



**COVID-19 SÜRECİNDE EĞİTİMİNE EVDE DEVAM EDEN
ORTAÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNİN TEKNOLOJİ BAĞIMLILIĞI
DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ**

**2021
YÜKSEK LİSANS TEZİ
SOSYAL HİZMET ANABİLİM DALI**

Esra Nur KARAKAYA

Prof. Dr. Ali Fuat ERSOY

**COVID-19 SÜRECİNDE EĞİTİMİNE EVDE DEVAM EDEN ORTAÖĞRETİM
ÖĞRENCİLERİNİN TEKNOLOJİ BAĞIMLILIĞI DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ**

Esra Nur KARAKAYA

Prof. Dr. Ali Fuat ERSOY

T.C.

Karabük Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Sosyal Hizmet Anabilim Dalında

Yüksek Lisans Tezi

Olarak Hazırlanmıştır

KARABÜK

Temmuz 2021

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	1
TEZ ONAY SAYFASI.....	3
DOĞRULUK BEYANI.....	4
ÖNSÖZ.....	5
ABSTRACT.....	7
ARŞİV KAYIT BİLGİLERİ.....	8
ARCHIVE RECORD INFORMATION.....	9
KISALTMALAR.....	10
ARAŞTIRMANIN KONUSU.....	11
ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ.....	12
ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ.....	13
ARAŞTIRMA HİPOTEZLERİ/PROBLEM.....	15
EVREN VE ÖRNEKLEM.....	16
KAPSAM VE SINIRLILIKLAR/KARŞILAŞILAN GÜÇLÜKLER.....	17
1 BİRİNCİ BÖLÜM.....	18
1.1. Bağımlılık.....	18
1.1.1 Teknoloji Bağımlılığı.....	19
1.1.2 İnternet Bağımlılığı.....	20
1.1.3 Dijital Oyun Bağımlılığı.....	21
1.1.4 Sosyal Medya Bağımlılığı.....	23
1.1.5 Akıllı Telefon Bağımlılığı.....	24
2 İKİNCİ BÖLÜM.....	26
2.1 Ergenlik.....	26
2.1.1 Ergenlikte Beyin Gelişimi.....	26
2.1.2 Ergenlikte Bilişsel Gelişim.....	27
2.1.3 Ergenlikte Psikososyal Gelişim.....	27
2.2 Sosyal Hizmet ve Bağımlılık.....	28
2.3 Okul Sosyal Hizmeti ve Bağımlılık.....	31
2.4 Ergenlerde Teknoloji Bağımlılığı ile İlgili Çalışmalar.....	32
3 ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	37
3.1 Verilerin Analizi ve Bulgular.....	37
3.1.1 Güvenilirlik Analizi.....	37

3.1.2	Demografik Özelliklerin Dağılımları	39
3.1.3	Teknoloji Kullanım Özelliklerinin Dağılımları.....	42
3.1.4	Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği ile İlgili Sonuçlar.....	52
TARTIŞMA		88
SONUÇ VE ÖNERİLER		90
KAYNAKÇA		96
TABLolar LİSTESİ.....		102
EKLER.....		104

TEZ ONAY SAYFASI

Esra Nur KARAKAYA tarafından hazırlanan “COVID-19 SÜRECİNDE EĞİTİMİNE EVDE DEVAM EDEN ORTAÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNİN TEKNOLOJİ BAĞIMLILIĞI DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ ” başlıklı bu tezin Yüksek Lisans Tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. Ali Fuat ERSOY

.....

Tez Danışmanı, Sosyal Hizmet Anabilim Dalı

Bu çalışma, jürimiz tarafından Oy Birliği ile Sosyal Hizmet Anabilim Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir. 26/07/2021

Ünvanı, Adı SOYADI (Kurumu)

İmzası

Başkan : Doç. Dr. Oğuzhan ZENGİN (KBÜ)

.....

Üye : Prof. Dr. Ali Fuat ERSOY (KBÜ)

.....

Üye : Doç. Dr. Özgür ALTINDAĞ (DÜ)

(ONLINE)

KBÜ Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim Kurulu, bu tez ile, Yüksek Lisans Tezi derecesini onamıştır.

Prof. Dr. Hasan SOLMAZ

.....

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

DOĞRULUK BEYANI

Yüksek lisans tezi olarak sunmuş olduğum bu çalışmanın bilimsel geleneklere ve ahlaka aykırı herhangi bir yola tevessül edilmeden yazdığımı, araştırmayı gerçekleştirirken hangi tür alıntıların intihal kusuru sayılacağını bildiğimi, intihal kusuru sayılabilecek herhangi bir bölüme araştırmam içerisinde yer vermediğimi, yararlandığım eserlerin tamamının kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu ve bu eserlere metin içerisinde uygun şekilde atıf yapıldığını beyan ederim.

Enstitü tarafından belli bir zamana bağlı olmaksızın, tezimle ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak ahlaki ve hukuki tüm sonuçlara katlanmayı kabul ederim.

Adı Soyadı: Esra Nur KARAKAYA

İmza :

ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasında Covid-19 pandemisi döneminde ortaöğretim öğrencilerinin teknoloji bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Öncelikle tez konusunu seçerken isteklerimi göz önünde bulundurup bana yardımcı olan, lisans ve yüksek lisans eğitimim boyunca bana yol gösteren, kendisine ne zaman danışsam kıymetli vaktini ayırıp beni büyük bir incelikle dinleyen ve değerli bilgilerini benimle paylaşan, bir sorun yaşadığımda çekinmeden konuşabildiğim, güler yüzünü ve samimiyetini benden esirgemeyen değerli danışmanım Prof. Dr. Ali Fuat ERSOY'a,

Bilgi ve tecrübeleriyle lisans ve yüksek lisans eğitimime katkılar sunan başta Prof. Dr. Gülay GÜNAY ve Doç. Dr. Oğuzhan ZENGİN olmak üzere tüm hocalarıma, tez jürimde yer alan katkı ve önerilerinden dolayı Doç Dr. Özgür ALTINDAĞ'a,

Yardımlarını ve desteklerini benden hiçbir zaman esirgemeyen, yüksek lisans eğitiminin bana kazandırdığı sevgili arkadaşlarım Çağla ABDAN, Gamze Nur CAFEROĞLU ve Huriye ONGUN'a

Yaşadığım her zorlukta yanımda olan ve varlıkları bana güç veren sevgili dostlarım Merve ŞANAL ve Faruk Mücahit URGANCI'ya,

Hayatım boyunca destekleri ve sevgileriyle hep yanımda olan, veri toplama sürecinde büyük katkıları bulunan başta ablam Ayşe Tuba CİN, çeviri konusunda bana yardımcı olan yeğenim Zeynep CİN ayrıca ağabeyim Enes TUĞRAL ve babam Kemal TUĞRAL olmak üzere tüm aile fertlerime,

Bu çalışmayı hazırlarken benimle her zorluğa katlanan, çalışmamda büyük emeği bulunan, bana karşı anlayışlı, yol gösterici, sevgi ve şefkat dolu olan, meslektaşım, biricik eşim Cihangir KARAKAYA'ya ve destekleriyle hep arkamda olduklarını bildiğim Canan KARAKAYA, Nesim KARAKAYA ve Cefahir KARAKAYA'ya,

Ve son olarak hayatımda beni her konuda destekleyen, tüm kalbiyle beni sevip sarmalayan, artık yanımda olamasa da sevgisini ve desteğini her zaman kalbimde hissettiğim, yokluğunda yarım kaldığım canım annem Birsen TUĞRAL'a teşekkür ediyorum.

ÖZ

Gençlerin, pandemi ve pandeminin sebep olduğu sosyal izolasyon kapsamındaki uygulamalar sürecinde evden çıkamamaları ve okula gidememeleri, teknoloji kullanımlarına yönelik birtakım değişikliklere sebep olmuştur. Bu da gençlerin internette daha fazla zaman geçirmelerine ve teknoloji bağımlısı olmalarına ortam hazırlamıştır. Çalışmada Covid-19 pandemisinin ortaöğretim öğrencileri üzerindeki etkisini, sosyo-demografik özelliklere göre incelemek, Covid-19 pandemisi döneminde teknoloji kullanımlarındaki değişiklikleri belirlemek ve bu değişikliklerin teknoloji bağımlılık düzeyleri üzerindeki etkisini incelemek amaçlanmıştır. Çalışmada ortaöğretim öğrencilerinin sosyo-demografik özelliklerini belirlemek amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen “Kişisel Bilgi Formu”, Covid-19 pandemisi döneminde Teknoloji kullanımlarına ilişkin değişiklikleri tespit etmek amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen “Teknoloji Kullanım Formu” ve Fatih Aydın (2017) tarafından geliştirilen “Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Katılımcı olan ortaöğretim öğrencilerinin sosyo-demografik özelliklerine göre; erkek olanların, internet bağlantısı olan telefona sahip olanların, bilgisayara sahip olanların, ikamet ettiği yerde kablolu/kablosuz internet erişimi bulunanların, teknoloji bağımlılık düzeylerinin anlamlı derecede daha yüksek olduğu görülmüştür. Katılımcı olan ortaöğretim öğrencilerinin teknoloji kullanımındaki özelliklerine göre; akıllı telefon kullananların, üye olduğu sosyal ağ platformu sayısı 4 ve üzeri olanların, sosyal medyaya girmek amacıyla internete bağlananların, günde internette daha uzun vakit geçirenlerin, internete her gün bağlananların, riskli kullanıcı olduğunu düşünenlerin, bilgisayar ve internet kullanımı nedeniyle fiziksel ve sosyal şikayetler yaşayanların teknoloji bağımlılık düzeyleri anlamlı derecede daha yüksektir. Katılımcı olan ortaöğretim öğrencilerinin pandemi sürecinde pandemiden önceki döneme göre teknoloji kullanım alışkanlıklarındaki değişiklikler incelendiğinde, günde ortalama bilgisayar kullanma süresi artanların, telefon ya da tablet kullanım süresi artanların, sosyal ağ platformlarında ve mesajlaşma uygulamalarında geçirdiği süresi artanların, çevrimiçi oyun veya konsol oyunu oynama süresi artanların, dijital medya, çevrimiçi müzik platformları ve çevrimiçi alışveriş sitelerinde geçirdiği süresi artanların, akademik başarısı azalanların, bilgisayar ve internet kullanımına bağlı olarak sosyal yaşantısı ve fiziksel sağlığı olumsuz etkilenenlerin teknolojik bağımlılık düzeylerinin anlamlı derecede daha yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Teknoloji Bağımlılığı, Pandemi, Ergenlik, Sosyal Hizmet

ABSTRACT

The inability of young people to leave the house and go to school during the pandemic and the social isolation process caused by the pandemic has led to some changes in their use of technology. This has set to be more time for young people to spend more time on the internet and become addicted to technology. In the study, it was aimed to examine the impacts of the Covid-19 pandemic on high school students according to socio-demographic characteristics, to determine changes in technology usage during the Covid-19 pandemic and to examine the impact of these changes on technology addiction levels. In the study, ‘‘Personel Information Form’’ developed by the researcher to determine the socio-demographic characteristics of high school students, ‘‘Technology Usage Form’’ developed by the researcher to detect changes in technology usage during the Covid-19 pandemic and ‘‘Technology Addiction Scale’’ developed by Fatih Aydın (2017) were used. According to the socio-demographic characteristics of the high school students who are participants; male ones, those with internet connection phones, those who have computers, those who have wired/wireless internet access in their place of residence, technology addiction levels were found to be significantly higher. According to the characteristics of the participating high school students in the use of technology; the technology addiction levels of those who use smartphones, those who have 4 or more social network platforms, those who connect to the internet to enter social media, those who spend longer on the internet every day, those who think they are risky users, those who experience physical and social complaints due to computer and internet usage have significantly higher levels of technology addiction. When the changes in the usage habits of participating high school students compared to the period before the pandemic are examined, those who increase the average time use of computers per day, those whose phone or tablet usage time increases, those who increase their time spent on social networking platforms and messaging applications, those who increase the time to play online games or console games, those who increase the time to spend on digital media, online music platforms and online shopping sites, those whose academic success decreases, those whose social life and physical health were negatively affected due to computer and internet usage were significantly higher.

Keywords: Technology Addiction, Pandemic, Adolescence, Social Work

ARŞİV KAYIT BİLGİLERİ

Tezin Adı	Covid-19 Sürecinde Eğitimine Evde Devam Eden Ortaöğretim Öğrencilerinin Teknoloji Bağımlılığı Düzeylerinin İncelenmesi
Tezin Yazarı	Esra Nur KARAKAYA
Tezin Danışmanı	Prof. Dr. Ali Fuat ERSOY
Tezin Derecesi	Yüksek Lisans Tezi
Tezin Tarihi	26.07.2021
Tezin Alanı	Sosyal Hizmet
Tezin Yeri	KBÜ/LUEE
Tezin Sayfa Sayısı	114
Anahtar Kelimeler	Teknoloji Bağımlılığı, Pandemi, Ergenlik, Sosyal Hizmet

ARCHIVE RECORD INFORMATION

Name of the Thesis	Investigation of Technology Addiction Levels of High School Students Continuing Their Education at Home During the Covid-19 Process
Author of the Thesis	Esra Nur KARAKAYA
Advisor of the Thesis	Prof. Dr. Ali Fuat ERSOY
Status of the Thesis	Master Thesis
Date of the Thesis	26.07.2021
Field of the Thesis	Social Work
Place of the Thesis	KBU/LUEE
Total Page Number	114
Keywords	Technology Addiction, Pandemic, Adolescence, Social Work

KISALTMALAR

DSÖ: Dünya Sağlık Örgütü

TBÖ: Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği

ARAŞTIRMANIN KONUSU

Covid-19 pandemisi 2019 yılının Aralık ayında Çin'in Hubei eyaletine bağlı Wuhan kentinde ortaya çıkan yeni tip bir virüsün sebep olduğu zatürre salgını ile başlamış sonrasında dünyanın pek çok ülkesine yayılarak küresel bir salgın haline gelmiştir (Karataş, 2020). Şiddetli eklem ağrıları ve solunum problemlerine neden olan Covid-19 pek çok ülkeye yayılması sebebiyle Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) tarafından pandemi olarak ilan edilmiştir. Hastaların çoğunda ateş, öksürük gibi hafif semptomlar görülürken bazı hastalarda şiddetli solunum ve organ yetmezliği görülmekte hatta ölüme sebep olabilmektedir (Yanardağ & Selçuk, 2020). Covid-19, başladığından beri dünya çapında hızla yayılmış ve insanların yaşamlarını, sosyal ekonomilerini ve tıbbi sistemlerini büyük ölçüde etkilemiştir. Çoğu ülkede bulaşıcı hastalıkların ani salgınlarına yanıt vermek için çok eski ama son derece etkili olan izolasyon yöntemi uygulanmaktadır (Qian & Jiang, 2020). Dünyadaki sosyal yaşam Covid-19 salgını sebebiyle büyük ölçüde değişmiştir. Katı kurallar uygulanarak, günlük alışkanlıklar ve uygulamalar değiştirilmekte, sosyal izolasyon yöntemleriyle ulusal çözümler aranmaktadır (Yanardağ & Selçuk, 2020). Pandemi sürecinde ülkemiz genelinde gençlere ve çocuklara sokağa çıkma yasağı uygulanmış, yüz yüze eğitime ara verilmiştir. Bu süreçte öğrenciler uzaktan eğitim kavramı ile tanışmış ve hızlı bir şekilde sanal ortama adapte olmaya başlamışlardır (Hotar, Omay, Bayrak, Kuruüzüm, & Ünal, 2020). Gençlerin, pandemi ve pandeminin sebep olduğu sosyal izolasyon kapsamındaki uygulamalar sürecinde evden çıkamamaları ve okula gidememeleri, teknoloji kullanımlarına yönelik birtakım değişikliklere sebep olmuştur. Bu da gençlerin internette daha fazla zaman geçirmelerine ve teknoloji bağımlısı olmalarına ortam hazırlamıştır.

Pandemi sürecinde sosyal hizmet uzmanlarının pek çok işlevi bulunmakta, toplum için önem arz etmektedir. Sosyal hizmet aracılığıyla topluma farkındalık kazandırılabilir ve başta dezavantajlı gruplar olmak üzere toplumdaki bireylere sosyal destekler sağlanabilir. Ayrıca sosyal hizmet uzmanları, gerekli durumlarda bireylere duygusal ihtiyaçları için ruhsal destek sağlayabilirler. Bireylerin stres ve korkularını kontrol altına almak, teknoloji bağımlılığı olan gençlere danışmanlık desteği vermek mesleki müdahalelere örnek olarak gösterilebilir (Kara, 2020). Sosyal hizmet uzmanlarının mikro, mezo ve makro düzeydeki uygulamaları, görevleri ve rolleri bağımlılık tedavisinde önemli bir yere sahiptir (Polat, 2014).

ARAŐTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ

Araőtırmada Covid-19 pandemisi ve karantina sürecinde eğitimlerine uzaktan eğitim yoluyla devam eden ortaöğretim düzeyindeki öğrencilerin teknoloji bağımlılık düzeylerini sosyo-demografik özelliklere göre incelemek, Covid-19 pandemisi döneminde teknoloji kullanımlarındaki deęişiklikleri belirlemek, Covid-19 pandemisi döneminde teknoloji kullanımlarındaki deęişikliklerin teknoloji bağımlılık düzeyleri üzerindeki etkisini incelemek amaçlanmıştır.

