



THE JOURNAL OF TURKISH EDUCATIONAL SCIENCES


TÜRK EĞİTİM BİLİMLERİ DERGİSİ

Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumunun İncelenmesi

Investigation of High School Students' Digital Addiction and Life Satisfaction

Mesut Altınok

Yazar Bilgileri

Mesut Altınok 
Dr. Öğretmen, Özel Bilimkent
Okulları, Mersin,
altnokmesut@gmail.com

ÖZ

Bu çalışmada, 2019-2020 Eğitim Öğretim yılında Mersin ilinin Mezitli ilçesinde öğrenim gören lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yaşam doyumu durumlarının cinsiyet, okul türü, sınıf düzeyi, kardeş sayısı, algılanan akademik başarı, kendilerine ait telefonun varlığı, evde bilgisayar olması, günlük bilgisayar kullanımı, aile gelir durumu, anne-baba eğitim durumu, günlük ders çalışma süresi, sosyal etkinliklere katılım, aile tutumu ve anne çalışma durumu değişkenlerine göre farklılaşp farklılaşmadığı incelenmiştir. Çalışmadan elde edilen sonuçlara göre erkek öğrencilerin dijital bağımlılığı da yaşam doyumu da kız öğrencilere göre daha yüksektir. Sınıf düzeyi arttıkça öğrencilerin dijital bağımlılık ve yaşam doyumu azalmaktadır. Bu durumun lise son sınıf öğrencilerinin yaşadıkları sınav kaygısından kaynaklandığı söylenebilir. Kardeş sayısının azlığı katılımcıları dijital ortama sürüklerken, kardeş sayısı fazla olanların ise oyun oynama konusunda geleneksel davranışlar sergilediği, dijital ortamlara ihtiyaç duymadığı söylenilebilir. Algılanan akademik başarı düzeyi arttıkça dijital bağımlılığın azaldığı ve yaşam doyumunun arttığı gözlemlenmektedir. Bunların dışında diğer demografik bilgiler ile ilgili elde edilen sonuçlar çalışmada yer almaktadır.

Makale Bilgileri

Anahtar Kelimeler
Dijital Bağımlılık
Yaşam Doyumu
Lise Öğrencileri
Okul Türleri

Keywords

Digital Addiction
Life Satisfaction
High School Students
School Types

Makale Geçmişi

Geliş: 16.02.2020
Düzeltilme: 10.12.2020
Kabul: 16.01.2021

ABSTRACT

In this study, it was examined whether the digital addiction and life satisfaction of high school students studying in Mezitli district of Mersin in the 2019-2020 academic year differentiate according to the variables such as gender, school type, grade level, number of siblings, perceived academic success, presence of their own phone, having computer at home, daily computer use, family income, parents' education status, daily study time, participation in social activities, family attitude and mother working status. According to the results obtained from the study, both digital addiction and life satisfaction of male students are higher than female students. As the grade level increases, students' digital addiction and life satisfaction decrease. It can be said that this situation stems from the exam anxiety experienced by senior high school students. While the low number of siblings drags the participants into the digital environment, it can be said that those with a high number of siblings display traditional behaviors in playing games and do not need digital environments. It is observed that as the perceived academic achievement increases, digital addiction decreases and life satisfaction increases. Apart from these, the results obtained about other demographic information are included in the study.

Makale Türü

Araştırma

Önerilen Atıf

Altınok, M. (2021). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yaşam doyumunun incelenmesi. *TEBD, 19(1)*, 262-291. <https://doi.org/10.37217/tebd.689774>

Giriş

Günümüzde bireylerin en önemli bağımlılıklarından birisi olarak değerlendirilen dijital bağımlılık, özellikle genç bireyler için büyük bir tehlike olabilmektedir. Bu bağlamda, dijital bağımlı gençlerin sayısı her geçen gün artmaktadır. Yapılan çalışmalarda, genç ve yetişkin bireylerin telefon kullanamadıkları, maillerinin kontrol edemedikleri ve sosyal medya hesaplarından paylaşım yapamadıkları günlerde kendilerini eksik ve rahatsız hissettiklerini belirttikleri sonucuna ulaşılmıştır (Kaya, 2013; Laura ve Richard, 2004; Mossbarger, 2008).

Dijital medya araçlarının yaygınlaşması, bu araçları mesleki hayatlarında kullanması gerekli olan insanların üretimlerini çeşitlendirmesi ve kolaylaştırması açısından büyük öneme sahiptir. Bu nedenle dijital medya araçlarının gereksinimleri karşılama konusunda hızlı ve kolay erişilebilir olma avantajı söz konusudur (O'Reilly, 1996). Ancak bu araçlarının gerektiği kadar ve güvenli kullanım koşulları sağlanarak kullanılmamasının, özellikle çocukluk ve gençlik dönemindeki bireylerde başta fiziksel hastalıklar olmak üzere birçok sorunu beraberinde getirdiği ve iletişim ile birlikte sosyalleşme yoksunluğunu doğurduğu bilinmektedir (Scherer, 1997). Aşırı teknolojik cihaz kullanımı ile anksiyete, depresyon, sosyal izolasyon, düşük benlik saygısı, utangaçlık ve duygusal-sosyal beceri yetersizlikleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu yönünde kanıtlar mevcuttur (Morahan-Martin, 2005).

Dijital bağımlılık, birçok araştırmacı tarafından gençlere yönelik olarak şu şekilde ifade edilmektedir: dijital bağımlılık 24 saatlik biyolojik hayat yerine, bir anlamda zaman kavramını yok eden sanal hayatı yaşatmaktadır. Bu sebeple gençler artık geceleri sosyal medyada paylaşımda bulunabilmekte, tuvalette dahi SMS gönderebilmekte ya da yüz yüze sohbet sırasında dahi göz ucuyla telefonunu kontrol etmektedir (Kaltiala-Heino, Lintonen ve Rimpela, 2004). Dijital bağımlılık; dinamik bir hayat sürmesinin yerine, sürekli bir ekrana bağımlı olmayı gerektirmesinden dolayı tam tersine statik bir hayat sürdürülmesine yol açmaktadır. Bu yönüyle de hareketsiz bir hayat sürdürülmesinden dolayı birçok fiziksel rahatsızlığa sebep olabilmektedir (Kabakçı, Odabaşı ve Çoklar, 2008). Günümüzde davranışsal bağımlılık altında incelenen dijital bağımlılık kavramı bireyin bilgisayar, telefon, televizyon, tablet, sosyal medya vb. teknolojik aletler ve ortamlarla olan ilişkisini tanımlamak için kullanılmaktadır (Shaw ve Black, 2008; Young, 1998). Dijital araçlara olan aşinalık dijital bağımlılığı tetiklemektedir. 1980 sonrası dijital araçların yaygın olarak kullanıldığı dönemde doğan ve bu araçları etkin olarak kullananlar "dijital yerliler", daha önce doğan ancak dijital araçları etkin olarak kullananlar ise "dijital göçmenler" olarak adlandırılmaktadır (Prensky, 2001). Dijital yerliler teknolojinin içine doğduklarından dijital göçmenlere göre dijital araç-gereçlere ilişkin tutum, davranış, bağımlılık, bağımlılık düzeyi vb. konularda farklılık gösterdiği belirlenmiştir (Eşgi, 2013). Dijital araçlara yönelik bağımlılık türleri: televizyon, bilgisayar, tablet, telefon gibi araçlara; internet, facebook, sosyal medya, sanal alışveriş gibi ortamlara yönelik olmak üzere iki alt kategoride ele

alınmaktadır (Shaw ve Black, 2008). İnternet bağımlılığı, dijital bağımlılıklar içinde ilk olarak tanımlanan ve kriterleri belirlenen bağımlılık türüdür (Young, 1998) ve bireyleri hem fiziksel hem de psikolojik olarak etkiler. Dijital bağımlılıklar arasında son zamanlarda dikkat çeken ve endişe uyandıran bağımlılık ise oyun bağımlılığıdır. Özellikle dijital yerliler sanal ortamlarda gereğinden fazla zaman geçirmekte ve hem fiziksel hem de psikolojik olarak olumsuz yönde etkilenmektedir.

Genç yetişkinlerde sosyal platformların kullanımı arttıkça yalnızlığın azaldığı, yaşam doyumu ve mutluluğun arttığı görülmektedir. Bu süreçte kişi diğer bireyleri yeni haberler ve sosyal destek aldığı “arkadaş” olarak tanımlamaktadır (Pittman ve Reich, 2016). Birey dijital bağımlılık sayesinde yaşam doyumunu arttırmayı amaçlamaktadır.

Yaşam doyumu, bir bireyin kendi belirlediği kriterlere uygun bir biçimde bireyin tüm yaşamını pozitif değerlendirmesi olarak tanımlanmaktadır. Yaşam doyumu kavramı ilk kez Neugarten, Havinghurst ve Tobin tarafından “Kişinin beklentisiyle, elinde olanların karşılaştırılmasıyla elde edilen durum ya da sonuç” olarak tanımlanmıştır (aktaran Köker, 1991). Diener ise yaşam doyumunu; “Bireyin genel memnuniyeti ve hayata ilişkin olumlu değerlendirmeleri ve bilişsel değerlendirmelerinin toplamı” olarak tanımlamıştır (aktaran Vara, 1999). Yaşam doyumu genel olarak kişinin kendi yaşamından duyduğu memnuniyeti, olumlu duygunun olumsuz duygudan daha fazla olmasını ve iş yaşamı dışındaki duygusal tepkisi olarak ifade edilebilir (Özdevecioğlu, 2003; Telef, 2011; Telman ve Ünsal, 2004).

Bu çalışma, Mersin Mezitli ilçe milli eğitim müdürlüğü desteği ile teknolojinin çok geliştiği bir dönemde doğan dijital yerli lise öğrencilerinde çeşitli demografik değişkenler kullanılarak dijital bağımlılık ve yaşam doyum düzeylerini belirleme ve bu çalışmadan elde edilecek sonuçlar doğrultusunda lise öğrencilerini çeşitli seminer ve webinarlar ile bilgilendirme amacı ile yapılmıştır.

Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki hipotezler ortaya çıkmıştır:

Hipotez 1: “Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yaşam doyumu düzeylerinin” değerlendirildiği ifadelerle ilişkin görüşleri cinsiyetlerine göre farklılık göstermektedir.

Hipotez 2: “Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yaşam doyumu düzeylerinin” değerlendirildiği ifadelerle ilişkin görüşleri okul türlerine göre farklılık göstermektedir.

Hipotez 3: “Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yaşam doyumu düzeylerinin” değerlendirildiği ifadelerle ilişkin görüşleri sınıf düzeylerine göre farklılık göstermektedir.

Hipotez 4: “Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin” değerlendirildiği ifadelerle ilişkin görüşleri kardeş sayılarına göre farklılık göstermektedir.

Hipotez 5: “Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yaşam doyumu düzeylerinin” değerlendirildiği ifadelerle ilişkin görüşleri algılanan akademik başarılarına göre farklılık göstermektedir.

Hipotez 6: “Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yaşam doyumu düzeylerinin” değerlendirildiği ifadelerle ilişkin görüşleri kendilerine ait telefon ve bilgisayar olup olmasına göre farklılık göstermektedir.

