



YAKIN DOĐU ÜNİVERSİTESİ

EĐİTİM BİLİMLERİ ENTİTÜSÜ

BİLGİSAYAR VE ÖĐRETİM TEKNOLOJİLERİ EĐİTİMİ

ÖĐRENCİLERİN SOSYOTELİST OLMA DÜZEYLERİNİN
ÇEŞİTLİ DEĐİŐKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TARKAN UYSAL

LEFKOŐA

OCAK, 2020



YAKIN DOĐU ÜNİVERSİTESİ

EĐİTİM BİLİMLERİ ENTİTÜSÜ

BİLGİSAYAR VE ÖĐRETİM TEKNOLOJİLERİ EĐİTİMİ

ÖĐRENCİLERİN SOSYOTELİST OLMA DÜZEYLERİNİN
ÇEŞİTLİ DEĐİŐKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TARKAN UYSAL

DANIŐMAN: DOÇ.DR. SEZER KANBUL

LEFKOŐA

OCAK, 2020

JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Bu tezin içinde sunduđum verileri, bilgileri ve dökümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiđimi; tüm bilgi, belge, deđerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduđumu; çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce, sonuç ve bilgilere bilimsel etik kuralların geređi olarak eksiksiz şekilde uygun atıf yaptıđımı ve kaynak göstererek belirttiđimi beyan ederim.

13/01/2020

Tarkan UYSAL

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın amacı öğrencilerin sosyotelist olma düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesidir. Ortaya çıkan bulgular ışığında literatüre katkıda bulunulması düşünülmektedir. Araştırma Toplam 5 bölümden oluşmaktadır. Bunlar; Giriş, Kavramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar, Yöntem, Bulgular, Sonuç ve Öneriler bölümlerdir.

Bu çalışmanın gerçekleşmesinde öneri ve yardımlarıyla her türlü anlayışı ve bilimsel katkıyı gördüğüm, beni bilgileriyle aydınlatan, sayın hocam ve tez danışmanım Doç. Dr. Sezer Kanbul'a teşekkür ederim.

Tüm eğitim hayatım boyunca maddi ve manevi yönden desteklerini esirgemeyen anneme teşekkür ederim.

Saygılarımla

Tarkan UYSAL

ÖZET

ÖĞRENCİLERİN SOSYOTELİST OLMA DÜZEYLERİNİN ÇEŞİTLİ DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ

UYSAL, Tarkan

Yüksek Lisans, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Sezer KANBUL

Ocak 2020, 68 sayfa

Sosyotelizm; bireyin başka bireylerle iletişimi sırasında dikkatini akıllı telefona vermesi, akıllı telefonla ilgilenmesi ve algısını kişilerarası iletişimden kaçırması olarak tanımlanmaktadır. Bu çalışmanın amacı öğrencilerin sosyotelist olma düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesidir. Araştırmanın örneklemi; 2018-2019 akademik yılında Atatürk Eğitim Fakültesi'nde 271 kişilik çalışma evreninden basit tesadüfi örnekleme yöntemi ile oluşturulmuştur. Araştırmada “tanımlayıcı/betimsel” yöntemi kullanılmıştır ve nicel olarak sürdürülmüştür. Veri toplama aracı olarak Karadağ ve arkadaşları (2016) tarafından “Sanal Dünyanın Kronolojik Bağımlılığı: Sosyotelizm (phubbing)” adlı çalışmasında geliştirerek kullanılan Sosyotelizm, Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçek grubu kullanılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına ulaşılmasında analizinde t testi, ANOVA ve bulgularına göre gruplar arası farkı için Tukey testi uygulanmıştır. Ölçekler arasındaki korelasyonlar için Pearson testi kullanılmıştır. Araştırmada öğrencilerin ölçek grubu maddelerine “katılıyorum” düzeyinde yanıt verdikleri; sosyotelist, mobil telefon, internet, sosyal medya ve SMS bağımlısı olma düzeyinde oldukları sonucuna ulaşılır iken dijital oyun bağımlı düzeyinde olmadıkları sonucuna ulaşılmış ve bu kavramlar arasında pozitif yönlü korelasyon olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sosyotelizm, Sosyotelist, Bağımlılık, Akıllı telefon, Sosyal medya, İnternet, Oyun, Uygulama

ABSTRACT**INVESTIGATION OF PHUBBER LEVELS OF STUDENTS IN
TERMS OF VARIOUS VARIABLES**

UYSAL, Tarkan

Master Program, Computer and Educational Instructional Technologies

Thesis advisor: Assoc. Prof. Sezer KANBUL

January 2020, 68 pages

Phubbing; it is defined as the attention of the individual to the smart phone during his/her communication with other individuals, his/her interest in the smart phone and his / her perception from interpersonal communication. The aim of this study is to examine the sociotelist levels of students in terms of various variables. Sample of the research; In the academic year 2018-2019, it was formed by simple random sampling method from 271 study population at Ataturk Education Faculty. The descriptive / descriptive method was used in the study and it was continued quantitatively. Phubbing, Telephone Addiction, Internet Addiction, Social Media Addiction, Game Addiction and SMS Addiction scale group developed by Karadag et al. In order to reach the results of the study, t test was used for analysis and Tukey test was used for the difference between the groups according to ANOVA and findings. Pearson test was used for correlations between scales. In the research, it was observed that the students responded to the scale group items at the level of "agree"; It is concluded that they are not social socie, mobile phone, internet, social media and SMS dependency level, but they are not at the level of digital game dependence and it is concluded that there is a positive correlation between these concepts.

Keywords: *Phubbing, Phubber, Smartphone, Addiction, Social media, Internet, Game, Application*

İÇİNDEKİLER

JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI.....	ii
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI.....	iii
ÖNSÖZ.....	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLolar LİSTESİ.....	ix
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu.....	1
1.2. Araştırmanın Amacı.....	7
1.3. Araştırmanın Önemi.....	8
1.4. Sınırlılıklar.....	9
1.5. Kısaltmalar.....	9
1.6. Tanımlar.....	9
BÖLÜM II.....	10
KAVRAMSAL ÇERÇEVE İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	10
2.1. Kavramsal Çerçeve.....	10
2.1.1. Bağımlılık Kavramı.....	10
2.1.2. İnternet ve Sosyal Medya Bağımlılığı.....	10
2.1.3. Akıllı Telefon Bağımlılığı.....	11
2.1.4. Dijital Oyun Bağımlılığı.....	11
2.2. İlgili Araştırmalar.....	12
BÖLÜM III.....	14
YÖNTEM.....	14
3.1. Araştırmanın Modeli.....	14
3.2. Araştırmanın Örneklemi.....	14
3.3. Verilerin Toplanması.....	14
3.4. Verilerin Çözümlemesi.....	14

BÖLÜM IV	16
BULGULAR VE YORUMLAR.....	16
BÖLÜM V	38
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	38
6.1. Sonuçlar	38
6.2. Öneriler	40
KAYNAKÇA.....	41
EKLER.....	48
ÖZGEÇMİŞ	55

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1.	Anket sonuçlarının yorumlanmasında kullanılan sınırlar.....	15
Tablo 2.	Öğrencilerin sosyo-demografik özelliklerinin dağılımı.....	16
Tablo 3.	Öğrencilerin sahip olduğu teknolojik araçlar, kullanım amaçları ve sosyal medya hesaplarının dağılımı	17
Tablo 4.	Öğrencilerin Sosyotelizm (Phubbing) ölçeğine verdikleri yanıtların dağılımı.....	19
Tablo 5.	Öğrencilerin Telefon Bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtların dağılımı...	21
Tablo 6.	Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtların dağılımı ..	23
Tablo 7.	Öğrencilerin Sosyal Medya Bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtların dağılımı	25
Tablo 8.	Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtların dağılımı.....	27
Tablo 9.	Öğrencilerin SMS Bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtların dağılımı.....	29
Tablo 10.	Öğrencilerin Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanlar.....	30
Tablo 11.	Öğrencilerin cinsiyetine göre Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanların karşılaştırılması.....	32
Tablo 12.	Öğrencilerin yaşına göre Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanların karşılaştırılması.....	34
Tablo 13.	Öğrencilerin sınıfına göre Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanların karşılaştırılması.....	36
Tablo 14.	Öğrencilerin Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanlar arasındaki korelasyonlar.....	38

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problemi belirtildikten sonra çeşitli kavramlar tanıtılmıştır.

1.1. Problem Durumu

Günümüzde teknoloji büyük bir hızla gelişerek insanların yaşamlarının içinde yer alamaya başlarken aynı zamanda alışkanlıklara, zihinsel/fiziksel birtakım hastalıklara ve yeni davranışlara sebep olabilmektedir. Örneğin teknoloji bireylerin birbirleri ile çok hızlı sesli ve görüntülü iletişim kurmasına olanak sağlarken diğer yandan toplumun gelenek göreneklerini değiştirmekte, sanallaştırmakta ve yüzeysel hale getirebilmektedir. Bunların temel sebebine baktığımızda teknolojinin gelişimi ile kullanılan akıllı telefonlar, tabletler ve bilgisayarlara bağlı sosyal medya araçları, oyunlar ve internetin gereğinden aşırı kullanımı sonucu bağımlılık, fiziksel rahatsızlıklar, zihinsel davranış bozukluğu, uykusuzluk vb. sorunlar yatmaktadır. Bu sorunlara sosyotelizm kavramı ise son yıllarda yeni eklenmiştir.

Bir kişinin, diğer kişiler ile aynı mekanda karşılıklı iletişim kurraken dikaktini karşısındakinden uzaklaştırıp akıllı telefonuna odaklanması, telefonu ile ilgilenmesi ve tüm algılarını karşılıklı iletişime kaptmasına sosyotelizm olarak tanımlanmaktadır (Karadağ vd., 2016). Bu davranışı gösteren kişiye ise sosyotelist denmektedir. Sosyotelizm davranışına kişiler maruz kalabilir veya gerçekleştiren kişi olabilir (Chotpitayasunondh ve Douglas, 2016). Sosyotelizm evil bireyler arasındaki ilişkilerde (Roberts ve David, 2016; Wang vd., 2017), işyerlerindeki ast-üst ilişkilerinde (Roberts ve David, 2017), sınıfların içinde (Ugur ve Koc, 2015) ve öğrenciler arası (Karadağ vd., 2016) sıklıkla görülebilir ve ciddiye alınması gereken bir sorundur.

Sosyotelizm sözcüğünün İngilizce karşılığı olan Phubbing sözcüğü ünlü MacGuarie Sözlüklün güncellenesi sırasında ortaya çıkmıştır. Güncelleme ekibi çağın hastalığı denilebilecek bu akıllı telefon bağımlılığı için telefon (phone) ve yok saymak (snubbing) sözcüklerini birleştirerek phubbing sözcüğünü üretmiştir. Sosyotelizm akıllı telefonların yapısından dolayı birçok bağımlılığın kesiştiği bir rahatsızlıktır.

Akıllı telefonların bilgisayar özelliği gösteriyor olmaları ve internete erişim imkânının varlığı sosyotelizmin çok boyutlu bir yapısının olduğunu düşündürmektedir. Bu boyutlar (i) akıllı telefonu ve (ii) internet bağımlılığının yanı sıra (iii) sosyal medya, (iv) oyun ve (v) uygulama bağımlılıklarıdır. Dikkatli şekilde irdelendiğinde tüm bu bağımlılıkların iç içe geçmiş karmaşık bir yapısı olduğu görülmektedir. Sosyotelizmin düşünüldüğünden daha yaygın olduğuna ve olası etkilerinin düşünülenenden daha yıkıcı olabileceğine dikkat çekilmektedir (Karadağ vd., 2016).

1.1.1. Telefon Bağımlılığı

İnsan yaşamını kolaylaştıran teknoloji aynı ölçüde insan yaşamında çeşitli sorunlara da neden olmaktadır. Sanayileşen dünyada insan yaşamı giderek çeşitli türde verilere daha hızlı erişimi, etkileşimi ve iletişimi gerektirdikçe süre, ihtiyaç algısı ve eğlence anlayışı gibi pek çok kavram değişime uğramaktadır. Daha fazla teknolojiye duyulan bu açlık insanoğlunda çağımıza has aşırı teknoloji kullanımı (Davis, 2001), teknolojiye yüksek düzeyde katılım (Charlton ve Danforth, 2007) gibi sonuçlar doğurmuş ve nihayetinde teknoloji bağımlılığı (Turel, Serenko ve Giles, 2011) gibi bir sorunu tetiklemiştir. Teknoloji bağımlılığının tanımında DSM 4'te (1995) yer alan bağımlılık ölçütlerinden yararlanılmış davranış bağımlılığı tanısı çerçevesinde uyumsuz teknoloji kullanımına bağlı bir psikolojik sorun olarak tanımlanmıştır. İfade edilen bu bağımlılık büyük ölçüde bilgisayarla birlikte insan yaşamına giren faktörlere dayalıdır. Bilgisayar özellikleriyle donanmış olan akıllı telefonlar da bir bağımlılık nesnesi olarak bu faktörler arasında önemli bir etkiye sahiptir.

Sosyotelizm kişinin iletişim içerisinde olunan kişi veya kişilere karşı gösterilen saygısız tutum, onları umursamama, sanal ortamı gerçek yaşama tercih etme gibi birçok olası dinamiğe sahip bir kavramdır. Ancak köklerinde bilgisayardan akıllı telefona aktarılan internet, oyun gibi uygulamalar olabileceği gibi akıllı telefonun kendisine has özelliklerini de barındırmaktadır. Problemler telefon kullanımı, trafik gibi yasaklanan ortamlarda bile akıllı telefon kullanmakla özdeş bir davranış bağımlılığı olarak görülmektedir (Bianchi ve Phillips, 2005). Telefon bağımlılığı kapsamında yürütülen araştırmalar telefonun yalnızlığı ve kişisel modu yönetme ihtiyacını doyurma aracı olarak kullanıldığını; telefonlarından ayrı kalan bağımlı bireylerde kaygı, endişe ve yoksunluktan rahatsız olma davranışlarının gözlemlendiğini (Park, 2005);

dürtüselliğın (Billieux, Van der Linden ve Rochat, 2008) ve uyarılma ihtiyacının (Leung, 2008) telefon bağımlılığına etki ettiğini göstermektedir. Dolayısıyla bu durum sosyotelizm kavramının telefon bağımlılığıyla da ilişkili bir kolunun bulunduğunu göstermektedir.

1.1.2. İnternet Bağımlılığı

Bilgisayar gündelik yaşama sunmuş olduđu pek çok kolaylığın yanı sıra internette gezinme ve oyun oynamaya getirmiş olduđu çeşitlilik ve kolaylıklarla insan üzerinde olumsuz etkilere neden olmaktadır. Bireylerin bilgisayar kullanımına yönelik olarak geliştirmiş oldukları aşırıya kaçan davranışlar, araştırmacıları bilgisayar bağımlılığı (Griffiths, 2000; Shaffer, 2002; Shotton, 1991) kavramını da araştırmaya itmiştir. Bu çalışmalar ise bilgisayarın tek başına sorun olmaktan çok içerisindeki uygulamalardan ötürü soruna yol açtığını ileri sürmektedir. Oyun oynamak (Charlton ve Danforth, 2007; Weinstein, 2010; Wood, 2008), uzun süre internete bağılı kalmak (Chou ve Hsiao, 2000; Yang ve Tung, 2007), bu durumlara örnek olarak gösterilebilir. Geçtiğimiz on yıl içerisinde internetin kullanım süresi ve sayısı artmış (Dong, Lu, Zhou ve Zhao, 2011) ve kullanım süresi artan bilgisayarların insanları esir alıp almadıkları sorusu önem kazanmaya başlamıştır. Dr. Ivan Goldberg (1996) arkadaş grubuna gönderdiği bir e-postada DSM-4'te (Amerikan Psikiyatri Birliğı, 1995) bulunan patolojik kumar oynama rahatsızlığının maddeleri üzerinde oynama yaparak aşırı internet kullanıyor olmalarını şaka konusu yapmasıyla başlayan internet bağımlılığı araştırmaları, internet başında kalma sürelerinin patolojik şekilde internet kullanımını tetiklemesi (Nalwa ve Anand, 2003) dolayısıyla internete karşı duyulan bağımlılığı yeni ve etkileyici bir araştırma konusu hâline getirmiştir (Ghamari, Mohammadbeigi, Mohammadsalehi ve Hashiani 2011).

