öğrencilerin akıllı telefon ölçeğine verdikleri cevapların toplam puanlarının ortalamasına bakıldığında da 26.57 değeri görülmektedir. Bu değer ölçeğin belirlediği 29.50 değerinin altında olduğundan öğrenciler arasında akıllı telefon bağımlılığının olmadığı, fakat akıllı telefon kullanımının orta düzeylerde olduğu söylenebilir. Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğine verdikleri cevapların toplam puanlarının ortalaması 14.55 olmuştur. Bu değer ölçeğin belirlediği monotetik (21.00) değerinin altında olduğundan araştırmaya katılan öğrenciler arasında monotetik yönden dijital oyun

bağımlılığı olmadığı söylenebilir. Politetik (12.00) yönden ise öğrenciler arasında dijital oyun bağımlılığının bulunduğu söylenebilir. Bu sonuçlara göre dijital oyun bağımlılığının orta düzeylerde olduğu söylenebilir. Öğrencilerin oyun oynama sıklıklarına göre dijital oyun bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı ve bilgisayar bağımlılığına ilişkin bulgular Tablo 4 ve 5’de özetlenmiştir.

**Tablo 4.** Dijital oyun oynama sıklığına göre bağımlılık düzeyleri

		N	$\bar{x}$	Ss
Bilgisayar Bağımlılığı	1 saat ve az	154	1,60	,59
	2-3 saat	83	1,94	,72
	3 saat ve fazla	66	2,49	,97
	Toplam	303	1,89	,80
Akıllı Telefon Bağımlılığı	1 saat ve az	154	27,09	11,49
	2-3 saat	83	24,85	11,11
	3 saat ve fazla	66	27,54	12,85
	Toplam	303	26,57	11,71
Dijital Oyun Bağımlılığı	1 saat ve az	154	12,01	5,37
	2-3 saat	83	14,98	5,15
	3 saat ve fazla	66	19,93	6,82
	Toplam	303	14,55	6,44

Tablo 4 incelendiğinde, meslek lisesinde okuyan öğrencilerin dijital oyun oynama sıklıklarına açısından bağımlılıkların tamamı için ortalamalar arasında 3 saat ve fazla sıklığı ön plana çıkmaktadır (bilgisayar bağımlılığı için  $\bar{x}=2.49$ , akıllı telefon bağımlılığı için  $\bar{x}=27,54$ , dijital oyun bağımlılığı için  $\bar{x}=14.55$ ). Ayrıca sıklıklar arasında farklılaşma görülmektedir. Bu farklılaşmanın anlamlı olup olmadığını anlamak için One Way ANOVA testi yapılmış ve elde edilen sonuçlar Tablo 5’de özetlenmiştir.

**Tablo 5.** Meslek lisesinde okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının bilgisayar ve akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri dijital oyun oynama sıklığına göre farklılaşma

		KT	Sd	KO	F	p	Games-Howell
Bilgisayar Bağımlılığı	Gruplar Arası	36,793	2	18,396	34,569	,000	1 saat ve az ile 2-3 saat ve 3 saat ve fazla
	Grup İçi	159,648	300	,532			
	Toplam	196,440	302				
Akıllı Telefon Bağımlılığı	Gruplar Arası	348,571	2	174,286	1,273	,281	Yok
	Grup İçi	41071,356	300	136,905			
	Toplam	41419,927	302				
Dijital Oyun Bağımlılığı	Gruplar Arası	2924,132	2	1462,066	45,563	,000	1 saat ve az ile 2-3 saat ve 3 saat ve fazla
	Grup İçi	9626,720	300	32,089			
	Toplam	12550,851	302				

Tablo 5 incelendiğinde meslek lisesinde okuyan öğrencilerin dijital oyun oynama sıklığına göre dijital oyun bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı boyutunda anlamlı düzeyde farklılaşma olduğu (bilgisayar bağımlılığı için ( $f_{(2,300)}=0.000, p<0.05$ ); dijital oyun bağımlılığı için ( $f_{(2,300)}=0.000, p<0.05$ ), akıllı telefon bağımlılığı boyutunda ise anlamlı bir farklılaşmanın olmadığı görülmektedir ( $f_{(2,300)}=0.281, p>0.05$ ). Farklılaşmanın hangi düzeylerde olduğunu belirlemek için Games-Howell testi uygulanmıştır. Varyanslar arasında homojenlik olmadığı için Games-Howell testi seçilmiştir. Test incelendiğinde farklılaşmanın hem bilgisayar bağımlılığı hem de dijital oyun bağımlılığı boyutunda 1 saat ve az sıklığı ile 2-3 saat sıklığı arasında 2-3 saat lehine. 1 saat ve az sıklığı ile 3 saat ve fazla sıklığı arasında 3 saat ve fazla sıklığı lehine olduğu. 2-3 saat sıklığı ile 3 saat ve fazla sıklığı

arasında 3 saat ve fazla sıklığı lehine olduğu görülmüştür. Buna göre 3 saat ve fazla sıklığında dijital oyun oynayan öğrencilerin bilgisayar ve dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin diğer sıklıklara göre anlamlı derecede yüksek olduğu söylenebilir. Öğrencilerin bilgisayar kullanma sıklıklarına göre dijital oyun bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı ve bilgisayar bağımlılığına ilişkin bulgular Tablo 6 ve 7'de özetlenmiştir.