Hipotez 7: “Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yaşam doyumu düzeylerinin” değerlendirildiği ifadelerle ilişkin görüşleri aile gelirlerine göre farklılık göstermektedir.

Hipotez 8: “Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yaşam doyumu düzeylerinin” değerlendirildiği ifadelerle ilişkin görüşleri anne-baba eğitim durumlarına göre farklılık göstermektedir.

Hipotez 9: “Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yaşam doyumu düzeylerinin” değerlendirildiği ifadelerle ilişkin görüşleri günlük ders çalışma saatlerine göre farklılık göstermektedir.

Hipotez 10: “Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yaşam doyumu düzeylerinin” değerlendirildiği ifadelerle ilişkin görüşleri sosyal etkinliklere katılımlarına göre farklılık göstermektedir.

Hipotez 11: “Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yaşam doyumu düzeylerinin” değerlendirildiği ifadelerle ilişkin görüşleri aile tutumlarına göre farklılık göstermektedir.

Hipotez 12: “Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yaşam doyumu düzeylerinin” değerlendirildiği ifadelerle ilişkin görüşleri anne çalışma durumlarına göre farklılık göstermemektedir.

Yöntem

Bu bölümde; araştırma modeli, araştırma grubu, veri toplama aracı ve veri analizi ile ilgili bilgilere yer verilmiştir.

Araştırmanın Deseni

Bu çalışmada lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yaşam doyumlarının; cinsiyet, okul türü, sınıf düzeyi, kardeş sayısı, algılanan akademik başarı, kendilerine ait telefonun varlığı, evde bilgisayar olması, günlük bilgisayar kullanımı, aile gelir durumu, anne-baba eğitim durumu, günlük ders çalışma süresi, sosyal etkinliklere katılım, aile tutumu ve anne çalışma durumu değişkenleri ile incelenmesi araştırılmıştır. Araştırmanın bağımlı değişkenleri, dijital bağımlılık ve yaşam doyumdur. Araştırmanın bağımsız değişkenleri ise; cinsiyet, okul türü, sınıf düzeyi, kardeş sayısı, algılanan akademik başarı, kendilerine ait telefonun varlığı, evde bilgisayar olması, günlük bilgisayar kullanımı,

aile gelir durumu, anne-baba eğitim durumu, günlük ders çalışma süresi, sosyal etkinliklere katılım, aile tutumu ve anne çalışma durumudur.

Çalışma Grubu

Mersin Mezitli Milli Eğitim Müdürlüğünden alınan resmi verilere göre ilçede toplam 9846 lise öğrencisi eğitim görmektedir. Araştırmada Mersin Mezitli İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünden alınan izinlerle ilçedeki 9846 lise öğrencisinden gönüllülük esas alınarak 967 öğrenci ile çalışılmıştır (Yazıcıoğlu ve Erdoğan, 2014).

Araştırma kapsamında, 2019-2020 Eğitim-Öğretim yılı Güz döneminde Mersin ilinin Mezitli ilçesinde Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı olarak faaliyet gösteren ve farklı okul türlerinde 9. sınıf, 10. sınıf, 11. sınıf ve 12. sınıfta eğitim gören 967 öğrenciye ulaşılabilmektedir. Bu öğrencilerin 384'ü (%39.7) Anadolu Lisesi, 155'i (%16) İmam Hatip Lisesi, 318'i (%32.9) Meslek Lisesi, 110'u (%11.4) Özel Anadolu Lisesi öğrencisidir. Bu öğrencilerin 546'sı (%56.5) kız, 421'i (%43.5) erkektir. Bu öğrencilerin 940'ı Dijital Bağımlılık Ölçeğini, 961'i Yaşam Doyumu Ölçeğini analizlere uygun olarak doldurmuştur.

Veri Toplama Araçları

Kişisel Bilgi Formu:

Kişisel Bilgi Formu öğrencilerin cinsiyet, okul türü, sınıf, kardeş sayısı, akademik başarı, kendilerine ait telefon olma durumu, evlerinde bilgisayar olma durumu, bilgisayar başında geçirilen günlük süre, aile gelir durumu, anne-baba eğitim durumu, günlük ders çalışma saati, spor, müzik, resim vb. etkinliklere katılma durumu, algılanan aile tutumu ve anne çalışma durumu bilgilerini içeren araştırmacı tarafından geliştirilen bir formdur.

Dijital Bağımlılık Ölçeği:

Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarını belirlemek için; Arslan, Kırık, Karaman ve Çetinkaya (2015) tarafından geliştirilen ve "Lise ve Üniversite Öğrencilerinde Dijital Bağımlılık" başlıklı çalışmada kullanılan "Dijital Bağımlılık Ölçeği" kullanılmıştır. Arslan vd. (2015) Dijital Bağımlılık Ölçeği'nin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısını 0,89 olarak belirlemişlerdir. Dijital Bağımlılık Ölçeği, beşli likert ölçeği temelinde geliştirilmiştir. Beşli ölçekteki ifadelerin puanlaması; "1: Kesinlikle Katılmıyorum", "2: Katılmıyorum", "3: Kararsızım", "4: Katılıyorum", "5: Kesinlikle Katılıyorum" şeklinde yapılmıştır. Bu çalışmada ölçeğin Cronbach Alpha değeri 0.902, oyun alt boyutunda 0.818, sosyal madde alt boyutunda 0.887 ve sosyal hayata etkisi alt boyutu için 0.85 olarak bulunmuştur.

Yaşam Doyumu Ölçeği:

Öğrencilerin yaşam doyumunu belirlemek için Diener, Emmons, Larsen ve Griffin (1985) tarafından geliştirilmiş, Türkçe geçerlilik ve güvenirlik çalışması Köker (1991) tarafından yapılmış

“Yaşam Doyumu Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçek yedili likert tipindedir. Yedili likert tipindeki ölçekteki ifadelerin puanlaması; “1: Kesinlikle Katılmıyorum”, “2: Katılmıyorum”, “3: Kısmen Katılmıyorum”, “4: Kararsızım”, “5: Kısmen Katılıyorum”, “6: Katılıyorum” ve “7: Kesinlikle Katılıyorum” şeklinde yapılmıştır. Köker (1991) ölçeğin tutarlılık katsayısını 0,85 olarak elde etmiştir. Çalışmada Yaşam Doyumu Ölçeği'nin Cronbach Alpha katsayısı 0,832 olarak bulunmuştur.

Verilerin Analizi

Verilerin toplanması aşamasından önce araştırmacı tarafından gerekli izinler Mersin Mezitli İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'nden alınmış ve sonrasında araştırmacı tarafından araştırma grubunda yer alan öğrencilere gerekli açıklamalar yapıldıktan sonra gönüllülük esasına dayalı olarak anketlerin uygulanması ile veriler elde edilmiştir. Elde edilen veriler SPSS paket programında değerlendirilmiştir. Puanların normal dağılıp dağılmadığını kontrol etmek amacı ile Kolmogorov-Smirnov testi uygulanmış ve verilerin normal dağılım gösterdiği tespit edilmiştir. Öğrencilerin dijital bağımlılık düzeylerinin cinsiyet, vb. değişkenlerine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için bağımsız gruplar t-testi; sınıf düzeyi, vb. değişkenlerine göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için ise tek yönlü varyans analizi kullanılmıştır. Tüm analizlerde anlamlılık düzeyi $\alpha=0.05$ alınmıştır. Yapılan testlerde gruplardaki alt boyutlarda öğrenci sayıları aynı olmadığı için homojenlik sağlanmaz. Bu sebepten dolayı Post-hoc testlerden Games-Howell ve Bonferroni testleri kullanılmıştır (Kayri, 2009).

Bulgular

Çalışmanın bu bölümünde, lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yaşam doyumu düzeyleri, dijital bağımlılık ve yaşam doyumunun cinsiyet, okul türü, sınıf, kardeş sayısı, algılanan akademik başarı, kendisine ait telefonunun varlığı, evinde bilgisayarının varlığı, günde kaç saat ders çalıştığı, ailenin gelir durumu, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu, günlük ders çalışma saati, düzenli olarak herhangi bir spor, müzik, resim vb. etkinliğine katılım, algılanan aile tutumu ve annenin çalışma durumuna göre farklılaşıp farklılaşmadığına ilişkin analiz sonuçlarına yer verilmiştir.

Öğrencilerin dijital bağımlılık ve yaşam doyumu özet istatistikleri ve yaşam doyumu düzeyleri sırasıyla Tablo 1 ve Tablo 2'de verilmiştir.

Tablo 1. Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Ölçeği ve Yaşam Doyumu Ölçeğine İlişki Özet İstatistikleri

	<i>n</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maksimum</i>	<i>Ortalama</i>	<i>Std. Sapma</i>
Dijital Bağımlılık Toplam	940	29.00	136.00	74.3883	20.31224
Oyun Boyutu	940	11.00	54.00	24.6319	8.64140
Sosyal Medya Boyutu	940	12.00	60.00	35.4383	11.15261
Günlük Hayata Etki Boyutu	940	6.00	30.00	14.3181	6.05019
Yaşam Doyumu	961	5.00	35.00	20.1748	7.64694

Öğrencilerin dijital bağımlılık ortalaması 74.3883, olup en çok bağımlılık sosyal medya boyutundadır. Ayrıca öğrencilerin yaşam doyumu ortalaması ise 20.1748'dir.

Tablo 2. Yaşam Doymu Düzeyi

Düzy	Frekans	Yüzde
Düşük	473	48.9
Yüksek	488	50.5
Belirtmeyen	6	0.6
Toplam	961	100

Lise öğrencilerinin %48.9'unun yaşam doyumu düzeyi düşük, %50.5'inin yaşam doyumu yüksektir.

Cinsiyete Göre Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doymu

Öğrencilerin cinsiyete göre dijital bağımlılık ve yaşam doyumu puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olup olmadığını belirleyebilmek için uygulanan bağımsız t-testi sonuçları Tablo 3'de verilmiştir.

Tablo 3. Cinsiyete Göre Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doymu Bağımsız Örneklem T-Testi Sonuçları

	Cinsiyet	n	Ortalama	ss	t	p
Dijital Bağımlılık	Kız	530	73.25	20.96	-1.948	0.052
	Erkek	410	75.85	19.37		
Oyun Boyutu	Kız	530	22.78	8.39	-7.694	0.000*
	Erkek	410	27.02	8.38		
Sosyal Medya Boyutu	Kız	530	36.02	11.80	1.856	0.064
	Erkek	410	34.69	10.22		
Günlük Hayata Etki Boyutu	Kız	530	14.45	6.18	0.776	0.438
	Erkek	410	14.14	5.88		
Yaşam Doymu	Kız	542	19.46	7.74	-3.298	0.001*
	Erkek	419	21.10	7.44		

Dijital bağımlılık ölçeği toplam ve oyun boyutu puan ortalaması erkeklerin daha yüksektir. Oyun boyutunda ortalamalar arasındaki farklılık istatistiksel olarak da anlamlı bulunmuştur ($p < 0.05$). Buna göre erkeklerin oyun boyutunda kızlardan daha çok dijital bağımlı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Erkek öğrencilerin yaşam doyumu ortalaması kızlara göre daha yüksektir, ortalamalar arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı farklılık bulunmuştur.