Yapılan çalışmalar iki farklı görüş etrafında toplanmaktadır. İlk görüş internet bağımlılığını yeni bir bozukluk türü olarak görmekte, ikincisi ise erişilen içeriğın (porno, oyun, e-posta gibi) problemlili internet kullanımıyla ilişkili olduğunu savunmaktadır (Yellowlees ve Marks, 2007). Çeşitli araştırmalar sonucunda bireylerin internette uzun süre vakit geçirmelerinin nedeni olarak cinsel içerik (Griffiths, 2012), oyun ve eğlence (Gilbert, Murphy ve McNally, 2011), iletişim ve sosyalleşme gibi olgulara karşı duyulan istek göze çarpmaktadır. Literatürde internetin sebep olduđu

sorunlara ilişkin çok çeşitli tanımlamalar bulunmaktadır. Bunlardan birisi olan aşırı internet kullanımı terimi sorun veya sıkıntının eşlik ettiği bilgisayar ve internet erişimiyle ilgili aşırı veya zayıf kontrol edilebilen meşguliyet, dürtü veya davranış olarak tanımlansa da (Weinstein ve Lejoyeux, 2010) bazı çalışmalarda internet bağımlılığıyla eş anlamlı olarak kullanılmakta olduğu da görülmektedir (Hansen, 2002; Hardie ve Tee, 2007). Bazı araştırmacılar aşırı internet kullanıcılarını bağımlı olarak görmenin yanlış olduğunu, onların aşırı internet kullanımlarının nedeninin seks ve iletişim gibi başka bağımlılıklarını tatmin etmek olduğunu ileri sürmektedir (Griffiths, 1999). Özetle ifade edilecek olursa farklı yaklaşımlar olsa da internetin bağımlılık yaratıcı bir kavram olduğu konusunda literatürde bir fikir birliği olduğu söylenebilir. Tüm medya araçlarına erişime imkân veren internet, başlı başına bir bağımlılık nesnesi olmasına karşın güçlü ve yeni bir bağımlılık türünün gelişmesine de neden olmuştur: sosyal medya.

1.1.3. Sosyal Medya Bağımlılığı

Adeta bir bağımlılık hâlini alan sosyal medya (Turel ve Serenko, 2012) son derece kompleks etkileşimlerin iç içe geçtiği, insanlar üzerinde önemli etkiler yaratabilen bir iletişim kanalıdır. Oyun, haberleşme, bilgi alışverişi, multimedya paylaşımı gibi birçok öğeyi barındıran ve insanları kendisine bağlı kalmaya teşvik eden sosyal medya bilgisayarlardaki takipçi kitlesini akıllı telefonlara da taşımaktadır. Bilgisayarlarda sürekli masa başında olmayı gerektiren sosyal medya, bireyin her an yanında taşıyabildiği akıllı telefonlarla birlikte bireyin sürekli ayrılmaz bir parçası hâline gelmektedir. Kullanım oranı diğer telefonlara göre artış gösteren akıllı telefonlarda (Smith, 2012) uygulama kullanımı önemli bir telefon kullanım nesnesidir. Bu uygulamalardan ise en yoğun kullanılanları oyun uygulamalarıyla birlikte sosyal medya sitelerine ait uygulamalardır. Bir başka ifadeyle sosyal medya akıllı telefonlardaki bağımlılık nesneleri arasında önemli bir yer tutmaktadır (Kwon ve ark., 2013).

Sosyal paylaşım siteleri arasında kullanım alışkanlıkları bağımlılığa dönüşenlerin başında Facebook (Andreassen, Torsheim, Brunborg ve Pallesen, 2012) ve Twitter (Malita, 2011) gelmektedir. Eğlence ve sosyal etkileşimin motive ettiği Facebook (Dhaha, 2013) birçok multimedya aracının karmaşık bir harmanıdır. Resim,

müzik, video, bilgi aktarımı, eğlence, oyun, sosyal gruplara dâhil olma, görüşlerini aktarma veya bir başkasının görüşüne katılma, tanıdık veya tanımadık kişilerle iletişime geçme, görüntülü görüşme ve oyun gibi birçok seçeneğe tek kanaldan erişime imkân veren Facebook bireylerin gerçek yaşamlarının yanında gelişen paralel bir yaşam şekli oluşturmaya başlamıştır. Her ne kadar ortaya çıkış amacı uzun süredir görüşülemeyen arkadaşlarla iletişime geçme olsa da araştırmalar Facebook'ta en sık görülen kullanım amacının %69,57 ile başkalarının profillerine bakmak, %58,70 ile fotoğraflara bakmak olduğunu göstermektedir (Pempek, Yermolayeva ve Calvert, 2009). Birçok kişiyle aynı anda iletişime geçilmesi, tweetlerin belirsiz ve kısa sürelerde gelmesi ve anlık olarak cevap yazılması Twitter'ı birilerini takip eden veya birilerince takip edilen, bir başka ifadeyle birçok şeye cevap vermek ya da birçok konuda fikir üretmek zorunda olan insanların bağımlılık nesnesi hâline getirmektedir (Malita, 2011). Özetle bilgisayarlarda önemli bir bağımlılık nesnesi olan Facebook ve Twitter gibi sosyal ağlar, akıllı telefonlarla birlikte bilgisayara erişme zorunluluğu olmaksızın her an yanımızda olabilmektedir. Böylece bireyler sosyal medyayı yaşamlarının gerçek zamanlı birer parçası hâline getirebilmektedirler. Bir başka ifadeyle bireyler gerçek yaşamın içerisinde varlıklarını sürdürdükleri anda sosyal paylaşım sitelerindeki varlıklarını sürdürme çabasına girmekte, ancak bu sırada gerçek yaşamdaki etkinliklerinin niteliğini bozmaktadırlar. Bu durum sosyotelizmin işleyişini açıkça gözler önüne sermektedir. Sosyotelizmin bireylerin sosyal medya aracılığıyla varlıklarını gerçek dünyaya duyurma çabaları, çeşitli multimedya paylaşımlarının yanı sıra kendisine bağlı bazı uygulamalarla da iç içe geçmiş durumdadır. Bunların en yaygın olanları oyun uygulamalarıdır. Ancak oyunlar sosyal medya içinde olduğu kadar sosyal medya dışında da bağımlılık yaratabilen önemli bir faktördür.

1.1.4. Oyun Bağımlılığı

Sosyotelizme etki eden faktörler göz önüne alındığında telefon bağımlılığı kadar önemli bir diğer bağımlılık kaynağının da oyun bağımlılığı olduğu görülmektedir. Zaman yönetimi becerisi olmayan bireyler oyunları sorunlardan kaçış ve ruhsal olarak rahatlama aracı olarak kullanmaktadırlar (Wood, 2008). Günlük yaşamı etkileyecek düzeyde bilgisayar oyunu oynamak anlamına gelen oyun bağımlılığı (Weinstein, 2010), çevrimiçi oyunlar (Charlton ve Danfoth, 2007; Kim,

Namkoong, Ku ve Kim, 2008; Young, 2009), video oyunu (Chiu, Lee ve Huang, 2004; Kim ve ark., 2008), bilgisayar oyunu (Grüsser, Thalemann ve Griffiths, 2006) gibi farklı türler olarak isimlendirilseler de büyük ölçüde aynı kökene sahip ve bir davranış bağımlılığı olarak görülmektedir. Uzun süreler oyunla meşgul olma, oyunun küçük ilerlemelerde anında kişiyi ödüllendirmesi, seviyenin kişinin performansına göre değişmesi gibi faktörler oyuna yönelik bağımlılığı artıran faktörlerdir. Chou ve Ting (2003) bireyin akış duygusunu yaşamasının bağımlılık üzerinde önemli etkiye sahip olduğunu belirtmiştir. Telefon, internet ve bilgisayar etkileşiminin sosyotelizm rahatsızlığındaki yansımaları içerisinde oyun önemli bir yer tutmaktadır. Günümüzde Facebook ortamında en yaygın oynanılan oyunlardan olan Candy Crush (Walsh, White ve Young, 2008) ve Angry Birds (Böhmer, Hecht, Schöning, Krüger ve Bauer, 2011) gibi oyunlar milyonlarca insana ulaşmakta ve adeta bağımlılık hâlini almaktadır. Bu ve benzeri oyunların birçoğunun yayılma ortamı sosyal medya, özellikle de Facebook gibi görünmektedir. Bu durum sosyotelizmi oluşturan bağımlılık nesnelere bir diğerinin daha iç içe geçmiş olduğunu göstermektedir. Ancak sosyotelizmde iç içe geçmiş olan faktörler yalnızca sosyal medya, oyun ve internet değildir. Her geçen gün yenisi üretilen ve işlevleri neredeyse sınırsız hâle gelen uygulamalar yeni bir inceleme alanı olarak görünmektedir.

1.1.5. Uygulama Bağımlılığı

Sosyotelizmi oluşturan alt bileşenlere bakıldığında genel olarak her biri bağımsız birer bağımlılık nesnesi olan sorunlar görülmektedir. Oyun, internet, sosyal medya ve telefon birbirlerinden bağımsız olarak da bireylerin günlük yaşamlarında varlıklarını sürdürebilirler. Ancak tüm bu nesnelere kapsamlarının dışında kalan bir faktör daha bulunmaktadır: uygulamalar. Uygulamalar telefonda oyun, internet ve sosyal medya ile ilişkilendirilebilen etkinlik ağının dışında kalan fonksiyonları da telefona taşımaktadır. Örneğin uygulama sağlayıcılar çevrimiçi borsa, anlık habere erişim, anlık iletişim gibi birçok imkânı kullanıcılara sunmakta ve bu durum yeni bir bağımlılık alanının doğuşuna neden olmaktadır. Örneğin, akıllı telefonların içerisinde mesaj gönderme özelliği bulunmasına karşın internetin bağlı olduğu bir durumda ücretsiz ve sınırsız mesaj gönderme imkânı sunan Whatsapp uygulaması telefonun kendi mesaj özelliğinin etkinliğini sarsmaya başlamıştır (Church ve Oliviera, 2013).

Bu durum telefonda yeni bir işlev yerine getirebilecek bir uygulamanın büyük fark yaratabileceğini göstermektedir. Messenger ve Whatsapp gibi mesajlaşma uygulamalarının bağımlılık düzeyine ulaşması (Sultan, 2014) bunun bir göstergesi sayılabilir.

Büyük ölçüde internet ortamına bağlı olan akıllı telefon uygulamalarının tek bağımlılık riski mesaj uygulamalarında değildir. Kısa sürede anlık dönüt veriyor olması dolayısıyla kişiyi kendine bağlayan başka uygulamalar da risk faktörü olarak değerlendirilebilir. Gönül (2002), internetteki bağımlılık nesnelere çevrimiçi seks (pornografi), çevrimiçi oyunlar, çevrimiçi kumar, çevrimiçi borsa ve çevrimiçi alışveriş olmak üzere beş kategoride toplamıştır. Dolayısıyla bu beş kategoriyle ilişkili olarak geliştirilecek her uygulamanın bağımlılık yaratma riski olduğu iddia edilebilir. Anlık dönüt alma beklentisinin bireyi bağımlı olmaya iten tetikleyici faktörlerden birisi olduğu göz önüne alındığında anlık veri değişimlerinin takibi, rakamlardaki değişimin anlık kazanç anlamına gelmesi gibi sebeplerden çevrimiçi borsa uygulamaları bağımlılık yaratma riski taşımaktadır. Ancak yaygın kullanımı olmadığı için borsa uygulamaları kullanan kesim üzerinde henüz bir araştırma yapılmamıştır. Oyun (Van Rooij, Schoenmakersvermilst, Vanden Eijnden ve Van De Mheen, 2011), seks (Griffiths, 2001) ve kumar (Burns, Gillett, Rubinstein ve Gentry, 1990) bağımlılık literatüründe zaten yer almakta olduğundan bu faktörlerin bağımlılık davranışını telefon uygulamalarına da taşınması büyük bir olasılıktır. Özetle telefon uygulamalarının içsel motivasyon unsurları ve bireyin haz alma dürtüsünü harekete geçirmesiyle bağımlılık yaratma riskleri yüksektir. Günümüzde mesaj uygulamaları bağımlılığa dönüşmeye başlamış olmasına karşın üzerinde araştırma yapılmayan bazı uygulamalar bağımlılık yaratmış ya da gelecekte yaratma potansiyeline sahip olabilir.

Popüler dergi ve gazetelerde medeniyetin sonu olarak nitelendirilen ve makalelere konu olan dijital çağın kronik bağımlılığı sosyotelizm henüz literatürde yeni yeni araştırma konusu olarak yer almaktadır. Birçok bağımlılığın kesişimi olarak görülen sosyotelizmin bu bağımlılıklar temel alınarak incelenmesi gerekmektedir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı öğrencilerin sosyotelist olma düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesidir. Bu amacı gerçekleştirmek için şu sorulara cevap aranmıştır:

1. Öğrencilerin sahip olduğu teknolojik araçların, kullanım amaçlarının ve sosyal medya hesaplarının dağılımı nasıldır?
2. Öğrencilerin sosyotelizm ölçeğine verdikleri yanıtlarında anlamlı bir fark var mıdır?
3. Öğrencilerin telefon bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtlarında anlamlı bir fark var mıdır?
4. Öğrencilerin internet bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtlarında anlamlı bir fark var mıdır?
5. Öğrencilerin sosyal medya bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtlarında anlamlı bir fark var mıdır?
6. Öğrencilerin oyun bağımlılığı bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtlarında anlamlı bir fark var mıdır?
7. Öğrencilerin SMS bağımlılığı bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtlarında anlamlı bir fark var mıdır?
8. Öğrencilerin cinsiyetine göre sosyotelizm, telefon bağımlılığı, internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve SMS bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanlar arasında anlamlı bir fark var mıdır?
9. Öğrencilerin yaşına göre sosyotelizm, telefon bağımlılığı, internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve SMS bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanlar arasında anlamlı bir fark var mıdır?
10. Öğrencilerin sınıfına göre sosyotelizm, telefon bağımlılığı, internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve SMS bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanlar arasında anlamlı bir fark var mıdır?
11. Öğrencilerin sosyotelizm, telefon bağımlılığı, internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve SMS bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanlar arasında korelasyon var mıdır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Son yıllarda araştırmalara konu olan sosyotelizm çok önemli bir sorundur ve bu sorunun derinlemesine tartışılması ve ortaya konulması önem arz etmektedir. Kavram yenidir ve sürekli tanımını genişlemektedir. Bu durum sosyotelizmin sözü

edilen kavramlardan bazı noktalarda ayrılması gerektiğini, sosyotelin kaynakları ve sınırları henüz alanyazında çizilemediği ortadadır.