Araőtırmanın temel amacının yanı sıra üzerinde durulan ve odaklanılan alt amaçlar aőağıdaki sorular doęrultusunda ortaya konulmaya çalışılmıştır:

- 1) Katılımcıların sosyo-demografik özelliklerini tespit etmek
- 2) Katılımcıların teknoloji kullanımlarına dair özellikleri tespit etmek
- 3) Katılımcıların Covid-19 pandemisi dönemindeki teknoloji kullanım alışkanlıklarındaki deęişikliklere dair özellikleri tespit etmek
- 4) Katılımcıların sosyo-demografik özellikleriyle teknoloji bağımlılık düzeyleri arasında bir ilişki olup olmadığını tespit etmek
- 5) Katılımcıların teknoloji kullanımlarına dair özellikleriyle teknoloji bağımlılık düzeyleri arasında bir ilişki olup olmadığını tespit etmek
- 6) Katılımcıların Covid-19 pandemisi dönemindeki teknoloji kullanım alışkanlıklarındaki deęişikliklere dair özellikleri ile teknoloji bağımlılık düzeyleri arasında bir ilişki olup olmadığını tespit etmek

Covid-19 pandemisi bütün nüfus gruplarını olduęu gibi ortaöğretim öğrencilerini de pek çok yönden etkilemiştir. Çalışmanın Covid-19 pandemisinin ortaöğretim öğrencileri üzerindeki etkisini teknoloji bağımlılığı açısından irdelemesi çalışmayı önemli kılmaktadır. Teknoloji bağımlılığının günümüzde önemli bir sorun olduęu düşünöldüğünde bu sorunun azaltılmasına yönelik öneriler sunulması da çalışmanın önemini arttırmaktadır.

ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu bölümde araştırmanın uygulanması aşamasında kullanılan gereç ve yöntemlere değinilmiştir.

Covid-19 sürecinde eğitimine evde devam eden ortaöğretim öğrencilerinin teknoloji bağımlılığı düzeyleri incelemek amacıyla gerçekleştirilen araştırma nicel araştırmadır. Araştırmada betimleme amaç edinilmektedir. Araştırmada genel tarama modeli ve ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Örnekleme yoluyla evren hakkında saptamalarda bulunmak ve buna yönelik genelleme yapmak genel tarama modellerinin temel amacıdır. İlişkisel tarama modeli ise genel olarak birden çok değişken arasındaki ilişkinin tespit edilmesi ve ortaya konulması amaç edinilen çalışmalarda kullanılır (Karasar, 2016). Bu çalışmada ortaöğretim öğrencilerinin sosyo-demografik özelliklerinin ve Covid-19 pandemisi sürecindeki teknoloji kullanımını davranışlarındaki değişikliklerin, teknoloji bağımlılığı düzeyleri üzerindeki etkisi belirlenmeye çalışılmıştır.

Verilerin Toplanması, Veri Toplama Araçları

Araştırma ortaöğretim düzeyindeki öğrencilere çevrimiçi ortamda Mart 2021/ Mayıs 2021 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Araştırma verileri Google Formlar üzerinden katılımcılara uygulanmıştır.

Veri toplama araçları olarak araştırmada ortaöğretim öğrencilerinin sosyo-demografik özelliklerini belirlemek amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen “Kişisel Bilgi Formu” (EK 1), Covid-19 pandemisi döneminde Teknoloji kullanımlarına ilişkin değişiklikleri tespit etmek amacıyla daha önce yapılan çalışmalardan (Babacan & Şaşmaz Ören, 2017; Özdiñler, ve diğçerleri, 2019; Üneri & Tanıdır, 2011) yararlanılarak araştırmacı tarafından geliştirilen “Teknoloji Kullanım Formu” (EK 2) ve Fatih Aydın (2017) tarafından geliştirilen “Teknoloji Bağımlılığı Ölçeđi (TBÖ)” (EK 3) kullanılmıştır.

Araştırmacı tarafından literatür doğrultusunda hazırlanmış olan “Kişisel Bilgi Formu” 12 adet soru içermektedir. Bu formda, araştırmanın amaçları çerçevesinde ortaöğretim öğrencilerinin cinsiyet, yaş, kardeş sayısı, kayıtlı olunan sınıf, ailenin aylık geliri, aile yapısının türü, ailenin bakmakla yükümlü olduđu kişi sayısı, ailenin yaşadığı mahalli idare türü, internet bağlantısı olan telefona sahip olma durumu, mobil internete sahip olma durumu

ve aylık kotası, bilgisayara sahip olma durumu ve ikamet edilen yerde kablolu/kablosuz internet erişimi bulunma durumuna ilişkin bilgiler yer almaktadır.

Araştırmacı tarafından literatür doğrultusunda hazırlanmış olan “Teknoloji Kullanımı Formu” 28 adet soru içermektedir. Katılımcıların internete uzun sürelerle hangi ortamda bağlandıkları, internete bağlanırken genellikle hangi aygıtı kullandıkları, üye oldukları sosyal ağ platformu sayısı, internete bağlanma amaçları, hangi sosyal ağ platformlarını, online dizi/film platformlarını ve anlık mesajlaşma uygulamalarını kullandıkları, internet başında geçirilen günlük ortalama süreyi, haftada internete ortalama kaç gün bağlandıkları, haftada çevrimiçi oyunlara ortalama kaç gün giriş yaptıkları, bilgisayar ve internet kullanım durumlarına göre kendilerini değerlendirme durumları, bilgisayar ve internet kullanımına bağlı oluşan herhangi bir fiziksel ve sosyal şikayetlerinin olup olmadığı eğer varsa bu şikayetlerin neler olduğu sorulmuştur. Pandemi sürecinde pandemi öncesindeki döneme göre; bilgisayar ve internet kullanımını düzenlemeye yönelik herhangi bir girişimlerinin olup olmadığı, günde ortalama bilgisayar, telefon ve tablet kullanma sürelerindeki değişimi, günde ortalama anlık mesajlaşma uygulaması kullanma sürelerindeki değişimi, günde ortalama sosyal ağ platformlarında geçirdikleri sürelerdeki değişimi, çevrimiçi oyun veya konsol oyunu oynama sürelerindeki değişimi, TV izleme sürelerindeki değişimi, dijital medya ve çevrimiçi müzik platformlarında geçirdikleri süredeki değişimi, çevrimiçi alışveriş sitelerinde geçirdikleri süredeki değişimi, akademik başarı durumlarındaki değişimi tespit etmeye yönelik sorular hazırlanmıştır. Bu sorulara ek olarak pandemi sürecinde yeni bir teknolojik alet alıp almadıkları, teknolojik alet kullanımlarının sosyal yaşantılarını ve fiziksel sağlıklarını etkileyip etkilemediği sorulmuştur.

Aydın (2017), tarafından geliştirilen ölçek, ortaöğretim öğrencilerinin teknoloji bağımlılık düzeylerini belirlemek amacıyla kullanılmıştır. Dört alt ölçek barındıran ve toplam 24 maddeden oluşan 5’li likert tipte bir ölçektir. Katılımcılar tarafından ölçekte sorulan davranış hiçbir zaman gösterilmiyorsa “1”, nadiren gösteriliyorsa “2”, orta sıklıkta gösteriliyorsa “3”, çok sık gösteriliyorsa “4”, her zaman gösteriliyorsa “5” olarak işaretlenmiştir. Teknoloji Bağımlılığı Ölçeğinin tümüne ait alınabilecek en yüksek puan 120 (24×5) ve en düşük puan ise 24 (24×1) olarak belirlenmiştir. Ölçeğin tümüne ait aritmetik ortalamalar yorumlanırken 0-24 puan aralığı “Bağımlı değil”, 25-48 puan aralığı “Düşük düzeyde bağımlı”, 49-72 puan aralığı “Orta düzeyde bağımlı”, 73-96 puan aralığı “Oldukça Bağımlı”, 97-120 puan aralığı ise “Tam Bağımlı” olarak kabul edilmiştir (Aydın, 2017).

Çalışma verileri IBM SPSS Statistics 26 programına aktarılarak analizler yapılmıştır. Veriler değerlendirilirken kategorik değişkenler için frekans dağılımları, sayısal değişkenler için tanımlayıcı istatistikler (ort±ss) verilmiştir. Araştırmada ölçme aracı olarak kullanılan Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği ve alt boyutlarına güvenilirlik analizi uygulanmış, ölçek ve alt boyutların güvenilir çıkması sonucunda çalışmaya başlanmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin ölçek ve alt boyut puanları ilgili maddelerin toplamı alınarak elde edilmiştir. Buna göre; uygulanacak analizlere karar verebilmek için öncelikle tüm puanlara Kolmogorow Smirnov normallik testi ($n>50$) uygulanmıştır. Test sonucunda ölçek ve alt boyut puanlarının normallik varsayımını sağladığı görülmüş ve bu nedenle karşılaştırmalarında parametrik testler kullanılmıştır. İki bağımsız grup arasında puan ortalamalarına göre farklılık olup olmadığı Bağımsız Örneklem T Testi ile, ikiden fazla bağımsız gruplar arasında farklılık olup olmadığı Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) ile, hangi gruplar arasında farklılık olduğuna ise Tukey Testi ile bakılmıştır.

Kişisel Bilgi Formu, Teknoloji Kullanımı Formu, Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği ve araştırma ile ilgili genel bilgiler araştırmacı tarafından hazırlanarak Karabük Üniversitesi Etik Kuruluna başvuru yapılmıştır. Karabük Üniversitesi Etik Kurulundan araştırmaya başlayabilmek için gereken izin alınmıştır. Ayrıca Teknoloji Bağımlılığı Ölçeğini geliştiren Fatih Aydın'dan ölçeği araştırmada kullanabilmek için e-posta yoluyla izin alınmıştır. Etik kuruldan (EK 4) ve Fatih Aydın'dan alınan izin onayı (EK 5) araştırmanın ekinde mevcuttur.

Gerekli izinlerin alınmasının ardından, veriler çevrimiçi ortamda katılımcılara uygulanmıştır. Çevrimiçi çalışmaya katılmadan önce katılımcıların karşısına çalışma hakkında bilgiler içeren ön yazı çıkmaktadır. Katılımcılar bu ön yazıyı okuyarak ve bilgilendirilmiş onam vererek çalışmaya dair soruları cevaplandırmışlardır. Katılımcıların soruları cevaplaması yaklaşık 15-20 dakika sürmüştür.

ARAŞTIRMA HİPOTEZLERİ/PROBLEM

Pandemi döneminde ülke genelinde pek çok sosyal izolasyon tedbirleri alınarak özellikle çocuk ve gençlere sosyal alanlarda kısıtlamalar getirilmiştir. Gençlere uygulanan kısıtlama tedbirleri ve karantina süreçleri ile gençler hem sosyal açıdan hem de psikolojik açıdan olumsuz etkilenmiştir. Bir yandan ölümcül bir hastalığın yayılması bir yandan da dışarı çıkamama ve sosyalleşememe gibi sebeplerle gençler yoğun stres ve kaygı yaşamışlardır.

Gençler yaşadıkları bu stres ve kaygıyı azaltabilmek ayrıca sosyalleşme ihtiyaçlarını sanal ortamda giderebilmek amacıyla sosyal medyaya, çevrimiçi oyunlara ve mesajlaşma uygulamalarına daha sık ve uzun süreli giriş yapmaktadır. Bu davranışların ise kalıcı bir bağımlılığa dönüşebileceği düşünülmektedir. Teknolojinin insan hayatına getirdiği sayısız faydalar olduğu kadar teknoloji kullanımındaki kontrol kaybı ve ölçsüz teknoloji kullanımı birçok yönden ciddi zararlara neden olabilir. Bu nedenle Covid-19 pandemisinde teknoloji kullanımına dair değişikliklerin nedenlerinin ve doğurabileceği sonuçların irdelenmesinin gerektiği ortadadır. Pandemi döneminde ortaöğretim öğrencilerinde teknoloji bağımlılığını arttıran etkenlerin tespit edilmesi, elde edilecek bulgulara göre risk analizi ve önerilerde bulunulması gerekmektedir.

Teknoloji bağımlılığı ve bağımlılık olgusu sosyal hizmet mesleğinin çalışma alanlarından birisi olmasına rağmen konuyla ilgili çalışmalar literatürde sınırlı sayıdadır. Ulusal sosyal hizmet literatüründe teknoloji bağımlılığı ile ilgili çalışmaların hem nitelik hem de nicelik olarak arttırılması gerektiği düşünülmektedir. Türkiye’de teknoloji bağımlılığının sosyal hizmet bakış açısıyla değerlendirilmesine ihtiyaç vardır. Özellikle çalışmanın okul sosyal hizmeti ve bağımlılık alanıyla ilgili literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Çalışmanın hipotezleri aşağıdaki gibidir:

Hipotez-1: Katılımcıların sosyo-demografik özellikleriyle teknoloji bağımlılık düzeyleri arasında bir ilişki var mıdır?

Hipotez-2: Katılımcıların teknoloji kullanımlarına dair özellikleriyle teknoloji bağımlılık düzeyleri arasında bir ilişki var mıdır?

Hipotez-3: Katılımcıların Covid-19 pandemisi dönemindeki teknoloji kullanım alışkanlıklarındaki değişikliklere dair özellikleri ile teknoloji bağımlılık düzeyleri arasında bir ilişki var mıdır?

EVREN VE ÖRNEKLEM

Araştırmanın evrenini Türkiye genelinde öğrenim gören ortaöğretim öğrencileri oluşturmaktadır.

Bu araştırmada veriler, online anketler yoluyla toplanmıştır. Verilerin toplanmasında kolayda örnekleme yöntemi tercih edilmiştir. Google Drive üzerinde oluşturulan anket formu

genellikle ortaöğretim kurumlarında eğitim veren öğretmenlerle ve ortaöğretim öğrenci gruplarında paylaşılmış ve bu paylaşımın katılımcılar tarafında akranlarına yönlendirmeleri talep edilmiştir. Bu doğrultuda araştırmanın örneklemini, çalışmaya katılmaya gönüllü 307 ortaöğretim öğrencisi oluşturmaktadır.

KAPSAM VE SINIRLILIKLAR/KARŞILAŞILAN GÜÇLÜKLER

Çalışmanın 307 kişilik bir örneklem grubuyla gerçekleştirilmiştir. Pandemi sürecinde ortaöğretim öğrencilerine çalışmaya katılımlarını sağlamak için ulaşma konusunda zorluklar yaşanmıştır. Bu nedenle ulaşılması hedeflenen katılımcı sayısından daha az bir sayıya ulaşılması çalışmanın sınırlılığı olarak görülmektedir.

Literatürde Covid-19 pandemisi dönemindeki teknoloji bağımlılığını inceleyen araştırmalar sınırlı sayıdadır. Dolayısıyla bu konuyu araştırırken teknoloji bağımlılığı alanında yapılan çalışmaların daha önce odaklanmadığı değişkenlerin dikkate alınması ve kaynak konusunda sıkıntı yaşanması karşılaşılan güçlüklerden birisidir.

1 BİRİNCİ BÖLÜM

1.1. Bağımlılık

Bir maddeye veya bir davranışa karşı istemsiz katılımın kişinin günlük yaşamına zorunlu olarak taşınmasına bağımlılık denir. Bağımlılık yalnızca niceliğe göre belirlenmez. Aynı zamanda sosyal bağlamda birey üzerindeki etkisine göre belirlenir (Egger & Rauterberg, 1996, s. 8). Bağımlılık davranışsal kontrolde bozulma, bağımlı olunan maddeden veya davranıştan uzak duramama olarak tanımlanırken, kişinin davranışları ve kişilerarası ilişkilerle ilgili önemli sorunlarla ve işlevsiz bir duygusal tepki ile karakterizedir (Felt & Robb, 2016). Bağımlılık, bireylerin bağımlı olunan maddenin ya da davranışın üzerindeki kontrolünü tamamen kaybetmesi ve artık onsu bir yaşam sürememeye başlamasıdır. Kişinin madde ya da davranış üzerindeki iradesinin tamamen kalkmasıdır. Bunun yanı sıra bu bağımlı davranış kişinin hayatının büyük bir bölümünü kaplar. Kişi temel ihtiyaçları ve ilişkileri dışında bütün vaktini ve fiziksel enerjisini bağımlı olunan maddeye ya da davranışa sarf eder (Dinç, 2015). Bağımlılık tedavisi görmeyen birey, psikolojik, sosyal ve ekonomik zararlar almasının yanı sıra yaşanan toplum yapısının bozulmasına da yol açmaktadır (Kutluoğlu Karayel, 2019).

Dinç'e göre (2015) kişinin bir maddeye ya da davranışa karşı bağımlılık geliştirdiğini veya bağımlılık geliştirmek üzere olduğunu aşağıdaki davranışlardan anlaşılabilir:

- Bağımlı davranışa harcanan vaktinin giderek artması ya da bağımlı olunan madde miktarının giderek artması,
- Bağımlı olunan maddenin yoksunluğu durumunda ya da bağımlı davranışın gerçekleştirilemediği durumlarda kişilerin huzursuz, sinirli ve depresif hareketler sergilemesi,
- Kişileri fiziksel, ruhsal, psikolojik ve sosyal açılardan olumsuz etkilemesine karşın bu maddeyi kullanmaya da bağımlı davranışı gerçekleştirmeye devam etmeleri,
- Kişilerin madde ya da davranış üzerindeki kontrollerini kaybetmeleri, düşündüklerinden daha fazla madde kullanmaları ya da davranışta bulunmaları,
- Zamanının büyük bir kısmını maddeye ya da davranışa ayırmaları, madde kullanmadıkları ya da bağımlı davranışı gerçekleştirmedikleri zamanlarda bile maddeyi veya davranışı düşlemeleri,

- Bağımlılıklarının bireysel ve toplumsal sorumluluklarını yerine getirmelerini engellemesi.

1.1.1 Teknoloji Bağımlılığı

Teknolojik bağımlılıklar, davranışsal bağımlılıklar kapsamındadır ve dolayısıyla da bağımlılığın temel yapılarını içerir (yani, dikkat çekme, ruh hali değişikliği, tolerans, geri çekilme, çatışma ve nüksetme) (Griffiths & Widyanto, 2006).

Günümüzde madde bağımlılığının yanı sıra teknolojinin ilerlemesiyle birlikte yeni teknoloji ve iletişim araçlarına bağımlılık da önemli bir sorun haline gelmeye başlamıştır. Madde bağımlılığı olan bir birey nasıl maddeyi arzuluyorsa ve karşı konulamaz bir istek duyuyorsa aynı etkiye benzer bir bağımlılık duygusu oluşturan teknolojik araçlar kişilerde istekleri dışında bir kullanım oluşturabilmektedirler. Teknoloji bağımlılığında, madde bağımlılığında olduğu gibi fiziksel ve ağır travmatik belirtiler gözlenmemektedir ancak kişilerin ruhsal durumlarında değişiklik, sosyal yaşantılarının etkilenmesi ve kişilerin teknolojiden uzak kaldıkları durumlardaki sinirlilik ve depresyon hali açısından madde bağımlılığıyla önemli benzerlikler göstermektedir. Diğer bağımlılık türlerindeki gibi teknoloji bağımlılığında da birey, teknolojik ürünleri gereğinden fazla kullanmakta, kendisine sınır koyamamakta, teknolojik aletlere erişemediğinde onun yokluğunu yaşamakta ve bağımlılığın getirdiği pek çok olumsuz etkilerle savaşmak zorunda kalmaktadır (Kutluoğlu Karayel, 2019).