Okul Türüne Göre Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doymu

Öğrencilerin okul türüne göre, dijital bağımlılık ve yaşam doyumu ortalamalarının farklılaşp farklılaşmadığını değerlendirmek üzere ANOVA uygulanmış ve sonuçlar Tablo 4'de verilmiştir.

Tablo 4. Okul Türüne Göre Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doymu ANOVA Sonuçları

	Gruplar	n	Ortalama	ss	F	p	Anlamlı Fark
Dijital Bağımlılık Toplam	Anadolu Lisesi	374	75.33	18.17	1.418	0.236	-----
	İmam Hatip Lisesi	146	71.55	20.35			
	Meslek Lisesi	312	74.09	23.19			
	Özel Anadolu Lisesi	108	75.81	18.12			
	Lisesi						

Oyun Boyutu	Anadolu Lisesi	374	25.10	8.43	0.635	0.593	-----
	İmam Hatip Lisesi	146	24.37	8.97			
	Meslek Lisesi	312	24.23	9.02			
	Özel Anadolu Lisesi	108	24.52	7.78			
Sosyal Medya Boyutu	Anadolu Lisesi	374	36.59	9.59	5.135	0.002*	Anadolu L. >
	İmam Hatip Lisesi	146	32.68	11.41			İmam Hatip L.
	Meslek Lisesi	312	34.88	12.81			İmam Hatip L. <
	Özel Anadolu Lisesi	108	36.79	10.01			Özel Anadolu L.
Günlük Hayata Etki Boyutu	Anadolu Lisesi	374	13.65	5.45	2.842	0.037*	Anadolu L. <
	İmam Hatip Lisesi	146	14.50	6.65			Meslek L.
	Meslek Lisesi	312	14.97	6.40			
	Özel Anadolu Lisesi	108	14.51	6.00			
Yaşam Doymu	Anadolu Lisesi	382	21.38	7.21	9.238	0.000*	Anadolu L. >
	İmam Hatip Lisesi	154	18.71	7.79			İmam Hatip L.
	Meslek Lisesi	316	18.94	8.05			Anadolu L. >
	Özel Anadolu Lisesi	109	21.59	6.82			Meslek L.
							Özel Anadolu L.
							>İmam Hatip L.

Tablo 4 incelendiğinde okul türüne göre sosyal medya ($F_{3-936}=5.135$, $p<0,05$) ve günlük hayata etki ($F_{3-936}=5.135$, $p<0,05$) alt boyut puan ortalamaları arasındaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Gruplar arasında gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek için verilere post-hoc testlerden Games-Howell uygulanmıştır (Field, 2013). Games-Howell testi sonucuna göre sosyal medya alt boyutunda Anadolu Lisesi öğrencilerin puan ortalamaları İmam Hatip Lisesi öğrencilerden, Özel Anadolu Lisesi öğrencilerinin puan ortalaması İmam Hatip Lisesi öğrencilerinden anlamlı düzeyde daha yüksektir. Günlük hayata etki alt boyutunda Meslek Lisesi öğrencilerinin puan ortalaması Anadolu Lisesi öğrencilerinden anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Öğrencilerin okul türüne göre yaşam doyumu ($F_{3-957}=9.238$, $p<0,05$) puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. Gruplar arasında gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek için verilere post-hoc testlerden Games-Howell uygulanmıştır. Test sonucuna göre Anadolu Lisesinde okuyan öğrencilerin yaşam doyumu İmam Hatip Lisesi ve Meslek Lisesinde okuyan öğrencilerin yaşam doyumundan anlamlı düzeyde daha yüksek, Özel Anadolu Lisesinde okuyan öğrencilerin yaşam doyumu İmam Hatip Lisesi ve Meslek Lisesinde okuyarlardan anlamlı düzeyde daha yüksektir. Burda Anadolu Lisesi, Özel Anadolu Lisesi ve İmam Hatip Lisesi öğrencilerinin dijital bağımlılığı ile yaşam doyumu arasında pozitif yönlü farklılık tespit edilmiştir.

Sınıf Düzeyine Göre Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu

Öğrencilerin sınıf düzeyine göre, dijital bağımlılık ve yaşam doyumu puanlarının farklılaşp farklılaşmadığını değerlendirmek üzere ANOVA uygulanmış ve sonuçlar Tablo 5'de verilmiştir.

Tablo 5. Sınıf Düzeyine Göre Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumunu ANOVA Sonuçları

	<i>Gruplar</i>	<i>n</i>	<i>Ortalama</i>	<i>ss</i>	<i>F</i>	<i>p</i>	<i>Anlamlı Fark</i>
Dijital	9	371	74.13	18.96	1.596	0.189	-----
Bağımlılık	10	200	75.52	21.94			
Toplam	11	221	75.76	20.10			
	12	148	71.45	21.44			
Oyun	9	371	25.16	7.87	3.228	0.022*	12<9
Boyutu	10	200	25.52	9.42			12<10
	11	221	23.99	8.97			
	12	148	23.06	8.68			
Sosyal	9	371	35.05	10.47	1.396	0.243	-----
Medya	10	200	35.61	11.72			
Boyutu	11	221	36.62	11.19			
	12	148	34.43	11.92			
Günlük	9	371	13.92	5.56	2.120	0.096	-----
Hayata	10	200	14.39	6.16			
Etki	11	221	15.15	6.46			
Boyutu	12	148	13.97	6.38			
Yaşam	9	376	21.58	7.40	13.019	0.000*	9>11
Doymu	10	209	20.70	7.63			9>12
	11	227	17.73	7.78			10>11
	12	149	19.62	7.18			

Tablo 5 incelendiğinde sınıf düzeyine göre oyun alt boyut puan ortalamaları arasındaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Gruplar arasındaki bu farkın kaynağını belirlemek için verilere post-hoc testlerden Games-Howell uygulanmıştır. Games-Howell testi sonucuna göre oyun ($F_{3-936}=3.228$, $p<0.5$) alt boyutunda 12. sınıf öğrencilerin puan ortalamaları 9. sınıf ve 10. sınıf öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı düzeyde daha düşüktür.

Öğrencilerin sınıf düzeyine göre yaşam doymu ($F_{3-957}=13.019$, $p<0.05$) puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. Gruplar arasında gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek için verilere post-hoc testlerden daha güçlü sonuçlar verdiği için Bonferroni uygulanmıştır (Kayri, 2009). Test sonucuna göre 9. sınıf öğrencilerin yaşam doymu 11. sınıf ve 12. sınıf öğrencilerin yaşam doymundan anlamlı düzeyde daha yüksektir, 10. sınıf öğrencilerin yaşam doymu 11. sınıf öğrencilerin yaşam doymundan anlamlı düzeyde daha yüksektir. Sınıf düzeyi arttıkça öğrencilerin dijital bağımlılık oyun boyutu ve yaşam doymu azalmaktadır. Buradan 12. sınıf öğrencilerinin yaşadıkları sınav kaygısından dolayı hem dijital bağımlılıklarının hem de yaşam doymularının azaldığı yorumu yapılabilir.

Kardeş Sayısına Göre Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doymu

Öğrencilerin kardeş sayısına göre, dijital bağımlılık ve yaşam doymu ölçeğinden aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını değerlendirmek üzere ANOVA uygulanmış ve sonuçlar Tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6. Kardeş Sayısına Göre Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu ANOVA Sonuçları

<i>I</i>	<i>Gruplar</i>	<i>n</i>	<i>Ortalama</i>	<i>ss</i>	<i>F</i>	<i>p</i>	<i>Anlamlı Fark</i>
Dijital Bağımlılık Toplam	1	96	79.77	18.84	2.936	0.008*	1>4 1>7+
	2	350	74.39	18.61			
	3	248	75.25	21.97			
	4	134	71.38	21.31			
	5	64	73.13	19.85			
	6	24	75.00	22.53			
	7+	24	63.42	20.39			
Oyun Boyutu	1	96	27.04	8.36	2.891	0.008*	1>7+
	2	350	24.56	8.37			
	3	248	24.50	8.95			
	4	134	24.20	8.58			
	5	64	23.91	8.45			
	6	24	26.63	10.05			
	7+	24	19.79	7.59			
Sosyal Medya Boyutu	1	96	38.57	10.25	5.007	0.000*	1>4 1>5 1>7+
	2	350	36.02	10.15			
	3	248	36.27	11.69			
	4	134	32.70	11.77			
	5	64	33.30	11.09			
	6	24	33.33	13.01			
	7+	24	28.96	12.14			
Günlük Hayata Etki Boyutu	1	96	14.16	5.70	1.286	0.261	-----
	2	350	13.81	5.79			
	3	248	14.49	6.27			
	4	134	14.48	5.95			
	5	64	15.92	6.34			
	6	24	15.04	5.98			
	7+	24	14.67	8.11			
Yaşam Doyumu	1	101	20.79	7.55	1.860	0.085	-----
	2	356	21.03	7.49			
	3	253	19.63	7.67			
	4	136	19.75	7.35			
	5	65	18.80	8.10			
	6	26	18.35	6.64			
	7+	24	18.83	10.30			

Tablo 6 incelendiğinde kardeş sayısına göre oyun ($F_{3-936}=2.891$, $p<0.05$) alt boyutu puan ortalamaları arasındaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Gruplar arasında gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek için verilere post-hoc testlerden Bonferroni uygulanmıştır. Bonferroni testi sonucuna göre oyun alt boyutunda bir kardeşi olan öğrencilerin puan ortalamaları 7+ kardeşi olan öğrencilerinden anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Öğrencilerin kardeş sayısına göre dijital bağımlılık toplam ($F_{3-936}=2.936$, $p<0.05$) ve sosyal medya ($F_{3-936}=5.007$, $p<0.05$) alt boyutu puan ortalamaları arasındaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Gruplar arasında gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek için verilere post-hoc testlerden Games-Howell uygulanmıştır. Games-Howell testi sonucuna göre dijital bağımlılık toplamda bir kardeşi olan öğrencilerin puan ortalamaları dört ve 7+ kardeşi olan öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek; sosyal medya alt boyutunda bir kardeşi olan öğrencilerin puan

ortalamaları dört, beş ve 7+ kardeşi olan öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksektir. Buradan, kardeş sayısının azlığı katılımcıları dijital ortama sürüklerken, kardeş sayısı fazla olanların ise oyun oynama konusunda geleneksel davranışlar sergilediği, dijital ortamlara ihtiyaç duymadığı söylenilebilir.

Algılanan Akademik Başarıya Göre Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu

Öğrencilerin algıladıkları akademik başarılarına göre, dijital bağımlılık ve yaşam doyumu ölçeğinden aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını değerlendirmek üzere ANOVA uygulanmış ve sonuçlar Tablo 7’de verilmiştir. 967 lise öğrencisinin 16’sı algıladıkları akademik başarıyı belirtmemişlerdir.