**Tablo 6.** Bilgisayar kullanım düzeylerine göre bağımlılıkların betimsel sonuçları

		N	$\bar{x}$	Ss
Bilgisayar Bağımlılığı	1 saat ve az	0	0	0
	2-3 saat	60	1,89	,69
	3 saat ve fazla	94	2,41	,88
	Toplam	303	1,89	,80
Akıllı Telefon Bağımlılığı	1 saat ve az	149	26,61	11,56
	2-3 saat	60	27,26	10,59
	3 saat ve fazla	94	26,08	12,68
	Toplam	303	26,57	11,71
Dijital Oyun Bağımlılığı	1 saat ve az	149	12,69	5,83
	2-3 saat	60	14,96	5,99
	3 saat ve fazla	94	17,23	6,71
	Toplam	303	14,55	6,44

Tablo 6 incelendiğinde de bilgisayar bağımlılığı faktörü açısından 3 saat ve fazla sıklığı ön plana çıkmaktadır ( $\bar{x}=2.41$ ). Akıllı telefon bağımlılığı faktörü açısından 2-3 saat sıklığı ön plana çıkmaktadır ( $\bar{x}=27.26$ ). Dijital oyun bağımlılığı faktörü açısından 3 saat ve fazla sıklığı ön plana çıkmaktadır ( $\bar{x}=27.23$ ). Sıklıklar arasındaki farklılaşmanın anlamlı olup olmadığını anlamak için One Way ANOVA testi yapılmış ve Tablo 7 'de özetlenmiştir.

**Tablo 7.** Meslek lisesinde okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları, bilgisayar ve akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri

		KT	Sd	KO	F	p	Games- Howell ve Tukey
Bilgisayar Bağımlılığı	Gruplar Arası	41,944	2	20,972	40,724	,000	1 saat ve az ile
	Grup İçi	154,496	300	,515			2-3 saat ve 3
	Toplam	196,440	302				saat ve fazla
Akıllı Telefon Bağımlılığı	Gruplar Arası	51,452	2	25,726	,187	,830	
	Grup İçi	41368,475	300	137,895			Yok
	Toplam	41419,927	302				
Dijital Oyun Bağımlılığı	Gruplar Arası	1198,658	2	599,329	15,838	,000	1 saat ve az ile
	Grup İçi	11352,194	300	37,841			2-3 saat ve 3
	Toplam	12550,851	302				saat ve fazla

Tablo 7 incelendiğinde de bilgisayar kullanım düzeylerine göre bilgisayar bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı boyutunda anlamlı bir farklılaşma olduğu görülmektedir (bilgisayar bağımlılığı için  $f_{(2,300)}=0.00$ ,  $p<0.05$ , dijital oyun bağımlılığı için  $f_{(2,300)}=0.00$ ,  $p<0.05$ ), akıllı telefon boyutunda ise anlamlı bir farklılaşmanın olmadığı görülmüştür ( $f_{(2,300)}=0.83$ ,  $p>0.05$ ). Farklılaşmanın hangi düzeylerde olduğunu belirlemek için levne istatistikleri göz önünde bulundurularak (Bilgisayar bağımlılığı için  $p<0.05$ , dijital oyun bağımlılığı için  $p>0.05$ ) bilgisayar bağımlılığı için Games-Howell testi, dijital oyun bağımlılığı için Tukey testi uygulanmıştır. Varyanslar arasında homojenlik olmadığı için Games-Howell testi ve dijital oyun bağımlılığı için homojenlik olduğu için Tukey testi



seçilmiştir. Test incelendiğinde farklılaşmanın bilgisayar bağımlılığı için 1 saat ve az sıklığı ile 2-3 saat sıklığı arasında 2-3 saat lehine. 1 saat ve az sıklığı ile 3 saat ve fazla sıklığı arasında 3 saat ve fazla sıklığı lehine olduğunu 2-3 saat sıklığı ile 3 saat ve fazla sıklığı arasında 3 saat ve fazla sıklığı lehine olduğu görülmüştür. Dijital oyun bağımlılığı için 1 saat ve az sıklığı ile 2-3 saat sıklığı arasında 2-3 saat lehine. 1 saat ve az sıklığı ile 3 saat ve fazla sıklığı arasında 3 saat ve fazla sıklığı lehine olduğunu 2-3 saat sıklığı ile 3 saat ve fazla sıklığı arasında ise anlamlı bir farklılaşmanın olmadığı görülmüştür. Buna göre bilgisayar bağımlılığı için 3 saat ve fazla sıklığının diğer sıklıklara göre anlamlı derecede farklı olduğu görülmüştür. Dijital oyun bağımlılığı boyutunda ise 1 saat ve az sıklığının diğer sıklıklara göre anlamlı derece düşük olduğu görülmüştür. Öğrencilerin akıllı telefon kullanım sıklıklarına göre dijital oyun bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı ve bilgisayar bağımlılığına ilişkin bulgular Tablo 8 ve 9'da özetlenmiştir.