Teknoloji ve internetin hayatımıza girmesiyle alışveriş yapmak, istenilen bilgilere hızlı bir şekilde ulaşmak ve diğer kişilerle iletişime geçmek daha kolay hale gelmiştir. Ayrıca insanların hayatlarındaki yoğunluk sebebiyle sosyalleşmeye vakit ayıramamalarından kaynaklı problemlerin de çözümü olmuştur. Artık insanlar dijital ortamda çok daha rahat ve zaman kaybetmeden sosyalleşip çevre edinebilmektedirler. Dijital ortamda oynanan oyunlar interneti daha eğlenceli ve çekici bir hale getirmiştir. Her yaştan ve cinsiyetten bireyler teknolojiyle iç içedir ve teknolojinin imkanlarından yararlanmaktadır. Bu nedenle birçok faydalı tarafı bulunan teknolojiden tamamıyla kötü ve bağımlılık yapan bir gelişme olarak bahsetmek mantıksız olacaktır. Teknoloji tek başına bağımlılık yapıcı bir unsur değildir. Onu bağımlılık haline getiren insanlardır (Kutluoğlu Karayel, 2019). Teknoloji bağımlılığı birdenbire oluşmaz. Zamanla, yavaş yavaş gelişir. İnsanlar bağımlılık noktasına adım adım yaklaşır. Bu süreç teknoloji bağımlılığın geliştiğine dair ciddi ve önemli ipuçları içerir.

Dolayısıyla bu ipuçlarının dikkate alınması ve kontrol edilmesi, bağımlılık gelişmeden önce bağımlılığı önleyici ve engelleyici tedbirlerin alınması gerekmektedir (Dinç, 2015).

1.1.2 İnternet Bağımlılığı

Yeni iletişim teknolojilerinden biri olan internet, son derece önemli bir sosyal ve iletişim aracıdır. Evde ve işte günlük hayatımızı değiştirmektedir (Marks & Yellowlees, 2007). Bireyler internet sayesinde zaman tasarrufu sağlayarak günlük işlerini daha kolay ve hızlı bir şekilde halledebilmekte, bilgilere daha hızlı ve kolay bir şekilde ulaşabilmektedirler. Halledilecek olan işler, internet kullanılarak en kısa sürede en az maliyet ve fiziksel güç ile halledilebilmektedir (Çifçi, 2018). İnternet ayrıca bireylerin sosyal ağlarını genişletmek ve sonuç olarak da anlamlı ilişkiler kurabilmek, özgüvenlerini geliştirebilmek, sosyal destek şanslarını arttırabilmek, sosyal yeteneklerinin farkına varabilmek ve bu yeteneklerini kullanabilmek amacıyla kullandıkları bir platformdur (Lejoyeux & Weinstein, 2010). Bu yüzden internet, insanların hayatında vazgeçilmez bir unsur haline gelmiştir. İnternetin insana olumlu yönde pek çok katkısının bulunmasına rağmen, internetin bilinçsizce kullanımı yeni bir bağımlılık olgusuna yol açmaktadır (Çifçi, 2018).

"İnternet bağımlılığı" terimi, yaygın olarak, bozulmaya veya sıkıntıya yol açan "bilgisayar kullanımı ve internet erişimi ile ilgili aşırı veya kötü kontrol edilen meşguliyetlere, dürtülere veya davranışlara atıfta bulunmak için kullanılır (Fisher, Caldwell, Price, & Price, 2016). Bazı internet kullanıcıları sorunlu davranışlar sergilemektedir. Bunların çoğu, genellikle

dürtü kontrolü ve bağımlılık bozuklukları geçmişi olan, çevrimiçi içeriklere ve etkinliklere karşı anormal davranışlar sergileyen ve muhtemelen psikolojik hastalıklara karşı savunmasız kişilerdir. İnternet bağımlılığının kişide tek başına bir bozukluk olma ihtimali düşüktür (Marks & Yellowlees, 2007). İnternet bağımlılığı depresyon ve sosyal izolasyon göstergeleri ilişkilidir (Shaw & Black, 2008). Bağımlı internet kullanıcılarının bu aşırıya kaçan internet kullanımlarının yetersiz bir stresle başa çıkma stratejisi olduğu düşünülmektedir. İnternet bağımlılığı olan bireyler interneti uzun süre kullanabilmekte, kendilerini diğer sosyal iletişim biçimlerinden izole edebilmekte ve daha geniş yaşam olayları yerine neredeyse tamamen internete odaklanabilmektedir (Lejoyeux & Weinstein, 2010). İnternet, kullanımlarını kontrol edemeyen internet kullanıcılarının çoğunun yaşamlarında orta ila şiddetli sorunlara yol açmaktadır. Başarısız kontrolü ele geçirme girişimleri, aşırı tükettikleri içkileri ilişkiye veya içkinin neden olduğu mesleki sorunlara rağmen düzenleyemeyen veya durduramayan

alkoliklerle paralel olabilir veya yüksek mali borçlarına rağmen bahis yapmayı bırakamayan kumar bağımlılarına benzetilebilir. İnternet kullanımında böyle bir dürtü kontrol başarısızlığının altında yatan nedenler daha ayrıntılı olarak incelenmelidir (Young, 1998).

1.1.3 Dijital Oyun Bağımlılığı

Çocuklar ve ergenlerin önceden dışarıda oynadıkları geleneksel oyunlar teknolojinin gelişmesiyle beraber dijital ortamda çevrimiçi oyunlara dönüşmüştür. Şehirleşmenin ve sürekli gelişen teknolojinin dışarıda oynanacak oyunlara olanak sağlamaması ve oyun alanlarının yetersizliği buna ortam hazırlamıştır. Gençlerin dijital oyunları aşırı ve kontrolsüz şekilde oynamasıyla birlikte “dijital oyun bağımlılığı” kavramı ortaya çıkmıştır. Bazı oyunlarda bağımlılığa ortam hazırlayan unsurlar bulunmaktadır. Bu oyunlar, bazı özellikleri ile kullanıcılara değişik duygular yaşatması, kullanıcıyı hırslandırması ve kullanıcıların problemlerinden uzaklaşmasını sağlaması gibi sebeplerle bağımlılık yaratmaktadır. Bu özelliklerle kullanıcılar tüm vaktini oyun oynayarak harcayabilmektedir. Günümüzde dijital oyunlara gösterilen ilgi fazladır. Dijital oyunlar özellikle gençler arasında popüler kültür göstergesidir (Yalçın Irmak & Erdoğan, 2016).

Günümüzde birçok ebeveyn çocuklarının online oyunlara bağımlı olmasından endişe duymaktadır. Psikiyatrist ve psikologlara göre dijital oyun bağımlılığı, aile, sosyal, mesleki, akademik başarı ve psikolojik işlevler gibi birden çok işlevselliğe zarar vermektedir. Birçok ülkede klinisyenler ve sosyal hizmet uzmanları dijital oyun bağımlılığının tedavisi için talepler almaktadırlar. Patolojik video oyunu kullanımı ve patolojik kumar oynamanın davranışsal bağımlılıklar olduğu varsayıldığından, bu yaklaşım geçerli bir başlangıç noktası gibi görünmektedir. Hem kumar hem de video oyunları, oyun biçimleridir. Bu nedenle, başlangıçta bir eğlence biçimi olarak oynanırlar çünkü uyarıcıdırlar ve olumlu (ve bazen olumsuz) duygular üretirler. İnsanlar rahatlamak, yetkinlik ve özerklik deneyimlemek ve günlük kaygılardan kaçmak da dahil olmak üzere pek çok nedenle kumar oynar veya video oyunları oynar. Kumar veya oyun oynama, oyuncunun odaklandığı, yer veya zaman hissini kaybedebileceği, kontrol hissine sahip olduğu ve etkinliği özünde ödüllendirici bulduğu bir "akış" durumu oluşturabilir. Aktivite ilk başta patolojik değildir. Ancak kumar ciddi olumsuz yaşam sonuçları doğurmaya başladığında bazı insanlar için patolojik hale gelir (Gentile, 2009). Depresif insanlar, dijital oyun oynamayı olumsuz duygularını gidermenin bir yolu olarak algılayabilirler. Özetle, psikososyal açıdan sıkıntılı kişiler, sosyal yeterliliklerine ilişkin olumsuz algılarından dolayı dijital oyunları ve diğer çevrimiçi sosyal etkileşimleri

tercih etmektedir, bu da aşırı ve kompulsif dijital oyun katılımına ve olumsuz yaşam sonuçları olarak dijital oyun bağımlılığına yol açmaktadır (Jeong, Kim, & Lee, 2016).

Griffiths (2005), bağımlılık yapıcı davranışı, bağımlılığın altı temel kriterini içeren herhangi bir davranış olarak tanımlamıştır.

Önem verme: Oyunu oynamak, bireyin hayatındaki en önemli aktivite haline gelir ve bireyin düşüncelerine, duygularına ve davranışlarına hakim olmaya başlar. Kişi oyun oynamadığı zamanlarda bile oyun oynamayı düşlemektedir. Sadece oyuna odaklanır ve günlük yaşantısında yapması gereken şeyleri yapmamaya başlar. Oyun oynamak onun için birinci derecede önem arz eder.

Ruh Hali Değişikliği: Oyun oynayan bireyin oyun oynadığı sırada ya da oyun oynadıktan sonraki öznel deneyimlerini ifade eder. Oyun oynayan birey, oyunu bir başa çıkma stratejisi olarak kullanabilir. Günlük hayatında yaşadığı sıkıntıları ve stresleri oyun oynayarak göz ardı ediyor olabilir. Böylelikle sıkıntı ve streslerden kaçarak, oyun oynarken duydukları hazzı ve hissettikleri olumlu duyguları arttırmak amacıyla kişi git gide oyun oynama süresini ve sıklığını arttırabilir.

Tolerans: Oyun oynayan bireyin, oyunun verdiği olumlu hisleri ve duyguları çoğaltmak için, oyuna harcadığı zamanı kademeli olarak arttırmasıdır.

Yoksunluk Belirtileri: Oyun oynamaya son verildiğinde veya oyun oynama süresi aniden azaltıldığında ortaya çıkan, titreme, huysuzluk, sinirlilik gibi rahatsız edici duygular ve fiziksel etkilerdir. Herhangi bir neden dolayı oyun oynayamayan bireyler çok sinirli, stresli, içekapanık ve depresif ruh hali içerisinde olabilirler. Onları oyun oynamaktan alıkoyan sebebe karşı da öfkelerini arttırabilir ve şiddet isteği duyabilirler.

Fikir Ayrılıkları: Oyuna tüm vaktini harcayan bireyler çevresindekilerle fikir ayrılıkları yaşamaya başlar. Kişi, kendisine engel olmaya çalışan ailesiyle ya da arkadaşlarıyla çatışma içerisindedir. Bu çatışmalar yalan söyleme, çevresindekileri ihmal etme, sözel ve fiziksel kavga şeklinde olabilir. Bireyler daha fazla oyun oynayabilmek amacıyla kişisel bakımlarına harcadıkları süreyi azaltma yoluna giderek kendilerini de ihmal edebilir.

Tekrarlama: Oyun oynayan bireylerin oyun oynamayı azaltmaya veya tamamen bırakmaya yönelik başarısız girişimleri olabilir. Bu girişimlerde birey yoksunluk ve kontrol

dönemi yaşadığı için oyun oynama isteği daha da artabilir ve tekrar daha uzun sürelerle oyun oynamaya başlayabilir.

Dijital oyun bağımlılığı, depresyon, agresif tavırlar sergileme, insanlarla iletişim içinde olmama, insanlara karşı saldırgan tavırlar içerisinde bulunma gibi bazı psikolojik ve sosyal faktörlerle ilişkili olduğu için ciddi psikososyal sağlık sorunlarından biridir. Yalnızlık yaşayan ve kendilerini sürekli üzgün hisseden insanlar, oyunlara kendilerini kaptırma eğilimindedir. Çünkü dijital oyunlar, gerçek hayatta yaşanan sosyal sorunları kısa süreliğine de olsa unutturmak için bir araç olabilir. Özellikle saldırganlık, yalnızlık ve depresyona göre oyun bağımlılığıyla daha güçlü bir ilişki gösterir. Son dönemlerde satın alınma ya da indirilme rekorları kıran oyunların çoğunun şiddet içeren oyunlar olduğu ve bu tür çok kullanıcı çevrimiçi oyunların kullanıcılara şiddet içeren sistemler sağladığı (örneğin, diğer kullanıcıları öldürme) düşünüldüğünde, saldırganlığın oyun bağımlılığı üzerindeki etkisine gelecekte daha fazla dikkat edilmesi gerekmektedir (Jeong, Kim, & Lee, 2016).

1.1.4 Sosyal Medya Bağımlılığı

Sosyal medya bağımlılığı, bireylerin sosyal medyayı aşırı kullanma zorunluluğu sergiledikleri bir internet bağımlılığı biçimi olarak görülebilir. Sosyal medya bağımlılığı olan bireyler genellikle sosyal medya konusunda aşırı derecede endişe duyarlar ve kontrol edilemeyen bir sosyal medyaya giriş yapma ve kullanma dürtüsüyle hareket ederler (Hou, Xiong, Jiang, Song, & Wang, 2019).

Sosyal medya günümüzde çok kuvvetli ve önemli bir yere sahip olan ve hızla ilerleyen internet uygulamalarından birisidir. İnternet kullanma sıklığının önemli bir bölümünü sosyal medya oluşturmaktadır. Yakın gelecekte internete büyük oranda sosyal medya kullanımı için girileceği düşünülmektedir. Sosyal medya bireylere sadece iletişim imkânı değil oyun oynama, bilgi edinme, sosyalleşme, alışveriş yapma gibi imkanlar da sunmaktadır. Bireylerin hemen hemen her ihtiyacını sağlamaya yöneliktir. Böylece her aradığını kolayca bulabilen ve tüm ihtiyaçlarını sosyal medya ile giderebilen bireyler başka herhangi bir araca ihtiyaç duymayacaktır (Hazar, 2011).

Özellikle genç bireyler interneti çoğunlukla sosyal medyaya giriş amaçlı kullanmaktadırlar. Ebeveyn denetimi ya da öğretmen denetimi gibi herhangi bir denetim olmadan internet kullanan ergenler olumsuz içeriklerle karşılaşmaktadırlar. Ergenlerin bu olumsuz içeriklerden etkilenme olasılığı yüksektir. Bu tür uygulamaların kullanım oranlarının

hızla artacağı düşünülmektedir. Sosyal medya uygulamalarını kullanım sürelerinin artması ve insanların bu süreyi planlayamaması sosyal medya bağımlılığı kavramını gündeme getirmektedir. Bireyler sanal ortamı kullanarak gerçek hayatta yapamadıklarını yapmakta, söyleyemediklerini rahatça söylemekte sosyal medya vasıtasıyla kendilerini özgürce ifade edebilmektedirler. Sosyal medya bağımlılığı olan bireyler, önemli bir toplantıdayken, okulda dersteyken ya da trafikte araç kullanırken telefonlarına bakamadıklarından dolayı huzursuzlanmaktadırlar. Bu bireyler sosyal medyada başka insanların paylaşımlarına bakmak başkalarının paylaşımlarını beğenmek için sabırsızlanmaktadırlar. Bu davranışlar bireylerin sosyal medyada geçirdikleri süreleri arttırmakta ve böylelikle sosyal medya bağımlısı olmalarına ortam hazırlamaktadır (Çifçi, 2018).

Sosyal medya uygulamaları tüm özellikleriyle bireylere yeni içerikler sunmakta ve iletişim alt yapısı sayesinde de bireylerin günlük yaşantılarında önemli bir yer kaplamaktadır. Bu nedenle sosyal medya yeni bir bağımlılık türü olarak ele alınabilir. Başka bir ifadeyle değerlendirecek olursak sosyal medya, bireylere sunmuş olduğu her türlü imkân ve hizmetlerle bireylerin sosyal medyayı problemlili ve plansız sürelerle kullanımına yol açmakta ve bireylerin sosyal medya bağımlısı olmalarına sebebiyet vermektedir (Aktan, 2018).

1.1.5 Akıllı Telefon Bağımlılığı

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte cep telefonları bireylerin hayatında önemli bir yer edinmiş ve günlük hayatın vazgeçilmez bir unsuru haline gelmiştir. İlk çıktığı zamanlarda sadece iletişim amacıyla kullanılma, mobil olma, iletişimi her an sağlayabilme gibi özelliklere sahip olan cep telefonları bilişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte pek çok özellik barındıran akıllı telefonlara dönüşmüştür (Aydoğdu Karaaslan & Budak, 2012). Akıllı telefonların günlük yaşantımızda önemli bir yer kaplaması aynı zamanda birtakım sorunlara da sebep olmaktadır. Literatürde net bir şekilde tanımlanmasa da akıllı telefon bağımlılığı, telefon kullanımının gereğinden fazla ve problemlili kullanımına bağlı olarak ortaya çıkan ve gelişen bir bağımlılık türü olarak araştırma ve tartışma konusu olmuştur. Bu konuda yapılan araştırmalar akıllı telefon bağımlılığının fiziksel, sosyal ve psikolojik problemlere yol açabileceği yönündedir ve gençler üzerinde olumsuz etkilerine odaklanmıştır (Kuyucu, 2017).

Çok işlevli akıllı telefonun son gelişimi ve ardından gelen küresel popülaritesi, iletişim ve bilgi ortamını değiştirmiş; birçok kullanıcının ilgi alanlarını, değerlerini ve arzularını

yeniden şekillendirmiş ve dünya çapında aşırı kullanım ve bağımlılıkla ilgili endişeleri tetiklemiştir (Carbonell & Panova, 2018).