Tablo 7. Akademik Başarıya Göre Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu ANOVA Sonuçları

	<i>Gruplar</i>	<i>n</i>	<i>Ortalama</i>	<i>ss</i>	<i>F</i>	<i>p</i>	<i>Anlamlı Fark</i>
Dijital Bağımlılık	Başarılı	356	71.78	18.79	6.136	0.002*	Başarılı<Orta Başarılı<Başarısız
	Orta	548	75.79	20.99			
	Başarısız	23	82.48	22.42			
Oyun Boyutu	Başarılı	356	24.02	8.29	1.763	0.172	-----
	Orta	348	25.02	8.78			
	Başarısız	23	26.04	10.06			
Sosyal Medya Boyutu	Başarılı	356	34.62	10.41	2.331	0.098	-----
	Orta	548	35.86	11.55			
	Başarısız	23	38.65	11.07			
Günlük Hayata Etki Boyutu	Başarılı	356	13.14	5.46	13.481	0.000*	Başarılı<Orta Başarılı<Başarısız
	Orta	548	14.91	6.20			
	Başarısız	23	17.78	7.65			
Yaşam Doyumu	Başarılı	363	21.95	7.43	21.357	0.000*	Başarılı>Orta Orta>Başarısız Başarılı>Başarısız
	Orta	556	19.33	7.54			
	Başarısız	26	14.38	7.75			

Tablo 7 incelendiğinde akademik başarıya göre dijital bağımlılık toplam ($F_{3-936}=6.136$, $p<0.05$) ve günlük hayata etki ($F_{3-936}=13.481$, $p<0.05$) alt boyutu puan ortalamaları arasındaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Gruplar arasında gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek için verilere post-hoc testlerden Bonferroni ve Games-Howell uygulanmıştır. Bonferroni testi sonucuna göre başarılı öğrencilerin puan ortalamaları orta ve başarısız öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı düzeyde daha düşüktür. Games-Howell testi sonucuna göre başarılı öğrencilerin puan ortalamaları orta ve başarısız öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı düzeyde daha düşüktür. Elde edilen sonuçlara göre başarılı olan öğrenciler, diğer öğrencilere nazaran daha düşük dijital bağımlılık sergilemektedir.

Öğrencilerin akademik başarıya göre yaşam doyumu ($F_{3-957}=21.357$, $p<0.005$) puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. Gruplar arasında gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek için verilere post-hoc testlerden Bonferroni uygulanmıştır. Test sonucuna göre başarılı öğrencilerin yaşam doyumu orta ve başarısız öğrencilerin yaşam doyumundan anlamlı

düzye de daha yüksek, akademik başarısı orta düzeyde olan öğrencilerin yaşam doyumunu başarısız öğrencilerin yaşam doyumundan anlamlı düzeyde daha yüksektir. Alınan akademik başarı arttıkça katılımcıların yaşam doyumunun da arttığı gözlemlenmektedir. Buradan algılanan akademik başarı düzeyi arttıkça dijital bağımlılığın azaldığı ve yaşam doyumunun arttığı gözlemlenmektedir.

Kendilerine Ait Telefon Olması Durumuna Göre Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu

Öğrencilerin cep telefonlarının olması durumuna göre dijital bağımlılık ve yaşam doyumunu puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olup olmadığını belirleyebilmek için uygulanan bağımsız t-testi sonuçları Tablo 8’de verilmiştir.

Tablo 8. Kendilerine Ait Telefon Olması Durumuna Göre Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu Bağımsız Örneklem T-Testi Sonuçları

	<i>Telefon</i>	<i>n</i>	<i>Ortalama</i>	<i>ss</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
Dijital Bağımlılık	Var	841	75.55	19.95	5.178	0.000*
Toplam	Yok	99	64.53	20.82		
Oyun Boyutu	Var	841	24.78	8.61	1.545	0.123
	Yok	99	23.36	8.83		
Sosyal Medya Boyutu	Var	841	36.37	10.84	7.691	0.000*
	Yok	99	27.53	10.71		
Günlük Hayata Etki	Var	841	14.40	5.97	1.084	0.281
Boyutu	Yok	99	13.64	6.69		
Yaşam Doyumu	Var	861	20.36	7.56	2.166	0.031*
	Yok	100	18.61	8.20		

Tablo 8 incelendiğinde, dijital bağımlılık toplam ve sosyal medya boyutu puan ortalaması kendisine ait telefonu olan öğrencilerde daha yüksektir. Dijital bağımlılık toplam ve sosyal medya boyutunda ortalamalar arasındaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($p < 0.05$). Buna göre kendisine ait telefonu olan öğrencilerin dijital bağımlılık toplam ve sosyal medya boyutunda kendisine ait telefonu olmayan öğrencilerden daha çok dijital bağımlı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Kendisine ait telefonu olan ve olmayan öğrencilerin yaşam doyumunu ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. Buna göre telefonu olan öğrencilerin yaşam doyumunu telefonu olmayan öğrencilerin yaşam doyumundan daha yüksektir.

Kendisine ait cep telefonu olan öğrencilerin dijital bağımlılık ve yaşam doyumunu ortalamaları cep telefonu olmayan öğrencilere göre daha yüksektir, ortalamalar arasında pozitif yönde farklılık bulunmuştur.

Evlerinde Bilgisayar Olması Durumuna Göre Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu

Öğrencilerin evlerinde bilgisayar olması durumuna göre dijital bağımlılık ve yaşam doyumunu puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olup olmadığını belirleyebilmek için uygulanan bağımsız t-testi sonuçları Tablo 9’da verilmiştir.

Tablo 9. Öğrencilerin Bilgisayara Göre Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu Bağımsız Örneklem T-Testi Sonuçları

	<i>Bilgisayar</i>	<i>n</i>	<i>Ortalama</i>	<i>ss</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
Dijital Bağımlılık	Var	691	75.39	20.12	2.524	0.012*
Toplam	Yok	249	71.61	20.63		
Oyun Boyutu	Var	691	24.95	8.86	1.904	0.057
	Yok	249	23.74	7.94		
Sosyal Medya Boyutu	Var	691	36.33	10.71	3.902	0.000*
	Yok	249	32.97	11.97		
Günlük Hayata Etki	Var	691	14.11	5.87	-1.702	0.090
Boyutu	Yok	249	14.90	6.49		
Yaşam Doyumu	Var	711	20.56	7.53	2.621	0.009*
	Yok	250	19.09	7.89		

Tablo 9 incelendiğinde, dijital bağımlılık toplam ve sosyal medya boyutu puan ortalaması evinde bilgisayar olan öğrencilerde daha yüksektir. Dijital bağımlılık toplam ve sosyal medya boyutunda ortalamalar arasındaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($p < 0.05$). Buna göre evinde bilgisayar olan öğrencilerin dijital bağımlılık toplam ve sosyal medya boyutunda evinde bilgisayar olmayan öğrencilerden daha çok dijital bağımlı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Evinde bilgisayar olan ve olmayan öğrencilerin yaşam doyumu ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. Buna göre evinde bilgisayar olan öğrencilerin yaşam doyumu bilgisayarı olmayan öğrencilerin yaşam doyumundan daha yüksektir.

Evinde bilgisayarı olan öğrencilerin dijital bağımlılık ve yaşam doyumu ortalamaları bilgisayarı olmayan öğrencilere göre daha yüksektir, ortalamalar arasında pozitif yönde farklılık bulunmuştur.

Günlük Bilgisayar Saatine Göre Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu

Öğrencilerin günlük bilgisayar başında geçirdikleri saate göre, dijital bağımlılık ve yaşam doyumu ölçeğinden aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını değerlendirmek üzere ANOVA uygulanmış ve sonuçlar Tablo 10'da verilmiştir.

Tablo 10. Günlük Bilgisayar Başında Geçirilen Süreye Göre Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu ANOVA Sonuçları

	<i>Gruplar</i>	<i>n</i>	<i>Ortalama</i>	<i>ss</i>	<i>F</i>	<i>p</i>	<i>Anlamlı Fark</i>
Dijital Bağımlılık Toplam	0-1	239	63.69	21.32	56.352	0.000*	0-1 < 1-2, 2-3, 3-4, 4+
	1-2	243	70.13	17.72			
	2-3	209	76.67	13.74			
	3-4	116	82.97	16.61			
	4+	133	90.34	20.79			
Oyun Boyutu	0-1	239	21.53	8.49	18.988	0.000*	0-1 < 1-2, 2-3, 3-4, 4+
	1-2	243	23.72	7.86			
	2-3	209	25.67	7.49			
	3-4	116	26.44	8.15			
	4+	133	28.66	10.11			

Sosyal Medya Boyutu	0-1	239	28.98	11.46	69.052	0.000*	0-1 < 1-2, 2-3, 3-4, 4+
	1-2	243	33.03	8.98			
	2-3	209	36.58	8.01			1-2 < 2-3, 3-4, 4+
	3-4	116	41.31	9.35			
	4+	133	44.53	11.00			2-3 < 3-4, 4+
Günlük Hayata Etki Boyutu	0-1	239	13.18	6.16	12.102	0.000*	0-1 < 3-4, 4+
	1-2	243	13.37	6.02			1-2 < 3-4, 4+
	2-3	209	14.42	5.01			2-3 < 4+
	3-4	116	15.22	5.91			
	4+	133	17.15	6.54			
Yaşam Doyumu	0-1	247	19.81	7.69	5.189	0.000*	1-2 > 4+
	1-2	247	21.45	7.37			2-3 > 4+
	2-3	218	20.81	7.28			
	3-4	113	19.57	7.32			
	4+	136	18.02	8.40			

Tablo 10 incelendiğinde, dijital bağımlılık toplam ($F_{3-936}=56.352$, $p<0.05$), oyun ($F_{3-936}=18.988$, $p<0.05$), sosyal medya ($F_{3-936}=69.052$, $p<0.05$), ve günlük hayata etki ($F_{3-936}=12.102$, $p<0.05$) alt boyutları puan ortalamaları arasındaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Gruplar arasında gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek için verilere post-hoc testlerden Games-Howell testi uygulanmıştır. Games-Howell testi sonucuna göre dijital bağımlılık toplamda bilgisayar başında günlük 0-1 saat geçiren öğrencilerin puan ortalamaları 1-2, 2-3, 3-4, 4+ saat geçiren öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede düşük; 1-2 saat geçiren öğrencilerin puan ortalaması 2-3, 3-4, 4+ saat geçiren öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede düşük; 2-3 saat geçiren öğrencilerin puan ortalaması 3-4, 4+ saat geçiren öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede düşük; 3-4 saat geçiren öğrencilerin puan ortalaması 4+ saat geçiren öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede düşüktür. Games-Howell testi sonucuna göre oyun alt boyutunda bilgisayar başında günlük 0-1 saat geçiren öğrencilerin puan ortalamaları 1-2, 2-3, 3-4, 4+ saat geçiren öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede düşük; 1-2 saat geçiren öğrencilerin puan ortalaması 3-4, 4+ saat geçiren öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede düşük; 2-3 saat geçiren öğrencilerin puan ortalaması 4+ saat geçiren öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede düşüktür. Games-Howell testi sonucuna göre sosyal medya alt boyutunda bilgisayar başında günlük 0-1 saat geçiren öğrencilerin puan ortalamaları 1-2, 2-3, 3-4, 4+ saat geçiren öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede düşük; 1-2 saat geçiren öğrencilerin puan ortalaması 2-3, 3-4, 4+ saat geçiren öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede düşük; 2-3 saat geçiren öğrencilerin puan ortalaması 3-4, 4+ saat geçiren öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede düşüktür. Games-Howell testi sonucuna göre günlük hayata etki alt boyutunda bilgisayar başında günlük 0-1 saat geçiren öğrencilerin puan ortalamaları 3-4, 4+ saat geçiren öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede düşük; 1-2 saat geçiren öğrencilerin puan ortalaması 3-4, 4+ saat geçiren öğrencilerin puan

ortalamalarından anlamlı derecede düşük; 2-3 saat geçiren öğrencilerin puan ortalaması 4+ saat geçiren öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede düşüktür.