**Tablo 8.** Akıllı telefon kullanım düzeylerine göre bağımlılıkların betimsel sonuçları

		N	$\bar{x}$	Ss
Bilgisayar Bağımlılığı	1 saat ve az	45	1,88	,89846
	2-3 saat	95	1,65	,67041
	3 saat ve fazla	163	2,03	,82474
	Toplam	303	1,89	,80651
Akıllı Telefon Bağımlılığı	1 saat ve az	45	19,13	8,29
	2-3 saat	95	23,36	9,48
	3 saat ve fazla	163	30,50	12,15
	Toplam	303	26,57	11,71
Dijital Oyun Bağımlılığı	1 saat ve az	45	13,33	6,73
	2-3 saat	95	12,83	5,05
	3 saat ve fazla	163	15,89	6,81
	Toplam	303	14,55	6,44

Tablo 8 incelendiğinde de 3 saat ve fazla sıklığı tüm boyutlarda ön plana çıkmaktadır (bilgisayar bağımlılığı için  $\bar{x}=2.03$ , akıllı telefon bağımlılığı için  $\bar{x}=30.05$ , dijital oyun bağımlılığı için  $\bar{x}=15.89$ ). Sıklıklar arasındaki farklılaşmanın anlamlı olup olmadığını belirlemek için One Way ANOVA testi yapılmış ve Tablo 9'da özetlenmiştir.

**Tablo 9.** Mesleki lisesinde okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının bilgisayar ve akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri akıllı telefon kullanım düzeylerine göre farklılaşma

		KT	Sd	KO	F	p	Games-Howell ve Tukey
Bilgisayar Bağımlılığı	Gruplar Arası	8,483	2	4,241	6,770	,001	2-3 saat ve 3 saat ve fazla
	Grup İçi	187,958	300	,627			
	Toplam	196,440	302				
Akıllı Telefon Bağımlılığı	Gruplar Arası	5983,874	2	2991,937	25,330	,000	2-3 saat ve 3 saat ve fazla
	Grup İçi	35436,054	300	118,120			
	Toplam	41419,927	302				
Dijital Oyun Bağımlılığı	Gruplar Arası	642,319	2	321,160	8,091	,000	1 saat ve az ile 2-3 saat ve 3 saat ve fazla
	Grup İçi	11908,532	300	39,695			
	Toplam	12550,851	302				

Tablo 9 incelendiğinde de tüm bağımlılık boyutlarında sıklıklar arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir (bilgisayar bağımlılığı için  $f_{(2,300)}=0.001$ ,  $p<0.05$ ; akıllı telefon bağımlılığı için  $f_{(2,300)}=0.000$ ,  $p<0.05$ ; dijital oyun bağımlılığı için  $f_{(2,300)}=0.001$ ,  $p<0.05$ ). Farklılaşmanın hangi düzeylerde olduğunu belirlemek için levne istatistikleri göz önünde bulundurularak (Bilgisayar

bağımlılığı için  $p>0.05$ , akıllı telefon bağımlılığı için  $p<0.05$ , dijital oyun bağımlılığı için  $p<0.05$ ) bilgisayar bağımlılığı için Tukey testi, diğer bağımlılıklar için Games-Howell testi uygulanmıştır. Varyanslar arasında homojenlik olmadığı için Games-Howell testi ve dijital oyun bağımlılığı için homojenlik olduğu için Tukey testi seçilmiştir. Test incelendiğinde farklılaşmanın bilgisayar bağımlılığı için 2-3 saat sıklığı ile 3 saat ve fazla sıklığı arasında 3 saat ve fazla sıklığı lehine olduğu görülmüştür. Akıllı telefon bağımlılığı için 1 saat ve az sıklığı ile 2-3 saat sıklığı arasında 2-3 saat lehine. 1 saat ve az sıklığı ile 3 saat ve fazla sıklığı arasında 3 saat ve fazla sıklığı lehine olduğunu 2-3 saat sıklığı ile 3 saat ve fazla sıklığı arasında 3 saat ve fazla sıklığı lehine olduğu görülmüştür. Dijital oyun bağımlılığı için 2-3 saat sıklığı ile 3 saat ve fazla sıklığı arasında 3 saat ve fazla sıklığı lehine olduğu görülmüştür. Buna göre bilgisayar ve dijital oyun oynama bağımlılıkları için 2-3 saat ve 3 saat ve fazla sıklıkları arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu görülmüştür. Akıllı telefon bağımlılığı boyutunda ise 3 saat ve fazla sıklığının diğer sıklıklardan anlamlı derecede fazla olduğu görülmüştür.

Tablo 10'da meslek lisesinde okuyan öğrencilerin cinsiyetlerine göre dijital oyun bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığına ilişkin bulgular özetlenmiştir.

**Tablo 10.** Cinsiyetler Açısından Dijital Oyun Bağımlılığı, Bilgisayar Bağımlılığı ve Akıllı Telefon Bağımlılığı Düzeyine Göre Mann-Whitney U Test Sonuçları

	Cinsiyetiniz	N	OS	ST	z	p
Bilgisayar Bağımlılığı	Erkek	244	158,73	38730	-2,72	0.006
	Kız	59	124,17	7326		
Akıllı Telefon Bağımlılığı	Erkek	244	144,72	35312	-2,94	0.003
	Kız	59	182,10	10744		
Dijital Oyun Bağımlılığı	Erkek	244	161,67	39446,50	-3,91	0.000
	Kız	59	112,03	6609,50		