Akıllı telefonların sıradan mobil telefonlara göre çok daha üst düzeyde işlem yeteneğinin olması, kullanıcılara her türlü imkânı sağlaması, kullanıcıların e-posta gönderip almak, belge düzenlemek, oyun oynamak, fotoğraf çekmek, film izlemek ve çeşitli uygulamalar sayesinde diğer bireylerle iletişim kurmak gibi işlerini halletmekte önemli bir aracı olması tercih edilme sebepleridir. Akıllı telefonlar birden çok uygulamayı aynı anda çalıştırabilme, fotoğraf çekebilme ve ses kaydı yapabilme gibi özellikleriyle bireylerin hemen hemen her ihtiyacına karşılık verebilmektedir (Ada & Tatlı, 2012). Akıllı telefonların günümüzde bu denli gelişmesi “nomofobi” adı verilen yeni bir kavramın ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Nomofobi, cihazsız kalma veya cep telefonu iletişiminden uzak olma korkusudur. Yapılan bazı çalışmalarla insanların cep telefonlarından uzak olduklarında tedirgin oldukları, cep telefonlarını kaybetmekten korktukları ve telefonsuz kalmamak adına birden fazla cep telefonuna sahip oldukları tespit edilmiştir (Elmore, 2014). Nomofobisi bulunan insanlarda yoğun panik, solunum değişiklikleri, korku atakları, titreme, terleme ve taşıkardi gibi fiziksel sağlığı olumsuz etkileyebilecek etkiler görülmektedir. Depresyon, korku, bağımlılık, reddedilme, düşük benlik saygısı ve yalnızlık gibi duygusal davranışlarda değişiklikler de görülmektedir. Bu etkiler bir cep telefonunun kaybolması, sinyal alımının kesilmesi ve cep telefonu pilinin bitmesi gibi çeşitli nedenlerle ortaya çıkar (Farooqui, Pore, & Gothankar, 2017).

Bağımlılık bireylerde aynı zamanda heyecan oluşturmaktadır. Bireylerin akıllı telefona karşı duyduğu heyecan ne kadar yüksekse, birey akıllı telefona o derecede bağımlı demektir (Kuyucu, 2017). Bireyler evlerinden çıkmadan telefonlarını alıp almadıklarını kontrol etmekte, telefonlarını evde unuttuklarında ise tedirgin olup kendilerini güvensiz hissetmektedirler. Bireyler bir araya geldiklerinde, aile ortamlarında ya da arkadaş ortamlarında birbirleriyle iletişime geçmek yerine akıllı telefonlarında zaman geçirip sosyal medya hesaplarında gezinmektedirler. Akşam uyumadan önce telefonumuzda vakit geçirmemiz ve sabah uyandıığımızda da ilk baktığımız şeyin telefonumuz olması iletişim bozukluklarına neden olmaktadır (Çifçi, 2018).

2 İKİNCİ BÖLÜM

2.1 Ergenlik

Ergenlik çağı bedensel ve psikolojik olarak pek çok değişiklik yaşanan bir çağdır. Fizyolojik ve psikolojik olarak değişim gösteren ergen sosyal ve duygusal olarak da gelişir. Bu dönemde özdeşleşme ve arkadaşlık sosyal ve duygusal gelişimin iki temel unsurunu oluşturur. Ergen bireyler özdeşleşme yoluyla kendi benliklerini oluşturmakta ve kendilerini tanımlamaktadırlar. Ergen birey bu süreçte meslek olarak ve cinsel olarak kendisini tanımlama çabasındadır. Ergenlik döneminde arkadaşlık ilişkileri önemli bir yer kaplar. Arkadaşlar, ergenlik çağındaki bireylerin duygusal ve bilişsel gelişim gösterdiği ergenlik çağındaki gencin temel güven kaynağını oluşturur. Diğer bütün konularda denge kurmaya çalışan çocuk arkadaşlık konusunda dengesiz değildir. Bu dönemde arkadaşlığın çocuk üzerinde an az aile kadar hatta belki de ailelerinden de fazla etkisi bulunmaktadır (Cüceloğlu, 1990).

2.1.1 Ergenlikte Beyin Gelişimi

Beynin farklı bölümlerinin farklı oranlarda geliştiği sinirbilimciler tarafından bilinmektedir. Beynin duygusal tepkilere dahil olan bölümleri ergenlik döneminde tamamen gelişmiştir ve hatta yetişkinlikte olduğundan daha aktiftir. Bununla birlikte, ön-ön korteks-beynin planlama ve karar verme sürecine dahil olan kısmı henüz olgunlaşmamıştır. Bazı bilim adamları, bu değişikliklerin ergenleri riskli davranışlara ve psikolojik bozukluklara karşı daha savunmasız hale getirmeye katkıda bulunduğuna inanmaktadır. Ergenler stresli ve zevkli deneyimlere yetişkinlerden daha yoğun tepki verirler, ancak güçlü duygusal dürtülerini kontrol etme becerilerini henüz geliştirmemişlerdir (Wild & Swartz, 2012).

Mevcut ergen nesil, medyaya doymuş bir dünyada büyümektedir. Bununla birlikte, medyanın sosyal etkileşimlerde yer alan beyin bölgelerinin olgunlaşma kısımlarını nasıl etkilediği bilinmemektedir (Crone & Konijn, 2018). Elektronik medyaya maruz kalma, beynin birkaç bölümünü değiştirir ve bu da çocuklarda davranışsal, bilişsel ve sosyo-duygusal gelişimi etkiler. Çoğu ebeveyn, çocuklarının elektronik medyayı kullanmasıyla gurur duyup beynin hangi bölümlerinin etkilendiğini ve bu maruziyetin çocuk için nasıl uzun vadeli sorunlara neden olabileceğini düşünmemektedir (Antar, 2019). Çocukların beyin gelişiminin sağlıklı olabilmesi için ebeveynlerin, çocukları elektronik medyanın zararlı içeriklerinden ve olumsuz etkilerinden koruması gerekmektedir.

2.1.2 Ergenlikte Bilişsel Gelişim

Kişilerde bilişsel gelişim doğumla birlikte başlar ve yaşam boyu devam eder. Bilişsel gelişim evreleri ve sırası her insanda aynıdır. Farklılık yaratan şey bilişsel gelişimin hızıdır. Bazı bireylerin bilişsel gelişimleri çok hızlı ilerliyorken bazı bireylerin çok yavaş ilerleyebilir ya da gerileyebilir. Bilişsel gelişim sürecindeki hızın bireylerde farklılık göstermesinin sebebi genetik faktörler ve bireyin aile ve yakın çevresinden gelen uyarılmalarıdır. Zayıf uyarılar ya da etkinlikler bu gelişme hızını üç-dört evre yavaşlatacaktır. Formel işlemlerin oluşması için; her şeyin konuşulup tartışıldığı, duygusal ve bilişsel aktarımların yapıldığı, karşılıklı bilgi alışverişlerinin olduğu, karşılıklı eleştiri ve desteğin olduğu sosyal bir çevre gereklidir. Kısacası uygun bir çevre ve genetik koşullarda, kazanılmış deneyimlerin de katkısıyla bilişsel gelişim normal hızıyla ilerler ve formel yapılara ulaşılır (Piaget, 1991).

Bilişsel gelişim teorileri, beynin fiziksel olgunlaşmasının ötesine geçerek insanların zihinsel süreçlerini anlamaya çalışır. İnsanlar sorunları nasıl algılar, hatırlar, düşünür, konuşur ve çözer? Bilişsel gelişim teorileri aynı zamanda insanların özellikle ergenlerin düşünme yeteneğini nasıl geliştirdikleriyle ilgilidir (Wild & Swartz, 2012). Ergen bireylerin düşüncelerinin başka bir özelliği de hem gerçek olması hem de olabilecek durumlarla ilgili olmasıdır. Ergenlik çağındaki bireyler bir problemle karşılaştıklarında bu problemle alakalı gerçek olan ya da gerçek olabilecek teoriler oluşturmaktadır. İlgili gerçek ya da olası durumları içeren hipotezler oluşturmaktadır. Kurdukları hipotezleri doğrulamak amacıyla da deneysel bilgiye ulaşmaya çalışmaktadırlar (Ahioglu-Lindberg, 2011).

2.1.3 Ergenlikte Psikososyal Gelişim

Ergenlik dönemi bireylerin fiziksel, duygusal, cinsel ve psikolojik olarak olgunlaşma sürecine girmesi ile başlar. Bireylerin sosyal üretkenliklerini kazanmalarıyla, kendi kimliklerini ve benliklerini oluşturmalarıyla sona erer. Bu dönemde bireylerin hayatında fizyolojik, psikolojik ve sosyal pek çok değişiklikler olur. Ergen bireyin çevresindeki bireylerle sosyalleşmesi kendi toplumunda yaşaması için gereklidir. Sosyal açıdan gelişme ve öğrenme dönemi ergenlerin diğer bireyleri taklit etme ve diğer bireylerle rekabet halinde olmalarıyla oluşur. Ergenlerin kimlik oluşum sürecinde bilişsel gelişimleri hızlanır. Duygu yoğunluğunda artışlar, meslek seçimi ve karşı cinsle ilişkiler, bireyselleşme sürecinin yaşanması gibi olaylar ergenlik dönemine ait zorlukları kapsamaktadır. Ergen bireyler bu dönemde kendisiyle ve çevresiyle pek çok çatışma yaşamaktadır (Derman, 2008).

Duygusal olarak gelişim yaşamaya başlayan ergen bireyler duygularını çok yoğun yaşarlar ve bu dönemde duygularının farkına varabilmeyi öğrenirler. Duygularının farkına varan ergen bireyler farklı duygular arasında ayırım yapar ve duygularını açıkça ifade eder. Ergen bireylerin duygularını kabul etmeyi ve yapıcı alanlarda kullanmayı öğrenmesi gerekir. Ergenlikte bilişsel gelişimle görecelilik kavramı kazanılır. Bu durum duygusal gelişimde de kendini gösterir ve ergen birey duyguların iyi ya da kötü şeklinde net sınırlarla ayrılmadığının farkına varır. Ergen bireyler duygusal gelişimle birlikte duygularını dışarıya yansıtma düzeylerini ayarlar. Kendi duygularını yansıtırken başkalarının duygularına da dikkat eder. Karşısındaki bireyin sadece o anki söylemlerini değil duygularını da hesaba katarak karşısındaki bireyi değerlendirir ve empati kurmayı öğrenir. Ergenlikte duygusal gelişim tamamlandığında ergenlerin duygularını kontrol altında tutmayı öğrenmiş olması, duygularındaki ani değişikliklerin sona ermesi, başkalarının duygularını da hesaba katarak düşünmeyi ve kendi duyguları arasında ayırım yapmayı öğrenmesi, olumsuz olan duygularıyla baş etme becerileri geliştirmesi ve diğer bireylerle olan ilişkilerinde duygu paylaşımını öğrenmiş olması gerekir. Duygularındaki ani değişiklikler sona erer (Uluhan, 2013).

2.2 Sosyal Hizmet ve Bağımlılık

Bağımlılık, bireylerin tek başına sorumlu olduğu bir davranış bozukluğu ya da sadece çevresinden kaynaklı bir bozukluk olarak ele alınmamalıdır. Bağımlılığa sebep olabilecek pek çok etken bulunmaktadır. Sosyal hizmet uzmanlarının mikro, mezzo ve makro düzeydeki uygulamaları, görevleri ve rolleri bağımlılık tedavisinde önemli bir yere sahiptir (Polat, 2014).

Mikro, Mezzo ve Makro Uygulamalar

Sosyal hizmet pek çok alanı bulanan çok kapsamlı bir disiplindir. Mikro, mezzo ve makro uygulamalar olarak, müracaatçı sisteminin büyüklüğüne göre sınıflandırmak kullanışlı olacaktır. Mikro düzeydeki uygulamaların odak noktası birey ve bireyin en yakın çevresidir. Bu düzey, bireyin yakın arkadaşlarıyla ve ailesiyle olan ilişkilerini ele alır. Mikro düzey bireye doğrudan yardım, kişilerarası yardım veya klinik uygulamaları kapsamaktadır. Mezzo düzeyde ise aile ya da yakın çevreden biraz daha uzak kişilerle etkileşimler ele alınır. Ancak topluluklarla ya da kurumsal temsilcilerle olan ilişkilerden daha kişiseldir. Mezzo düzeyde kişinin akrabaları, komşuları ya da terapi grubundaki tanıdıkları yer alır. Makro düzeyde büyük topluluklar ya da kuruluşlarla çalışılmaktadır. Bu düzeyde bir grubu, bir topluluğu ya da bir kuruluşu temsil etmesi koşuluyla kişilerarası ilişkilerle de ilgilenilmektedir. Bazı süreçlerde

sosyal hizmet uzmanları birden fazla düzeyde çalışabilmektedir (Selcik & Güzel, 2016). Bağımlılık da bu süreçlerden birisidir. Bağımlılık tek başına bireyle ilgili bir sorun olarak ele alınamaz. Bağımlılık tedavisinde sadece bireyle değil onun sosyal çevresiyle de çalışmalar yapılmaktadır.

Sosyal Hizmet Uzmanlarının Roller ve Görevleri

Sheafor ve Horejsi (2003)'ye göre, bir mesleğin rollerini belirlemede, toplumsal ve tarihsel gelenekler, yasalar ve toplumdaki normlar etkilidir. Sosyal hizmet uzmanlarının görevlerini yerine getirirken belirli rolleri kullanması gerekir. Bazı işler birden fazla rolün uygulanmasını gerektirebilir. Sosyal hizmet uzmanlarının birbiriyle bağlantılı rolleri bulunmaktadır. Bunlardan bazıları aşağıda belirtilmiştir (akt. Duyan, 2014);

Bağlantı Kurucu: Sosyal hizmet uzmanları, kaynak sistemler ve müracaatçı sistemi arasında bağlantı kuruculuk rolünü yerine getirir.

Savunucu: Sosyal hizmet uzmanları, gerektiğinde müracaatçı savunuculuğu ya da vaka savunuculuğu rolünü yerine getirir.

Öğretici: Sosyal hizmet uzmanları, müracaatçılara toplumsal ve günlük yaşam becerilerinin öğretilmesi ve toplumun davranış değişikliklerine kolay adapte olmasının sağlanması rollerini yerine getirir.

Danışmanlık: Sosyal hizmet uzmanları, müracaatçıları psikososyal açıdan değerlendirme, sosyal tedavi planı oluşturma ve uygulama rollerini yerine getirir.

Vaka Yöneticiliği: Sosyal hizmet uzmanları, müracaatçıların belirlenmesi ve yönlendirilmesi müracaatçının tedavi planının oluşturulması, müracaatçının desteklenmesi ve takip edilmesi rollerini yerine getirir.

Sosyal Değişme Ajansı: Sosyal hizmet uzmanları, toplumdaki sosyal sorunların analizini yapma ve sorunun çözümüne yönelik projeler geliştirme, sosyal kaynakların geliştirilmesini sağlama rollerini yerine getirir.

Alkol/Madde/Teknoloji Bağımlılığı Uzmanı: Sosyal hizmet uzmanları, her türlü bağımlılığın önlenmesi konusunda hem bireysel mesleki çalışmalarla hem de eğitimlerle topluma katkıda bulunur.

Sosyal hizmet mesleğinin temel bileşenleri, değerlendirme, tedavi, rehabilitasyon, destekleyici bakım sağlamak, savunuculuk ve sosyal işlevselliği korumak ve geliştirmektir. Sistemlerin sorunsuz, insancıl ve etkili olarak yürüyebilmesi için sosyal hizmet uzmanları “mesleki yönetim, program ve proje yönetme, koordinasyon sağlama, personel yetiştirme” gibi görevleri yerine getirmelidir (National Association of Social Workers, 2003).

Polat (2014)’a göre teknoloji bağımlılığı tedavisinde sosyal hizmet uzmanının görevleri, bireye, bireyin ailesine ve yakın çevresine ilişkin değerlendirme, psikososyal müdahaleler ve tedavi sonrası sürecin planlaması olarak üç gruba ayrılabilir:

1. Bireye, bireyin ailesine ve yakın çevresine ilişkin değerlendirme: Sosyal hizmet uzmanı, teknoloji bağımlısı bireye yönelik müdahale planını hazırlamak amacıyla bağımlı birey, bireyin ailesi ve yakın çevresiyle iletişimi sonucunda elde ettiği bilgileri ekibiyle paylaşır. Bu değerlendirmede sosyal hizmet uzmanı temel olarak “çevresi içinde birey” yaklaşımını ele alır. Edindiği bilgileri bağımlı bireyin tedavi planını oluşturmada, bağımlının gereksinim ve sorunlarını tespit etmede ve müdahale düzeyini saptamada kullanır. Örnek verecek olursak bireyin okul ortamı, bireyin içinde bulunduğu sosyal ağların özellikleri, teknolojik riskler ve internete erişim durumu, aile içi dinamikler, bireyin geniş sosyal sistemlere ulaşma durumu ve bu sistemlerle ilişkisi bu çerçevede değerlendirilebilecek unsurlardır.

2. Psikososyal müdahaleler: Teknoloji bağımlısı bireyin geniş kapsamlı değerlendirilmesi sonrasında, bu aşamada sosyal hizmet uzmanı bağımlılığın ardındaki psikososyal etkenler üzerine müdahale yöntemleri geliştirir. Bu aşamada önemli olan nokta müdahaleye bireyin bulunduğu yerden başlamak olmalıdır. Bağımlı bireyin ailesinin ve yakın çevresinin yaşadığı zorluklar ya da elinde bulunan kaynaklar, tedavi aşamasında önemli olabilir. Tedavinin daha etkili bir şekilde yürütülebilmesi açısından bu zorluklar ya da kaynaklar ele alınmalıdır. Bu aşamada bireyin gerçekçi hedefler belirlemesine yardımcı olunur ve bireyin tedaviye olan motivasyonunu arttırmak amaçlanır. Bireyin ailesi ve yakın çevresiyle grup çalışmaları yapılabilir. Ailelere yönelik eğitici ve yönlendirici faaliyetler planlanabilir. Bireyin geleceğe ilişkin beklentilerini ve hedeflerini sorgulamak bireyin farkındalığını arttıracaktır.