Sosyotelin ile ilgili yapılan makale çalışmalarının azlığı ve YÖK Tez Tarama sistemine girildiğinde **Sosyotelin** ve **Phubbing** anahtar kelimeleri ile tezlerin tüm kısımları dahil edilerek yapılan taramada sonuç alınamaması bu çalışmanın önemini pekiştirmektedir. Ayrıca Kuzey Kıbrıs'ta da herhangi bir sosyotelin ile ilgili birmakaleye veya teze rastlanılmamıştır.

1.4. Sınırlılıklar

Araştırma Yakın Doğu Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi'nde gönüllü olarak anketi dolduran 271 öğrenciden oluşmaktadır.

1.5. Kısaltmalar

SMS: (İngilizce: Short Message Service; Kısa Mesaj Hizmeti)

1.6. Tanımlar

Sosyotelin: Kişinin diğer kişiler ile iletişim halindeyken akıllı telefonla ilgilenmesi ve algısını sosyal iletişime kapatması.

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Kavramsal Çerçeve

Bu bölümde bağımlılık kavramı üzerinde durularak sosyotelizm ile ilgisi olduğu düşünülen bağımlılık türlerinden internet ve sosyal medya bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı ile dijital oyun bağımlılığı incelenecektir.

2.1.1. Bağımlılık Kavramı

Bağımlılık, bilişsel bozukluğun sonucunda meydana gelen olumsuz sonuçların neden olduğu irade hastalığıdır (Campbell, 2003). Bağımlı kişiler bağımlı oldukları maddeye/olayı bırakmak isteselerde çoğu zaman başarısız olurlar. Başarısız olmalarının yanında yine çoğu zaman bağımlı oldukları maddenin/olayın sıklığını ve miktarını artırır ve bu nedenle ihtiyaç hissi ve acizyet belirtileri yaşarlar (Ögel ve Erol, 2005). Bağımlılık maddesel ve davranışsal bağımlılık olarak ikiye ayrılmaktadır (Tarhan ve Nurmedov, 2013). Bağımlılık sadece bir maddeye yönelik olmayabilir. Bir insana, kumara, spora... vb. Madde dışı olabilir. Madde dışı olan bağımlılıklar türleri ise davranışsal bağımlılıklardır. Davranışsal bağımlılıklar insan/ilişki bağımlılığı, bilgisayar/oyun bağımlılığı, yeme bağımlılığı, cinsel bağımlılık/seks bağımlılığı, alışveriş bağımlılığı, elektronik alet bağımlılığı ve internet bağımlılığı şeklinde ele alınmaktadır (Ögel, 2001).

2.1.2. İnternet ve Sosyal Medya Bağımlılığı

“İnternet Bağımlılığı” terimi ilk olarak Goldberg (1996) tarafından Türkçe’ye Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı olarak çevrilen Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (APA, 1994) adlı yayında yer alan patolojik kumar oynama tanı ölçütlerinin internet bağımlılığı için uyarlanmasıyla ortaya çıkmıştır. İnternet bağımlılığı internetin kontrol edilemeyen, zararlı ve aşırı miktarda kullanımı olarak görülmektedir (Caplan, 2002).

2.1.3. Akıllı Telefon Bağımlılığı

Akıllı telefon bağımlılığı telefonların özelliklerinin gelişmesi, uygulamaların çeşitlenmesi ve oyunların artması ile kullanımı oldukça artmış durumdadır. Bu telefonlar neredeyse her yıl yeni bir üst model çıkarmaktadır. Kullanıcılar ise iletişim, dijital oyun ve interne amaçlı kullanmaktadır. Fakat bu durum bireyin okul, iş ya da özel hayatını olumsuz etkileyebilmektedir. Bireyler, aile bireyleri ve sosyal çevrelerindeki bireylerle iletişimlerini azalmakta ve çevrelerinde olan olaylara karşı duyarsız kalabilmektedirler. Bu durumlar ise sosyotelizmin temellerinin atılmasına sebebiyet vermektedir

2.1.4. Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital oyun oynamak günümüzde birçok çocuğun, gencin ve hatta yetişkinin eğlenmek, zaman geçirmek ve rahatlamak için tercih ettikleri etkinliklerdendir. Fakat oyun oynama sıklığı, oyunda harcanan zaman ve oyun oynama durumunun kişide oluşturduğu çeşitli psikolojik ve davranışsal durumlarla nitelenebilir bir kavram olarak “dijital oyun bağımlılığı” kavramı ortaya çıkmıştır. Bağımlılık bir nesne ya da eyleme normalin üstünde ihtiyaç duyulması ve bunun kişide çeşitli bozukluklara sebep olması durumudur (Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016). Sigara, alkol, uyuşturucu, kumar, bilgisayar, İnternet, televizyon, cep telefonu ve dijital oyun bağımlılığı araştırmalara konu olan bağımlılık türleridir (Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016).

Dijital oyun bağımlılığı davranışsal bağımlılık olarak nitelendirilmektedir. Alanyazında teknoloji bağımlılığı olarak değerlendirilen oyun bağımlılığı İnternet bağımlılığının alt kategorisi olarak da görülmektedir (Al-Kord, 2016; Hazar ve Hazar, 2017). Dijital oyun bağımlılığı; Dünya Sağlık Örgütü (WHO)’nün Uluslararası Hastalık Sınıflandırmasının 11. Revizyonunda (ICD-11), oyun oynama kontrolünün bozukluğu olarak tanımlanmıştır (WHO, 2018). Bir diğer tanım ise kişinin gerçek yaşamını olumsuz yönde etkilemesine rağmen diğer faaliyetlere göre öncelikli olarak, kontrolsüz ve uzun süreli bir şekilde dijital oyun oynama ve oyun oynamayı bırakamamasıdır (Gökçearsan ve Durakoğlu, 2014; Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009). Oyuncuların dijital oyunlara bu denli bağlanmalarında BİT araçlarının gelişen

teknolojilerine paralel olarak günden güne artan görselliklerinin yanı sıra oyunlarda yer alan bazı unsurların etkili olduğu görülmektedir.

Ailelerin yaptığı sınırlamalar bağımlılık tedavilerinde uygulanan bir yöntem iken günümüzde sadece oyun oynamak için kullanılmayan BİT araçlarından ve sunduğu uygulamalardan çocukların uzak tutulması pek de mümkün değildir. O nedenle, soyutlama, engelleme ve yasaklama yerine dijital oyunlar ve BİT araçları hakkında çocukların bilinçlendirilmesi gerekmektedir (Çukurluöz, 2016).

2.2. İlgili Araştırmalar

Bu bölümde Dünyadan ve Türkiye’den sosyotelizm üzerine yapılan çalışmalar arasından seçilen bazı araştırmaların kapsam ve bulgularından bahsedilmiştir.

Karadağ vd. (2015) sosyotelizm davranışının belirleyicilerini inceledikleri çalışmalarında 409 üniversite öğrencisi ile cinsiyet, akıllı telefon sahipliği ve sosyal medya üyeliğinin sosyotelizm üzerinde etkisi olup olmadığı araştırmışlardır. Sosyotelizm davranışının en önemli belirleyicilerinin cep telefonu, SMS, sosyal medya ve internet bağımlılığı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Karadağ vd. (2016) sosyotelizm davranışı sergilemekte olan genç yetişkinlerin sosyotelizm bağımlılığının nedenlerini ve yaşamlarındaki etkilerinin analizini yaptığı çalışmada 9 eğitim fakültesi öğrencisi üzerinde yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulamıştır. Çalışma sonucunda akıllı telefon kullanımının öğrencilerin ilişkileri olumsuz etkilediği görülmüştür.

Chotpitayasunondh ve Douglas (2016) sosyotelizmin sonuçlarını incelemek için 18-66 yaş arasında 276 katılımcı üzerinde bir çalışma yapmışlardır. Sonuçta internet bağımlılığının vekendi kendini kontrol etmenin akıllı telefon bağımlılığını etkilediğini ve bu durumun da sosyotelizme neden olduğuna ulaşılmıştır.

Nazir ve Pişkin (2016) sosyotelizm ve akıllı telefon kullanımının bireyler üzerindeki etkileriyle ilgili bir çalışmada sosyotelizme uğrayan kişilerin önemsenmediği veya sohbete yeterince önemsenmediği şeklinde algılandığı sonucuna ulaşılmıştır.

Al-Saggaf vd. (2018) can sıkıntısı ve sosyotelizm arasındaki ilişkiyi belirleyebilmek için 352 akıllı telefon kullanıcısı ile bir anket araştırması yapmışlardır.

Araştırma sonucuna göre can sıkıntısının bireylerin yaş ve coğrafi konumu ile sosyotelizm arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu görülmüştür.

Al-Saggaf ve O'Donnel (2019) sosyotelizm ile ilgili algıları ve sosyotelizmin ardındaki nedenleri araştırdıkları çalışmalarında; sosyotelizmin çiftler aralarındaki kıskançlık duygusunu artırdığını, ilişki tatmin duygusunu azalttığını ve depresyonu artırdığını belirtmişlerdir.

Aagaard (2019) Danimarka'daki bir işletme kolejinde çeşitli sınıflarda öğrenim gören öğrencileri altı ay izledikten sonra gönüllü olan 25 öğrenci ile röportaj yapmıştır. Öğrencilerle yapılan röportajlara dayanarak, gençlerin sosyotelizmi hem sinir bozucu hem de saygısızlık olarak açık bir şekilde kınamalarına rağmen, diğer kişilerle iletişim kurarken sosyotelizm davranışı sergiledikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Błachnio ve Przepiorka (2019) sosyotelizm hakkında daha fazla bilgi edinebilmek amacıyla 597 Polonyalı cep telefonu kullanıcılarına iletişim bozukluğunu ve telefon takıntısını dikkate alarak sosyotelizm ölçeği, Facebook saldırı ölçeği, yalnızlık ölçeği, yaşamla memnuniyet ölçeği ve benlik saygısı ölçeğini uygulamışlardır. Çalışma sonucunda yalnızlık ve Facebook kullanımının sosyotelizmin bir nedeni olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1.Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada öğrencilerin sosyotelist olma düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi amacıyla “tanımlayıcı/betimsel çalışma” yöntemi kullanılmıştır ve nicel olarak sürdürülmüştür.

Tanımlayıcı araştırmalar nicel veya nitel olabilir. Daha çok durum değerlendirmesi yapılarak problem tanımlamanın ve sürekli yaşanan zorlukları tespit etmek amacıyla anlık durum değerlendirilmesi yapılan yöntemlerde kullanılmaktadır (Borg ve Gall, 1989). Fakat tanımlar bir hedef değil, araştırmacıyı neticelere yönelten veri toplama araçlarıdır (Verma ve Mallick, 1999).

3.2. Araştırmanın Örneklemi

Araştırmanın örneklemi; 2018-2019 akademik yılında Yakın Doğu Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesinde 271 kişilik çalışma evreninden basit tesadüfi örnekleme yöntemi ile oluşturulmuştur.

3.3. Verilerin Toplanması

Çalışmada veri toplama aracı olarak 2016 yılında Karadağ ve arkadaşları tarafından “Sanal Dünyanın Kronolojik Bağımlılığı: Sosyotelizm (phubbing)” adlı çalışmasında geliştirerek kullandıkları Sosyotelizm, Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçek grubu kullanılmıştır.

3.4. Verilerin Çözümlemesi

Araştırmada dahil edilen öğrencilere ait verilerin istatistiki açıdan çözümlenmesi için SPSS 24.0 programı kullanılmıştır.

Tablo 1. Anket sonuçlarının yorumlanmasında kullanılan sınırlar

Seçenek	Ağırlık	Sınırlar
Kesinlikle katılıyorum	5	4.21-5.00
Katılıyorum	4	3.41-4.20
Kararsızım	3	2.61-3.40
Katılmıyorum	2	1.81-2.60
Kesinlikle katılmıyorum	1	1:00-1.80

Öğrencilerin sosyo-demografik özelliklerinin, sahip olduğu teknolojik araçlar, kullanım amaçları ve sosyal medya hesaplarının dağılımı frekans analiziyle belirlenmiştir. Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerine verdikleri yanıtların dağılımı frekans analiziyle saptanmış ve ölçeklerden aldıkları puanlara ait tanımlayıcı istatistikler gösterilmiştir.

Ölçekler ilişkin yapılan güvenilirlik testi sonucundan Sosyotelizm (Phubbing) ölçeği için Cronbach Alfa katsayısı 0,932 , Telefon Bağımlılığı ölçeği için 0,945, İnternet Bağımlılığı ölçeği için 0,915, Sosyal Medya Bağımlılığı ölçeği için 0,922, Oyun Bağımlılığı ölçeği için 0,966 ve SMS Bağımlılığı ölçeği için Cronbach Alfa katsayısı 0,908 bulunmuştur.

Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyetine, yaş grubuna ve sınıfına göre Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanların karşılaştırılması için öncelikle normal dağılıma uyum Kolmogorov-Smirnov testi, Q-Q grafiği ve basıklık ve çarpıklık değerleri ile incelenmiş ve normal dağılıma uyumlu olduğu görülmüştür. Buna göre öğrencilerin cinsiyetine göre Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanlar bağımsız örneklem t testiyle, yaş grubuna ve sınıfına göre ölçek puanları ise ANOVA ile test edilmiştir. ANOVA bulgularına göre gruplar arası fark var ise ileri analizi olarak Tukey testi uygulanmıştır. Öğrencilerin Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçekleri arasındaki korelasyonlar için Pearson testi kullanılmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde çalışmadan elde edilen bulgulara ve bu bulgulara yönelik yorumlara yer verilmiştir. Tablo 2’de araştırma konusunda ele alınan öğretim elemanlarının demografik özelliklerine göre ortamları belirtilmiştir.

Tablo 2. Öğrencilerin sosyo-demografik özelliklerinin dağılımı (n=271)

	Sayı(n)	Yüzde(%)
Cinsiyet		
Kadın	145	53,51
Erkek	126	46,49
Yaş grubu		
20 yaş ve altı	84	31,00
21-22 yaş arası	101	37,27
23 yaş ve üzeri	86	31,73
Bölüm		
Okul Öncesi Öğretmenliği	56	20,66
PDR	37	13,65
Sosyal Bilgiler Öğretmenliği	10	3,69
BÖTE	28	10,33
Müzik Öğretmenliği	8	2,95
Özel Eğitim Öğretmenliği	30	11,07
Sınıf Öğretmenliği	41	15,13
Hukuk	40	14,76
Resim İş Öğretmenliği	2	0,74
Zihinsel Engelliler Öğretmenliği	19	7,01
Sınıf		
1. Sınıf	57	21,03
2. Sınıf	78	28,78
3. Sınıf	78	28,78
4. Sınıf	58	21,40

Tablo 2’de araştırmaya alınan öğrencilerin sosyo-demografik özelliklerinin dağılımı verilmiştir. Tablo 1 incelendiğinde, araştırma kapsamına alınan öğrencilerin %53,51’inin kadın, %46,49’unun erkek, %31’inin 20 yaş ve altı, %37,27’sinin 21-22 yaş arası, %31,73’ünün 23 yaş ve üzeri yaş grubuna mensup, %20,66’sının okul öncesi öğretmenliği bölümünde, %13,65’inin PDR bölümünde, %3,69’unun Sosyal Bilgiler Öğretmenliği bölümünde, %10,33’ünün BÖTE bölümünde, %2,95’inin müzik öğretmenliği bölümünde, %11,07’sinin özel eğitim öğretmenliği bölümünde, %15,13’ünün sınıf öğretmenliği bölümünde, %14,76’sının hukuk bölümünde,

%0,74'ünün resmi, iş öğretmenliği bölümünde ve %7,01'inin zihinsel engelliler öğretmenliği bölümünde okumakta olduğu, %21,03'ünün 1. sınıf, %28,78'inin 2. sınıf, %28,78'inin 3. sınıf ve %21,40'ının 4. sınıfa devam etmekte olduğu belirlenmiştir.