Öğrencilerin günlük bilgisayar başında geçirdikleri saate göre yaşam doyumu ($F_{3-957}=5.189$, $p<0.005$) puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. Gruplar arasında gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek için verilere post-hoc testlerden Bonferroni uygulanmıştır. Bonferroni testi sonucuna göre bilgisayar başında günlük 1-2, 2-3 saat geçiren öğrencilerin yaşam doyumu 4+ saat geçiren öğrencilerin yaşam doyumundan anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Günlük bilgisayar başında geçirilen süre arttıkça dijital bağımlılık artarken yaşam doyumu azalmaktadır.

Gelir Durumuna Göre Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu

Öğrencilerin aile gelir durumuna göre, dijital bağımlılık ve yaşam doyumu ölçeğinden aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını değerlendirmek üzere ANOVA uygulanmış ve sonuçlar Tablo 11’de verilmiştir.

Tablo 11. Aile Gelir Durumuna Göre Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu ANOVA Sonuçları

	<i>Gruplar</i>	<i>n</i>	<i>Ortalama</i>	<i>ss</i>	<i>F</i>	<i>p</i>	<i>Anlamlı Fark</i>
Dijital Bağımlılık	Düşük	59	68.27	23.09	2.745	0.042*	Düşük<İyi
	Orta	430	73.89	20.77			
Toplam	İyi	393	75.99	19.44			
	Çok İyi	58	73.43	18.68			
Oyun Boyutu	Düşük	59	22.17	8.18	1.840	0.138	-----
	Orta	430	24.64	8.72			
	İyi	393	25.00	8.59			
	Çok İyi	58	24.60	8.64			
Sosyal Medya Boyutu	Düşük	59	32.58	13.53	3.589	0.013*	Düşük, Orta<İyi
	Orta	430	34.65	10.99			
	İyi	393	36.57	10.78			
	Çok İyi	58	36.57	11.42			
Günlük Hayata Etki Boyutu	Düşük	59	13.53	6.13	2.964	0.031*	Orta>Çok İyi
	Orta	430	14.60	6.27			
	İyi	393	14.42	5.81			
	Çok İyi	58	12.26	5.60			
Yaşam Doyumu	Düşük	62	15.05	7.87	25.336	0.000*	Düşük<Orta, İyi, Çok İyi Orta<İyi, Çok İyi
	Orta	438	18.93	7.35			
	İyi	401	21.78	7.28			
	Çok İyi	60	23.82	7.58			

Tablo 11 incelendiğinde, dijital bağımlılık toplam ($F_{3-936}=2.745$, $p<0.05$), sosyal medya ($F_{3-936}=3.589$, $p<0.05$), ve günlük hayata etki ($F_{3-936}=2.964$, $p<0.05$) alt boyutları puan ortalamaları arasındaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Gruplar arasında gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek için verilere post-hoc testlerden Bonferroni testi uygulanmıştır. Bonferroni testi sonucuna göre dijital bağımlılık toplamda ailesinin aylık gelir düzeyi düşük olan öğrencilerin puan

ortalaması iyi olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede düşüktür. Bonferroni testi sonucuna göre sosyal medya alt boyutunda ailesinin aylık gelir düzeyi düşük ve orta olan öğrencilerin puan ortalaması iyi olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede düşüktür. Bonferroni testi sonucuna göre günlük hayata etki alt boyutunda ailesinin gelir düzeyi orta olan öğrencilerin puan ortalaması çok iyi olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede yüksektir.

Öğrencilerin aile gelir düzeyine göre yaşam doyumu ($F_{3-957}=25.336, p<0.005$) puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. Gruplar arasında gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek için verilere post-hoc testlerden Bonferroni uygulanmıştır. Bonferroni testi sonucuna göre aile gelir düzeyi düşük olan öğrencilerin yaşam doyumu aile gelir düzeyi orta, iyi ve çok iyi olan öğrencilerin yaşam doyumundan anlamlı düzeyde daha düşük; aile gelir düzeyi orta olan öğrencilerin yaşam doyumu aile gelir düzeyi iyi ve çok iyi olan öğrencilerin yaşam doyumundan anlamlı düzeyde daha düşüktür.

Aile geliri arttıkça hem dijital bağımlılık hem de yaşam doyumu artmaktadır.

Anne Eğitim Düzeyine Göre Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu

Öğrencilerin anne eğitim düzeyine göre, dijital bağımlılık ve yaşam doyumu ölçeğinden aldıkları puanların farklılaşp farklılaşmadığını değerlendirmek üzere ANOVA uygulanmış ve sonuçlar Tablo 12’de verilmiştir.

Tablo 12. Anne Eğitim Düzeyine Göre Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu ANOVA Sonuçları

	<i>Gruplar</i>	<i>n</i>	<i>Ortalama</i>	<i>ss</i>	<i>F</i>	<i>p</i>	<i>Anlamlı Fark</i>
Dijital Bağımlılık Toplam	Okuryazar Değil	65	62.75	20.72	7.631	0.000*	Okuryazar değil < İlkokul, Ortaokul, Lise, Üniversite, Ylisans+ İlkokul<Lise Ortaokul<Lise
	İlkokul	239	72.90	21.63			
	Orta Okul	171	72.56	21.00			
	Lise	211	78.89	19.89			
	Üniversite	214	75.93	17.03			
Oyun Boyutu	Okuryazar Değil	65	21.29	7.87	5.241	0.000*	Okuryazar değil < Lise, Üniversite İlkokul<Lise
	İlkokul	239	23.60	8.68			
	Orta Okul	171	23.92	8.18			
	Lise	211	26.36	9.23			
	Üniversite	214	25.37	8.34			
Sosyal Medya Boyutu	Okuryazar Değil	65	28.09	11.89	9.291	0.000*	Okuryazar değil< İlkokul, Ortaokul, Lise, Üniversite, Ylisans+ Ortaokul<Lise
	İlkokul	239	34.68	11.93			
	Orta Okul	171	34.25	11.40			
	Lise	211	37.64	10.47			
	Üniversite	214	37.06	9.52			
Günlük Hayata Etki Boyutu	Okuryazar Değil	65	13.37	6.78	1.742	0.122	-----
	İlkokul	239	14.63	6.38			
	Orta Okul	171	14.39	6.43			
	Lise	211	14.89	5.91			

	Üniversite	214	13.50	5.26			
	Yüksek Lisans+	40	15.08	5.48			
Yaşam Doyumu	Okuryazar Değil	68	18.81	8.42	4.614	0.000*	İlkokul<Lise, Üniversite
	İlkokul	241	18.66	7.37			
	Orta Okul	172	19.79	7.94			
	Lise	218	21.62	7.41			
	Üniversite	222	21.00	7.30			
	Yüksek Lisans+	40	20.80	8.09			

Tablo 12 incelendiğinde, dijital bağımlılık toplam ($F_{3-936}=7.631$, $p<0.05$), oyun ($F_{3-936}=5.241$, $p<0.05$) ve sosyal medya ($F_{3-936}=9.291$, $p<0.05$) alt boyutları puan ortalamaları arasındaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Gruplar arasında gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek için verilere post-hoc testlerden Games-Howell ve Bonferroni testleri uygulanmıştır. Games-Howell testi sonucuna göre dijital bağımlılık toplamda anne eğitim düzeyi okuryazar değil olan öğrencilerin puan ortalaması anne eğitim düzeyi ilkököl, ortaokul, lise, üniversite ve yüksek lisans+ olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede düşük; anne eğitim düzeyi ilkököl olan öğrencilerin puan ortalaması anne eğitim düzeyi ortaokul olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede yüksek; anne eğitim düzeyi ortaokul olan öğrencilerin puan ortalaması anne eğitim düzeyi lise olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede düşüktür. Bonferroni testi sonucuna göre oyun alt boyutunda anne eğitim düzeyi okuryazar değil olan öğrencilerin puan ortalaması anne eğitim düzeyi lise ve üniversite olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede düşük; anne eğitim düzeyi ilkököl olan öğrencilerin puan ortalaması anne eğitim düzeyi lise olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede düşüktür. Games-Howell testi sonucuna göre sosyal medya alt boyutunda anne eğitim düzeyi okuryazar değil olan öğrencilerin puan ortalaması anne eğitim düzeyi ilkököl, ortaokul, lise, üniversite ve yüksek lisans+ olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede düşük; anne eğitim düzeyi ortaokul olan öğrencilerin puan ortalaması anne eğitim düzeyi lise olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede düşüktür.

Öğrencilerin anne eğitim düzeyine göre yaşam doyumu ($F_{3-957}=4.614$, $p<0.005$) puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. Gruplar arasında gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek için verilere post-hoc testlerden Bonferroni uygulanmıştır. Bonferroni testi sonucuna göre anne eğitim düzeyi ilkököl olan öğrencilerin yaşam doyumu, anne eğitim düzeyi lise ve üniversite olan öğrencilerin yaşam doyumundan anlamlı düzeyde daha düşüktür.

Anne eğitim düzeyi arttıkça öğrencilerin hem dijital bağımlılığı hem de yaşam doyumu artmaktadır.

Baba Eğitim Düzeyine Göre Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu

Öğrencilerin baba eğitim düzeyine göre, dijital bağımlılık ve yaşam doyumu puan ortalamalarının farklılaşıp farklılaşmadığını değerlendirmek üzere ANOVA uygulanmış ve sonuçlar Tablo 13'de verilmiştir.