3. Tedavi sonrası sürecin planlanması: Sosyal hizmet uzmanı tedavi sonrasında bireyin sanal yaşamdan sosyal yaşama dönme sürecini planlamak açısından oldukça önemli

bir konuma sahiptir. Tedavi sonrasında bireyin sosyal destek sisteminin güçlendirilmesi gerekmektedir. Birey, aile ve yakın çevre bilgilendirilmelidir.

Sosyal hizmet mesleğinin ve sosyal hizmet uzmanlarının bağımlılığa bakışı ve bağımlılık alanındaki uygulamaları yukarıda belirtilen işlevler ve roller çerçevesinde şekillenmektedir. Teknoloji bağımlılığı bireyin sosyal çevresiyle etkileşimi sürecinde ortaya çıkan, fiziksel, psikolojik ve sosyal etkenlerle birlikte incelenmesi gereken, bağımlılığın sebep olduğu etmenler ve sonuçları açısından çok boyutlu bir problemdir.

2.3 Okul Sosyal Hizmeti ve Bağımlılık

Okul ortamları bireylerin gelişiminde ve bireylerin sosyalleşmelerinde çok önemli bir yere sahiptir. Bireyler toplumsallaşmaya ilk olarak okul ortamında başlar. Farklı yaşantılara ve sosyoekonomik sınıflara sahip öğrenciler okul ortamında bir araya gelmektedir. Bu kalabalık ve farklılıkların olduğu ortamda öğrenciler çeşitli sorunlarla karşılaşabilmektedir. Bu sorunlar öğrencilerin, psikososyal açıdan gelişimlerine ve akademik başarılarına olumsuz etki edebilmektedir. Sosyal hizmet mesleği bu sorunları ele almada ve çözüme önemli bir yere sahiptir. Okul sosyal hizmeti, sosyal hizmet mesleğinin özel bir alanıdır (Özbeşler & Duyan, 2009).

Okul sosyal hizmeti, okul ortamlarındaki öğrencilerin iyilik hallerinin artırılmasında, öğrencilerin psikolojik, sosyal ve akademik yönden gelişimini aksatan ve bu gelişimlerine zarar verebilecek olan problemlerin çözülmesinde çalışmalar yürüten sosyal hizmet alanıdır (Özada Nazım & Köseoğlu, 2019).

Okul sosyal hizmet uzmanlarının okullardaki bağımlılıkla ilgili bazı rolleri şu şekilde sıralanabilir (Zastrow, 2016) :

Alkol/Madde/Teknoloji Bağımlılığı Uzmanı: Bağımlılık okullarda önemli bir sorun haline gelmiştir. Müdahale yöntemi olarak ceza, bu sorunun çözümünde olumlu sonuçlar vermemiştir. Bu yüzden son yıllarda okullarda bağımlılığı önleme çalışmaları üzerinde durulmaktadır. Okullarda genel olarak bağımlılık uzmanları yer almamaktadır. Bu yüzden okul sosyal hizmet uzmanları, bağımlı çocukla çalışmalar yapmada ve bağımlı çocuğun ailesiyle birebir görüşme yapmada görevlendirilmelidir. Sosyal hizmet uzmanları, bağımlılıkla ilgili aldıkları eğitimlerden, aileyle görüşmedeki becerilerinden ve toplumun

kaynaklarına ulaşma konusundaki bilgilerinden dolayı bağımlılığı önleme çalışmalarında en mantıklı seçenektir.

Bireysel Tedavi Planı Ekip Üyesi: Sosyal hizmet uzmanlarının son yıllarda popülerleşen ve sahip olduğu becerilerini diğer uzmanlarla birlikte kullanabileceği, karşılıklı bilgi alışverişinde bulunarak kendisini de geliştirebileceği, ekiple beraber çalışarak sorunlara çözüm bulabileceği bir rolüdür. Sosyal hizmet uzmanları bağımlılığa yatkın ya da bağımlı çocuklara yönelik uygun programlar geliştirebilmek amacıyla diğer profesyonellerle (psikolog, bağımlılık uzmanı, öğretmenler gibi) birlikte çalışır.

Danışmanlık ve Aile İrtibat Görevlisi: Okul sosyal hizmet uzmanı hem öğrencilerin yaşadığı problemlerin tespit edilmesinde ve çözülmesinde bir uzman olarak hem de kapsamlı danışmanlık eğitimleri alan bir destek personeli olarak görülebilir. Sosyal hizmet uzmanları bağımlı çocuğa danışmanlık yaparken aynı zamanda bağımlı çocuğun ailesiyle de irtibat içinde olmalıdır.

Davranış Uzmanı: Okul sosyal hizmet uzmanları, öğrencilerin davranış değişikliklerini tespit etmeli ve gerekli durumlarda müdahale planları oluşturmalıdır. Öğrencilerin bağımlı davranış geliştirmelerini önlemede konusunda özel programlar hazırlamalı ve kendi davranışsal becerilerini kullanarak öğrencilere rehberlik etmelidir.

Bağımlılık davranışlarıyla ilgili mücadelede okul ortamları önleyici çalışmalar ve okul odaklı müdahale planları gerçekleştirebilmek için elverişli ortamlardır. Ve bu planların uygulanmasında okul sosyal hizmeti önemli rol oynamaktadır. Okul sosyal hizmet uzmanları, uygulamada mesleğin etik ilkelerini temel alarak öğrencilerin yüksek yararını gözetmeyi hem psikososyal yönden hem de akademik yönden gelişimlerini sağlamayı ve öğrencilerin gelişimlerine zarar verecek etkenleri ortadan kaldırılmayı hedeflemektedir. Ortaöğretim düzeyindeki öğrencilerin bağımlılık yapıcı etkenlere maruz kalması okul sosyal hizmetinin ve bu alanda çalışmalar yürütülmesinin önemini ve gerekliliğini göstermektedir. Ülkemizde okul sosyal hizmet modelinin geliştirilerek okullarda bağımlılık çalışmalarının yürütülmesine ihtiyaç vardır (Özada Nazım & Köseoğlu, 2019).

2.4 Ergenlerde Teknoloji Bağımlılığı ile İlgili Çalışmalar

Ergenlerin teknoloji bağımlılığı düzeylerini tespit etmek ve bu konuda önlemler alınması için önerilerde bulunmak amacıyla birtakım çalışmalar yapılmıştır.

Derin ve Bilge (2016) ergenlerin internet bağımlılığı ve buna bağlı olarak iyi oluş düzeylerini araştırmak amacıyla yaptıkları çalışmada; internete oyun, sosyal medya, çevrimiçi sitelere giriş amacıyla bağlanan ergen bireylerin, internete daha çok ödev yapmak amacıyla bağlanan ergen bireylere göre internet bağımlısı olma olasılığının daha yüksek olduğunu bulmuşlardır. Araştırmada ergenlerin yaşam doyumu ve internet bağımlısı olma durumu ele alındığında ise yaşam doyumu yüksek olan ergenlerin internet bağımlısı olma olasılığının da arttığı saptanmıştır. Pek çok alanda ihtiyacı karşılanan ergen bireylerin yeni ihtiyaçlar hissettiği ve internetle birlikte bu ihtiyaçlarını karşılamaya çalıştığı düşünülmektedir. Ergen bireylerin akademik başarılarına bakıldığında ise, akademik başarı düzeyi azaldıkça, internet bağımlısı olma olasılığının arttığı görülmektedir. Ayrıca geleceğe dair bir beklentisi olmayan ergen bireylerin, internet bağımlılığına daha eğimli oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Choliz (2021) yaptığı çalışmada, internetin mobil olarak kullanılabilmesi ve uygulamaların geliştirilmesi sadece cep telefonunun kullanım amacını değiştirmekle kalmayıp aynı zamanda cep telefonu bağımlılığına sebep olabileceğini saptamıştır. Bu sorunun özellikle gençler için geçerli olduğunu düşünmektedir. Çalışmasında, cep telefonundan mahrum kalan ergenlerin rahatsızlık hissettiğini ve duygusal sorunlar yaşadığını bulmuştur. Ergenlerin cep telefonunu zevk almaktan çok bu rahatsızlığı gidermek için kullandığını vurgulamıştır. Ayrıca araştırmada, kontrol eksikliği ve kullanımdan kaynaklı sorunların bağımlılığa yol açtığını bulmuştur.

Taş (2018) ergenlerdeki internet bağımlılığı düzeylerini psikolojik belirtiler açısından incelediği çalışmada, internet kullanımının arttıkça olumsuz psikolojik belirtilerin arttığını, olumsuz psikolojik belirtiler arttıkça da internet kullanımının arttığını tespit etmiştir. Araştırmada otoriter ebeveynlerin çocuklarının internet bağımlılığı düzeyleri demokratik ebeveynlerin çocuklarının internet bağımlılığı düzeylerinden daha yüksek bulunmuştur. Otoriter ebeveynlere sahip çocukların sosyalleşme ihtiyacını karşılayamayarak sessizleşip yalnızlaşabileceği ve bu sosyalleşme ihtiyacını ise sanal ortamda karşılamaya çalışabileceği düşünülmektedir. Araştırmada internete bağlanma amacına göre internet bağımlısı olma durumu incelendiğinde, oyun oynama, çevrimiçi sitelerde sohbet etme ve eğlence amaçlı internete bağlanan ergen bireylerin, araştırma ve ödev yapma amacıyla internete bağlanan ergen bireylere oranla internet bağımlılığı puanları daha yüksek bulunmuştur. Araştırmada psikolojik destek alan ergen bireylerde internet bağımlılığının azaltılabileceği sonucuna varılmıştır.

Lam ve diğeri (2009) yaptığı çalışmada, internet bağımlılığını öğrencilerin demografik özellikleri, sağlık koşulları, kişisel ve ailevi durumları açısından incelemiştir. Sonuçlar, erkeklerin kadınlara kıyasla %50 oranında daha yüksek internet bağımlılığı oranına sahip olduğunu göstermektedir. Aile ilişkileri sağlıklı olan öğrencilerin internet bağımlısı olma olasılıklarının, aile ilişkileri sağlıklı olan öğrencilere göre 2,5 kat fazla olduğunu bulmuşlardır. Araştırmada bir diğer değişken olan stres faktörü incelendiğinde, yakın zamanda bir olay yaşamış ve kendini çok stresli hisseden gençlerde internet kullanım oranı 10 kat daha fazla çıkmıştır. Ergenlerde bu faktörler ile İnternet bağımlılığı arasındaki ilişkinin birçok açıklaması olabileceği düşünülmektedir. Olası bir açıklama, internet bağımlılığının bu gençlerin yaşadığı iç stresin davranışsal bir tezahürü olmasıdır. İnternet, gençlerin bu stresli deneyimlerden uzaklaşması için bir yol sağlar ve dolayısıyla İnternet kullanımı bir baş etme mekanizması haline gelmektedir.

Dursun ve Çapan (2018) ergenlerin dijital oyun bağımlılıklarını yordayan psikolojik ihtiyaçları incelemek amacıyla yaptıkları çalışmada, ergenlerin interneti oyun oynamak amacıyla sıklıkla tercih ettiğini ve çevrimiçi oyunların ergenlerde bağımlılık düzeyine ulaştığını bulmuşlardır. Ergen bireylerin çoğunun oyunlara cep telefonlarından girebilmesi rahatlığı, böylelikle de istedikleri her an oyuna giriş yapabilmeleri, bağımlılık düzeylerini arttırması açısından risk oluşturmaktadır. Araştırmada dijital oyun bağımlılığı ile ilişki ihtiyacı arasında negatif yönde ilişki olduğu tespit edilmiştir. Yani ilişki ihtiyacı arttıkça oyun bağımlısı olma riskinin azalacağı düşünülmektedir. Oyun bağımlısı olan ergen bireylerin yakınlarıyla kurdukları ilişkiler ve ilişki ihtiyacı azalacaktır. Ayrıca sosyal ilişkileri zayıf ergen bireylerin, sosyalleşme ihtiyacını sanal ortamda gidermeye çalışmaları ve çevrimiçi ortamda vakit geçirmeleri de dijital oyun bağımlısı olma riskini arttıracakını düşündürmektedir. Araştırmanın sonucuna göre ilişki ihtiyacı karşılanan ve özerkliği sağlanan ergen bireylerin dijital oyun bağımlısı olma ihtimalleri azalacaktır.

Sargin (2013), ergenlerdeki internet bağımlılığını ele aldığı araştırmasında, erkeklerin kadınlara göre internete daha çok bağımlı olduğunu bulmuştur. Ayrıca evde bilgisayar olan ergenlerin evde bilgisayar olmayan ergenlere göre internet bağımlılığına daha yatkın olduğunu saptamıştır.

Bilgin (2018), ergenlerdeki sosyal medya bağımlılığı ve psikolojik bozukluklar arasındaki ilişkiyi incelediği araştırmasında, sosyal medya bağımlılığı ve psikolojik bozukluklar arasında anlamlı ilişki bulmuştur. Araştırmada, sosyal medya bağımlılığını en

çok etkileyen etken sosyal medyayı kullanım süresidir. Sosyal medyayı kullanarak günlük yaşamda giderilemeyen psikolojik ve sosyal ihtiyaçların sanal ortamda giderildiği ve bunun da bağımlılığa yol açtığı düşünülmektedir. Sonuç olarak araştırmada psikolojik bozuklukların sosyal medyada geçirilen süreyi arttırdığı ve böylelikle sosyal medya bağımlılığına sebep olduğu düşünülmektedir.

Novrialdy ve diğerlerinin (2019), lise öğrencilerindeki çevrimiçi oyun bağımlılığını inceledikleri araştırmada, çoğu öğrencinin çevrimiçi oyun bağımlılığı risklerini anlamak konusunda yeterli olmadığını bulmuşlardır. Çevrimiçi oyun bağımlılığının risklerinin daha az anlaşılması, bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılığına hapsolmasına neden olabilir. Araştırmada sonuç olarak, lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığının risklerini anlamalarına yardımcı olacak çalışmalar yapılması gerektiğini vurgulamışlardır.

Güney ve Taştepe (2020), ergenlerin sosyal medya bağımlılığı düzeylerini incelemek amacıyla yaptıkları araştırmada, çalışma grubunda yer alan ergenlik dönemindeki bireylerin büyük oranda orta düzeyde, bir kısmının da yüksek düzeyde sosyal medya bağımlısı oldukları sonucuna ulaşmışlardır. Sosyal medya bağımlılığını cinsiyet açısından incelediklerinde kadınlarda daha yüksek düzeyde olduğunu bulmuşlardır. Araştırmada elde edilen bir diğer bulgu ise sosyal medya bağımlılığın sınıf açısından anlamlı bir fark oluşturmadığı, hemen hemen aynı yaşta olan ergen bireylerin aynı özellikler sergilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Horzum (2011), ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini incelediği araştırmasında, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğunu, erkek öğrencilerin oyunu bırakmadıklarını, oyun oynamaktan günlük yaşamdaki görevlerini aksattıklarını, oyun oynamayı başka etkinliklere tercih ettiklerini bulmuştur. Evinde bilgisayar olan öğrencilerin evinde bilgisayar olmayan öğrencilere göre bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Araştırmada sonuç olarak bilgisayar oyunlarına olan bağımlılığın, çocuğun sosyal yaşantısını ve akademik başarısını olumsuz yönde etkilediği düşünülmektedir.

Jeong ve Kim (2011), yaptıkları araştırmada ergenlerin ebeveynleriyle yaptıkları sosyal aktivitelerin, sosyal öz yeterliliklerinin ve oyun oynamaya yönelik tutumlarının ergenler arasındaki oyun bağımlılığı derecesi ile ilişkili olup olmadığını incelemişlerdir. Ebeveynlerle yapılan sosyal aktivitelerin ergenler arasındaki oyun bağımlılığı derecesi ile negatif yönde ilişkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Sosyal aktiviteler bu yaş grubu için

özellikle önemlidir. Ergenin ebeveynleri, arkadaşları ve öğretmenleri ile olan ilişkileri ergenin benlik kavramının gelişmesinde ve öz kimlik oluşumunda rol oynar. Bu araştırmada, gençler arasındaki oyun bağımlılığı derecesine gelince, bu üç ilişkiden ebeveynlerle olanın en önemli olduğu bulunmuştur. İyi bir ebeveyn çocuk ilişkisi ile internet bağımlılığı arasında ters yönde bir ilişki bulunmaktadır. Ayrıca daha yoğun bir yalnızlık hisseden ve gerçek yaşantıda sosyal ilişkilerle daha az zaman geçiren ergenler, daha az yalnız hissedenlere göre oyun bağımlılığına daha yatkın davranışlar sergilemektedir. Bağımlılık düzeyi yüksek olan ergenler, sanal ortamda arkadaşlık gereksinimlerini daha rahat karşıladıkları için çevrimiçi alanda çok daha yüksek bir sosyal öz yeterlilik sergilemektedir. Bu araştırmada sonuç olarak, ebeveynlerin çocuklarıyla yaptıkları faaliyetlerin oyun bağımlılığında çok önemli bir rol oynadığı düşünülmektedir. Ebeveynlerle yapılan genel aktiviteler, oyun bağımlılığıyla doğrudan ve olumsuz yönde ilişkiliyken, diğer sosyal aktiviteler (örneğin, arkadaşlar ve öğretmenlerle) bağımlılıkla önemli ölçüde ilişkili değildir. Bu yüzden ebeveynlerin çocuklarıyla olan faaliyetlerinin oyun bağımlılığını azaltmada veya önlemede etkili olabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

3 ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3.1 Verilerin Analizi ve Bulgular

Çalışma verileri IBM SPSS Statistics 26 programına aktararak analizler tamamlanmıştır. Veriler değerlendirilirken kategorik değişkenler için frekans dağılımları, sayısal değişkenler için tanımlayıcı istatistikler ($\text{ort} \pm \text{ss}$) verilmiştir. Araştırmada ölçme aracı olarak kullanılan Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği ve alt boyutlarına güvenilirlik analizi uygulanmış, ölçek ve alt boyutların güvenilir çıkması sonucunda çalışmaya başlanmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin ölçek ve alt boyut puanları ilgili maddelerin toplamı alınarak elde edilmiştir. Buna göre; uygulanacak analizlere karar verebilmek için öncelikle tüm puanlara Kolmogorow Smirnov normallik testi ($n > 50$) uygulanmıştır. Test sonucunda ölçek ve alt boyut puanlarının normallik varsayımını sağladığı görülmüş ve bu nedenle karşılaştırmalarında parametrik testler kullanılmıştır. İki bağımsız grup arasında puan ortalamalarına göre farklılık olup olmadığı Bağımsız Örneklem T Testi ile incelenmiştir. İki'den fazla bağımsız grup arasında farklılık olup olmadığı Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) ile incelenmiş olup hangi gruplar arasında farklılık olduğuna ise Tukey Testi ile bakılmıştır.