Cinsiyetler arasında dağılım homojen olmadığı için non-parametrik testlerden Mann-Whitney U testi seçilmiştir. Tablo incelendiğinde de erkek ve kız öğrencilerin bilgisayar bağımlılığı düzeylerine göre aralarında bir fark olup olmadığını anlamak için Mann-Whitney U testi yapılmıştır. Ortalama sıralamasına bakıldığında erkeklerin ortalama sıralaması kızların ortalama sıralamasından fazla olduğu görülmektedir. Bu farkın anlamlı olup olmadığını anlamak için yapılan Mann-Whitney U testi sonuçlarına göre bilgisayar bağımlılığı açısından erkek öğrenciler ile kız öğrenciler arasında erkek öğrenciler lehine anlamlı bir fark bulunmaktadır ( $z=-2.72; p<0.05$ ). Akıllı telefon bağımlılığı açısından tablo değerlendirildiğinde de kızların ortalama sıralaması erkeklerin ortalama sıralamasından fazla olduğu görülmektedir. Bu farkın anlamlı olup olmadığına bakmak için yapılan test sonuçlarına göre akıllı telefon bağımlılığı açısından kız öğrenciler ile erkek öğrenciler arasında kız öğrenciler lehine anlamlı bir fark vardır ( $z=-2,94; p<0.05$ ). Dijital oyun bağımlılığı açısından değerlendirildiğinde de erkeklerin ortalama sıralaması kızların ortalama sıralamasından fazla olduğu görülmektedir. Bu farkın anlamlı olup olmadığını anlamak için yapılan test sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılığı açısından erkek öğrenciler ile kız öğrenciler arasında erkek öğrenciler lehine anlamlı bir fark bulunmaktadır ( $z=-3.94; p<0.05$ ). Tablo 11'de meslek lisesinde okuyan öğrencilerin sınıf düzeylerine göre dijital oyun bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığına ilişkin bulgular özetlenmiştir.

**Tablo 11.** Sınıflar düzeyinde bağımlılıkların betimsel sonuçları

		N	$\bar{x}$	Ss
Bilgisayar Bağımlılığı	9.Sınıf			
	10.Sınıf	94	1,92	,80
	11.Sınıf	151	1,94	,79
	12.Sınıf	32	1,55	,67
	Toplam	303	1,89	,80
Akıllı Telefon Bağımlılığı	9.Sınıf	26	21,69	12,17
	10.Sınıf	94	26,72	11,05
	11.Sınıf	151	27,43	11,85
	12.Sınıf	32	26,09	12,10
	Toplam	303	26,57	11,71
Dijital Oyun Bağımlılığı	9.Sınıf	26	14,50	7,65
	10.Sınıf	94	16,11	6,81
	11.Sınıf	151	14,22	5,99
	12.Sınıf	32	11,56	5,21
	Toplam	303	14,55	6,44

Tablo 11 incelendiğinde de bilgisayar bağımlılığı boyutunda 10 ve 11. sınıflar da ortalamanın yüksek olduğu (10.sınıf için  $\bar{x}=1.92$ , 11.sınıf için  $\bar{x}=1.94$ ), akıllı telefon bağımlılığı boyutunda 11. sınıflar da ortalamanın yüksek olduğu  $\bar{x}=27.43$ , dijital oyun bağımlılığı için 10.sınıflar da  $\bar{x}=16.11$  ortalamanın yüksek olduğu görülmüştür. Farkların anlamlı olup olmadığını belirlemek için yapılan analizler Tablo 12'de özetlenmiştir.

**Tablo 12.** Mesleki lisesinde okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının bilgisayar ve akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri sınıf düzeylerine göre farklılaşma

		KT	Sd	KO	F	p	Games-Howell
Bilgisayar Bağımlılığı	Gruplar Arası	4,224	3	1,408	2,190	,089	
	Grup İçi	192,217	299	,643			Yok
	Toplam	196,440	302				
Akıllı Telefon Bağımlılığı	Gruplar Arası	739,842	3	246,614	1,813	,145	
	Grup İçi	40680,086	299	136,054			Yok
	Toplam	41419,927	302				
Dijital Oyun Bağımlılığı	Gruplar Arası	532,419	3	177,473	4,415	,005	12.Sınıf ve 10.Sınıf
	Grup İçi	12018,432	299	40,195			
	Toplam	12550,851	302				

Tablo 12 incelendiğinde de sınıflar düzeyinde bilgisayar bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığı boyutunda anlamlı bir farklılaşma olmadığı görülmektedir (bilgisayar bağımlılığı için  $f_{(3,299)}=0.089$ ,  $p>0.05$ , akıllı telefon bağımlılığı için  $f_{(3,299)}=0.145$ ,  $p>0.05$ ). Dijital oyun bağımlılığı boyutunda ise anlamlı bir farklılaşmanın olduğu görülmüştür ( $f_{(3,299)}=0.05$ ,  $p<0.05$ ). Farklılaşmanın hangi sınıflar arasında olduğunu belirlemek için levne istatistikleri göz önünde bulundurularak ( $p<0.05$ ) Games-Howell testi uygulanmıştır. Varyanslar arasında homojenlik olmadığı için Games-Howell testi seçilmiştir. Test sonuçlarına göre 12.sınıflar ile 10.sınıflar arasında 10.sınıflar lehine anlamlı bir fark olduğu. Diğer sınıflar arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür.

Tablo 13'de meslek lisesinde okuyan öğrencilerin bölüm düzeylerine göre dijital oyun bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığına ilişkin bulgular özetlenmiştir.