Tablo 13. Baba Eğitim Düzeyine Göre Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu ANOVA Sonuçları

	<i>Gruplar</i>	<i>n</i>	<i>Ortalama</i>	<i>ss</i>	<i>F</i>	<i>p</i>	<i>Anlamlı Fark</i>
Dijital Bağımlılık Toplam	Okuryazar Değil	17	57.94	20.22	3.736	0.002*	Okuryazar değil < İlkokul, Lise, Üniversite
	İlkokul	165	73.16	21.69			
	Orta Okul	175	72.44	20.41			
	Lise	246	74.98	20.99			
	Üniversite	266	77.11	19.15			
Yüksek Lisans+	71	73.75	16.27				
Oyun Boyutu	Okuryazar Değil	17	21.65	8.51	1.931	0.087	-----
	İlkokul	165	23.55	8.64			
	Orta Okul	175	24.13	8.24			
	Lise	246	24.80	8.97			
	Üniversite	266	25.73	8.82			
Yüksek Lisans+	71	24.39	7.43				
Sosyal Medya Boyutu	Okuryazar Değil	17	24.29	8.98	5.603	0.000*	Okuryazar değil < İlkokul, Ortaokul, Lise, Üniversite, Ylisans+ Ortaokul< Üniversite
	İlkokul	165	34.90	11.92			
	Orta Okul	175	34.32	11.48			
	Lise	246	35.35	11.79			
	Üniversite	266	37.39	9.87			
Yüksek Lisans+	71	35.11	9.26				
Günlük Hayata Etki Boyutu	Okuryazar Değil	17	12.00	5.45	1.246	0.286	-----
	İlkokul	165	14.70	6.52			
	Orta Okul	175	13.99	6.22			
	Lise	246	14.83	6.22			
	Üniversite	266	13.99	5.64			
Yüksek Lisans+	71	14.24	5.39				
Yaşam Doyumu	Okuryazar Değil	18	17.56	8.57	4.225	0.001*	İlkokul< Lise, Üniversite
	İlkokul	169	18.28	7.37			
	Orta Okul	179	19.56	7.74			
	Lise	249	20.73	7.88			
	Üniversite	272	21.25	7.18			
Yüksek Lisans+	74	20.81	7.84				

Tablo 13 incelendiğinde, dijital bağımlılık toplam ($F_{3-936}=3.736$, $p<0.05$) ve sosyal medya ($F_{3-936}=5.603$, $p<0.05$) alt boyutu puan ortalamaları arasındaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Gruplar arasında gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek için verilere post-hoc testlerden Games-Howell ve Bonferroni testleri uygulanmıştır. Bonferroni testi sonucuna göre dijital bağımlılık toplamda baba eğitim düzeyi okuryazar değil olan öğrencilerin puan ortalaması baba eğitim düzeyi ilkokul, lise ve üniversite olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede düşüktür. Games-Howell testi sonucuna göre sosyal medya alt boyutunda baba eğitim düzeyi okuryazar değil olan öğrencilerin puan ortalaması baba eğitim düzeyi ilkokul, ortaokul, lise, üniversite ve yüksek lisans+ olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede düşük; baba eğitim düzeyi ortaokul olan öğrencilerin puan ortalaması baba eğitim düzeyi üniversite olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede düşüktür.

Öğrencilerin baba eğitim düzeyine göre yaşam doyumu ($F_{3-957}=4.225$, $p<0.005$) puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. Gruplar arasında gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek için verilere post-hoc testlerden Bonferroni uygulanmıştır. Bonferroni testi sonucuna göre baba eğitim düzeyi ilkokul olan öğrencilerin yaşam doyumu, baba eğitim düzeyi lise ve üniversite olan öğrencilerin yaşam doyumundan anlamlı düzeyde daha düşüktür.

Baba eğitim düzeyi arttıkça öğrencilerin hem dijital bağımlılığı hem de yaşam doyumu artmaktadır.

Günlük Ders Çalışma Saatine Göre Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu

Öğrencilerin günlük ders çalışma saatine göre, dijital bağımlılık ve yaşam doyumu ölçeğinden aldıkları puanların farklılaşp farklılaşmadığını değerlendirmek üzere ANOVA uygulanmış ve sonuçlar Tablo 14'de verilmiştir.

Tablo 14. Günlük Ders Çalışma Saatine Göre Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu ANOVA Sonuçları

	<i>Gruplar</i>	<i>n</i>	<i>Ortalama</i>	<i>ss</i>	<i>F</i>	<i>p</i>	<i>Anlamlı Fark</i>
Dijital Bağımlılık Toplam	Hiç Çalışmıyorum	93	84.65	22.86	20.857	0.0000*	Hiç Çalışmıyorum > 2-3 saat, 4-5 saat, 5+ saat
	0-1 Saat	286	79.87	19.69			
	2-3 Saat	447	70.70	18.81			
	4-5 Saat	90	67.93	17.92			
	5+	24	62.29	21.64			
Oyun Boyutu	Hiç Çalışmıyorum	93	28.23	9.26	10.873	0.000*	Hiç Çalışmıyorum > 2-3 saat, 4-5 saat, 5+ saat
	0-1 Saat	286	26.14	8.62			
	2-3 Saat	447	23.56	8.18			
	4-5 Saat	90	22.33	8.04			
	5+	24	21.25	10.11			
Sosyal Medya Boyutu	Hiç Çalışmıyorum	93	39.26	12.44	14.770	0.000*	Hiç Çalışmıyorum > 2-3 saat, 4-5 saat, 5+ saat
	0-1 Saat	286	38.30	11.27			
	2-3 Saat	447	33.88	10.17			
	4-5 Saat	90	32.37	10.44			
	5+	24	28.38	12.55			
Günlük Hayata Etki Boyutu	Hiç Çalışmıyorum	93	17.16	6.78	12.251	0.000*	Hiç Çalışmıyorum > 2-3 saat, 4-5 saat, 5+ saat
	0-1 Saat	286	15.42	6.15			
	2-3 Saat	447	13.33	5.60			
	4-5 Saat	90	13.23	5.41			
	5+	24	12.67	6.79			
Yaşam Doyumu	Hiç Çalışmıyorum	94	17.55	9.15	3.338	0.010*	Hiç Çalışmıyorum < 2-3 saat
	0-1 Saat	292	20.27	7.62			
	2-3 Saat	458	20.69	7.22			
	4-5 Saat	92	20.08	7.68			
	5+	25	19.84	7.98			

Tablo 14 incelendiğinde, dijital bağımlılık toplam ($F_{3-936}=20.857$, $p<0.05$), oyun ($F_{3-936}=10.873$, $p<0.05$), sosyal medya ($F_{3-936}=14.770$, $p<0.05$) ve günlük hayata etki ($F_{3-936}=12.251$, $p<0.05$) alt boyutları puan ortalamaları arasındaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Gruplar arasında

gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek için verilere post-hoc testlerden Games-Howell ve Bonferroni testleri uygulanmıştır. Bonferroni testi sonucuna göre dijital bağımlılık toplamda günlük hiç ders çalışmayan öğrencilerin puan ortalaması 2-3, 4-5 ve 5+ saat ders çalışan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede yüksek; günlük 0-1 saat ders çalışan öğrencilerin puan ortalaması 2-3, 4-5 ve 5+ saat ders çalışan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede yüksektir. Bonferroni testi sonucuna göre oyun alt boyutunda günlük hiç ders çalışmayan öğrencilerin puan ortalaması 2-3 ve 4-5 saat ders çalışan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede yüksek; günlük 0-1 saat ders çalışan öğrencilerin puan ortalaması 2-3 ve 4-5 saat ders çalışan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede yüksektir. Games-Howell testi sonucuna göre sosyal medya alt boyutunda günlük hiç ders çalışmayan öğrencilerin puan ortalaması 2-3, 4-5 ve 5+ saat ders çalışan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede yüksek; günlük 0-1 saat ders çalışan öğrencilerin puan ortalaması 2-3, 4-5 ve 5+ saat ders çalışan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede yüksektir. Games-Howell testi sonucuna göre günlük hayata etki alt boyutunda günlük hiç ders çalışmayan öğrencilerin puan ortalaması 2-3, 4-5 ve 5+ saat ders çalışan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede yüksek; günlük 0-1 saat ders çalışan öğrencilerin puan ortalaması 2-3 ve 4-5 saat ders çalışan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede yüksektir.

Öğrencilerin günlük ders çalışma saatine göre yaşam doyumu ($F_{3-957}=3.338$, $p<0.005$) puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. Gruplar arasında gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek için verilere post-hoc testlerden Games-Howell uygulanmıştır. Games-Howell testi sonucuna göre günlük hiç ders çalışmayan öğrencilerin yaşam doyumu, günlük 2-3 saat ders çalışan öğrencilerin yaşam doyumundan anlamlı düzeyde daha düşüktür.

Günlük ders çalışma saati arttıkça dijital bağımlılık azalmaktadır bunun yanında 2-3 saat ders çalışan öğrencilerin yaşam doyumu hiç ders çalışmayan öğrencilere göre pozitif yönde farklılık göstermiştir.

Spor, Müzik, Resim Vb. Etkinliklere Katılma Durumuna Göre Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu

Öğrencilerin spor, müzik, resim vb. etkinliklere katılma durumuna göre dijital bağımlılık ve yaşam doyumu puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olup olmadığını belirleyebilmek için uygulanan bağımsız t-testi sonuçları Tablo 15'de verilmiştir.

Tablo 15. Öğrencilerin Spor, Müzik, Resim Vb. Etkinliklere Katılma Durumuna Göre Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu Bağımsız Örneklem T-Testi Sonuçları

	<i>Spor</i>	<i>n</i>	<i>Ortalama</i>	<i>ss</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
Dijital Bağımlılık	Evet	434	75.92	20.74	2.141	0.033*
Toplam	Hayır	506	73.08	19.87		
Oyun Boyutu	Evet	434	25.44	8.74	2.679	0.008*
	Hayır	506	23.93	8.50		

Sosyal Medya Boyutu	Evet	434	36.26	11.33	2.103	0.036*
	Hayır	506	34.73	10.96		
Günlük Hayata Etki Boyutu	Evet	434	14.21	6.05	-0.509	0.611
	Hayır	506	14.41	6.06		
Yaşam Doyumu	Evet	447	20.55	7.72	1.412	0.158
	Hayır	514	19.85	7.58		

Tablo 15 incelendiğinde, dijital bağımlılık toplam, oyun ve günlük hayata etki alt boyutu puan ortalaması spor, müzik, resim vb. etkinliklere katılan öğrencilerin daha yüksektir. Dijital bağımlılık toplam, oyun ve sosyal medya boyutlarında ortalamalar arasındaki bu farklılık istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($p < 0.05$). Buna göre spor, müzik, resim vb. etkinliklere katılan öğrencilerin dijital bağımlılık toplam, oyun ve sosyal medya boyutlarında spor, müzik, resim vb. etkinliklere katılmayan öğrencilerden daha çok dijital bağımlı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Spor, müzik, resim vb. etkinliklere katılan ve katılmayan öğrencilerin yaşam doyumu ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir.

Aile Tutumuna Göre Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu

Öğrencilerin aile tutumuna göre, dijital bağımlılık ölçeğinden ve yaşam doyumu ölçeğinden aldıkları puanların farklılaşıp farklılaşmadığını değerlendirmek üzere ANOVA uygulanmış ve sonuçlar Tablo 16'da verilmiştir.