Araştırma verilerinin analiz süreci iki başlık altında incelenmiştir. İlk olarak öğrencilerin demografik özellikleri ve teknoloji kullanımı özelliklerinin dağılımları verilmiştir. İkinci aşamada ise öncelikle ölçeklerin toplam puanı ve alt boyut puanlarının tanımlayıcı istatistikleri ($\text{ort} \pm \text{ss}$) verilmiş, daha sonra demografik özellikleri ve teknoloji kullanımı özellikleri ölçek ve alt boyut puanlarına göre karşılaştırılmıştır.

3.1.1 Güvenilirlik Analizi

Güvenilirlik analizi, elde edilmiş olan ölçümlerde soruların birbirleriyle olan tutarlılığını ölçmeye yarar. Ayrıca sonradan oluşabilecek analizlerin temelini oluşturur. Güvenilirlik Analizi çalışmada ölçülecek olan anketlerin veya ölçeklerin güvenilirliğini ve özelliğini tespit ederek ortaya koyabilmek amacıyla kullanılan bir yöntemdir. Güvenilirlik analizi yapılmasındaki amaç, Likert vb. gibi toplam puanların hesaplandığı ölçeklerin güvenilirlik katsayılarının hesaplanarak ölçek sorularının ilişki analizini gerçekleştirmektir (Kalaycı, 2010). Örneğin bir kişinin herhangi bir ölçekte Y sayıda soruya verdiği cevapların değerleri (puan, skor) toplanarak o kişinin bir olay veya durum karşısındaki tutumları tespit edilmek isteniyorsa ölçekteki soruların birbirleriyle yakınlıklarının seviyesini belirlemek için

güvenilirlik analizi yapılır. Y sayıda sorusu olan ölçeğin, anketin veya testin tüm sorularının bir fenomeni ifade edebilecek durumda olması için soruların birbirleriyle yüksek korelasyon göstermesi gerekir. Güvenilirlik ölçüleri de bu korelasyonlar ve kovaryanslara bakılarak geliştirilmiştir (Özdamar, 2002).

Cronbach Alfa Katsayısı (Alfa Yöntemi): Ölçekteki Y sayıda sorunun toplam varyansları ölçeğin genel varyansına oranlanarak hesaplanan ağırlıklı standart değişim ortalamasına alfa kat sayısı denilmektedir. Cronbach alfa katsayısının değeri, 0 ile 1 değerleri arasındadır. Bu yöntemde ölçekteki korelasyonlar veya kovaryanslardan yola çıkılır. Yöntem, testler ve istatistikler yapılması noktasında katkı sağlar (Özdamar, 2002). Yöntemde ölçekteki Y sayıda sorunun homojen bir yapı gösterip göstermediğine odaklanılır. Herhangi bir ölçeğin güvenilirliği, Alfa (α) katsayısına bağlı olarak aşağıdaki gibi ifade edilir (Kalaycı, 2010):

$0.00 \leq \alpha \leq 0.40$ ise güvenilir bir ölçek değil

$0.40 \leq \alpha \leq 0.60$ ise güvenilirliği düşük bir ölçek

$0.60 \leq \alpha \leq 0.80$ ise oldukça güvenilir bir ölçek

$0.80 \leq \alpha \leq 1.00$ ise yüksek derecede güvenilirliği olan bir ölçektir.

Araştırmada ölçme aracı olarak kullanılan Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği ve alt boyutlarının Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayıları Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1 incelendiğinde; uygulanan güvenilirlik analizi sonucunda 24 maddeden oluşan teknoloji bağımlılığı ölçeğinin yüksek derecede güvenilir ($\alpha=0,940$) olduğu görülmüş iken 6 maddeden oluşan sosyal ağ kullanma alt boyutunun yüksek derecede güvenilir ($\alpha=0,814$), 6 maddeden oluşan anlık mesajlaşma alt boyutunun yüksek derecede güvenilir ($\alpha=0,872$), 6 maddeden oluşan çevrimiçi oyun oynama alt boyutunun yüksek derecede güvenilir ($\alpha=0,930$), 6 maddeden oluşan web sitelerini kullanma alt boyutunun da yüksek derecede güvenilir ($\alpha=0,883$) olduğu görülmüştür.

Tablo 1: Güvenilirlik Analizi Sonuçları

	Madde Sayısı	Cronbach Alfa (α)	Güvenilirlik Düzeyi
Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği	24	0,940	Yüksek Derece Güvenilir
Alt Boyutlar			
Sosyal Ağ Kullanma	6	0,814	Yüksek Derece Güvenilir
Anlık Mesajlaşma	6	0,872	Yüksek Derece Güvenilir
Çevrimiçi Oyun Oynama	6	0,930	Yüksek Derece Güvenilir
Web Siteleri Kullanma	6	0,883	Yüksek Derece Güvenilir

3.1.2 Demografik Özelliklerin Dağılımları

Araştırmaya katılan öğrencilerin (n=307) demografik özellikleri ve teknoloji kullanımını özellikleri aşağıdaki tablolarda frekans ve yüzdelik değerleri ile sunulmuştur.

Tablo 2: Demografik Özelliklerin Dağılımları-1

	Kişi Sayısı (n=307)	Yüzde (%)
Cinsiyet		
Kadın	180	58,6
Erkek	127	41,4
Yaş Grubu (Ort±SS)		
15 yaş ve altı	132	43,0
16-17 yaş	135	44,0
18 yaş ve üstü	40	13,0
Kardeş Sayısı		
Kardeş yok	18	5,9
Bir kardeş	83	27,0
İki kardeş	106	34,5
Üç kardeş ve üzeri	100	32,6
Sınıf		
Hazırlık Sınıfı	6	2,0
9.Sınıf	128	41,7
10.Sınıf	60	19,5
11.Sınıf	47	15,3
12.Sınıf	66	21,5

Ort=Ortalama SS=Standart Sapma

Tablo 2 incelendiğinde; araştırmaya katılan öğrencilerin %58,6'sı kadın, %41,4'ü erkektir. Öğrencilerin %43,0'ı 15 yaş ve altında iken %44,0'ı 16-17 yaş aralığında, %13,0'ı ise 18 yaş ve üstündedir. Öğrencilerin %5,9'unun kardeşi yok iken %27,0'ının bir kardeşi, %34,5'inin iki kardeşi, %32,6'sının ise üç ve üzeri kardeşi vardır. Öğrencilerin %2,0'ı hazırlık sınıfında iken %41,7'si 9.sınıf, %19,5'i 10.sınıf, %15,3'ü 11.sınıf, %21,5'i ise 12.sınıftadır. Bulgulara bakıldığında öğrencilerin homojen bir şekilde dağıldıkları görülmektedir.

Tablo 3: Demografik Özelliklerin Dağılımları-2

	Kişi Sayısı (n=307)	Yüzde (%)
Ailenin Aylık Geliri TL (Ort±SS)	6040±4857,613	
Aile Yapısı Türü		
Evli birlikte yaşayan aile	248	80,8
Tek ebeveynli aile (boşanmış)	21	6,8
Tek ebeveynli aile (vefat)	9	2,9
Geniş aile	29	9,4
Ailenin Bakmakla Yükümlü Olduğu (Kardeş, Akraba, Yaşlı vb) Kişi Sayısı		
Sadece ben	39	12,7
Benim dışımda 1 kişi	121	39,4
Benim dışımda 2 kişi	99	32,2
Benim dışımda 3 ve daha fazla kişi	48	15,6
Ailenin Yaşadığı Mahalli İdare Türü		
Köy	35	11,4
İlçe	50	16,3
İl Merkezi	114	37,1
Büyük Şehir	108	35,2

Ort=Ortalama SS=Standart Sapma

Tablo 3 incelendiğinde, öğrencilerin ailelerinin aylık gelir ortalama ve standart sapması 6040±4857,613'tür. Öğrencilerin %80,8'inin ailesi evli birlikte yaşayan aile, %6,8'inin ailesi tek ebeveynli aile (boşanmış), %2,9'unun ailesi tek ebeveynli aile (vefat), %9,4'ünün ailesi ise geniş ailedir. Öğrencilerin %12,7'sinin ailesinin bakmakla yükümlü olduğu kişi sadece kendisi iken %39,4'ünün kendi dışında 1 kişi, %32,2'sinin kendi dışında 2 kişi, %15,6'sının ise kendi dışında 3 ve daha fazla kişidir. Öğrencilerin %11,4'ü köyde ikamet etmekte iken %16,3'ü ilçede, %37,1'i il merkezinde, %35,2'si ise büyük şehirde ikamet

etmektedir. Bulgular öğrencilerin büyük bir kısmının 3-4 kişilik çekirdek aile içerisinde yaşadığını ve kentsel alanlarda ikamet ettiklerini göstermektedir.

Tablo 4: Demografik Özelliklerin Dağılımları-3

	Kişi Sayısı (n=307)	Yüzde (%)
İnternet Bağlantısı Olan Telefona Sahip Olma Durumu		
İnternete bağlanabilen telefonum var	280	91,2
Telefonum var ancak internete bağlanamıyor	14	4,6
Telefonum yok	13	4,2
Mobil internete Sahip Olma Durumu		
Mobil internet kullanmıyorum	40	13,0
Mobil internet kullanıyorum	267	87,0
Kota;		
10 GB ve altı	140	52,4
11 GB ve üstü	83	31,1
Sınırsız	44	16,5
Bilgisayara Sahip Olma Durumu		
Bilgisayarım yok	104	33,9
Dizüstü bilgisayarım var	157	51,1
Masaüstü bilgisayarım var	46	15,0
İkamet Edilen Yerde Kablolü/Kablosuz İnternet Erişimi Bulunma Durumu		
Kablolu/kablosuz internet erişimi var	290	94,5
Kablolu/kablosuz internet erişimi yok	17	5,5

Ort=Ortalama SS=Standart Sapma

Tablo 4 incelendiğinde, öğrencilerin %91,2'sinin internete bağlanabilen telefonu var iken %4,6'sının telefonu var ancak internete bağlanmamakta, %4,2'sinin ise telefonu yoktur. %13,0'ı mobil internet kullanmamakta, %87,0'ı ise kullanmaktadır. Mobil internet kullananların %52,4'ünün kotası 10 GB ve altında iken %31,1'inin 11 GB ve üstünde, %16,5'inin ise sınırsızdır. Öğrencilerin %33,9'unun bilgisayarı yok iken %51,1'inin dizüstü bilgisayarı, %15,0'ının ise masaüstü bilgisayarı vardır. %94,5'inin kablolu/kablosuz internet erişimi var iken %5,5'inin ise yoktur. Öğrencilerin büyük çoğunluğunun internete erişiminin olması ve internete girebilen telefona sahip olmasının sebebi verilerin çevrimiçi ortamda toplanmış olmasından kaynaklanabilir. Veriler çevrimiçi ortamda toplandığı için zaten halihazırda internete erişimi olan bir örneklem grubuna ulaşıldığını düşündürmektedir. Bu

nedenle elde edilen bulgular, erişilebilirlik konusunda evreni yansıtmakta yeterli olmayabilir. Bu durum, çalışmanın sınırlılıklarından biridir.

3.1.3 Teknoloji Kullanım Özelliklerinin Dağılımları

Tablo 5: Teknoloji Kullanımı ile İlgili Dağılımlar-1

	Kişi Sayısı (n=307)	Yüzde (%)
Genellikle Uzun Sürelerle İnternete Nerede Bağlanırsınız?		
Kendi odam	212	69,1
Diğer (Kendi Odam Dışında Evin Farklı Bir Bölümü, Cafe vb. Sosyal Ortamlar, İnternet Cafe)	95	30,9
İnternete Bağlanmak İçin En Sık Hangi Aygıt Kullanırsınız?		
Dizüstü Bilgisayar	51	16,6
Akıllı Telefon	223	72,6
Tablet Bilgisayar	32	10,4
Akıllı Televizyon	1	0,3
Üye Olduğunuz Sosyal Ağ Platformu Sayısı Kaçtır?		
0-3	156	50,8
4 ve üzeri	151	49,2

Tablo 5 incelendiğinde; araştırmaya katılan öğrencilerin %69,1'i genellikle kendi odasında internete bağlanmakta iken %30,9'u kendi odası dışında evin farklı bir bölümünde, cafe vb. sosyal ortamlar ya da internet kafede internete bağlanmaktadır. Öğrencilerin %16,6'sı internete bağlanmak için en sık dizüstü bilgisayarını kullanmakta iken %72,6'sı akıllı telefonunu, %10,4'ü tablet bilgisayarını, %0,3'ü ise akıllı televizyonunu kullanmaktadır. Öğrencilerin %50,8'inin üye olduğu sosyal ağ platformu sayısı 0-3 aralığında iken %49,2'sinin 4 ve üzerindedir. Öğrencilerin büyük çoğunluğunun kendi odasında internete bağlanması, teknoloji kullanımı konusunda ebeveyn kontrolünü olumsuz etkileyebilir. Bulgular, akıllı telefonların artık bir lüksten ziyade yaygın kullanılan bir aygıt olduğunu da göstermektedir.

Tablo 6: Teknoloji Kullanımı ile İlgili Dağılımlar-2

	Kişi Sayısı (n=307)		Yüzde (%)	
	Evet		Hayır	
İnternete bağlanma amaçlarınız nelerdir?	n	%	n	%
Bilgi edinme	209	68,1	98	31,9
Alışveriş yapma	122	39,7	185	60,3
Dizi film izleme	198	64,5	109	35,5
Sosyal medya	232	75,6	75	24,4
Eğitim	256	83,4	51	16,6
Oyun	143	46,6	164	53,4
Kullandığınız sosyal ağ platformları nelerdir?	n	%	n	%
Kullanmıyorum	12	3,9	295	96,1
Instagram	253	82,4	54	17,6
Facebook	58	18,9	249	81,1
Twitter	128	41,7	179	58,3
Youtube	264	86,0	43	14,0
Tiktok	129	42,0	178	58,0
Diğer	35	11,4	272	88,6
Üyeliğiniz bulunan anlık mesajlaşma uygulamaları nelerdir?	n	%	n	%
Kullanmıyorum	8	2,6	299	97,4
Whatsapp	293	95,4	14	4,6
Bip	55	17,9	252	82,1
Messenger	41	13,4	266	86,6
Telegram	97	31,6	210	68,4
Diğer	9	2,9	298	97,1
Kullandığınız online dizi/ film platformları nelerdir?	n	%	n	%
Kullanmıyorum	135	44,0	172	56,0
Netflix	146	47,6	161	52,4
Blu Tv	18	5,9	289	94,1
Puhu TV	45	14,7	262	85,3
Amazon Prime	33	10,7	274	89,3
Diğer	9	2,9	298	97,1

Tablo 6 incelendiğinde, öğrencilerin %68,1'i internete bilgi edinme amacı ile bağlanmakta iken %39,7'si alışveriş yapma, %64,5'i dizi-film izleme, %75,6'sı sosyal medya, %83,4'ü eğitim ve %46,6'sı ise oyun oynamak için internete bağlanmaktadır. Öğrencilerin %3,9'u sosyal ağ platformu kullanmamakta iken %82,4'ü Instagram, %18,9'u Facebook,

%41,7'si Twitter, %86,0'ı Youtube, %42,0'ı Tiktok, %11,4'ü ise diğer platformları kullanmaktadır. Öğrencilerin %2,6'sı anlık mesajlaşma uygulamaları kullanmamakta iken %95,4'ü Whatsapp, %17,9'u Bip, %13,4'ü Messenger, %31,6'sı Telegram, %2,9'u ise diğer uygulamaları kullanmaktadır. Öğrencilerin %44,0'ı online dizi/film platformu kullanmamakta iken %47,6'sı Netflix, %5,9'u Blu Tv, %14,7'si Puhu Tv, %10,7'si Amazon Prime, %2,9'u diğer platformları kullanmaktadır. Bulgular, öğrencilerin interneti pek çok amaçla kullandığını gösterirken Covid-19 pandemisinin uzaktan eğitim sebebiyle interneti bilgi edinme ve eğitim amaçlı kullanan öğrenci sayısını arttırmış olabileceği düşünülmektedir. Öğrencilerin tamamına yakınının sosyal ağ platformu kullanmaları ise çarpıcı bir sonuçtur. Bu da akıllara sosyal ağ platformlarının güvenli hale getirilmesinin gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Tablo 7: Teknoloji Kullanımı ile İlgili Dağılımlar-3

	Kişi Sayısı (n=307)	Yüzde (%)
Günde İnternette Geçirdiğiniz Ortalama Süre Ne Kadardır?		
4 saatten az	96	31,3
4-6 saat	106	34,5
6 saat ve üzeri	105	34,2
Haftada İnternete Ortalama Kaç Gün Bağlıyorsunuz?		
0-2 gün	7	2,3
3-4 gün	22	7,2
5-6 gün	25	8,1
Her gün	253	82,4
Haftada Çevrimiçi Oyunlara Ortalama Kaç Gün Giriş Yapıyorsunuz?		
0-2 gün	52	16,9
3-4 gün	40	13,0
5-6 gün	15	4,9
Her gün	79	25,7
Çevrimiçi oyunlara giriş yapmıyorum	121	39,4
İnternet Kullanım Durumunuza Göre Kendinizi Değerlendirme Durumunuz Nedir?		
İnterneti ihtiyaç durumuma göre yeterli oranda kullanıyorum. Riskli bir kullanıcı değilim	176	57,3
İnterneti ihtiyaç durumumdan bağımsız ve istem dışı kullanıyorum. Riskli bir kullanıcıyım	131	42,7

Tablo 7 incelendiğinde, öğrencilerin %31,3'ü günde 4 saatten az süredir internette vakit geçirmekte iken %34,5'i 4-6 saat, %34,2'si ise 6 saat ve üzeri süredir vakit geçirmektedir. Öğrencilerin %2,3'ü internete haftada ortalama 0-2 gün bağlanmakta iken

%7,2'si 3-4 gün, %8,1'i 5-6 gün, %82,4'ü ise her gün bağlanmaktadır. Öğrencilerin %16,9'u çevrimiçi oyunlara haftada ortalama 0-2 gün giriş yapmakta iken %13,0'ı 3-4 gün, %4,9'u 5-6 gün, %25,7'si her gün, %39,4'ü ise çevrimiçi oyun oynamamaktadır. Öğrencilerin %57,3'ü interneti ihtiyaç durumuna göre yeterli oranda kullandığını, riskli bir kullanıcı olmadığını belirtmiş iken %42,7'si ise interneti ihtiyaç durumundan bağımsız ve istem dışı kullandığını, riskli bir kullanıcı olmadığını belirtmiştir. Öğrencilerin büyük bir kısmının 4 saat ve üzerinde internette vakit geçirmeleri, internetin hayatımızın ne kadar önemli bir parçası olduğunu göstermektedir. Öğrencilerin yarıya yakınının interneti kullanım konusunda riskli bir kullanıcı olduklarını düşünmeleri de ergenlik döneminde sosyal hizmet uzmanları ve psikologlar gibi profesyoneller tarafından yapılacak risk analizinin ve psikososyal desteğin önemini ortaya koymaktadır.