Tablo 3. Öğrencilerin sahip olduğu teknolojik araçlar, kullanım amaçları ve sosyal medya hesaplarının dağılımı (n=271)

	Sayı(n)	Yüzde(%)
Sahip olunan teknolojik cihazlar		
Akıllı Telefon	270	99,63
Dizüstü	164	60,52
Masaüstü	76	28,04
Tablet	108	39,85
Teknolojik cihazları kullanım amaçları		
Eğitim amaçlı	221	81,55
Oyun oynama amaçlı	167	61,62
Müzik dinleme amaçlı	222	81,92
İnternette gezme amaçlı	237	87,45
Haber, etkinlikleri görme amaçlı	221	81,55
Kullanılan sosyal medya ortamları		
Facebook	225	83,03
Instagram	246	90,77
Youtube	213	78,60
Linkedin	57	21,03
WhatsApp	239	88,19
Viber	111	40,96
Snapchat	104	38,38
Swarm	44	16,24

Tablo 3'te öğrencilerin sahip olduğu teknolojik araçlar, kullanım amaçları ve sosyal medya hesaplarının dağılımı verilmiştir. Tablo 3'te araştırma kapsamına alınan öğrencilerin sahip oldukları teknolojik cihazlar incelendiğinde %99,63'ünün akıllı telefon, %60,52'sinin dizüstü bilgisayar, %28,04'ünün masaüstü bilgisayar ve %39,85'inin tablet sahibi oldukları görülmektedir. Öğrencilerin %81,55'inin teknolojik cihazlarını eğitim amaçlı, %61,62'sinin oyun amaçlı, %81,92'sinin müzik dinleme amaçlı, %87,45'inin internette gezme amaçlı ve %81,55'inin haber, etkinlikleri görme amaçlı kullandıkları saptanmıştır. Katılımcıların kullandıkları sosyal medya ortamları incelendiğinde, %83,03'ünün facebook, %90,77'sinin

instagram, %78,60'ının youtube, %21,03'ünün linkedin, %88,19'unun whatsapp, %40,96'sının viber, %38,38'inin snapchat ve %16,24'ünün swarm kullandıkları görülmektedir.

Tablo 4. Öğrencilerin Sosyotelizm (Phubbing) ölçeğine verdikleri yanıtların dağılımı(n=271)

	Kesinlikle Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Tamamen Katılıyorum		\bar{x}	s
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%		
	1.Başkaları ile birlikteyken gözüm telefona gider.	15	5,54	27	9,96	26	9,59	116	42,80	87		
2.Arkadaşlarımla bir ortamda bulunduğumda cep telefonumla ilgilenirim.	11	4,06	39	14,39	35	12,92	102	37,64	84	31,00	3,77	1,15
3.İnsanlar, cep telefonumla ilgilenmemden şikâyet ederler.	35	12,92	40	14,76	22	8,12	74	27,31	100	36,90	3,61	1,43
4.Tanıdıklarımla yemek yerken cep telefonumla ilgilenirim.	29	10,70	44	16,24	19	7,01	88	32,47	91	33,58	3,62	1,37
5.Cep telefonum ile ilgilenirken karşımdaki kişiyi rahatsız etmediğimi düşünürüm.	23	8,49	26	9,59	38	14,02	99	36,53	85	31,37	3,73	1,24
6.Telefonum sürekli elimin altındadır.	9	3,32	32	11,81	20	7,38	114	42,07	96	35,42	3,94	1,10
7.Sabah uyandığımda ilk önce telefonunuzdaki mesajlarımı kontrol ederim.	7	2,58	15	5,54	25	9,23	109	40,22	115	42,44	4,14	0,98
8.Telefonsuz kendinizi eksik hissediyorum.	12	4,43	20	7,38	26	9,59	102	37,64	111	40,96	4,03	1,10
9.Her geçen gün telefonumla kullanımım artıyor.	19	7,01	33	12,18	30	11,07	93	34,32	96	35,42	3,79	1,24
10.Telefonum yüzünden sosyal, iş ve kişisel aktivitelerine ayırdığım zaman azalıyor.	24	8,86	37	13,65	33	12,18	86	31,73	91	33,58	3,68	1,30

Tablo 4'te öğrencilerin Sosyotelizm (Phubbing) ölçeğine verdikleri yanıtların dağılımı verilmiştir. Tablo 4 incelendiğinde, araştırmaya dahil olan öğrencilerin Sosyotelizm (Phubbing) ölçeğine yer alan “1.Başkaları ile birlikteyken gözüm telefona gider.” maddesinden ortalama $3,86\pm 1,14$ puan, “2.Arkadaşlarımla bir ortamda bulunduğumda cep telefonumla ilgilenirim.” maddesinden ortalama $3,77\pm 1,15$ puan, “3.İnsanlar, cep telefonumla ilgilenmemden şikâyet ederler.” maddesinden ortalama $3,61\pm 1,43$ puan, “4.Tanıdıklarımla yemek yerken cep telefonumla ilgilenirim.” maddesinden ortalama $3,62\pm 1,37$ puan, “5.Cep telefonum ile ilgilenirken karşımdaki kişiyi rahatsız etmediğimi düşünürüm.” maddesinden ortalama $3,73\pm 1,24$ puan, “6.Telefonum sürekli elimin altındadır.” maddesinden ortalama $3,94\pm 1,10$ puan, “7.Sabah uyandığımda ilk önce telefonunuzdaki mesajlarımı kontrol ederim.” maddesinden ortalama $4,14\pm 0,98$ puan, “8.Telefonsuz kendinizi eksik hissediyorum.” maddesinden ortalama $4,03\pm 1,10$ puan, “9.Her geçen gün telefonumla kullanımım artıyor.” maddesinden ortalama $3,79\pm 1,24$ puan, ve “10.Telefonum yüzünden sosyal, iş ve kişisel aktivitelerine ayırdığım zaman azalıyor” maddesinden ortalama $3,68\pm 1,30$ puan aldıkları belirlenmiştir.

Tablo 5. Öğrencilerin Telefon Bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtların dağılımı(n=271)

	Kesinlikle Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Tamamen Katılıyorum		\bar{x}	s
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%		
1. Her fırsatta cep telefonumun ekranını kontrol ederim.	9	3,32	33	12,18	25	9,23	109	40,22	95	35,06	3,92	1,11
2. Cep telefonum yanımda olmazsa kendimi huzursuz hissederim.	7	2,58	28	10,33	35	12,92	107	39,48	94	34,69	3,93	1,06
3. Cep telefonumu hiç kapatmam.	18	6,64	16	5,90	29	10,70	103	38,01	105	38,75	3,96	1,15
4. Mesaj yazarken ya da oyun oynarken başka hiçbir şeye konsantre olamam.	18	6,64	37	13,65	30	11,07	98	36,16	88	32,47	3,74	1,23
5. Cep telefonu ile çok meşgul olduğum ve zamanın nasıl geçtiğini anlamadığım olmuştur.	15	5,54	28	10,33	23	8,49	103	38,01	102	37,64	3,92	1,17
6. Cep telefonunun olmadığı bir hayat düşünemem.	11	4,06	29	10,70	38	14,02	95	35,06	98	36,16	3,89	1,13
7. Cep telefonu ile çok meşgul olduğum için yapılması gerekenleri unuttuğum zamanlar olmuştur.	20	7,38	42	15,50	34	12,55	92	33,95	83	30,63	3,65	1,26
8. Cep telefonu kullanırken kendimi güvende hissederim.	17	6,27	32	11,81	43	15,87	91	33,58	88	32,47	3,74	1,21
9. Çevremdeki insanlar cep telefonu ile çok fazla zaman geçirdiğimi söyler.	23	8,49	50	18,45	24	8,86	87	32,10	87	32,10	3,61	1,33
10. Uyurken telefonumu elimle uzanabileceğim mesafeye koyarım.	4	1,48	25	9,23	22	8,12	104	38,38	116	42,80	4,12	1,00
11. Yeni çıkan telefon uygulamaları takip ederim.	16	5,90	34	12,55	28	10,33	106	39,11	87	32,10	3,79	1,19
12. Cep telefonu seçerken uygulamaları ne kadar desteklediğini dikkate alırım.	11	4,06	22	8,12	26	9,59	98	36,16	114	42,07	4,04	1,10
13. Arkadaşlarımın cep telefonlarında hangi uygulamaları kullandıkları ile ilgilenirim.	31	11,44	26	9,59	29	10,70	100	36,90	85	31,37	3,67	1,32
14. Telefonumdaki uygulamalarımı güncelleştiririm.	8	2,95	14	5,17	15	5,54	110	40,59	124	45,76	4,21	0,97
15. Telefonumdaki uygulamalar günlük işlerimi kolaylaştırır.	7	2,58	11	4,06	18	6,64	102	37,64	133	49,08	4,27	0,94

Tablo 5'te öğrencilerin Telefon Bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtların dağılımı verilmiştir. Araştırmaya katılan öğrencilerin Telefon Bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtlar olan “1.Her fırsatta cep telefonumun ekranını kontrol ederim.” maddesinden ortalama $3,92\pm 1,11$ puan, “2.Cep telefonum yanımda olmazsa kendimi huzursuz hissederim.” maddesinden ortalama $3,93\pm 1,06$ puan, “3.Cep telefonumu hiç kapatmam.” maddesinden ortalama $3,96\pm 1,15$ puan, “4.Mesaj yazarken ya da oyun oynarken başka hiçbir şeye konsantre olamam.” maddesinden ortalama $3,74\pm 1,23$ puan, “5.Cep telefonu ile çok meşgul olduğum ve zamanın nasıl geçtiğini anlamadığım olmuştur.” maddesinden ortalama $3,92\pm 1,17$ puan, “6.Cep telefonunun olmadığı bir hayat düşünemem.” maddesinden ortalama $3,89\pm 1,13$ puan, “7.Cep telefonu ile çok meşgul olduğum için yapılması gerekenleri unuttuğum zamanlar olmuştur.” maddesinden ortalama $3,65\pm 1,26$ puan, “8.Cep telefonu kullanırken kendimi güvende hissederim.” maddesinden ortalama $3,74\pm 1,21$ puan, “9.Çevremdeki insanlar cep telefonu ile çok fazla zaman geçirdiğimi söyler.” maddesinden ortalama $3,61\pm 1,33$ puan, “10.Uyurken telefonumu elimle uzanabileceğim mesafeye koyarım.” maddesinden ortalama $4,12\pm 1$ puan, “11.Yeni çıkan telefon uygulamaları takip ederim.” maddesinden ortalama $3,79\pm 1,19$ puan, “12.Cep telefonu seçerken uygulamaları ne kadar desteklediğini dikkate alırım.” maddesinden ortalama $4,04\pm 1,10$ puan, “13.Arkadaşlarımda cep telefonlarında hangi uygulamaları kullandıkları ile ilgilenirim.” maddesinden ortalama $3,67\pm 1,32$ puan, “15.Telefonumdaki uygulamalar günlük işlerimi kolaylaştırır.” maddesinden ortalama $4,21\pm 0,97$ puan, “14.Telefonumdaki uygulamalarımı güncelleştiririm.” maddesinden ortalama $4,27\pm 0,94$ puan aldıkları görülmektedir.

Tablo 6. Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtların dağılımı (n=271)

	Kesinlikle		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Tamamen		\bar{x}	s
	Katılmıyorum								Katılıyorum			
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%		
1. Planladığımdan daha fazla süre internette kalırım.	10	3,69	24	8,86	29	10,70	95	35,06	113	41,70	4,02	1,10
2. Çevremdeki insanlar internette çok fazla zaman geçirdiğimi söyler.	12	4,43	45	16,61	31	11,44	90	33,21	93	34,32	3,76	1,21
3. İnternetsiz hayatın sıkıcı, boş ve eğlencesiz olacağını düşünürüm.	11	4,06	22	8,12	38	14,02	93	34,32	107	39,48	3,97	1,11
4. Başkalarıyla dışarı çıkmak yerine internette zaman geçirmeyi tercih ederim.	34	12,55	33	12,18	23	8,49	80	29,52	101	37,27	3,67	1,40
5. Uzun süre internete giremediğimde internete girmek için sabırsızlanırım.	13	4,80	37	13,65	32	11,81	94	34,69	95	35,06	3,82	1,19
6. İnternete erişemediğimde kendimi huzursuz hissedirim.	9	3,32	31	11,44	37	13,65	91	33,58	103	38,01	3,92	1,13

Tablo 6’da öğrencilerin İnternet Bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtlar verilmiştir. Tablo 6 incelendiğinde, araştırmaya dahil edilen öğrencilerin İnternet Bağımlılığı ölçeğine yer alan “1. Planladığımdan daha fazla süre internette kalırım.” maddesinden ortalama $4,02 \pm 1,10$ puan, “2. Çevremdeki insanlar internette çok fazla zaman geçirdiğimi söyler.” maddesinden ortalama $3,76 \pm 1,21$ puan, “3. İnternetsiz hayatın sıkıcı, boş ve eğlencesiz olacağını düşünürüm” maddesinden ortalama $3,97 \pm 1,11$ puan, “4. Başkalarıyla dışarı çıkmak yerine internette zaman geçirmeyi tercih ederim.” maddesinden ortalama $3,67 \pm 1,40$ puan, “5. Uzun süre internete giremediğimde internete girmek için sabırsızlanırım.” maddesinden ortalama $3,82 \pm 1,19$ puan ve “6. İnternete erişemediğimde kendimi huzursuz hissederim.” maddesinden ortalama $3,92 \pm 1,13$ puan aldıkları saptanmıştır.