Tablo 16. Aile Tutumuna Göre Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu ANOVA Sonuçları

	Gruplar	n	Ortalama	ss	F	p	Anlamlı Fark
Dijital Bağımlılık Toplam	İlgisiz	72	82.99	23.22	12.833	0.000*	İlgisiz, Otoriter > Demokratik
	Demokratik	604	72.16	19.40			
	Otoriter	264	77.14	20.64			
Oyun Boyutu	İlgisiz	72	28.24	9.57	11.663	0.000*	İlgisiz, Otoriter > Demokratik
	Demokratik	604	23.74	8.22			
	Otoriter	264	25.68	8.98			
Sosyal Medya Boyutu	İlgisiz	72	38.07	12.90	5.161	0.006*	İlgisiz, Otoriter > Demokratik
	Demokratik	604	34.61	10.76			
	Otoriter	264	36.61	11.35			
Günlük Hayata Etki Boyutu	İlgisiz	72	16.68	7.09	8.853	0.000*	İlgisiz, Otoriter > Demokratik
	Demokratik	604	13.80	5.83			
	Otoriter	264	14.85	6.06			
Yaşam Doyumu Ölçeği	İlgisiz	72	14.19	7.51	34.449	0.000*	İlgisiz< Demokratik, Otoriter Otoriter< Demokratik
	Demokratik	615	21.36	7.34			
	Otoriter	274	19.08	7.47			

Tablo 16 incelendiğinde, dijital bağımlılık toplam ($F_{3-936}=12.833$, $p < 0.05$), oyun ($F_{3-936}=11.663$, $p < 0.05$), sosyal medya ($F_{3-936}=5.161$, $p < 0.05$) ve günlük hayata etki ($F_{3-936}=8.853$, $p < 0.05$) alt boyutları puan ortalamaları arasındaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Gruplar arasında gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek için verilere post-hoc testlerden Games-Howell ve Bonferroni testleri uygulanmıştır. Bonferroni testi sonucuna göre dijital bağımlılık toplamda aile tutumu ilgisiz olan öğrencilerin puan ortalaması demokratik olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı

derecede yüksek; aile tutumu otoriter olan öğrencilerin puan ortalaması demokratik olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede yüksektir. Games-Howell testi sonucuna göre oyun alt boyutunda aile tutumu ilgisiz olan öğrencilerin puan ortalaması aile tutumu demokratik olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede yüksek; aile tutumu otoriter olan öğrencilerin puan ortalaması demokratik olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede yüksektir. Bonferroni testi sonucuna göre sosyal medya alt boyutunda aile tutumu ilgisiz olan öğrencilerin puan ortalaması aile tutumu demokratik olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede yüksek; aile tutumu otoriter olan öğrencilerin puan ortalaması demokratik olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede yüksektir. Games-Howell testi sonucuna göre günlük hayata etki alt boyutunda aile tutumu ilgisiz olan öğrencilerin puan ortalaması aile tutumu demokratik olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede yüksek; aile tutumu otoriter olan öğrencilerin puan ortalaması demokratik olan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede yüksektir.

Öğrencilerin aile tutumuna göre yaşam doyumu ($F_{3-957}=34.449$, $p<0.005$) puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. Gruplar arasında gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek için verilere post-hoc testlerden Bonferroni uygulanmıştır. Bonferroni testi sonucuna göre aile tutumu ilgisiz olan öğrencilerin yaşam doyumu, aile tutumu demokratik ve otoriter olan öğrencilerin yaşam doyumundan anlamlı düzeyde daha düşüktür; aile tutumu otoriter olan öğrencilerin yaşam doyumu, aile tutumu demokratik olan öğrencilerin yaşam doyumundan anlamlı düzeyde daha düşüktür.

Aile tutumu demokratik olan öğrenciler, aile tutumu ilgisiz ve otoriter olan öğrencilere göre daha az dijital bağımlıdır. Ayrıca aile tutumu demokratik olan öğrencilerin yaşam doyumu aile tutumu otoriter olan öğrencilerin yaşam doyumundan ve aile tutumu otoriter olan öğrencilerin yaşam doyumu aile tutumu ilgisiz olan öğrencilerin yaşam doyumundan daha yüksektir.

Anne Çalışma Durumuna Göre Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu

Öğrencilerin anne çalışma durumuna göre dijital bağımlılık ve yaşam doyumu puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olup olmadığını belirleyebilmek için uygulanan bağımsız t-testi sonuçları Tablo 17'de verilmiştir.

Tablo 17. Öğrencilerin Anne Çalışma Durumuna Göre Dijital Bağımlılık ve Yaşam Doyumu Bağımsız Örneklem T-Testi Sonuçları

	Anne İş	n	Ortalama	ss	t	p
Dijital Bağımlılık	Evet	318	75.38	18.76	1.068	0.286
Toplam	Hayır	622	73.88	21.06		
Oyun Boyutu	Evet	318	24.65	8.16	0.040	0.968
	Hayır	622	24.62	8.88		
Sosyal Medya	Evet	318	36.63	10.27	2.442	0.015*
Boyutu	Hayır	622	34.83	11.54		

Günlük Hayata	Evet	318	14.10	5.82	-0.814	0.416
Etki Boyutu	Hayır	622	14.43	6.17		
Yaşam Doyumu	Evet	321	20.48	7.74	0.866	0.386
	Hayır	640	20.02	7.60		

Tablo 17 incelendiğinde, dijital bağımlılığın sosyal medya boyutunda anne çalışma durumuna göre ortalamalar arasındaki farklılığın anlamlı olduğu görülmüştür ($p<0.05$). Buna göre annesi çalışan öğrencilerin sosyal medya boyutunda annesi çalışmayan öğrencilerden daha çok dijital bağımlı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Annesi çalışan ve çalışmayan öğrencilerin yaşam doyumu ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir.

Tartışma ve Sonuç

Araştırma sonucuna göre hipotezlerin doğruluğunu gösteren sonuçlara ulaşılmıştır ve bu bölümde ulaşılan sonuçlardan dikkat çekici olanlara yer verilmiştir. Öğrencilerin %48.9'unun yaşam doyumu düzeyi düşük, %50.5'inin yaşam doyumu ise yüksektir. Erkek öğrencilerin oyun boyutunda dijital bağımlılığı kız öğrencilere göre yüksek bulunmuştur. Arslan vd. (2015) oyun boyutunda erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre anlamlı bir şekilde daha yüksek bağımlılığa, sosyal medya boyutunda ise kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre anlamlı bir şekilde daha yüksek bağımlılığa sahip oldukları ortaya koyulmuştur. Araştırma sonucuna göre erkek öğrencilerin yaşam doyumu kız öğrencilerin yaşam doyumundan yüksek bulunmuştur.

Sınıf düzeyine göre 9. ve 10. sınıf öğrencileri oyun alt boyutunda 12. sınıf öğrencilerine göre daha yüksek bağımlılığa sahiptir. Eryılmaz ve Çukurluöz (2018) çalışmalarında lise öğrencilerinde dijital bağımlılık, sosyal medya, oyun ve sosyal hayata etki boyutunda sınıf düzeylerine göre ortalamalar arasındaki farklılığın anlamlı olmadığı bulunmuştur.

Kardeş sayısına göre dijital bağımlılık tüm alt boyutlarında tek çocuklar kardeşi olan çocuklara göre daha yüksek bağımlılığa sahiptir. Yaşam doyumu için ortalamalar arasındaki farklılık anlamlı bulunmamıştır. Yani kardeş sayısının yaşam doyumuna etkisi olmadığı belirlenmiştir. İn ve Şanlı-Kula (2019) çalışmasında üniversite öğrencilerinde yaşam doyumu ortalamalarında kardeş sayısı değişkenine göre farklılık anlamlı bulunmuştur. İn ve Şanlı-Kula (2019) çalışmasında en yüksek yaşam doyumuna sahip olan öğrenciler tek çocuk olan öğrencilerdir.

Öğrencilerin algıladıkları akademik başarı seviyesine göre dijital bağımlılık toplamda ve günlük hayata etki alt boyutlarında algıladıkları akademik başarıyı başarılı olarak belirten öğrenciler en düşük dijital bağımlılığa sahiptir. Ayrıca algıladıkları akademik başarıyı başarılı olarak belirten öğrenciler en yüksek yaşam doyumuna sahiptir. İn ve Şanlı-Kula (2019) çalışmasında kendilerini matematikte iyi düzeyde gören öğrencilerin yaşam doyumu ortalamasının en yüksek olduğu belirtilmiştir. Elde edilen bu sonuç çeşitli yaş grupları için yapılan çalışmalarla benzerdir (Chang, Chang, Stewart ve Au, 2003; Huebner ve Gilman, 2006).

Aile gelir durumuna göre dijital bağımlılık toplam, sosyal medya ve günlük hayata etki alt boyutlarında aile geliri iyi ve çok iyi olan öğrenciler aile geliri düşük ve orta olan öğrencilere göre daha yüksek dijital bağımlılığa sahiptir. Ayrıca aile gelir durumuna göre öğrencilerin aile geliri arttıkça yaşam doyumları yükselmektedir. Bu sonuç İn ve Şanlı-Kula (2019) çalışmasında elde edilen sonuç ile benzerdir.

Öğrencilerin spor, müzik, resim vb. etkinliklere katılma durumuna göre dijital bağımlılık toplam, oyun ve sosyal medya alt boyutlarında spor, müzik, resim vb. etkinliklere katılan öğrencilerin dijital bağımlılığının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca öğrencilerin spor, müzik, resim vb. etkinliklere katılmasının yaşam doyumlarına bir etkisi bulunamamıştır. Bu sonuç İn ve Şanlı-Kula (2019) çalışmasıyla benzerdir.

Öğrencilerin anne çalışma durumuna göre sosyal medya alt boyutunda anlamlı farklılık bulunmuştur. Sosyal medya alt boyutunda anne çalışma durumu evet olan öğrencilerin dijital bağımlılığının daha yüksek olduğu görülmektedir. Ayrıca anne çalışma durumunun öğrencilerin yaşam doyumuna etkisi olmadığı bulunmuştur. Arslan vd. (2015) lise ve üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı düzeyde farklılık olup olmadığını belirlemeyi amaçlamışlardır. Araştırma sonucunda; oyun alt boyutunda farklılığın anlamlı olduğunu belirlemişlerdir. Bu doğrultuda lise öğrencilerinin üniversite öğrencilerinden daha yüksek oyun bağımlılığına sahip olduğu belirtilmiştir. Ayrıca sosyal medya boyutu ve günlük hayata etki boyutu puanlarını ise anne eğitim durumu değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı belirtilmiştir. Bu bağlamda hem lise hem de üniversite öğrencilerinde anne eğitim düzeyi arttıkça oyun bağımlılığı düzeyinin de aynı oranda arttığını belirtmişlerdir. Buna karşın hem lise hem de üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık tüm alt boyutlarında puanlarının baba eğitim durumuna göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırma sonucuna göre aşağıdaki öneriler sunulabilir:

- Pandemi sürecinin dijital bağımlılığa ve yaşam doyumuna etkisi araştırılabilir.
- Pandemi sürecinde yapılan uzaktan eğitimin dijital bağımlılığa etkisi araştırılabilir.
- Bu araştırma lise öğrencileri ile sınırlı olup orta ve ileri yaş grupları için yapılabilir.
- Dijital bağımlılık sosyal medya alt boyutunda kullanılan uygulamaların etkisine bakılabilir.
- Dijital bağımlılığı önlemek amacı ile doğru ve etkili teknoloji kullanımı öğrencilere anlatmak için webinar düzenlenebilir.