Tablo 8: Teknoloji Kullanımı ile İlgili Dağılımlar-4

	Kişi Sayısı (n=307)		Yüzde (%)	
	Evet		Hayır	
Bilgisayar ve internet kullanımı nedeniyle fiziksel şikayetleriniz nelerdir?	n	%	n	%
Gözlerde yanma	125	40,7	182	59,3
Boyun ağrısı	130	42,3	177	57,7
Beden duruşunda bozukluk	78	25,4	229	74,6
El ve bileklerde ağrı-uyuşma	91	29,6	216	70,4
Hiçbiri	96	31,3	211	68,7
Bilgisayar ve internet kullanımı nedeniyle sosyal alanda şikâyetleriniz nelerdir?	n	%	n	%
Akademik başarıda düşme	101	32,9	206	67,1
Zamanı planlamada zorluk	138	45,0	169	55,0
Uyku sorunları	133	43,3	174	56,7
Yemek yememe veya fazla yemek yeme	56	18,2	251	81,8
Sosyal izolasyon	77	25,1	230	74,9
Hiçbiri	79	25,7	228	74,3
Covid-19 pandemisi sürecinde bilgisayar ve internet kullanımını düzenlemeye ilişkin herhangi bir girişimde bulundunuz mu?	n	%	n	%
Bilgisayar ve internet kullanımı için haftalık ve günlük sınırlayıcı plan hazırladım.	39	12,7	268	87,3
Teknolojik aletlerden uzak durmaya çalışıyorum-farklı meşguliyetler arıyorum.	84	27,4	223	72,6
Bilgisayar ve internet kullanımını düzenlemek için sosyal çevreden destek istedim.	18	5,9	289	94,1
Profesyonel destek aldım (psiko-sosyal).	2	0,7	305	99,3
Hiçbiri	180	58,6	127	41,4

Tablo 8 incelendiğinde, öğrencilerin %40,7'si bilgisayar ve internet kullanımı nedeniyle gözlerde yanma yaşamakta iken %42,3'ü boyun ağrısı, %25,4'ü beden duruşunda bozukluk, %29,6'sı el ve bileklerde ağrı uyuşma yaşamakta, %31,3'ü ise hiçbirini yaşamamaktadır. Öğrencilerin %32,9'u bilgisayar ve internet kullanımı nedeniyle akademik başarıda düşme yaşamakta iken %45,0'ı zamanı planlamada zorluk, %43,3'ü uyku sorunları, %18,2'si yemek yememe veya fazla yemek yeme, %25,1'i sosyal izolasyon sorunu yaşamakta, %25,7'si ise hiçbirini yaşamamaktadır. Öğrencilerin hatırı sayılır bir oranının bilgisayar ve internet kullanımı nedeniyle fiziksel ve sosyal yönden sorunlar yaşamaları, ergenlikte kontrollü teknoloji kullanımının önemini ortaya koymaktadır. Bu noktada hem ebeveynlere hem de sosyal hizmet uzmanlarının da içerisinde bulunduğu ruh sağlığı

uzmanlarına önemli görevler düşmektedir. Özellikle teknoloji kullanımının öğrencilerin sosyal hayatı üzerindeki olumsuz etkisini en aza indirmek için okul sosyal hizmet uzmanlarının istihdamı gerekmektedir.

Öğrencilerin %12,7'si bilgisayar ve internet kullanımı için haftalık ve günlük sınırlayıcı plan hazırlamış iken %27,4'ü teknolojik aletlerden uzak durmaya çalışarak-farklı meşguliyetler aramış, %5,9'u bilgisayar ve internet kullanımını düzenlemek için sosyal çevreden destek istemiş, %0,7'si profesyonel destek almış (psikososyal), %58,6'sı ise hiçbirini yapmamıştır. Teknoloji kullanımı konusunda öğrencilerin neredeyse hiçbirinin profesyonel psikososyal destek almamış olmaları, sosyal hizmet uzmanlarının bağımlılık konusunda daha görünür ve aktif olmalarının gerekliliğini ortaya koymaktadır. Sosyal hizmet uzmanlarının özellikle teknoloji bağımlılığı alanında mesleki çalışmalarını sağlam zemine oturabilmesi için önemli çalışmalara ihtiyaç vardır.

Tablo 9: Teknoloji Kullanımı ile İlgili Dağılımlar-5

	Kişi Sayısı (n=307)	Yüzde (%)
Covid-19 Pandemisi Sürecinde, pandemi öncesi döneme göre günde ortalama bilgisayar kullanma sürenizdeki değişimi nasıl değerlendirirsiniz?		
Arttı	207	67,4
Azaldı	16	5,2
Herhangi bir değişiklik olmadı	84	27,4
Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre telefon ya da tablet kullanım sürenizi nasıl değerlendirirsiniz?		
Arttı	234	76,2
Azaldı	21	6,8
Herhangi bir değişiklik olmadı	52	16,9
Covid-19 pandemisi sürecinde günde ortalama anlık mesajlaşma uygulaması kullanma sürenizdeki değişimi nasıl değerlendirirsiniz?		
Arttı	198	64,5
Azaldı	32	10,4
Herhangi bir değişiklik olmadı	77	25,1
Covid-19 pandemisi sürecinde, pandemi öncesine göre günde ortalama sosyal ağ platformlarında geçirdiğiniz süredeki değişimi nasıl değerlendirirsiniz?		
Arttı	223	72,6
Azaldı	27	8,8
Herhangi bir değişiklik olmadı	57	18,6
Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre çevrimiçi oyun veya konsol oyunu oynama sürenizi nasıl değerlendirirsiniz?		
Arttı	140	45,6
Azaldı	53	17,3
Herhangi bir değişiklik olmadı	114	37,1
Covid-19 Pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre TV izleme sürenizdeki değişimi nasıl değerlendirirsiniz?		
Arttı	79	25,7
Azaldı	73	23,8
Herhangi bir değişiklik olmadı	155	50,5

Tablo 9 incelendiğinde, öğrencilerin %67,4'ünün Covid-19 pandemisi sürecinde, pandemi öncesi döneme göre günde ortalama bilgisayar kullanımı süresi artmış iken

%5,2'sinin azalmış, %27,4'ünün ise ortalama bilgisayar kullanımı süresinde herhangi bir değişiklik olmamıştır. Öğrencilerin %76,2'sinin Covid-19 pandemisi sürecinde, pandemi öncesi döneme göre telefon ya da tablet kullanım süresi artmış iken %6,8'inin azalmış, %16,9'unun ise telefon ya da tablet kullanım süresinde herhangi bir değişiklik olmamıştır. Öğrencilerin %64,5'inin Covid-19 pandemisi sürecinde günde ortalama anlık mesajlaşma uygulaması kullanma süresi artmış iken %10,4'ünün azalmış, %25,1'inin ise kullanım süresinde herhangi bir değişiklik olmamıştır. Öğrencilerin %72,6'sının Covid-19 pandemisi sürecinde, pandemi öncesine göre günde ortalama sosyal ağ platformlarında geçirdiği süre artmış iken %10,4'ünün azalmış, %25,1'inin ise kullanım süresinde herhangi bir değişiklik olmamıştır. Öğrencilerin %45,6'sının Covid-19 pandemisi sürecinde, pandemi öncesine göre çevrimiçi oyun veya konsol oyunu oynama süresi artmış iken %17,3'ünün azalmış, %37,1'inin ise oynama süresinde herhangi bir değişiklik olmamıştır. Öğrencilerin %25,7'sinin Covid-19 pandemisi sürecinde, pandemi öncesine göre Tv izleme süresi artmış iken %23,8'inin azalmış, %50,5'inin ise izleme süresinde herhangi bir değişiklik olmamıştır. Öğrencilerin büyük bir kısmının Covid-19 pandemisi döneminde telefon, bilgisayar ve tablet kullanma sürelerinin, anlık mesajlaşma ve sosyal ağ platformu kullanma sürelerinin, çevrimiçi ve konsol oyunları oynama sürelerinin artmış olması çarpıcı bir sonuçtur. Bu durum, Covid-19 pandemisinin öğrencilerin teknoloji kullanımı alışkanlıkları üzerinde büyük bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir.

Tablo 10: Teknoloji Kullanımı ile İlgili Dağılımlar-6

	Kişi Sayısı (n=307)	Yüzde (%)
Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre dijital medya platformlarında (Netflix, Puhu Tv, Blu TV, Amazon Prime gibi) geçirdiğiniz süredeki değişimi nasıl değerlendirirsiniz?		
Arttı	151	49,2
Azaldı	33	10,7
Herhangi bir değişiklik olmadı	123	40,1
Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre çevrimiçi müzik platformlarında (Spotify, Fizy, Deezer gibi) geçirdiğiniz süredeki değişimi nasıl değerlendirirsiniz?		
Arttı	179	58,3
Azaldı	24	7,8
Herhangi bir değişiklik olmadı	104	33,9
Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre çevrimiçi alışveriş sitelerinde (Hepsiburada, Trendyol, Yemek Sepeti gibi) geçirdiğiniz süredeki değişimi nasıl değerlendirirsiniz?		
Arttı	138	45,0
Azaldı	32	10,4
Herhangi bir değişiklik olmadı	137	44,6

Tablo 10 incelendiğinde, öğrencilerin %49,2'sinin Covid-19 pandemisi sürecinde, pandemi öncesine göre dijital medya platformlarında geçirdiği süre artmış iken %10,7'sinin azalmış, %40,1'inin ise geçirdiği sürede herhangi bir değişiklik olmamıştır. Öğrencilerin %58,3'ünün Covid-19 pandemisi sürecinde, pandemi öncesine göre çevrimiçi müzik platformlarında geçirdiği süre artmış iken %7,8'inin azalmış, %33,9'unun ise geçirdiği sürede herhangi bir değişiklik olmamıştır. Öğrencilerin %45'inin Covid-19 pandemisi sürecinde, pandemi öncesine göre çevrimiçi alışveriş sitelerinde geçirdiği süre artmış iken %10,4'ünün azalmış, %44,6'sının ise geçirdiği sürede herhangi bir değişiklik olmamıştır. Bulgular, Covid-19 pandemisinin öğrencilerin hobileri üzerindeki etkisini göstermektedir.

Tablo 11: Teknoloji Kullanımı ile İlgili Dağılımlar-7

	Kişi Sayısı (n=307)	Yüzde (%)
Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre akademik başarınızdaki durumu nasıl değerlendirirsiniz?		
Arttı	54	17,6
Azaldı	145	47,2
Herhangi bir değişiklik olmadı	108	35,2
Covid-19 pandemisi sürecinde kendinize yeni bir teknolojik alet aldınız mı?		
Evet	115	37,5
Hayır	192	62,5
Covid-19 pandemisi sürecinde teknolojik aletlerin (bilgisayar, akıllı telefon, tablet, televizyon vb) kullanımı sosyal yaşantınızı olumsuz etkiledi mi?		
Evet	166	54,1
Hayır	141	45,9
Covid-19 pandemisi sürecinde teknolojik aletlerin (bilgisayar, akıllı telefon, tablet, televizyon vb) kullanımı fiziksel sağlığınıza olumsuz etkiledi mi?		
Evet	138	45,0
Hayır	169	55,0

Tablo 11 incelendiğinde, öğrencilerin %17,6'sının Covid-19 pandemisi sürecinde, pandemi öncesine göre akademik başarısı artmış iken %47,2'sinin azalmış, %35,2'sinin ise başarısında herhangi bir değişiklik olmamıştır. Öğrencilerin %37,5'i Covid-19 pandemisi sürecinde kendine yeni bir teknolojik alet almış, %54,1'inin teknolojik aletlerin kullanımı sosyal yaşantısını olumsuz etkilemiş, %45'inin ise teknolojik aletlerin kullanımı fiziksel yaşantısını olumsuz etkilemiştir. Öğrencilerin yarıya yakınının teknoloji kullanım alışkanlıkları nedeniyle akademik başarısının, sosyal hayatının ve fiziksel sağlığının olumsuz etkilenmesi, Covid-19 pandemisinin olumsuz sonuçlarından biridir. Bu durum, öğrencilerin kısa ve uzun vadede eğitimciler ve sosyal hizmet uzmanlarının da içerisinde bulunduğu profesyoneller tarafından desteklenmeleri gerektiğini ortaya koymaktadır.

3.1.4 Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği ile İlgili Sonuçlar

Araştırmaya katılan öğrencilerin öncelikle ölçek ve alt boyut puanlarının ortalama, standart sapma değerleri verilmiş; daha sonra ise öğrencilerin demografik özellikleri ile teknoloji kullanım özellikleri teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve alt boyut puanlarına göre karşılaştırılmıştır.

3.1.4.1 Tanımlayıcı İstatistikler

Tablo 12: Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Tanımlayıcı İstatistikleri

	Ort±SS	Min-Maks
Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puan	60,81±22,461	24-113
<u>Alt Boyutlar</u>		
Sosyal Ağ Kullanma	16,08±6,146	6-30
Anlık Mesajlaşma	16,40±7,080	6-30
Çevrimiçi Oyun Oynama	13,65±7,713	6-30
Web Siteleri Kullanma	14,68±6,426	6-30

*Min=Minimum Maks=Maksimum
Ort=Ortalama SS=Standart Sapma*

Tablo 12 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanının ortalama ve standart sapması 60,81±22,461 iken sosyal ağ kullanma alt boyut puanının ortalama ve standart sapması 16,08±6,146, anlık mesajlaşma alt boyut puanının ortalama ve standart sapması 16,40±7,080, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanının ortalama ve standart sapması 13,65±7,713, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanının ortalama ve standart sapması ise 14,68±6,426'dır.

3.1.4.2 Karşılaştırma Sonuçları

Tablo 13: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Demografik Özellikler Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-1

Demografik Özellikler	Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puan	Sosyal Ağ Kullanma	Anlık Mesajlaşma	Çevrimiçi Oyun Oynama	Web Siteleri Kullanma
	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS
Cinsiyet					
Kadın	51,35±18,924	13,70±5,571	13,71±5,772	10,24±6,064	13,70±6,499
Erkek	74,23±20,178	19,46±5,297	20,23±7,019	18,48±7,223	16,06±6,081
t; p	-10,149; 0,000***	-9,099; 0,000***	-8,617; 0,000***	-10,501; 0,000***	-3,221; 0,001**
Yaş Grubu					
15 yaş ve altı	54,83±22,291	14,10±5,974	14,94±6,561	11,89±6,784	13,90±6,582
16-17 yaş	68,12±22,326	18,09±6,050	18,30±7,539	16,21±8,484	15,53±6,313
18 yaş ve üstü	55,93±15,693	15,85±4,839	14,85±5,596	10,85±4,870	14,38±6,075
F; p	13,850; 0,000*** Fark; 2-1,3	15,429; 0,000*** Fark; 2-1,3	9,063; 0,000*** Fark; 2-1,3	14,717; 0,000*** Fark; 2-1,3	2,201; 0,112
Kardeş Sayısı					
Kardeş yok	71,33±21,739	18,56±6,032	20,06±7,424	17,67±7,316	15,06±5,252
Bir kardeş	59,88±22,120	16,06±5,933	16,00±7,275	14,23±8,431	13,59±5,533
İki kardeş	61,61±22,641	16,26±6,336	16,79±7,270	13,64±7,190	14,92±7,050
Üç kardeş ve üzeri	58,85±22,447	15,46±6,103	15,67±6,506	12,46±7,507	15,26±6,588
F; p	1,674; 0,172	1,349; 0,259	2,175; 0,091	2,617; 0,051	1,136; 0,335
Sınıf					
Hazırlık/ 9.Sınıf	52,57±21,257	13,62±5,774	14,51±6,419	11,17±6,348	13,28±6,609
10.Sınıf	71,87±20,389	19,43±5,040	18,95±7,148	17,52±8,043	15,97±5,440
11.Sınıf	72,91±20,664	18,96±6,252	19,40±7,615	17,74±8,316	16,81±6,278
12.Sınıf	58,88±20,214	15,98±5,481	15,80±6,634	12,26±7,030	14,83±6,432
F; p	18,186; 0,000*** Fark; 1,4-2,3	19,565; 0,000*** Fark; 1,4-2,3	9,492; 0,000*** Fark; 1,4-2,3	17,100; 0,000*** Fark; 1,4-2,3	4,841; 0,003** Fark; 1,4-2,3

*p<0,05 **p<0,01 ***p<0,001 Ort=Ortalama SS=Standart Sapma

F=Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Fark=Tukey Testi

t=Bağımsız Örneklem T Testi p=Anlamlılık Düzeyi

Tablo 13 incelendiğinde,

Kadın öğrenciler ile erkek öğrenciler arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür (p<0,05). Buna göre; kadın öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve

tüm alt boyut puan ortalamaları, erkek öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha düşüktür. Erkek öğrencilerin teknoloji bağımlılığı puanlarının daha yüksek olmasının sebebi, erkek öğrencilerin çevrimiçi ve konsol oyunlara ilgilerinin daha fazla olmasından kaynaklanmış olabileceği düşünülmektedir.