**Tablo 13.** Bölüm düzeyinde bağımlılıkların betimsel sonuçları

	N	$\bar{x}$	Ss	
Bilgisayar Bağımlılığı	9.Sınıf	26	1,86	,97
	Bilişim Teknolojileri	85	1,98	,92
	Elektrik ve Elektronik Teknolojileri	46	1,60	,64
	Motor Teknolojileri	40	1,73	,77
	Endüstriyel Otomasyon	39	2,17	,71
	İnşaat Teknolojileri	38	1,99	,64
	Mobilya ve İç Mekan Tasarımı	29	1,79	,71
	Toplam	303	1,89	,80
Akıllı Telefon Bağımlılığı	9.Sınıf	26	21,69	12,17
	Bilişim Teknolojileri	85	26,74	12,24
	Elektrik ve Elektronik Teknolojileri	46	27,71	10,02
	Motor Teknolojileri	40	28,77	13,11
	Endüstriyel Otomasyon	39	29,69	11,42
	İnşaat Teknolojileri	38	24,86	10,61
	Mobilya ve İç Mekan Tasarımı	29	23,68	10,60
	Toplam	303	26,57	11,71
Dijital Oyun Bağımlılığı	9.Sınıf	26	14,50	7,65
	Bilişim Teknolojileri	85	15,43	6,93
	Elektrik ve Elektronik Teknolojileri	46	14,63	7,32
	Motor Teknolojileri	40	13,10	5,70
	Endüstriyel Otomasyon	39	16,12	5,69
	İnşaat Teknolojileri	38	13,63	5,24
	Mobilya ve İç Mekan Tasarımı	29	13,00	5,20
	Toplam	303	14,55	6,44

Tablo incelendiğinde de tüm bağımlılık boyutlarının da endüstriyel otomasyon bölümünde diğerlerine göre ortalama daha yüksek çıkmıştır (bilgisayar bağımlılığı için  $\bar{x}=2.17$ , akıllı telefon bağımlılığı için  $\bar{x}=29.69$ , dijital oyun bağımlılığı için  $\bar{x}=16.12$ ). Bu farklılaşmanın anlamlı olup olmadığını belirlemek için One Way ANOVA testi uygulanmış ve Tablo 14'de özetlenmiştir.

**Tablo 14.** Mesleki lisesinde okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının bilgisayar ve akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri bölüm düzeylerine göre farklılaşma

	KT	Sd	KO	F	p	Games-Howell	
Bilgisayar Bağımlılığı	Gruplar Arası	9,379	6	1,563	2,474	,024	Elek.ve elekt. Tekn. ile Endst. Oto.
	Grup İçi	187,061	296	,632			
	Toplam	196,440	302				
Akıllı Telefon Bağımlılığı	Gruplar Arası	1606,925	6	267,821	1,991	,067	
	Grup İçi	39813,002	296	134,503			Yok
	Toplam	41419,927	302				
Dijital Oyun Bağımlılığı	Gruplar Arası	349,939	6	58,323	1,415	,208	
	Grup İçi	12200,913	296	41,219			Yok
	Toplam	12550,851	302				

Tablo 14 incelendiğinde de bölümler düzeyinde dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığı boyutunda anlamlı bir farklılaşma olmadığı görülmektedir (dijital oyun bağımlılığı için  $f_{(6,296)}=0.208$ ,

$p>0.05$ , akıllı telefon bağımlılığı için  $f_{(6,296)}=0.067$ ,  $p>0.05$ ). Bilgisayar bağımlılığı boyutunda ise anlamlı bir farklılaşmanın olduğu görülmüştür ( $f_{(6,296)}=0.024$ ,  $p<0.05$ ). Farklılaşmanın hangi bölümler arasında olduğunu belirlemek için levene istatistikleri göz önünde bulundurularak ( $p<0.05$ ) Games-Howell testi uygulanmıştır. Varyanslar arasında homojenlik olmadığı için Games-Howell testi seçilmiştir. Test sonuçlarına göre farklılaşma bilgisayar bağımlılığı boyutunda elektronik ve elektronik teknolojileri bölümü ile endüstriyel otomasyon bölümü arasında endüstriyel otomasyon bölümü lehine olduğu görülmüştür. Diğer bölümler arasında anlamlı bir farklılaşma olmadığı görülmüştür. Mesleki lisesinde okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının bilgisayar ve akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişkiye dönük bulgular tablo 15’de özetlenmiştir

**Tablo 15.** Mesleki lisesinde okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının bilgisayar ve akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişki

		Bilgisayar Bağımlılığı	Akıllı Telefon Bağımlılığı	Dijital Oyun Bağımlılığı
Bilgisayar Bağımlılığı	R	1	,064	,632**
	P		,267	,000
	N	303	303	303
Akıllı Telefon Bağımlılığı	R	,064	1	,232**
	P	,267		,000
	N	303	303	303
Dijital Oyun Bağımlılığı	R	,632**	,232**	1
	P	,000	,000	
	N	303	303	303

\*\* . Kolerasyon 0.01 düzeyinde anlamlıdır.