Kaynaklar

- Arslan, A., Kırık, A. M., Karaman, M., & Çetinkaya, A. (2015). Lise ve üniversite öğrencilerinde dijital bağımlılık. *UHI VE: Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 34 – 58.
- Chang, L., Chang, C., Stewart, S. M., & Au, E. (2003). Life satisfaction, self concept, and family relations in Chinese adolescents and children. *International Journal of Behavioral Development*, 27, 182-189.
- Diener, E., Emmons, R. A., Larsen, R. J., & Griffin, S. (1985). The satisfaction with life scale. *Journal of Personality Assessment*, 49(1), 71-75.
- Eryılmaz, S., & Çukurluöz, Ö. (2018). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili, Çankaya ilçesi örneği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67), 889-912.
- Eşgi, N. (2013). Dijital yerli çocukların ve dijital göçmen ebeveynlerinin internet bağımlılığına ilişkin algılarının karşılaştırılması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 181-194.
- Field, A. (2013). *Discovering statistics using SPSS*. (4th Ed.). London: SAGE Publications.
- Huebner, E. S., & Gilman, R. (2006). Students who like and dislike school. *Applied Research in Quality of Life*, 1, 139-150.
- İn, Ç. E., & Şanlı-Kula, K. (2019). Üniversite öğrencilerinin tükenmişlik ve yaşam doyumunun incelenmesi: Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 32(2), 403-441.
- Kabakçı, I., Odabaşı, H. F., & Çoklar, A. N. (2008). Parents' views about internet use of their children. *International Journal of Education and Information Technologies*, 2(4), 248 – 255.
- Kaltiala-Heino, R., Lintonen, T., & Rimpela, A. (2004). Internet addiction: potentially problematic use of the internet in a population of 12-18 year old adolescents. *Addiction Research and Theory*, 12(1), 89-96.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Kayri, M. (2009). Araştırmalarda gruplar arası farkın belirlenmesine yönelik çoklu karşılaştırma (Post-Hoc) teknikleri. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(1), 51-64.
- Köker, S. (1991). *Normal ve sorunlu ergenlerin yaşam doyumu düzeylerinin karşılaştırılması*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Laura, A. N., & Richard, N. (2004). Development of a psychometrically sound internet addiction scale: A preliminary step. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(4), 381-384.
- Morahan-Martin, J. (2005). Internet abuse: Addiction? Disorder? Symptom? Alternative explanations. *Social Science Computer Review*, 23(1), 39-48.

- Mossbarger, B. (2008). Is internet addiction addressed in the classroom? A survey of psychology textbooks. *Computers in Human Behavior*, 24, 468 – 474.
- O'Reilly, M. (1996). Internet addiction: a new disorder enters the medica lexicon. *Canadian Medical Association Journal*, 154, 1882 – 1883.
- Özdevecioğlu, M. (2003). *İş tatmini ve yaşam tatmini arasındaki ilişkinin belirlenmesine yönelik bir araştırma*. 11.Ulusal Yönetim ve Organizasyon Kongresi'nde sunulmuş bildiri, Afyon.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants, part II: Do they really think differently? *NCB University Press*, 9(6), 1-6.
- Pittman, M., & Reich, B. (2016). Social media and loneliness: why and Instagram Picture maybe worth more than a thousand Twitter words. *Computars in Human Behavior*, 62, 155-167.
- Scherer, K. (1997). College life on – line: Healthy and unhealthy internet use. *Journal of College Student Development*, 38, 655 – 665.
- Shaw, M., & Black, D. W. (2008). Internet addiction: Definition, assessment, epidemiology, and clinical management. *CNS Drugs*, 22(5), 353-365.
- Telef, B. B. (2011). Öğretmenlerin öz-yeterlikleri, iş doyumları, yaşam doyumları ve tükenmişliklerinin incelenmesi. *İlköğretim Online*, 10(1), 91-108. <http://ilkogretim-online.org.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Telman, N., & Ünsal, P. (2004). *Çalışan memnuniyeti*. (1. Baskı). İstanbul: Epsilon Yayınevi.
- Vara, S. (1999). *Yoğun bakım hemşirelerinde iş doyumunu ve genel yaşam doyumunu arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Yazıcıoğlu, Y., & Erdoğan, S. (2014). *SPSS uygulamalı bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, 1(3), 237-244.

Extended Summary

In this study, it was examined whether the digital addiction and life satisfaction of high school students studying in Mezitli district of Mersin in the 2019-2020 academic year differentiate according to the variables such as gender, school type, grade level, number of siblings, perceived academic success, presence of their own phone, having computer at home, daily computer use, family income, parents' education status, daily study time, participation in social activities, family attitude and mother working status. According to the results obtained from the study, both digital addiction and life satisfaction of male students are higher than female students. As the grade level increases, students' digital addiction and life satisfaction decrease. It can be said that this situation stems from

the exam anxiety experienced by senior high school students. While the low number of siblings drags the participants into the digital environment, it can be said that those with a high number of siblings display traditional behaviors in playing games and do not need digital environments. It is observed that as the perceived academic achievement increases, digital addiction decreases and life satisfaction increases. Apart from these, the results obtained about other demographic information are included in the study.

This study was carried out with the support of Mersin Mezitli District Directorate of National Education, with the aim of determining digital addiction and life satisfaction levels of digital local high school students born in a period when technology is very advanced, and to inform high school students through various seminars and webinars in line with the results to be obtained from this study. For this purpose, the following hypotheses have emerged:

Hypothesis 1: Opinions of the statements evaluating "digital addiction and life satisfaction levels of high school students" differ according to their gender.

Hypothesis 2: Opinions of the statements evaluating "digital addiction and life satisfaction levels of high school students" differ according to school types.

Hypothesis 3: Opinions of the expressions evaluating "the digital addiction and life satisfaction levels of high school students" differ according to their grade levels.

Hypothesis 4: Opinions regarding the statements evaluating the "digital addiction levels of high school students" differ according to the number of siblings.

Hypothesis 5: The opinions regarding the statements evaluating the "digital addiction and life satisfaction levels of high school students" differ according to their perceived academic achievement.

Hypothesis 6: Opinions of the statements evaluating the "digital addiction and life satisfaction levels of high school students" differ according to whether they have a telephone and a computer.

Hypothesis 7: Opinions of the statements evaluating the "digital addiction and life satisfaction levels of high school students" differ according to family income.

Hypothesis 8: Opinions of the statements evaluating "digital addiction and life satisfaction levels of high school students" differ according to the education level of the parents.

Hypothesis 9: Opinions of the statements evaluating "digital addiction and life satisfaction levels of high school students" differ according to their daily study hours.

Hypothesis 10: The opinions regarding the expressions evaluating the "digital addiction and life satisfaction levels of high school students" differ according to their participation in social activities.

Hypothesis 11: Opinions of the statements evaluating "digital addiction and life satisfaction levels of high school students" differ according to family attitudes.

Hypothesis 12: Opinions of the statements evaluating “digital addiction and life satisfaction levels of high school students” do not differ according to the mothers working status.

In this chapter information on the research model, research group, data collection tool, and data analysis will be included. A descriptive research model was used in this study, which aims to determine digital addiction and life satisfaction of high school students.

Within the scope of the research, 967 students, who are operating under the Directorate of National Education in Mezitli district of Mersin province in the fall semester of 2019-2020 academic year and who are studying in different school types in 9th grade, 10th grade, 11th grade, and 12th grade, could be reached. 384 (39.7%) of these students are from Anatolian High School, 155 (16%) are from Imam Hatip High School, 318 (32.9%) are from Vocational High School, and 110 (11.4%) are from Private Anatolian High School. Of these students, 546 (56.5%) are girls and 421 (43.5%) are boys. A total of 940 of these students filled the Digital Addiction Scale, and 961 filled the Life Satisfaction Scale according to the analyses.

Personal Information Form: Personal Information Form is a form developed by the researcher that includes information about participating students whose gender, school type, class, number of siblings, academic achievement, having a telephone of their own, having a computer at home, daily time spent in front of a computer, family income, parents' education, daily lesson hours in activities such as sports, music, painting, perceived family attitude and mother's work status.

Digital Addiction Scale: To determine the digital addiction of high school students; The "Digital Addiction Scale", which was developed by Arslan, Kırık, Karaman, and Çetinkaya (2015) and used in the study titled "Digital Addiction in High School and University Students", was used. Arslan et al. (2015) determined the Cronbach Alpha reliability coefficient of the Digital Addiction Scale as 0.89. The Digital Addiction Scale was developed on the basis of the five-point Likert scale. The scoring of five expressions in the scale was made as "1: Strongly Disagree", "2: Disagree", "3: Undecided", "4: Agree", and "5: Strongly Agree". In this study, the Cronbach Alpha value of the scale was 0.902; 0.818 in the game sub-dimension, 0.887 in the social item sub-dimension, and 0.85 for the effect on social life sub-dimension.

Life Satisfaction Scale: The "Life Satisfaction Scale" developed by Diener, Emmons, Larsen, and Griffin (1983) and whose validity and reliability study was made by Köker (1991) was used to determine the students' life satisfaction. The scale is of seven-likert type. Scoring of the statements in the scale of seven-point likert; "1: Strongly Disagree", "2: Disagree", "3: Partially Disagree", "4: Undecided", "5: Partially Agree", "6: Agree" and "7: Strongly Agree". Köker (1991) obtained the consistency coefficient of the scale as 0.85. In the study, Cronbach Alpha coefficient of the Life Satisfaction Scale was found to be 0.832.

Before the data collection phase, the necessary permissions were obtained by the researcher, and after the necessary explanations were made by the researcher to the students in the research group, the data were obtained by applying the questionnaires on a voluntary basis. The data obtained were evaluated in the SPSS package program. Independent sample t-test and one-way analysis of variance were used to test whether there were differences between the means. In all analyses, the significance level was taken as $\alpha = 0.05$.

According to the results of the research, gender, school type, class, number of siblings, perceived academic success, having own phone, having computer at home, daily computer time, family income status, parent education status, daily study hours, regular activities, family attitude and mother's employment status, there was a significant difference between the mean of digital addiction according to participation status. There are differences according to variables such as gender, school type, class, perceived academic achievement, own telephone, computer at home, daily computer time, family income, parental education, daily study hours and family attitude for life satisfaction, It is concluded that there is no difference according to the number of siblings, regular participation in the activities and mother's working status. Of students 48.9% have low life satisfaction and 50.5% have high life satisfaction. The digital addiction of male students in game dimension was found to be significantly higher than female students. Arslan et al. (2015) showed that male students have a significantly higher dependency in the game dimension than female students, and female students have a significantly higher dependency in the social media dimension than male students. According to the results of the research, the satisfaction of male students was found to be significantly higher than female students' life satisfaction.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Yazar, verilerin toplanması, elde edilen verilerin değerlendirilmesi ve yorumlanması ve sonuçların makaleye dönüştürülmesi süreçlerini tek başına yürütmüştür.

Destek ve Teşekkür Beyanı

Verilerin toplanabilmesi için gerekli izinleri veren Mezitli İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'ne, Makalenin incelenme sürecinde katkılarından dolayı hakemlere ve editörlere teşekkür ederim.

Çatışma Beyanı

Araştırmacının araştırma ile ilgili diğer kişi ve kurumlarla herhangi bir kişisel ve finansal çıkar çatışması yoktur.

Etik Kurul Beyanı

Bu araştırma 21.02.2020 tarihinden önce, TR Dizin tarafından etik kurul izinleri kapsamında alınan karar öncesinde dergimize gönderilmiş olduğundan etik kurul kararı bildirim zorunluluğu yoktur.