Tablo 7. Öğrencilerin Sosyal Medya Bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtların dağılımı (n=271)

	Kesinlikle Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Tamamen Katılıyorum		\bar{x}	s
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%		
	1. Yapmam gereken başka bir şey varken sosyal medya hesaplarımı kontrol ederim.	18	6,64	35	12,92	29	10,70	110	40,59	79		
2. Her fırsatta/uyanır uyanmaz sosyal medya hesaplarımı kontrol ederim.	10	3,69	35	12,92	23	8,49	107	39,48	96	35,42	3,90	1,13
3. Yaptığım şeyleri, hayatımda olup bitenleri ve anlık olayları sosyal medyada paylaşıyorum.	28	10,33	24	8,86	37	13,65	89	32,84	93	34,32	3,72	1,30
4. Etkinlikleri, anlık olayları, popüler videoları ve trend konuları sosyal medyada takip ederim.	12	4,43	18	6,64	27	9,96	108	39,85	106	39,11	4,03	1,08
5. Sosyal medyada tanıdığım insanların hesaplarını kontrol ederim.	9	3,32	22	8,12	21	7,75	121	44,65	98	36,16	4,02	1,03
6. Sosyal medyada tanımadığım insanların hesaplarını kontrol ederim.	22	8,12	35	12,92	22	8,12	105	38,75	87	32,10	3,74	1,26
7. Arkadaşlarımla yüz yüze görüşmek yerine sosyal medya aracılığı ile iletişim kuruyorum.	31	11,44	35	12,92	25	9,23	96	35,42	84	31,00	3,62	1,34
8. Arkadaşlarımla yolladığım mesajları okuyup okumadığımı merak ederim.	14	5,17	18	6,64	29	10,70	108	39,85	102	37,64	3,98	1,10
9. Güncel olay ve gelişmeleri sosyal paylaşım ağlarından takip ederim.	5	1,85	17	6,27	16	5,90	113	41,70	120	44,28	4,20	0,94
10. Sosyal medyayı televizyona tercih ederim.	9	3,32	17	6,27	28	10,33	105	38,75	112	41,33	4,08	1,03

Tablo 7’de öğrencilerin Sosyal Medya Bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtların dağılımına ilişkin bulgular gösterilmiştir. Tablo 7 incelendiğinde, araştırmaya dahil edilen öğrencilerin Sosyal Medya Bağımlılığı ölçeğinden bulunan “1. Yapmam gereken başka bir şey varken sosyal medya hesaplarımı kontrol ederim.” maddesinden ortalama $3,73\pm 1,20$ puan, “2. Her fırsatta/uyanır uyanmaz sosyal medya hesaplarımı kontrol ederim.”maddesinden ortalama $3,90\pm 1,13$ puan , “3. Yaptığım şeyleri, hayatımda olup bitenleri ve anlık olayları sosyal medyada paylaşıyorum.”maddesinden ortalama $3,72\pm 1,30$ puan, “4. Etkinlikleri, anlık olayları, popüler videoları ve trend konuları sosyal medyada takip ederim.” maddesinden ortalama $4,03\pm 1,08$ puan, “5. Sosyal medyada tanıdığım insanların hesaplarımı kontrol ederim.” maddesinden ortalama $4,02\pm 1,03$ puan, “6. Sosyal medyada tanımadığım insanların hesaplarımı kontrol ederim.” maddesinden ortalama $3,74\pm 1,26$ puan, “7. Arkadaşarımla yüz yüze görüşmek yerine sosyal medya aracılığı ile iletişim kurarım.” maddesinden ortalama $3,62\pm 1,34$ puan, “8. Arkadaşarımla yolladığım iletileri okuyup okumadığımı merak ederim.” maddesinden ortalama $3,98\pm 1,10$ puan, “9. Güncel olay ve gelişmeleri sosyal paylaşım ağlarından takip ederim.” maddesinden ortalama $4,20\pm 0,94$ puan ve “10.Sosyal medyayı televizyona tercih ederim.”maddesinden ortalama $4,08\pm 1,03$ puan almıştır.

Tablo 8. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtların dağılımı (n=271)

	Kesinlikle Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Tamamen Katılıyorum		\bar{x}	s
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%		
	1. Kaybettiğim bir oyunu kazanmak için tekrar oyun oynama ihtiyacı duyarım.	103	38,01	40	14,76	31	11,44	52	19,19	45		
2. Oyun oynamadığım zamanlarda, oyun oynayacağım zamanları hayal ederim.	94	34,69	70	25,83	28	10,33	38	14,02	41	15,13	2,49	1,46
3. Oyun bittikten sonra oyunda yaptığım hataları düşünürüm.	88	32,47	75	27,68	29	10,70	45	16,61	34	12,55	2,49	1,41
4. Oyun oynamaya doyamam.	100	36,90	66	24,35	23	8,49	47	17,34	35	12,92	2,45	1,45
5. Oyun oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamam.	91	33,58	60	22,14	24	8,86	57	21,03	39	14,39	2,61	1,48
6. Oynadığım oyunu bitirmek için yemek yemeyi geciktiririm.	112	41,33	60	22,14	20	7,38	38	14,02	41	15,13	2,39	1,50
7. Oyun oynadığım zaman uyku saatlerimi ertelerim.	95	35,06	71	26,20	20	7,38	40	14,76	45	16,61	2,52	1,50
8. Oyun oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam	103	38,01	70	25,83	23	8,49	37	13,65	38	14,02	2,40	1,46

Tablo 8’de arařtırmaya dahil edilen öğrencilerin Oyun Bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtların dağılımı gösterilmiştir. Tablo 8’e göre öğrenciler Oyun Bağımlılığı ölçeğinde bulunan “1. Kaybettiğim bir oyunu kazanmak için tekrar oyun oynama ihtiyacı duyarım.” maddesinden ortalama $2,62\pm 1,54$ puan, “2. Oyun oynamadığım zamanlarda, oyun oynayacağım zamanları hayal ederim.” maddesinden ortalama $2,49\pm 1,46$ puan, “3. Oyun bittikten sonra oyunda yaptığım hataları düşünürüm.” maddesinden ortalama $2,49\pm 1,41$ puan, “4. Oyun oynamaya doyamam.” maddesinden ortalama $2,45\pm 1,45$ puan, “5. Oyun oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamam.” maddesinden ortalama $2,61\pm 1,48$ puan, “6. Oynadığım oyunu bitirmek için yemek yemeyi geciktiririm.” maddesinden ortalama $2,39\pm 1,50$ puan, “7. Oyun oynadığım zaman uyku saatlerimi ertelerim.” maddesinden ortalama $2,52\pm 1,50$ puan, “8. Oyun oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam” maddesinden ortalama $2,40\pm 1,46$ puan almıştır.

Tablo 9. Öğrencilerin SMS Bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtların dağılımı (n=271)

	Kesinlikle Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Tamamen Katılıyorum		x	s
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%		
	1. Yeni mesajlarımın [sms] olup olmadığını her fırsatta kontrol ederim.	11	4,06	29	10,70	29	10,70	116	42,80	86		
2. Gece geç saate kadar mesajlaştığım için uykusuz kaldığım olur.	13	4,80	33	12,18	24	8,86	107	39,48	94	34,69	3,87	1,16
3. Mesajlarıma hemen cevap verme gereksinimi hissedirim.	15	5,54	27	9,96	37	13,65	91	33,58	101	37,27	3,87	1,18
4. Mesaj uygulamalarını sürekli açık tutarım.	14	5,17	29	10,70	28	10,33	103	38,01	97	35,79	3,89	1,16
5. Gece gelen mesajlara cevap vermek için uykumdan uyandığım olur	32	11,81	29	10,70	26	9,59	83	30,63	101	37,27	3,71	1,37
6. Biriyle konuşmaktansa o kişiye mesaj yazmayı tercih ederim	33	12,18	29	10,70	19	7,01	92	33,95	98	36,16	3,71	1,37

Tablo 9’da arařtırmaya katılan öğrencilerin SMS Bağımlılığı ölçeğine verdikleri yanıtların dağılımı verilmiştir. Tablo 9 incelendiğinde, arařtırma kapsamına alınan öğrencilerin SMS Bağımlılığı ölçeğinde yer alan “1. Yeni mesajlarımın [sms] olup olmadığını her fırsatta kontrol ederim.” maddesinden puan, “2. Gece geç saate kadar mesajlařtıđım için uykusuz kaldıđım olur.” maddesinden puan, “3. Mesajlarımaya hemen cevap verme gereksinimi hissederim.” maddesinden puan, “4. Mesaj uygulamalarını sürekli açık tutarım.” maddesinden puan, “5. Gece gelen mesajlara cevap vermek için uykumdan uyandıđım olur.” maddesinden puan ve “6. Biriyle konuşmaktansa o kişiye mesaj yazmayı tercih ederim.” maddesinden puan aldığı tespit edilmiştir.

Tablo 10. Öğrencilerin Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanlar (n=271)

	n	\bar{x}	s	Min	Max
İletişim bozukluğu	271	3,71	1,11	1,00	5,00
Telefon tutkusu	271	3,93	0,90	1,20	5,00
Yoksunluk	271	3,93	0,88	1,40	5,00
Kontrol güçlüğü	271	3,77	1,01	1,00	5,00
Uygulama	271	4,00	0,88	1,00	5,00
İnternet bağımlılığı	271	3,86	1,01	1,33	5,00
Paylaşım	271	3,80	0,97	1,00	5,00
Kontrol	271	4,00	0,87	1,40	5,00
Oyun bağımlılığı	271	2,50	1,33	1,00	5,00
SMS bağımlılığı	271	3,82	1,02	1,00	5,00

Tablo 10’da öğrencilerin Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanlara ait tanımlayıcı istatistikler verilmiştir. Tablo 10 incelendiğinde, arařtırmaya katılan öğrencilerin Sosyotelizm (Phubbing) ölçeğinde yer alan iletişim bozukluğu alt boyutundan $\bar{x}=3,71\pm 1,11$ puan ve telefon tutkusu alt boyutunda yer alan telefon tutkusu alt boyutundan $\bar{x}=3,93\pm 0,90$ puan almıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin Telefon Bağımlılığı ölçeğinde bulunan yoksunluk alt boyutundan $\bar{x}=3,93\pm 0,88$ puan, kontrol güçlüğü alt boyutundan $\bar{x}=3,77\pm 1,01$ puan ve uygulama alt boyutundan $\bar{x}=3,77\pm 1,01$ puan aldığı tespit edilmiştir. Araştırma kapsamına alınan öğrencilerin İnternet Bağımlılığı ölçeğinden $\bar{x}=3,86\pm 1,01$ puan aldığı saptanmıştır ($p<0,05$). Öğrenciler Sosyal Medya Bağımlılığı ölçeğinde bulunan paylaşım alt boyutundan $\bar{x}=4,00\pm 0,97$ puan ve kontrol alt boyutundan $\bar{x}=4,00\pm 0,87$ puan almıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin Oyun Bağımlılığı ölçeğinden $\bar{x}=2,50\pm 1,33$ puan ve SMS Bağımlılığı ölçeğinden $\bar{x}=3,82\pm 1,02$ puan aldığı belirlenmiştir.

Tablo 11. Öğrencilerin cinsiyetine göre Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanların karşılaştırılması (n=271)

	Cinsiyet	n	\bar{x}	s	t	p																																																																																					
İletişim bozukluğu	Kadın	145	3,56	1,14	-2,348	0,020*																																																																																					
	Erkek	126	3,87	1,06			Telefon tutkusu	Kadın	145	3,90	0,89	-0,581	0,562	Erkek	126	3,96	0,92	Yoksunluk	Kadın	145	3,84	0,89	-1,761	0,079	Erkek	126	4,03	0,85	Kontrol güçlüğü	Kadın	145	3,61	1,06	-2,740	0,007*	Erkek	126	3,94	0,91	Uygulama	Kadın	145	3,88	0,90	-2,278	0,023*	Erkek	126	4,13	0,85	İnternet bağımlılığı	Kadın	145	3,76	1,01	-1,807	0,072	Erkek	126	3,98	1,00	Paylaşım	Kadın	145	3,74	0,92	-1,142	0,254	Erkek	126	3,87	1,03	Kontrol	Kadın	145	3,90	0,90	-2,077	0,039*	Erkek	126	4,12	0,83	Oyun bağımlılığı	Kadın	145	2,45	1,27	-0,615	0,539	Erkek
Telefon tutkusu	Kadın	145	3,90	0,89	-0,581	0,562																																																																																					
	Erkek	126	3,96	0,92			Yoksunluk	Kadın	145	3,84	0,89	-1,761	0,079	Erkek	126	4,03	0,85	Kontrol güçlüğü	Kadın	145	3,61	1,06	-2,740	0,007*	Erkek	126	3,94	0,91	Uygulama	Kadın	145	3,88	0,90	-2,278	0,023*	Erkek	126	4,13	0,85	İnternet bağımlılığı	Kadın	145	3,76	1,01	-1,807	0,072	Erkek	126	3,98	1,00	Paylaşım	Kadın	145	3,74	0,92	-1,142	0,254	Erkek	126	3,87	1,03	Kontrol	Kadın	145	3,90	0,90	-2,077	0,039*	Erkek	126	4,12	0,83	Oyun bağımlılığı	Kadın	145	2,45	1,27	-0,615	0,539	Erkek	126	2,55	1,39								
Yoksunluk	Kadın	145	3,84	0,89	-1,761	0,079																																																																																					
	Erkek	126	4,03	0,85			Kontrol güçlüğü	Kadın	145	3,61	1,06	-2,740	0,007*	Erkek	126	3,94	0,91	Uygulama	Kadın	145	3,88	0,90	-2,278	0,023*	Erkek	126	4,13	0,85	İnternet bağımlılığı	Kadın	145	3,76	1,01	-1,807	0,072	Erkek	126	3,98	1,00	Paylaşım	Kadın	145	3,74	0,92	-1,142	0,254	Erkek	126	3,87	1,03	Kontrol	Kadın	145	3,90	0,90	-2,077	0,039*	Erkek	126	4,12	0,83	Oyun bağımlılığı	Kadın	145	2,45	1,27	-0,615	0,539	Erkek	126	2,55	1,39																			
Kontrol güçlüğü	Kadın	145	3,61	1,06	-2,740	0,007*																																																																																					
	Erkek	126	3,94	0,91			Uygulama	Kadın	145	3,88	0,90	-2,278	0,023*	Erkek	126	4,13	0,85	İnternet bağımlılığı	Kadın	145	3,76	1,01	-1,807	0,072	Erkek	126	3,98	1,00	Paylaşım	Kadın	145	3,74	0,92	-1,142	0,254	Erkek	126	3,87	1,03	Kontrol	Kadın	145	3,90	0,90	-2,077	0,039*	Erkek	126	4,12	0,83	Oyun bağımlılığı	Kadın	145	2,45	1,27	-0,615	0,539	Erkek	126	2,55	1,39																														
Uygulama	Kadın	145	3,88	0,90	-2,278	0,023*																																																																																					
	Erkek	126	4,13	0,85			İnternet bağımlılığı	Kadın	145	3,76	1,01	-1,807	0,072	Erkek	126	3,98	1,00	Paylaşım	Kadın	145	3,74	0,92	-1,142	0,254	Erkek	126	3,87	1,03	Kontrol	Kadın	145	3,90	0,90	-2,077	0,039*	Erkek	126	4,12	0,83	Oyun bağımlılığı	Kadın	145	2,45	1,27	-0,615	0,539	Erkek	126	2,55	1,39																																									
İnternet bağımlılığı	Kadın	145	3,76	1,01	-1,807	0,072																																																																																					
	Erkek	126	3,98	1,00			Paylaşım	Kadın	145	3,74	0,92	-1,142	0,254	Erkek	126	3,87	1,03	Kontrol	Kadın	145	3,90	0,90	-2,077	0,039*	Erkek	126	4,12	0,83	Oyun bağımlılığı	Kadın	145	2,45	1,27	-0,615	0,539	Erkek	126	2,55	1,39																																																				
Paylaşım	Kadın	145	3,74	0,92	-1,142	0,254																																																																																					
	Erkek	126	3,87	1,03			Kontrol	Kadın	145	3,90	0,90	-2,077	0,039*	Erkek	126	4,12	0,83	Oyun bağımlılığı	Kadın	145	2,45	1,27	-0,615	0,539	Erkek	126	2,55	1,39																																																															
Kontrol	Kadın	145	3,90	0,90	-2,077	0,039*																																																																																					
	Erkek	126	4,12	0,83			Oyun bağımlılığı	Kadın	145	2,45	1,27	-0,615	0,539	Erkek	126	2,55	1,39																																																																										
Oyun bağımlılığı	Kadın	145	2,45	1,27	-0,615	0,539																																																																																					
	Erkek	126	2,55	1,39																																																																																							

SMS	Kadın	145	3,68	1,06	-2,435	0,016*
bağımlılığı	Erkek	126	3,98	0,94		

* $p < 0,05$

Tablo 11’de öğrencilerin cinsiyetine göre Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanların bağımsız örneklem t testiyle karşılaştırılmasından elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Tablo 11 incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyetlerine göre Sosyotelizm (Phubbing) ölçeğinde bulunan iletişim alt boyutundan aldıkları puanlar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu belirlenmiştir ($p < 0,05$). Erkek öğrencilerin iletişim alt boyutundan aldıkları puanlar kadın öğrencilere göre yüksek bulunmuştur. Öğrencilerin cinsiyetlerine göre telefon tutkusu alt boyutundan aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p > 0,05$).