Tablo incelendiğinde de bilgisayar bağımlılığı ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde ( $r=0.632$ ;  $p<0.05$ ) bir ilişki vardır. Bilgisayar bağımlılığı arttıkça dijital oyun bağımlılığı artmaktadır. Akıllı telefon bağımlılığı ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde ( $r=0.232$ ,  $p<0.05$ ) bir ilişki vardır. Akıllı telefon bağımlılığı arttıkça dijital oyun bağımlılığı artmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı ile bilgisayar ve akıllı telefon bağımlılıkları arasında pozitif (bilgisayar bağımlılığı için  $r=0.632$ ;  $p<0.05$  ve akıllı telefon bağımlılığı için  $r=0.232$ ;  $p<0.05$ ) bir ilişki vardır. Dijital oyun bağımlılığı arttıkça bilgisayar ve akıllı telefon bağımlılığı artmaktadır.

#### 4. Sonuç ve Tartışma

Araştırmaya katılan meslek lisesi öğrencileri arasında bilgisayar bağımlılığının düşük seviyelerde (1.89) olduğu görülmüştür. Buna göre araştırmaya katılan öğrenciler arasında bilgisayar bağımlılığı oldukça düşük düzeyde olduğu söylenebilir. Chiriță, Chiriță, Ștefănescu, Chele, ve Ilinca (2016) tarafından yapılan araştırmaya göre öğrencilerin günlük bilgisayar kullanımının 3 saat den fazla olduğu ortaya çıkmıştır. Rășcanu ve ark. (2013) tarafından yapılan bir başka çalışmada katılımcıların günde en az 5 saat bilgisayar başında geçirdikleri sonucuna varmışlardır. Ammerschläger, Müller, ve Wölfling (2010)’in araştırma sonuçlarına göre ise katılımcılar arasında bilgisayar bağımlılığı seviyesi %3 civarında kalmıştır. Bu sonuçlar alanyazın da çelişkili sonuçlar olduğunu göstermektedir.

Akıllı telefon bağımlılığı ise bağımlılık oluşturacak seviye (29.50)’den düşük (26.57) kalmıştır. Bu durum akıllı telefon kullanımının ortalaması yüksek olmakla birlikte bunun bir bağımlılık oluşturacak değerlerde olmadığı olarak yorumlanabilir. Dikeç ve Kebapçı (2018) nın üniversite

öğrencileri üzerine yapmış olduğu araştırmaya göre akıllı telefon kullanım oranı yüksek çıkmıştır. Aljomaa ve ark. (2016) tarafından yapılan bir başka araştırmada katılımcılar arasında bağımlılık düzeyinin %48 olduğu sonucuna varmıştır. Buctot, Kim, ve Kim, (2020) tarafından yapılan bir başka araştırmada benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Bu sonuçlar araştırma sonucunu destekler niteliktedir.

Dijital oyun bağımlılığının ise monotetik (21.00) yönden olmadığı, fakat politetik (12.00) yönden ise bağımlılığın olduğu görülmüştür. Buna göre dijital oyun bağımlılığının orta düzeylerde olduğu düşünülebilir. Arslan (2019) tarafından yapılan bir araştırmaya göre ise ortaöğretim öğrencileri arasında dijital oyun bağımlılıklarının orta düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuçta meslek lisesinde okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının diğer ortaöğretim öğrencileri ile benzerlik gösterdiğini ortaya koymaktadır. Güvendi, Demir ve Keskin, (2019) yapmış oldukları bir araştırma da dijital oyun bağımlılığı yüksek düzeyde çıkmıştır. Yiğit ve Günüş (2020), yaptıkları araştırma sonuçlarında benzer şekilde katılımcıların %44'nün risk grubunda olduğu ayrıca %15,1'nin dijital oyun bağımlısı olduğu sonucunu vermiştir. Fisher(1994)'in ve Guermazi ve diğerleri (2017)'nin çalışmalarında benzer sonuçlar vermektedir. Ayrıca araştırma sonuçlarına göre bilgisayar ve akıllı telefon bağımlılıkları arttıkça dijital oyun bağımlılıkları artmaktadır. Bu da bağımlılıklar arasında pozitif bir ilişkinin olduğunu göstermektedir.

Dijital oyun oynama sıklığının akıllı telefon bağımlılığı üzerinde bir farklılaşma oluşturmadığı görülmüştür. Fakat diğer bağımlılıklar üzerinde anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır. Dijital oyun sıklığı yükseldikçe bilgisayar ve oyun bağımlılığı yükselmiştir. Gökçe Arslan ve Durakoğlu (2014)'nin yaptıkları çalışmada benzer şekilde dijital oyun oynama sıklığı yükseldikçe dijital oyun bağımlılığı artmıştır. Bilgisayar kullanım düzeylerinin de aynı şekilde akıllı telefon bağımlılığı üzerinde bir farklılaşma oluşturmamış fakat diğer bağımlılıklar üzerinde anlamlı farklılıklar oluşturmuştur. Son olarak akıllı telefon kullanım düzeyi tüm bağımlılıklar üzerinde farklılaşmalar oluşturmuştur. Akıllı telefon kullanımı arttıkça dijital oyun ve bilgisayar bağımlılıkları yükselmiştir. Göymen ve Ayas (2019)'in yaptıkları araştırma sonuçları benzer sonuçlar vermiştir.