Öğrencilerin cinsiyetlerine göre Telefon Bağımlılığı ölçeğinde yer alan yoksunluk alt boyutundan aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur ($p > 0,05$). Öğrencilerin cinsiyetlerine göre Telefon Bağımlılığı ölçeğindeki kontrol güçlüğü uygulama alt boyutlarından aldıkları puanlar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı düzeyde olduğu görülmüştür ($p < 0,05$). Erkek öğrenciler Telefon Bağımlılığı ölçeğinde bulunan kontrol güçlüğü uygulama alt boyutlarından kadınlara göre yüksek puan almıştır. Kadın ve erkek öğrencilerin İnternet Bağımlılığı ölçeğinden almış oldukları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmadığı tespit edilmiştir ($p > 0,05$). Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyetlerine göre Sosyal Medya Bağımlılığı ölçeğinde yer alan paylaşım alt boyutundan aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmazken, kontrol alt boyutundan aldıkları puanlar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir ($p < 0,05$). Erkek öğrenciler kontrol alt boyutundan kadın öğrencilere göre daha yüksek puan almıştır. Öğrencilerin cinsiyetlerine göre Oyun Bağımlılığı ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı görülmüş olup, kadın ve erkek öğrencilerin bu alt boyuttan aldıkları puanlar benzer bulunmuştur ($p > 0,05$). Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyetlerine göre SMS Bağımlılığı ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır ($p < 0,05$). Erkek öğrencilerin SMS Bağımlılığı ölçeği puanları, kadınlara göre yüksek bulunmuştur.

Tablo 12. Öğrencilerin yaşına göre Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanların karşılaştırılması (n=271)

	Yaş	n	\bar{x}	s	Min	Max	F	p	Fark
İletişim bozukluğu	20 yaş ve altı	84	3,67	1,13	1,40	5,00	0,062	0,940	
	21-22 yaş	101	3,73	1,17	1,00	5,00			
	23 yaş ve üstü	86	3,72	1,03	1,00	5,00			
Telefon tutkusu	20 yaş ve altı	84	3,97	0,95	1,20	5,00	0,356	0,701	
	21-22 yaş	101	3,95	0,93	1,40	5,00			
	23 yaş ve üstü	86	3,86	0,83	1,40	5,00			
Yoksunluk	20 yaş ve altı	84	3,93	0,96	1,40	5,00	0,196	0,822	
	21-22 yaş	101	3,96	0,84	1,40	5,00			
	23 yaş ve üstü	86	3,88	0,84	1,60	5,00			
Kontrol güçlüğü	20 yaş ve altı	84	3,77	0,98	1,60	5,00	0,049	0,952	
	21-22 yaş	101	3,74	1,03	1,00	5,00			
	23 yaş ve üstü	86	3,79	1,02	1,40	5,00			
Uygulama	20 yaş ve altı	84	4,05	0,89	1,00	5,00	0,238	0,789	
	21-22 yaş	101	3,96	0,84	1,00	5,00			
	23 yaş ve üstü	86	3,99	0,93	1,00	5,00			
İnternet bağımlılığı	20 yaş ve altı	84	3,87	1,07	1,33	5,00	0,185	0,831	
	21-22 yaş	101	3,82	1,03	1,33	5,00			
	23 yaş ve üstü	86	3,91	0,93	1,33	5,00			
Paylaşım	20 yaş ve altı	84	3,72	1,05	1,40	5,00	0,488	0,614	
	21-22 yaş	101	3,86	0,87	1,80	5,00			
	23 yaş ve üstü	86	3,80	1,01	1,00	5,00			
Kontrol	20 yaş ve altı	84	4,05	0,93	1,40	5,00	0,288	0,750	
	21-22 yaş	101	4,01	0,78	1,60	5,00			
	23 yaş ve üstü	86	3,95	0,93	1,40	5,00			
Oyun bağımlılığı	20 yaş ve altı	84	2,96	1,41	1,00	5,00	13,996	0,000*	1-2
	21-22 yaş	101	2,57	1,36	1,00	5,00			1-3
	23 yaş ve üstü	86	1,95	0,98	1,00	4,75			
SMS bağımlılığı	20 yaş ve altı	84	3,79	1,02	1,17	5,00	0,097	0,908	
	21-22 yaş	101	3,85	1,04	1,00	5,00			
	23 yaş ve üstü	86	3,81	0,99	1,17	5,00			

* $p < 0,05$

Tablo 12’de arařtırmaya alınan öğrencilerin yaşına göre Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanların karşılaştırılmasına ilişkin ANOVA sonuçlarına yer verilmiştir. Tablo 12 incelendiğinde arařtırmaya katılan öğrencilerin yaşına göre Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanlar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı düzeyde olmadığı saptanmıştır ($p>0,05$). Arařtırma kapsamına alınan öğrencilerin yaşına göre Oyun Bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunduğu görülmüştür ($p<0,05$). Bu fark 23 yaş ve üstü yaş grubunda yer alan öğrencilerden kaynaklanmaktadır ve 23 yaş ve üstü yaş grubundaki öğrencilerin Oyun Bağımlılığı ölçeği puanları diğerk öğrencilere göre düşük bulunmuştur.

Tablo 13. Öğrencilerin sınıfına göre Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanların karşılaştırılması (n=271)

	Sınıf	n	\bar{x}	s	Min	Max	F	p	Fark
İletişim bozukluğu	1. Sınıf	57	3,09	1,11	1,20	5,00	9,694	0,000*	1-2
	2. Sınıf	78	3,80	1,03	1,40	5,00			1-3
	3. Sınıf	78	4,07	1,07	1,00	5,00			1-4
	4. Sınıf	58	3,68	1,02	1,00	5,00			
Telefon tutkusu	1. Sınıf	57	3,49	0,98	1,20	5,00	7,658	0,000*	1-2
	2. Sınıf	78	4,04	0,85	1,40	5,00			1-3
	3. Sınıf	78	4,19	0,78	1,40	5,00			1-4
	4. Sınıf	58	3,85	0,91	1,40	5,00			
Yoksunluk	1. Sınıf	57	3,47	0,99	1,40	5,00	10,195	0,000*	1-2
	2. Sınıf	78	4,04	0,77	2,20	5,00			1-3
	3. Sınıf	78	4,24	0,72	1,80	5,00			1-4
	4. Sınıf	58	3,80	0,89	1,60	5,00			
Kontrol güçlüğü	1. Sınıf	57	3,22	0,99	1,20	5,00	9,641	0,000*	1-2
	2. Sınıf	78	3,84	0,95	1,60	5,00			1-3
	3. Sınıf	78	4,11	0,96	1,00	5,00			1-4
	4. Sınıf	58	3,74	0,95	1,40	5,00			
Uygulama	1. Sınıf	57	3,65	0,94	1,00	5,00	5,612	0,001*	1-2
	2. Sınıf	78	4,05	0,82	1,00	5,00			1-3
	3. Sınıf	78	4,25	0,72	2,20	5,00			1-4
	4. Sınıf	58	3,92	1,00	1,00	5,00			
	1. Sınıf	57	3,28	1,06	1,33	5,00	10,143	0,000*	1-2
	2. Sınıf	78	3,95	0,98	1,33	5,00			1-3

İnternet bağımlılığı	3. Sınıf	78	4,19	0,88	1,67	5,00				1-4
	4. Sınıf	58	3,86	0,95	1,33	5,00				
Paylaşım	1. Sınıf	57	3,28	1,04	1,40	5,00	8,195	0,000*		1-2
	2. Sınıf	78	3,94	0,87	1,80	5,00				1-3
	3. Sınıf	78	4,04	0,93	1,00	5,00				1-4
	4. Sınıf	58	3,80	0,91	1,00	5,00				
Kontrol	1. Sınıf	57	3,66	0,99	1,40	5,00	6,250	0,000*		1-2
	2. Sınıf	78	4,12	0,78	1,80	5,00				1-3
	3. Sınıf	78	4,24	0,77	1,40	5,00				1-4
	4. Sınıf	58	3,86	0,90	1,60	5,00				
Oyun bağımlılığı	1. Sınıf	57	2,50	1,17	1,00	4,75	0,676	0,567		
	2. Sınıf	78	2,52	1,39	1,00	5,00				
	3. Sınıf	78	2,34	1,43	1,00	5,00				
	4. Sınıf	58	2,67	1,24	1,00	4,88				
SMS bağımlılığı	1. Sınıf	57	3,29	1,09	1,00	5,00	9,339	0,000*		1-2
	2. Sınıf	78	3,84	0,99	1,00	5,00				1-3
	3. Sınıf	78	4,19	0,88	1,33	5,00				1-4
	4. Sınıf	58	3,82	0,94	1,17	5,00				

* $p < 0,05$

Araştırmaya dahil öğrencilerin devam ettikleri sınıfa göre Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanların karşılaştırılmasına ilişkin ANOVA sonuçları Tablo 13'te gösterilmiştir. Araştırmaya dahil edilen öğrencilerin devam ettikleri sınıfa göre Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır ($p < 0,05$). Bu fark birinci sınıfa devam eden öğrencilerden kaynaklanmaktadır. Birinci sınıfa devam eden öğrencilerin Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanlar diğer öğrencilere göre anlamlı düzeyde düşük bulunmuştur. Araştırma kapsamına alınan öğrencilerin yaşına göre Oyun Bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı tespit edilmiştir ($p > 0,05$).

Tablo 14. Öğrencilerin Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanlar arasındaki korelasyonlar (n=271)

		İletişim bozukluğu	Telefon tutkusu	Yoksunluk	Kontrol güçlüğü	Uygulama	İnternet bağımlılığı	Paylaşım	Kontrol	Oyun bağımlılığı	SMS bağımlılığı
İletişim bozukluğu	r	1									
	p										
Telefon tutkusu	r	0,795	1								
	p	0,000*									
Yoksunluk	r	0,778	0,811	1							
	p	0,000*	0,000*								
Kontrol güçlüğü	r	0,822	0,808	0,857	1						
	p	0,000*	0,000*	0,000*							
Uygulama	r	0,685	0,715	0,800	0,792	1					
	p	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*						
İnternet bağımlılığı	r	0,830	0,780	0,824	0,864	0,727	1				
	p	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*					
Paylaşım	r	0,800	0,732	0,765	0,808	0,718	0,830	1			
	p	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*				
Kontrol	r	0,724	0,712	0,783	0,761	0,743	0,789	0,816	1		
	p	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*			
Oyun bağımlılığı	r	-0,006	-0,001	-0,039	0,035	0,006	0,031	0,018	-0,007	1	
	p	0,921	0,986	0,524	0,569	0,921	0,617	0,767	0,909		
SMS bağımlılığı	r	0,748	0,732	0,784	0,802	0,733	0,797	0,790	0,725	0,032	1
	p	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*	0,000*	0,601	

* $p < 0,05$

Tablo 14’te öğrencilerin Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanlar arasındaki ilişkinin incelenmesi için uygulanan Pearson korelasyon analizi sonuçları gösterilmiştir. Araştırma kapsamına alınan öğrencilerin Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı korelasyonlar tespit edilmiştir ($p > 0,05$). Bu korelasyonlar pozitif yönlü ve kuvvetlidir. Bu sonuçlar doğrultusunda öğrencilerin Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya

Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden herhangi birinden aldıkları puanlar arttıkça, diğer ölçeklerden aldıkları puanlar da artış göstermektedir. Araştırmaya alınan öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden aldıkları puanlar ile Sosyotelizm (Phubbing), Telefon Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve SMS Bağımlılığı ölçeklerinden aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı korelasyonlar olmadığı belirlenmiştir ($p>0,05$).

BÖLÜM V

SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. Sonuçlar

Bu çalışmanın amacı öğrencilerin sosyotelist olma düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesidir ve ortaya çıkan bulgular ışığında literatüre katkıda bulunulmuştur.

Araştırmanın ilk sonuçları arasında öğrencilerin neredeyse tamamının (%99,63) akıllı telefon sahibi oldukları, %81,55'inin teknolojik cihazlarını eğitim amaçlı kullandıkları ve özellikle Facebook (%83,03) ve Instagram (%90,77) kullandıklarıdır. Diğer bir sonuç araştırmaya dahil olan öğrencilerin özellikle “Başkaları ile birlikteyken gözüm telefona gider.”, Arkadaşlarımla bir ortamda bulunduğumda cep telefonumla ilgilenirim.”, “Tanıdıklarımla yemek yerken cep telefonumla ilgilenirim.”, “Sabah uyandığımda ilk önce telefonunuzdaki mesajlarımı kontrol ederim.”, “Telefonsuz kendinizi eksik hissediyorum.”, “Her geçen gün telefonumla kullanımım artıyor.” ve “Telefonum yüzünden sosyal, iş ve kişisel aktivitelerine ayırdığım zaman azalıyor” maddelerine “katılıyorum” düzeyinde yanıt vermiş ve sosyelist olma düzeyinde oldukları sonucu ortaya çıkmıştır.

Bu sonuca paralel üniversite öğrencileri üzerinde yapılan bir çalışmada öğrencilerin akıllı telefonlarını yoğun olarak kullandıkları ve günlük akıllı telefon kullanım süreleri içerisinde bir saatten fazla kullanma oranının en yüksek değere sahip sonuç olduğu saptanmıştır (Tutgun-Ünal ve Arslan, 2013). Literatürde özellikle gençler üzerinde yapılmış olan, aşırı akıllı telefon kullanımı ve akıllı telefon bağımlılığı ile ilgili pek çok çalışma, bu durumu desteklemekte ve durumun ciddiyetini gözler önüne sermektedir (Bianchi ve Phillips, 2005; Ha ve ark., 2007; Lee ve Hwang, 2009; Walsh ve ark., 2008). Elde edilen bulgular üniversite öğrencilerinin gün içerisinde akıllı telefonlarına oldukça fazla vakit ayırdıklarını, sosyotelizmin temel dinamiklerinden birisinin telefon kullanımına ayrılan bu aşırı zaman olduğu düşüncesini desteklemektedir.