Cinsiyet açısından değerlendirildiğinde de kız öğrenciler (30,88) arasında akıllı telefon kullanımının erkek öğrencilere (25,53) göre daha fazla olduğu görülmekle birlikte bunun dijital oyun oynama üzerine olmadığı anlaşılmaktadır. Van Deursen ve ark.(2015) tarafından yapılan bir araştırmaya göre kızların erkeklere göre akıllı telefon kullanmaya daha fazla meyilli olduğunu ortaya koymuştur. Buda araştırma sonuçları ile tutarlıdır. Çakır ve Oğuz (2017) araştırma bulguları incelendiğinde de kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre daha fazla akıllı telefon bağımlısı olduğu anlaşılmaktadır. Bu sonuç araştırma sonuçlarını desteklemektedir. Fakat alan yazında aksi sonuçları gösteren araştırmalarda mevcuttur. Gezgini ve diğerleri (2018) tarafından yapılan araştırmada kız öğrenciler ile erkek öğrenciler arasında akıllı telefon bağımlılığı arasında anlamlı bir fark olmadığını ortaya koymuştur. Benzer şekilde yapılan bazı çalışmalar alanyazında bulunmaktadır. Göltaş (2018), Erboy ve Vural (2010), Horzum (2011). Alanyazındaki araştırmalar incelendiğinde de araştırmadaki sonuçların diğer birçok araştırma ile benzer sonuçlar verdiği anlaşılmaktadır. Cinsiyet açısından bakıldığında da Çakır, Ayas ve Horzum (2011) araştırmaları incelendiğinde de erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla dijital oyun bağımlısı olduğu bulgusu araştırma sonuçlarının tutarlılığını ortaya koymuştur. Griffiths ve Davies (2005), Göltaş(2018)'in araştırmasına benzer şekilde erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre bilgisayar ve dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmektedir.

Sınıflar ve bölümler açısından ise bağımlılıkların çok büyük farklar oluşturmadıkları anlaşılmaktadır. Sadece dijital oyun bağımlılığının 10.sınıflar ile 12.sınıflar arasında farklılaştığı anlaşılmaktadır. Bilgisayar bağımlılığının da sadece elektrik ve elektronik teknolojileri bölümü ile endüstriyel otomasyon bölümü arasında farklılık yarattığı diğer bölümler arasında bir farkın

olmadığı anlaşılmaktadır. Öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıflara göre araştırma sonuçları alan yazın ile karşılaştırıldığında da Çakır vd. (2011)'nin araştırma sonuçları ile tutarlılık göstermektedir. Bu karşın alinyazında Horzum(2011) tarafından yapılan çalışmada sınıf düzeylerine göre dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark ortaya konmuştur.

## Öneriler

Araştırma sonuçlarının da gösterdiği gibi öğrenciler arasında dijital oyun bağımlılığının orta düzeylerde olduğu, bilgisayar bağımlılığının düşük olduğu, akıllı telefon bağımlılığının ise yüksek olmakla birlikte henüz bağımlılık oluşturacak bir düzeyde olmadığı görülmektedir. Bu veriler göz önüne alındığında okullarda dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığı üzerine rehberlik seminerleri düzenlenmesi uygun olacaktır. Araştırmaya göre kız öğrencilerin akıllı telefonları erkek öğrencilere göre daha fazla kullandığı görülmektedir. Bu bağlamda kız öğrencilere yönelik araştırmacılar tarafından yeni çalışmalar yapılara bunun nedenleri ortaya konulabilir. Araştırma sonuçlarına göre dijital oyun oynama sıklığı arttıkça bilgisayar ve dijital oyun bağımlılıklarının arttığı görülmüştür. Bu sonuçlara göre öğrencilerin dijital oyun oynama isteklerinin öğretmenler tarafından dijital eğitsel oyunlara yönlendirilmesi uygun olacaktır.

## Kaynakça

- Aktaş, H., & Yılmaz, N. (2017). Üniversite gençlerinin yalnızlık ve utangaçlık unsurları açısından akıllı telefon bağımlılığı. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, s. 3 (1) , 85-100 . DOI: 10.24289/ijsser.283590.
- Aljomaa, S., Qudah, M., Albursan, I., Bakhiet, S., & Abduljabbar, A. (2016). Smartphone addiction among university students in the light of some variables. *Computers in Human Behavior*, vol. 61 / 155-164.
- Ammerschlager, M., Müller, K., & Wölfling, K. (2010). Prevalence rate and comorbidity of computer addiction of children in a German psychiatry. *European Psychiatry*, (25)-53.
- Arslan, A. (2019). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi: Sivas İli Örneği. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi* , s. 5 (2) , 63-80 .
- Balkan, E. (2011). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar-internet bağımlılığı ve aile fonksiyonları arasındaki ilişki. *e-Journal of New World Sciences Academy*, s. Education Sciences , 6 (1) , 231-239.
- Brain, M., & Leung, L. (2015). Linking loneliness, shyness, smartphone addiction symptoms, and patterns of smartphone use to social capital. *Social Science Computer Review*, s. 33(1), 61-79.
- Buctot, D., Kim, N., & Kim, J. (2020). Factors associated with smartphone addiction prevalence and its predictive capacity for health-related quality of life among Filipino adolescents. *Children and Youth Services Review*, Volume 110, 104758.
- Chiriță, V., Chiriță, R., Ștefănescu, C., Chele, G., & Ilinca, M. (2016). Computer use and addiction in Romanian children and teenagers--an observational study. *Revista Medico-chirurgicala a Societății de Medici si Naturalisti din Iasi*, 110(3):526-532.
- Cömert, S., & Güven, G. (2017). Examining the games that children play most on the computer and internet. *Journal of International Management Educational and Economics Perspectives*, s. 5 (1) , 1-8.
- Çakır, Ö., & Oğuz, E. (2017). Lise öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri ile akıllı telefon bağımlılığı arasındaki ilişki. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, s. 13 (1) , 418-429.
- Çakır, Ö., Ayas, T., & Horzum, M. (2011). Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, s. 44 (2) , 95-118.

- Çalışkan, F., & Sayaca, Ç. (2019). Bilgisayar oyunu oynama süresinin uyku kalitesi, el ve ayak reaksiyon hızı ve fiziksel aktivite seviyesine etkisi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, s. 4 (3) , 289-303 . DOI: 10.31680/gaunjss.558006.
- Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi* , s. 43, 265-289.
- Deloitte . (2017). *Deloitte Global Mobil Kullanıcı Araştırması 2017*. Deloitte.
- Dikeç, G., & Kebapçı, A. (2018). Bir grup üniversite öğrencisinin akıllı telefon bağımlılık düzeyleri. *Bağımlılık Dergisi*, s. 19(1):1-9.
- Dursun, A., & Çapan, B. E. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, s. 19 (2) , 128-140.
- Egger, O., & Rauterberg, G. W. (2016). Internet behaviour and addiction. *Zürich: Swiss Federal Institute of*
- Erboy, E., & Vural, R. A. (2010). İlköğretim 4 ve 5 Sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, s. 11 (1) , 39-58.
- Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviors*, (19)-545-553.
- Gezgin, D. M., HAMUTOĞLU, N. B., Samur, Y., & Yıldırım, S. (2018). Genç nesil arasında yaygınlaşan bir bağımlılık: akıllı telefon bağımlılığının farklı değişkenler açısından incelenmesi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, s. 8 (2) , 212-231.
- Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23) , 419-435.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, s. 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.
- Griffiths, M., & Davies, M. (2005). *Videogame addiction: Does it exist? In J. Goldstein & J. Raessens (Hrsg.), Handbook of Computer game studies*. Boston: MIT Press.
- Guermazi, F., Halouani, N., Yaich, K., Ennaoui, R., Chouayakh, S., Aloulou, J., & Amami, O. (2017). Video and Internet gaming addiction among young adults. *European Psychiatry*, (41)-S203-S204.
- Günüç, S., & Kayri, M. (2010). Türkiye’de internet bağımlılık profili ve internet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik-güvenirlilik çalışması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, s. 39 (39) , 220-232.
- Güvendi, B., Demir, G., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11 (18) , 1194-1217.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, s. Cilt 36, Sayı 159.
- Horzum, M. B., Aras, T., & Balta, Ö. Ç. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği . *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, s. 3 (30) , 76-88.
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2015, Nisan). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, s. 16, 10-19.
- Karakaya, İ. (2012). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, s. 1(1), pp. 3–22.
- Kuyucu, M. (2017). Gençlerde akıllı telefon kullanımı ve akıllı telefon bağımlılığı sorunsalı: “akıllı telefon (kolik)” üniversite gençliği . *Global Media Journal TR Edition*, s. 7/14 (2017) 320-351.
- Lemmens, J., Valkenburg, P., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology* , s. 12(Suppl.1):77-95.



- Oktaç, A. (2000). *Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem*. Epsilon.
- Özdemir, Z. (2018). Üniversite öğrencilerinin akıllı telefon oyun tercihleri ile cinsiyet, gelir ve akıllı telefon kullanım alışkanlıkları arasındaki ilişkiler üzerine inceleme. *İletişim Çalışmaları Dergisi*, s. 4 (2), 79-107.
- Răşcanu, R., Marineanu, C., Marineanu, V., Sumedrea, C., & Chitu, A. (2013). Teenagers and their addiction to computer. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, Vol.78 / 225-229.
- Samaha, M., & Hawi, N. S. (2016). Relationships among smartphone addiction, stress, academic performance, and satisfaction with life. *Computers in Human Behavior*, s. 57 (2016) 321-325.
- Şata, M., & Karip, F. (2017). Akıllı telefon bağımlılığı ölçeği-kısa versiyonunun ergenler için türk kültürüne uyarlanması. *Cumhuriyet Uluslararası Eğitim Dergisi*, s. Cilt 6 | Sayı 4 Sayfa No: 426-440.
- Taylan, H. H., Kara, H. Z., & Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, s. 3 (1), 78-87.
- Van Deursen, A., Colin, L., Sabrina, M., & Piet, M. (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.
- Wan, C.-S., & Chiou, W.-B. (2013). Ergenler internet oyunlarına neden bağımlılar: Tayvan'da bir mülakat çalışması. (çev. Fatma Kenevir). *toplum Bilimleri*, s. 7, 14, 411.
- Whitton, N. (2010). *Learning With Digital Games: A Practical Guide To Engaging Students in*. New York, USA: Routledge.
- Yalçın, S., & Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, s. 3(1), 27-34.
- Yiğit, E., & Günüç, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17 (1), 144-174.
- Yılmaz, M. B. (2008, Mayıs). İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi. *IETC*, s. 617-622.
- Zheng, P., & Ni, L. (2010). *Smart Phone and Next Generation Mobile Computing*. Elsevier.