Diğer sonuç araştırmaya katılan öğrenciler özellikle “Her fırsatta cep telefonumun ekranını kontrol ederim.”, “Cep telefonum yanımda olmazsa kendimi huzursuz hissederim.”, “Cep telefonu ile çok meşgul olduğum ve zamanın nasıl

geçtiğini anlamadığım olmuştur.”, “Cep telefonunun olmadığı bir hayat düşünemem.” ve “Uyurken telefonumu elimle uzanabileceğim mesafeye koyarım.” maddelerine “Katılıyorum” düzeyinde yanıt vermiş ve mobil bağımlı olma düzeyinde oldukları sonucu ortaya çıkmıştır. Bu sonucu destekler nitelikte Parmaksız (2019) yaptığı çalışmada sosyotelistlerin akıllı telefonları daha çok bir topluluk içinde, ortamdan sıkıldıklarında, rahatsız olduklarında ve sohbete ayak uyduramadıkları için zaman geçirme ya da oyalanma amaçlı kullandıklarını göstermiştir. Bireylerin akıllı telefonları alışkanlık edinilmiş bir araç olarak gördükleri ve zaman geçirme amacıyla kullandıkları yönünde elde edilen bulgular akıllı telefona yönelmenin nedenleri konusunda ortak bir fikir ortaya koymaktadır (Ling, 2005).

Diğer sonuç araştırmaya katılan öğrenciler özellikle “Planladığımdan daha fazla süre internette kalırım.”, “Başkalarıyla dışarı çıkmak yerine internette zaman geçirmeyi tercih ederim.” ve “İnternete erişemediğimde kendimi huzursuz hissederim.” maddelerine “katılıyorum” düzeyinde yanıt vermiş ve internet bağımlısı olma düzeyinde oldukları sonucu ortaya çıkmıştır. Diğer sonuç araştırmaya katılan öğrenciler özellikle “Her fırsatta/uyanır uyanmaz sosyal medya hesaplarımı kontrol ederim.”, “Yaptığım şeyleri, hayatımda olup bitenleri ve anlık olayları sosyal medyada paylaşıyorum.”, “Sosyal medyada tanıdığım insanların hesaplarını kontrol ederim.” “Arkadaşlarımla yüz yüze görüşmek yerine sosyal medya aracılığı ile iletişim kurarım.” ve “Sosyal medyayı televizyona tercih ederim.” maddelerine “katılıyorum” düzeyinde yanıt vermiş ve sosyal medya bağımlısı olma düzeyinde oldukları sonucu ortaya çıkmıştır. Karaduman ve Kurt (2010) çalışmasında, öğrencilerin sosyal medyayı öncelikle iletişim, sonrasında paylaşım yapmak ve paylaşımları takip etmek amacıyla kullandıklarını belirlemiştir.

Diğer sonuç araştırmaya katılan öğrenciler özellikle “Yeni mesajlarımın [sms] olup olmadığını her fırsatta kontrol ederim.” “. Gece geç saate kadar mesajlaştığım için uykusuz kaldığım olur.” “Gece gelen mesajlara cevap vermek için uykumdan uyandığım olur.” ve “Biriyle konuşmaktansa o kişiye mesaj yazmayı tercih ederim.” maddelerine “katılıyorum” düzeyinde yanıt vermiş ve SMS bağımlısı olma düzeyinde oldukları sonucu ortaya çıkmıştır. Mante ve Piris (2002), benzer şekilde gençlerin mesaj özelliğini kullanma nedenlerinin büyük çoğunlukla partneri ile iletişim kurabilmek isteğinden kaynaklandığı bulgusuna ulaşmıştır. Yukarıdaki tüm sonuçların

aksine arařtırmaya katılan öđrenciler özellikle “Kaybettiđim bir oyunu kazanmak için tekrar oyun oynama ihtiyacı duyarım.”, ”Oyun oynamadıđım zamanlarda, oyun oynayacađım zamanları hayal ederim.”, “Oyun oynamaya doyamam.”, “Oynadıđım oyunu bitirmek için yemek yemeyi geciktiririm.”, “Oyun oynadıđım zaman uyku maddelerine “katılmıyorum” düzeyinde yanıt vermiř ve dijital oyun bađımlısı olmadıkları sonucu ortaya çıkmıřtır.

Bir diđer dikkat çekici sonuç ise erkek öđrencilerin kiřisel akıllı telefonlarını iletiřim amaçlı kadın öđrencilere göre daha yüksek oranda kullandıklarıdır. Erkek öđrenciler aynı zamanda sosyal medyayı kadın öđrencilere göre daha çok kontrol ettiklerini ve kullandıkları sonuçlar arasındadır. Yine erkek öđrenciler kadınlara göre kiřisel telefonlarını gerektiđinden fazla kullanmada daha kontrol güçlüđü çektikleri sonucuna ulařılmıřtır. Erkek öđrencilerin kadın öđrencilere göre daha sık SMS kullandıđı sonucuna da ulařılmıřtır.

Bir diđer sonuç arařtırma kapsamına alınan 23 yař ve üstü yař grubundaki öđrencilerin daha az dijital oyun oynadıkları ve bađımlı olmadıklarıdır. Ayrıca birinci sınıfa devam eden öđrencilerin diđer öđrencilere göre daha az düzeyde Sosyotelist, Telefon İnternet, Sosyal Medya ve SMS Bađımlısı olduklarıdır. Son olarak öđrencilerin sosyotelist, telefon bađımlısı, internet bađımlısı, sosyal medya bađımlısı ve SMS bađımlısı olmaları arasında iliřkili olduđu biri arttıđında diđerlerinin de arttıđı sonucuna ulařılmıřtır.

6.2. Öneriler

Bu çalıřma farklı sosyo-demografik özelliklere sahip örneklemlerle arařtırma verileri geliřtirilebilir. Lise düzeyinde de yapılması önerilmektedir. Üniversitelerde öđrencilere sosyotelizm ile ilgili kurs ve farkındalık eğitimleri düzenlenmesi de ayrıca önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Aagaard, J. (2019). Digital Akrasia: A Qualitative Study of Phubbing. *AI & SOCIETY*, 1-8. <https://doi.org/10.1007/s00146-019-00876-0>
- Al-Kord, N. Y. M. (2016). Facebook ortamındaki dijital oyunların bağımlılığına etki eden demografik faktörler. (Yüksek lisans tezi). (Tez No. 451832).
- Al-Saggaf, Y., MacCulloch, R., ve Wiener, K. (2018). Trait Boredom is a Predictor of Phubbing Frequency. *Journal of Technology in Behavioral Science*, 1-8. <https://doi.org/10.1007/s41347-018-0080-4>
- Al-Saggaf, Y., ve O'Donnell, S. B. (2019). Phubbing: Perceptions, Reasons Behind, Predictors, and Impacts. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 1(2), 132-140. <https://doi.org/10.1002/hbe2.137>
- Amerikan Psikiyatri Birliği. (1995). Mental bozuklukların tanıs ve sayımsal elkitabı: DSM-IV (E. Köroğlu, Çev.). Ankara: Hekimler Yayın Birliği.
- Bianchi, A., ve Phillips, J. G. (2005). Psychological predictors of problem mobile phone use. *Cyber Psychology & Behavior*, 8(1), 39–51.
- Billieux, J., Van der Linden, M., ve Rochat, L. (2008). The role of impulsivity in actual and problematic use of the mobile phone. *Applied Cognitive Psychology*, 22(9), 1195–1210.
- Błachnio, A., ve Przepiorka, A. (2019). Be Aware! If You Start Using Facebook Problematically You Will Feel Lonely: Phubbing, Loneliness, Self-esteem, and Facebook Intrusion. A Cross-Sectional Study. *Social Science Computer Review*, 37(2), 270–278. <https://doi.org/10.1177/0894439318754490>
- Böhmer, M., Hecht, B., Schöning, J., Krüger, A., ve Bauer, G. (2011, August). Falling asleep with Angry Birds, Facebook and Kindle: A large scale study on mobile application usage. In Proceedings of the 13th international conference on Human computer interaction with mobile devices and services (pp. 47–56). Stockholm, Sweden: ACM. <http://dx.doi.org/10.1145/2037373.2037383>

- Borg, W.R. ve Gall, M.D. (1989). *Educational research: an introduction*, 5th. Ed. White Plains, NY: Longman.
- Campbell, W.G. (2003). Addiction: A Disease of Volition Caused by Cognitive Impairment, *The Canadian Journal of Psychiatry*, c. 48, S. 10, s. 669-674. <https://www1.cpaapc.org/Publications/Archives/CJP/2003/november/campbell.asp>
- Caplan, S.E. (2002). Problematic Internet Use And Psychological Well-Being: Development Of A Theory-Based Cognitive- Behavioral Measurement Instrument, *Computers in Human Behavior*, c. 18, s. 553–75.
- Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (43), 265-289.
- Charlton, J. P., ve Danforth, I. D. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531–1548.
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., ve Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyber Psychology & Behavior*, 7(5), 571–581.
- Chotpitayasunondh, V., ve Douglas, K. M. (2016). How “Phubbing” Becomes The Norm: The Antecedents and Consequences Of Snubbing via Smartphone. *Computers in Human Behavior*, 63, 9-18. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.018>
- Chou, C., ve Hsiao, M. C. (2000). Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: The Taiwan college students’ case. *Computers & Education*, 35(1), 65–80.
- Chou, T. J., ve Ting, C. C. (2003). The role of flow experience in cyber-game addiction. *Cyber Psychology & Behavior*, 6(6), 663–675.

- Church, K., ve de Oliveira, R. (2013, August). What's up with Whatsapp? Comparing mobile instant messaging behaviors with traditional SMS. *In Proceedings of the 15th international conference on Human-computer interaction with mobile devices and services* (pp. 352–361). Munich, Germany: ACM. <http://dx.doi.org/10.1145/2493190.2493225>
- Çukurluöz, Ö. (2016). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili Çankaya ilçesi örneği (Yüksek lisans tezi). (Tez No. 450084)
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavior*, 17(2), 187–195.
- Dong, G., Lu, Q., Zhou, H., ve Zhao, X. (2011). Precursor or sequela: Pathological disorders in people with Internet addiction disorder. *Plos One*, 6(2), 1–5.
- Ghamari, F., Mohammadbeigi, A., Mohammadsalehi, N., ve Hashiani, A. A. (2011). Internet addiction and modeling its risk factors in medical students, Iran. *Indian Journal of Psychological Medicine*, 33(2), 158–162.
- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435.
- Goldberg, I., (1996). “Goldberg's message”, <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/supportgp.html>
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and computer “addiction” exist? Some case study evidence. *Cyber Psychology and Behavior*, 3(2), 211–218.266
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., ve Griffiths, M. D. (2006). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *Cyber Psychology & Behavior*, 10(2), 290–292.
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Mızrak Şahin, B., ... Babadağ, B. (2016). Sanal Dünyanın Kronolojik Bağımlılığı: Sosyotelizm (phubbing). *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 3, 223–269. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2016.3.0013>

- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., ... ve Babadağ, B. (2015). Determinants of Phubbing, Which is The Sum of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model. *Journal Of Behavioral Addictions*, 4(2), 60-74. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.005>
- Karaduman, M. ve Kurt, H. (2010, Aralık). İletişim fakültesi öğrencilerinin sosyal medyayı kullanım düzeyleri. XV. Türkiye’de İnternet Konferansı’nda sunulan bildiri özeti, İstanbul. <http://inet-tr.itu.edu.tr/dosya/inet-tr-bildiri-ozetleri.pdf> adresinden edinilmiştir.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., ve Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212–218.
- Kwon, M., Lee, J. Y., Won, W. Y., Park, J. W., Min, J. A., Hahn, C., ... ve Kim, D. J. (2013). Development and validation of a smartphone addiction scale. *Plos One*, 8(2), e56936. <http://dx.doi.org/10.1371/journal.pone.0056936>
- Lee, J-K., ve Hwang, S.-J. (2009). A study on teenager’s mobile phone use motives and addiction. *Korea Association for Broadcasting & Telecommunication Studies*, 23(5), 296–338.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. <http://dx.doi.org/10.1080/15213260802669458> adresinden edinilmiştir.
- Ling, R. (2005). The sociolinguistics of SMS: An analysis of SMS use by a random sample of Norwegians. In R. Ling ve Per E. Pedersen (Eds.), *Mobile communications* (pp. 335–349). London, UK: Springer.
- Mante, E. A., ve Piris, D. (2002). SMS use by young people in the Netherlands. *Revista de Estudios de Juventud*, 52, 47–58.
- Nalwa, K., ve Anand, A. P. (2003). Internet addiction in students: A cause of concern. *Cyber Psychology & Behavior*, 6(6), 653–656.

- Nazir, T., ve Pişkin, M. (2016). Phubbing: Technological Invasion Which Connected the World But Disconnected Humans Tehseen,“. *The International Journal of Indian Psychology*, 3(4), 39-46.
- Ögel, K. (2001). “Madde Bağımlılarına Yaklaşım Ve Tedavi”, İstanbul: IQ Kültür Sanat Yayıncılık.
- Ögel, K., ve Erol B. (2005). “Çocuklarda Sigara, Alkol ve Madde Bağımlılığı”, 7-14 Yaş Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Dizisi, *Morpo Kültür Yayınları*, İstanbul.
- Park, W. K. (2005). Mobile phone addiction. In R. Ling ve Per E. Pedersen (Eds.), *Mobile communications* (pp. 253–272). London, UK: Springer.
- Parmaksız, I. (2019). Relationship of Phubbing, a Behavioral Problem, with Assertiveness and Passiveness: A Study on Adolescents. *International Online Journal of Educational Sciences*, 11(3).
- Roberts, J. A., ve David, M. E. (2017). Put Down Your Phone and Listen To Me: How Boss Phubbing Undermines The Psychological Conditions Necessary for Employee Engagement. *Computers in Human Behavior*, 75, 206-217. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.05.021>
- Roberts, J.A., ve David, M.E. (2016). My Life Has Become a Major Distraction From My Cell Phone: Partner Phubbing and Relationship Satisfaction Among Romantic Partners. *Computers in Human Behavior*, 54, 134–141. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.058>
- Shaffer, H. J. (2002). Is computer addiction a unique psychiatric disorder? *Psychiatric Times*. Retrieved from <http://www.psychiatrictimes.com/articles/computer-addiction-unique-psychiatric-disorder>
- Shotton, M. A. (1991). The costs and benefits of ‘computer addiction’. *Behaviour & Information Technology*, 10(3), 219–230.
- Smith, A. (2012). 46% of American adults are smartphone owners. Washington: *Pew Internet & American Life Project*. Retrieved from <http://www.pewinternet.org>

- Sultan, A. J. (2014). Addiction to mobile text messaging applications is nothing to “lol” about. *The Social Science Journal*, 51, 57–69.
- Tarhan, N. ve Nurmedov, S. (2013). “Bağımlılık: Sanal veya Gerçek”. İstanbul: Timaş Yayınları, 2.Baskı, İstanbul.
- Turel, O., ve Serenko, A. (2012). The benefits and dangers of enjoyment with social networking websites. *European Journal of Information Systems*, 21(5), 512–528.
- Turel, O., Serenko, A., ve Giles, P. (2011). Integrating technology addiction and use: An empirical investigation of online auction users. *MIS Quarterly*, 35(4), 1043–1062.
- Tutgun-Ünal, A. ve Arslan, A. (2013). Devlet ve vakıf üniversiteleri eğitim fakültesi öğrencilerinin cep telefonu kullanım sıklıklarının ve marka tercihlerinin karşılaştırılması. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 2(1), 1–19.
- Ugur, N. G., ve Koc, T. (2015). Time For Digital Detox: Misuse of Mobile Technology and Phubbing. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 195, 1022-1031. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.491>
- Verma, G.K. and K. Mallock. (1999). Researching education: perfectives and techniques. Philadelphia: Open University Press.
- Walsh, S. P., White, K. M., ve Young, R. M. (2008). Over-connected? A qualitative exploration of the relationship between Australian youth and their mobile phones. *Journal of Adolescence*, 31, 77–92.
- Wang, X., Xie, X., Wang, Y., Wang, P., ve Lei, L. (2017). Partner Phubbing and Depression Among Married Chinese Adults: *The Roles of Relationship Satisfaction and Relationship Length*. *Personality and Individual Differences*, 110, 12–17. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2017.01.014>
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction - A comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268–276.

- Weinstein, A., ve Lejoyeux, M. (2010). Internet addiction or excessive internet use. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 277–283.
- Wood, R. T. (2008). Problems with the concept of video game “addiction”: Some case study examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 169–178.
- World Health Organization (WHO) (2018). *Gaming disorder*. <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> adresinden edinilmiştir
- Yang, S. C., ve Tung, C. J. (2007). Comparison of Internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school. *Computers in Human Behavior*, 23(1), 79–96.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372.

EKLER

Ek 1. Sosyotelizm (Phubbing) Ölçek Grubu

Sosyotelizm Davranışlarının Üniversite Öğrencilerinin Yaşamlarına Etkisi

Sayın Gönüllü,

Yakın Doğu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi kapsamında planlanmış olan yukarıda adı yazılı araştırmaya katılmak üzere davet edilmiş bulunuyorsunuz. Bu araştırmada yer almayı kabul etmeden önce, araştırmanın ne amaçla yapılmak istendiğini anlamanız ve kararınızı bu bilgilendirme çerçevesinde özgürce vermeniz gerekmektedir. Aşağıdaki bilgileri lütfen dikkatlice okuyunuz, sorularınız olursa sorunuz ve açık yanıtlar isteyiniz. Ölçek maddelerinin cevaplanması 10-15 dakikanızı alacağı öngörülmektedir.

Sosyotelizm (Phubbing), **insanların sosyal ve fiziksel olarak etkileşim içerisinde bulunduğu durumlarda, fiziksel olarak sosyal bağlam içerisinde yer alıp, zihinsel olarak mobil teknolojiler ile etkileşimi** olarak tanımlanabilir.

Bu araştırmada yer almak tümüyle sizin isteğinize bağlıdır. Araştırmada yer almayı reddedebilirsiniz ya da başladıktan sonra yarıda bırakabilirsiniz. Bu araştırmanın sonuçları bilimsel amaçlarla kullanılacaktır. Araştırmadan çekilmeniz ya da araştırmacı tarafından araştırmadan çıkarılmanız halinde, sizinle ilgili veriler kullanılmayacaktır. Ancak veriler bir kez anonimleştikten sonra araştırmadan çekilmeniz mümkün olmayacaktır. Sizden elde edilen tüm bilgiler gizli tutulacak, araştırma yayınlandığında da varsa kimlik bilgilerinizin gizliliği korunacaktır. Aşağıdaki soruları doldurduğunuzda çalışmayı kabul etmiş olursunuz.

Yukarıda yer alan ve araştırmaya başlanmadan önce gönüllülere verilmesi gereken bilgileri içeren metni okudum. Eksik kaldığını düşündüğüm konularda sorularımı araştırmacılara sordum ve doyurucu yanıtlar aldım. Yazılı ve sözlü olarak tarafıma sunulan tüm açıklamaları ayrıntılarıyla anladığım kanısındayım. Çalışmaya katılmayı isteyip istemediğim konusunda karar vermem için yeterince zaman tanındı.

Bu koşullar altında, araştırma kapsamında elde edilen şahsıma ait bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını, gizlilik kurallarına uyulmak kaydıyla sunulmasını ve yayınlanmasını, hiçbir baskı ve zorlama altında kalmaksızın, kendi özgür irademle kabul ettiğimi beyan ederim.

Araştırmacı Bilgileri

Tarkan UYSAL	Doç.Dr. Sezer KANBUL
Bilgisayar Teknolojileri ve Öğretmenliği YL Öğrencisi	Bilgisayar Teknolojileri ve Öğretmenliği Bölümü Öğretim Üyesi,
Yakın Doğu Üniversitesi	Yakın Doğu Üniversitesi
Tel: 0533 830 72 45	Tel: 0533 877 71 22
E-mail: tarkan.uysal0164@gmail.com	E-mail: sezer.kanbul@neu.edu.tr

KİŞİSEL SORULAR

1. **Cinsiyetiniz:**
 Kadın Erkek
2. **Yaş:**.....
3. **Bölümünüz:**.....
4. **Kaçıncı sınıfsınız:**
 1. Sınıf
 2. Sınıf
 3. Sınıf
 4. Sınıf
5. **Aşağıdaki cihazlardan hangilerine sahipsiniz? (Birden çok seçenek işaretlenebilir).**
a. Akıllı Telefon
b. Dizüstü
c. Masaüstü
d. Tablet
e. Diğer.....
6. **Yukarıdaki cihazları daha çok hangi amaçlar için kullanmaktasınız? (Birden çok seçenek işaretlenebilir).**
a. Eğitim amaçlı
b. Oyun oynama amaçlı
c. Müzik dinleme amaçlı
d. İnternette gezme amaçlı
e. Haber, etkinlikleri görme amaçlı
f. Diğer.....
7. **Hangi sosyal media ortamlarını kullanmaktasınız? (Birden çok seçenek işaretlenebilir).**
a. Facebook
b. Instagram
c. Youtube
d. LinkedIn
e. WhatsApp
f. Viber
g. Snapchat
h. Swarm
i. Diğer.....

SOSYOTYELİZM (PHUBBING) ÖLÇEK GRUBU		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
<p>Bu çalışmada Phubbing eğiliminizi ölçmektedir. Lütfen size uygun olan seçeneği X ile işaretleyiniz. Çalışmaya isminizi yazmayınız. Bilime yaptığınız akademik Katkı için teşekkür ederiz.</p> <p style="text-align: center;">Tarkan Uysal – Doç.Dr. Sezer KANBUL</p>						
Soru Grubu 1						
1.	Başkaları ile birlikteyken gözüm telefona gider.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
2.	Arkadaşlarımla bir ortamda bulunduğumda cep telefonumla ilgilenirim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
3.	İnsanlar, cep telefonumla ilgilenmemden şikâyet ederler.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
4.	Tanıdıklarımla yemek yerken cep telefonumla ilgilenirim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
5.	Cep telefonum ile ilgilenirken karşımdaki kişiyi rahatsız etmediğimi düşünürüm.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
6.	Telefonum sürekli elimin altındadır.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
7.	Sabah uyandığımda ilk önce telefonunuzdaki mesajlarımı kontrol ederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
8.	Telefonsuz kendinizi eksik hissediyorum.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
9.	Her geçen gün telefonumla kullanımım artıyor.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
10.	Telefonum yüzünden sosyal, iş ve kişisel aktivitelerine ayırdığım zaman azalıyor.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Soru Grubu 2						
1.	Her fırsatta cep telefonumun ekranını [mesaj, çağrı gibi] kontrol ederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
2.	Cep telefonum yanımda olmazsa kendimi huzursuz hissederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
3.	Cep telefonumu hiç kapatmam.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
4.	Mesaj yazarken ya da oyun oynarken başka hiçbir şeye konsantre olamam.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
5.	Cep telefonu ile çok meşgul olduğum ve zamanın nasıl geçtiğini anlamadığım olmuştur.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
6.	Cep telefonunun olmadığı bir hayat düşünemem.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
7.	Cep telefonu ile çok meşgul olduğum için yapılması gerekenleri unuttuğum zamanlar olmuştur.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
8.	Cep telefonu kullanırken kendimi güvende hissederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
9.	Çevremdeki insanlar cep telefonu ile çok fazla zaman geçirdiğimi söyler.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
10.	Uyurken telefonumu elimle uzanabileceğim mesafeye koyarım.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
11.	Yeni çıkan telefon uygulamaları takip ederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
12.	Cep telefonu seçerken uygulamaları ne kadar desteklediğini dikkate alırım.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
13.	Arkadaşlarımla cep telefonlarında hangi uygulamaları kullandıkları ile ilgilenirim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
14.	Telefonumdaki uygulamalarımı güncelleştiririm.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
15.	Telefonumdaki uygulamalar günlük işlerimi kolaylaştırır.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

Soru Grubu 3						
1.	Planladığımdan daha fazla süre internette kalırım.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
2.	Çevremdeki insanlar internette çok fazla zaman geçirdiğimi söyler.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
3.	İnternetsiz hayatın sıkıcı, boş ve eğlencesiz olacağını düşünürüm.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
4.	Başkalarıyla dışarı çıkmak yerine internette zaman geçirmeyi tercih ederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
5.	Uzun süre internete giremediğimde internete girmek için sabırsızlanırım.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
6.	İnternete erişemediğimde kendimi huzursuz hissederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Soru Grubu 4						
1.	Yapmam gereken başka bir şey varken sosyal medya [twitter, facebook gibi] hesaplarımı kontrol ederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
2.	Her fırsatta/uyanır uyanmaz sosyal medya hesaplarımı kontrol ederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
3.	Yaptığım şeyleri, hayatımda olup bitenleri ve anlık olayları sosyal medyada paylaşıyorum.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
4.	Etkinlikleri, anlık olayları, popüler videoları ve trend konuları sosyal medyada takip ederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
5.	Sosyal medyada tanıdığım insanların hesaplarını kontrol ederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
6.	Sosyal medyada tanımadığım insanların hesaplarını kontrol ederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
7.	Arkadaşlarımla yüz yüze görüşmek yerine sosyal medya aracılığı ile iletişim kurarım.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
8.	Arkadaşlarımla yolladığım iletileri okuyup okumadığımı merak ederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
9.	Güncel olay ve gelişmeleri sosyal paylaşım ağlarından takip ederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
10.	Sosyal medyayı televizyona tercih ederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Soru Grubu 5						
1.	Kaybettiğim bir oyunu kazanmak için tekrar oyun oynama ihtiyacı duyarım.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
2.	Oyun oynamadığım zamanlarda, oyun oynayacağım zamanları hayal ederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
3.	Oyun bittikten sonra oyunda yaptığım hataları düşünürüm.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
4.	Oyun oynamaya doyamam.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
5.	Oyun oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamam.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
6.	Oynadığım oyunu bitirmek için yemek yemeyi geciktiririm.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
7.	Oyun oynadığım zaman uyku saatlerimi ertelerim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
8.	Oyun oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Soru Grubu 6						
1.	Yeni mesajlarımın [sms] olup olmadığını her fırsatta kontrol ederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
2.	Gece geç saate kadar mesajlaştığım için uykusuz kaldığım olur.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
3.	Mesajlarımın hemen cevap verme gereksinimi hissederim.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
4.	Mesaj uygulamalarını sürekli açık tutarım.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
5.	Gece gelen mesajlara cevap vermek için uykumdan uyandığım olur	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
6.	Biriyle konuşmaktansa o kişiye mesaj yazmayı tercih ederim	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

Ek 2. Orijinallik Raporu

turnitin

Öğrencilerin Sosyotelist Olma Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi-v2

21 of 25

Match Overview

14

14%

1 dergipark.org.tr
Internet Source 6%

2 docs.neu.edu.tr
Internet Source 5%

3 www.phdermegi.org
Internet Source 1%

4 TEKİN, Cigdem, GUNES...
Publication 1%

5 teknolojiyegelisim.wor...
Internet Source 1%

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problemi belirtildikten sonra çeşitli kavramlar tanımlanmıştır.

1.1. Problem Durumu

Günümüzde teknoloji büyük bir hızla gelişerek insanların yaşamlarının içinde yer alamaya başlarken aynı zamanda alışkanlıklara, zihinsel/fiziksel birtakım hastalıklara ve yeni davranışlara sebep olabilmektedir. Örneğin teknoloji bireylerin birbirleri ile çok hızlı sesli ve görüntülü iletişim kurmasına olanak sağlarken diğer yandan toplumun gelenek göreneklerini değiştirmekte, sanallaştırmakta ve yüzeysel hale getirebilmektedir. Bunların temel sebebine baktığımızda teknolojinin gelişimi ile kullanılan akıllı telefonlar, tabletler ve bilgisayarlarla bağlı sosyal medya araçları, oyunlar ve internetin, gereğinden aşırı kullanımını sonucu bağımlılık, fiziksel rahatsızlıklar, zihinsel davranış bozukluğu, uykusuzluk vb. sorunlar yatmaktadır. Bu sorunlara sosyotelizm kavramı ise son yıllarda yeni eklenmiştir.

Bir kişinin, diğer kişiler ile aynı mekanda karşılıklı iletişim kurarken dikaktini karşısındakinden uzaklastırıp akıllı telefonuna odaklanması, telefonu ile ilgilenmesi

Ek 3. Bilimsel Arařtırmalar Etik Kurulu Onayı

01.04.2019

Sayın Tarkan Uysal

Bilimsel Arařtırmalar Etik Kurulu'na yapmıř olduėunuz YDÜ/EB/2019/318 proje numaralı ve ‘‘Sosyotelizm (Phubbing) Davranıřı Sergileyen Üniversite Öğrencilerinin Yařamlarındaki Etkilerinin Belirlenmesi’’ bařlıklı proje önerisi kurulumuzca deėerlendirilmiř olup, etik olarak uygun bulunmuřtur. Bu yazı ile birlikte, bařvuru formunuzda belirttiėiniz bilgilerin dıřına ıkmamak suretiyle arařtırmaya bařlayabilirsiniz.

Doent Doktor Diren Kanol

Bilimsel Arařtırmalar Etik Kurulu Raportörü



Not: Eėer bir kuruma resmi bir kabul yazısı sunmak istiyorsanız, Yakın Doėu Üniversitesi Bilimsel Arařtırmalar Etik Kurulu'na bu yazı ile bařvurup, kurulun bařkanının imzasını tařıyan resmi bir yazı temin edebilirsiniz.

Ek 4. Ölçek Grubu Kullanım İzni

Ynt: Ölçek izin ricası > TEZ x



➔ **Şule Betül Tosuntaş** <sbtosunt... 11 Nis 2018 14:26 ☆ < > > >
Alıcı: ben, engin.karadag@hotmail.com, enginkaradag@ogu.edu.tr, evrenerzen@a

Merhaba Hocam,

Çalışmamızda geliştirdiğimiz **Sosyotelizm** (Phubbing) ve diğer bağımlılık ölçekleri ektedir. Ölçeğin puanlanmasına ilişkin bilgiler ekte açıklanmıştır. Çalışmanızda başarılar dilerim.

İyi Çalışmalar

Arş. Gör. Dr. Şule Betül Tosuntaş
Uludağ Üniversitesi
Eğitim Fakültesi
Eğitim Programları ve Öğretim Anabilim Dalı
Görükle Yerleşkesi, 16059
Bursa / TÜRKİYE

ÖZGEÇMİŞ

İlkokul eğitimimi 23 Nisan İlkokulu'nda tamamladım. Ortaokul eğitimimi Anafartalar'da tamamladıktan sonra lise eğitimimi Haydar Paşa Ticaret Lisesi'nde Bilgisayarlı Muhasebe Bölümü'nden mezun olarak tamamladım. Üniversite başlangıcım Yakın Doğu Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümün'nde devam etti ve 2016 yılında mezun oldum. Lisans bittikten sonra aynı bölümde Yüksek Lisans eğitimime devam ettim.