Yaş grupları arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; 16-17 yaş aralığında olan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puan ortalamaları, 15 yaş ve altı ve 18 yaş ve üstü öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. 15 yaş ve altı öğrencilerin teknoloji bağımlılığı puanlarının daha düşük olmasının akıllı telefon gibi teknolojik aletlere sahip olma sürelerinin diğer yaş gruplarına oranla daha az olmasından kaynaklanmış olabileceği düşünülmektedir. 18 yaş ve üstü öğrencilerin ise teknoloji bağımlılığı puanlarının daha düşük olma sebebi, üniversite sınavına hazırlık sürecinde bulunmaları olabilir.

Kardeş sayıları arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Sınıflar arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; hazırlık/9.sınıf ve 12.sınıf olan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, 10.sınıf ve 11.sınıf olan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha düşüktür. Sınıflara göre teknoloji bağımlılığı puanları arasındaki farklılığının yaş gruplarındaki farklılıkla aynı nedenden kaynaklandığı düşünülmektedir.

Tablo 14: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Demografik Özellikler Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-2

Demografik Özellikler	Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puan	Sosyal Ağ Kullanma	Anlık Mesajlaşma	Çevrimiçi Oyun Oynama	Web Siteleri Kullanma
	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS
Aile Yapısı Türü					
Evli birlikte yaşayan aile	60,78±21,84 2	16,11±6,108	16,38±7,035	13,75±7,682	14,54±6,272
Diğer	60,95±25,10 0	15,97±6,354	16,49±7,328	13,24±7,897	15,25±7,065
t; p	-0,051; 0,959	0,160; 0,873	-0,106; 0,916	0,458; 0,647	-0,766; 0,444
Ailenin Bakmakla Yükümlü Olduğu Kişi Sayısı					
Sadece ben	62,21±23,97 2	15,87±6,334	16,54±7,366	15,79±7,868	14,00±6,091
Benim dışımda 1 kişi	60,89±22,42 2	16,35±6,324	16,60±7,358	14,02±8,180	13,93±5,861
Benim dışımda 2 kişi	61,15±20,86 7	16,11±5,762	16,62±6,837	12,76±6,878	15,67±6,775
Benim dışımda 3 ve daha fazla kişi	58,79±24,95 2	15,52±6,451	15,38±6,747	12,83±7,829	15,06±7,171
F; p	0,186; 0,906	0,223; 0,881	0,399; 0,754	1,730; 0,161	1,532; 0,206
Ailenin Yaşadığı Mahalli İdare Türü					
Köy/İlçe	57,21±20,78 8	15,20±5,631	14,84±6,722	12,41±6,461	14,76±6,659
İl Merkezi	54,32±21,88 7	14,24±6,120	14,49±6,581	11,76±7,361	13,82±6,805
Büyük Şehir	70,51±21,15 4	18,72±5,683	19,66±6,754	16,62±8,139	15,51±5,735
F; p	17,659; 0,000*** Fark; 3-1,2	17,724; 0,000*** Fark; 3-1,2	19,819; 0,000*** Fark; 3-1,2	13,540; 0,000*** Fark; 3-1,2	1,928; 0,147

*p<0,05 **p<0,01 ***p<0,001 Ort=Ortalama SS=Standart Sapma

F=Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Fark=Tukey Testi

t=Bağımsız Örneklem T Testi p=Anlamlılık Düzeyi

Tablo 14 incelendiğinde,

Aile yapısı türleri incelendiğine evli birlikte yaşayan aileye sahip öğrenciler ile tek ebeveynli ailelere sahip öğrenciler arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt

boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Ailenin bakmakla yükümlü olduğu kişi sayıları arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Yaşanılan yerler arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; büyük şehirde yaşayan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puan ortalamaları, köy/ilçe ve il merkezinde yaşayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Büyükşehirde yaşayan öğrencilerin teknolojik cihazlara ve internete erişimlerinin daha kolay olması, teknoloji bağımlılığı puanlarını arttırmış olabilir. Bu durum, öğrencilerin internete erişiminin kontrollü ve sağlıklı bir biçimde gerçekleşmesi gerektiğini göstermektedir. Bu bulgu, özellikle Covid-19 pandemisi döneminde yapılan erişilebilirlik tartışmalarına yeni bir boyut kazandırmaktadır.

Tablo 15: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Demografik Özellikler Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-3

Demografik Özellikler	Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puan	Sosyal Ağ Kullanma	Anlık Mesajlaşma	Çevrimiçi Oyun Oynama	Web Siteleri Kullanma
	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS
İnternet Bağlantısı Olan Telefona Sahip Olma Durumu					
İnternete bağlanabilen telefonum var	61,74±22,3 62	16,37±6,03 8	16,61±7,08 1	14,03±7,81 7	14,73±6,36 4
Telefonum var ancak internete bağlanamıyor/ Telefonum yok	51,19±21,5 85	13,11±6,57 7	14,22±6,82 4	9,74±5,208	14,11±7,13 8
t; p	2,350; 0,019*	2,655; 0,008**	1,682; 0,094	3,878; 0,000***	0,479; 0,632
Mobil internete Sahip Olma Durumu					
Mobil internet kullanmıyorum	59,83±25,7 33	15,70±6,64 6	15,93±7,66 7	12,35±7,71 5	15,85±7,57 4
Mobil internet kullanıyorum	60,96±21,9 80	16,14±6,07 9	16,48±7,00 1	13,85±7,70 9	14,50±6,23 3
t; p	-0,298; 0,766	-0,420; 0,675	-0,458; 0,647	-1,145; 0,253	1,239; 0,216
Bilgisayara Sahip Olma Durumu					
Bilgisayarım yok	54,37±21,2 28	14,06±5,73 3	14,99±6,34 1	11,09±6,55 7	14,23±6,70 8
Bilgisayarım var	64,12±22,4 07	17,12±6,10 5	17,13±7,34 1	14,97±7,94 2	14,91±6,28 1
t; p	-3,674; 0,000***	-4,243; 0,000***	-2,647; 0,009**	-4,558; 0,000***	-0,872; 0,384
İkamet Edilen Yerde Kablolu/Kablosuz İnternet Erişimi Bulunma Durumu					
Kablolu/kablosuz internet erişimi var	61,72±22,3 83	16,29±6,10 2	16,52±7,06 5	13,94±7,77 9	14,96±6,41 2
Kablolu/kablosuz internet erişimi yok	45,29±18,1 17	12,47±5,92 8	14,35±7,24 5	8,65±4,076	9,82±4,545
t; p	2,968; 0,003**	2,514; 0,012*	1,230; 0,220	4,864; 0,000***	3,254; 0,001**

*p<0,05 **p<0,01 ***p<0,001 Ort=Ortalama SS=Standart Sapma

F=Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Fark=Tukey Testi

t=Bağımsız Örneklem T Testi p=Anlamlılık Düzeyi

Tablo 15 incelendiğinde,

İnternet bağlantısı olan telefona sahip olan öğrenciler ile olmayan öğrenciler arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; internete bağlanabilen telefonu olan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puan ortalamaları, internete bağlanabilen telefonu olmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. İnternete bağlanabilen telefona sahip olma durumunun çevrimiçi oyunlara, sosyal medya platformlarına, mesajlaşma uygulamalarına, dizi-film ve müzik platformlarına erişilebilirliği kolay hale getirmesi öğrencilerde teknoloji bağımlılığı puanlarının artmasına sebep olmuş olabilir.

Mobil internete sahip olan öğrenciler ile olmayan öğrenciler arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Bilgisayara sahip olan öğrenciler ile olmayan öğrenciler arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; bilgisayarı olmayan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puan ortalamaları, bilgisayarı olan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha düşüktür. Bilgisayara sahip olan öğrencilerin özellikle Covid-19 pandemisinde evde kaldıkları dönemde bilgisayarı hem eğitim hem de eğlence amaçlı kullanmış olmaları, teknoloji bağımlılığı puanlarını arttırmış olabilir. Çünkü bilgisayar, öğrencilere eğitimden eğlenceye geniş bir yelpazede boş zamanı değerlendirme imkanı sunmaktadır.

İkamet ettiği yerde kablolu/kablosuz internet erişimi bulunan öğrenciler ile bulunmayan öğrenciler arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, çevrimiçi oyun oynama ve web siteleri kullanma alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; kablolu/kablosuz internet erişimi olan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, çevrimiçi oyun oynama ve web siteleri kullanma alt boyut puan ortalamaları, kablolu/kablosuz internet erişimi olmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Bu sonucu değerlendirirken ikamet edilen yerde kablolu/kablosuz internet erişimi bulunan

öğrencilerin oranının %94,5 olduğu göz önüne alınmalıdır. Bu sonucun %94,5 çıkmasının sebebi, verilerin çevrimiçi ortamda toplanması ve zaten halihazırda internet erişimi bulunan öğrencilerin çalışmaya katılmış olabileceğini düşündürmektedir. Bu nedenle bu bulguya dair sonuçlar, farklı çalışmalarla sağlam zemine oturtulabilir.

Tablo 16: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-1

Teknoloji Kullanım Özellikleri	Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puan	Sosyal Ağ Kullanma	Anlık Mesajlaşma	Çevrimiçi Oyun Oynama	Web Siteleri Kullanma
	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS
Genellikle Uzun Sürelerle İnternete Nerede Bağlanırsınız					
Kendi odam	64,03±23,288	16,85±6,26 7	17,15±7,37 3	14,90±8,10 5	15,14±6,65 4
Diğer (Kendi Odam Dışında Evin Farklı Bir Bölümü, Cafe vb. Sosyal Ortamlar, İnternet Cafe)	53,63±18,694	14,37±5,52 4	14,74±6,09 0	10,87±5,90 9	13,65±5,78 7
t; p	4,165; 0,000***	3,486; 0,001**	3,002; 0,003**	4,887; 0,000***	1,878; 0,061
İnternete Bağlanmak İçin En Sık Hangi Aygıtı Kullanırsınız?					
Akıllı Telefon	58,20±21,390	15,35±5,86 6	15,47±6,65 6	12,53±7,23 6	14,84±6,60 5
Diğer (Bilgisayar, Televizyon)	67,75±23,858	18,01±6,48 4	18,88±7,60 1	16,62±8,18 7	14,24±5,93 9
t; p	-3,214; 0,002**	-3,437; 0,001	-3,622; 0,000***	-4,020; 0,000***	0,735; 0,463
Üye Olduğunuz Sosyal Ağ Platformu Sayısı Kaçtır?					
0-3	54,11±20,304	14,45±5,82 6	14,60±6,28 0	11,27±6,45 4	13,79±6,13 6
4 ve üzeri	67,74±22,542	17,77±6,02 9	18,26±7,39 3	16,11±8,14 4	15,60±6,60 7
t; p	-5,571; 0,000***	-4,906; 0,000***	-4,671; 0,000***	-5,763; 0,000***	-2,485; 0,013*

*p<0,05 **p<0,01 ***p<0,001 Ort=Ortalama SS=Standart Sapma
F=Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Fark=Tukey Testi
t=Bağımsız Örneklem T Testi p=Anlamlılık Düzeyi

Tablo 16 incelendiğinde,

İnternete bağlanılan yerler arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanlarının ortalamalarına göre

istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; kendi odasında uzun sürelerle internete bağlanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama puan ortalamaları, diğer yerlerde internete bağlanan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Kendi odasında internete bağlanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı puanlarının daha yüksek çıkmasının sebebi ebeveyn kontrolünün daha sınırlı bir alan olmasından kaynaklanmış olabileceği düşünülmektedir.

İnternete bağlanırken kullanılan aygıtlar arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; akıllı telefon kullanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama puan ortalamaları, diğer aygıtları kullanan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha düşüktür. Teknolojik alet olarak en fazla akıllı telefonu kullanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı puanlarının diğer aygıtları tercih eden öğrencilere göre düşük çıkması, beklenen bir sonuç değildir. Ancak çevrimiçi oyunlara genellikle bilgisayar ve tablet yoluyla giriş yapılması ve bu oyunlarda harcanan zamanın yüksek olması bu sonucu ortaya çıkarmış olabilir.

Üye olunan sosyal ağ platformu sayıları arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; üye olduğu sosyal ağ platformu sayısı 0-3 arası olan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, üye olduğu sosyal ağ platformu sayısı 4 ve üzeri olan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha düşüktür. Bu sonuç her sosyal ağ platformunun ayrı ayrı teknoloji bağımlılığı puanlarını yükselttiğini göstermektedir.

Tablo 17: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-2

Teknoloji Kullanım Özellikleri	Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puan	Sosyal Ağ Kullanma	Anlık Mesajlaşma	Çevrimiçi Oyun Oynama	Web Siteleri Kullanma
	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS
İnternete bağlanma amaçlarınız nelerdir?					
Bilgi edinme					
Evet	56,87±20,884	15,06±5,876	15,38±6,732	12,18±6,894	14,25±6,708
Hayır	69,22±23,480	18,26±6,173	18,59±7,340	16,80±8,432	15,58±5,706
t; p	-4,641; 0,000***	-4,367; 0,000***	-3,788; 0,000***	-4,732; 0,000***	-1,795; 0,091
Alışveriş yapma					
Evet	63,48±22,212	16,80±6,114	16,78±7,225	14,34±7,827	15,55±6,501
Hayır	59,06±22,512	15,61±6,137	16,16±6,992	13,19±7,624	14,10±6,328
t; p	1,691; 0,092	1,676; 0,095	0,753; 0,452	1,279; 0,202	1,939; 0,053
Dizi film izleme					
Evet	63,28±21,983	16,79±6,146	16,97±7,344	14,07±7,743	15,44±6,550
Hayır	56,33±22,727	14,79±5,960	15,37±6,479	12,89±7,636	13,28±5,974
t; p	2,620; 0,009**	2,763; 0,006**	1,983; 0,048*	1,285; 0,200	2,851; 0,005**
Sosyal medya					
Evet	64,63±22,122	16,99±6,035	17,63±7,008	14,73±7,941	15,28±6,452
Hayır	49,03±19,294	13,27±5,648	12,61±5,893	10,32±5,857	12,83±6,017
t; p	5,865; 0,000***	4,718; 0,000***	6,107; 0,000***	5,163; 0,000***	2,904; 0,004**
Eğitim					
Evet	58,73±21,938	15,47±5,955	15,82±6,992	12,87±7,314	14,57±6,548
Hayır	71,29±22,332	19,14±6,239	19,33±6,852	17,59±8,505	15,24±5,802
t; p	-3,725; 0,000***	-3,982; 0,000***	-3,287; 0,001**	-3,701; 0,000***	-0,735; 0,464
Oyun					
Evet	68,00±21,766	17,68±5,889	18,34±7,156	16,55±7,572	15,44±6,437
Hayır	54,55±21,203	14,69±6,042	14,72±6,585	11,13±6,927	14,01±6,361
t; p	5,477; 0,000***	4,375; 0,000***	4,583; 0,000***	6,505; 0,000***	1,952; 0,052

*p<0,05 **p<0,01 ***p<0,001 Ort=Ortalama SS=Standart Sapma

F=Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Fark=Tukey Testi

t=Bağımsız Örneklem T Testi p=Anlamlılık Düzeyi

Tablo 17 incelendiğinde,

İnternete bağlanma amacı bilgi edinme olma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür (p<0,05). Buna göre; bilgi edinmek için internete bağlanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama puan

ortalamları, bağlanmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha düşüktür.

İnternete bağlanma amacı alışveriş yapma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmemiştir ($p>0,05$). İnternete bağlanma amacı dizi film izleme olma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, web siteleri kullanma alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; dizi film izlemek için internete bağlanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, web siteleri kullanma puan ortalamaları, bağlanmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. İnternete bağlanma amacı sosyal medya olma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; sosyal medya için internete bağlanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, bağlanmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

İnternete bağlanma amacı eğitim olma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; eğitim için internete bağlanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama puan ortalamaları, bağlanmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha düşüktür.

İnternete bağlanma amacı oyun olma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; oyun için internete bağlanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama puan ortalamaları, bağlanmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Buradaki sonuçlar bize, interneti faydalı amaçlar için kullanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı konusunda bir sorun yaşamadıklarını göstermektedir. Böylelikle, internet kullanım amaçlarının teknoloji bağımlılığını olumlu veya olumsuz bir biçimde etkilediği çok net görülmektedir.

Tablo 18: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-3

Teknoloji Kullanım Özellikleri	Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puan	Sosyal Ağ Kullanma	Anlık Mesajlaşma	Çevrimiçi Oyun Oynama	Web Siteleri Kullanma
	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS
Kullandığınız sosyal ağ platformları nelerdir?					
Kullanmıyorum					
Evet	52,50±20,708	12,33±6,358	13,33±6,035	12,08±6,999	14,75±6,482
Hayır	61,15±22,497	16,23±6,100	16,53±7,100	13,72±7,745	14,67±6,435
t; p	-1,310; 0,191	-2,168; 0,031*	-1,536; 0,126	-0,718; 0,473	0,040; 0,968
İnstagram					
Evet	63,63±22,408	16,80±6,054	17,32±7,036	14,59±7,913	14,92±6,392
Hayır	47,61±17,602	12,72±5,465	12,11±5,592	9,26±4,683	13,52±6,518
t; p	5,765; 0,000***	4,566; 0,000***	5,918; 0,000***	6,592; 0,000***	1,463; 0,145
Facebook					
Evet	66,45±23,906	17,02±6,045	17,09±7,399	16,40±7,867	15,95±6,825
Hayır	59,50±21,954	15,86±6,161	16,24±7,010	13,01±7,551	14,38±6,307
t; p	2,133; 0,034*	1,289; 0,198	0,814; 0,416	3,050; 0,002**	1,677; 0,095
Twitter					
Evet	66,88±22,434	17,52±5,922	17,97±7,219	15,33±8,062	16,07±6,379
Hayır	56,47±21,513	15,06±6,114	15,28±6,781	12,45±7,242	13,68±6,289
t; p	4,105; 0,000***	3,521; 0,000***	3,328; 0,001**	3,214; 0,001**	3,262; 0,001**
Youtube					
Evet	62,21±22,762	16,53±6,137	16,82±7,275	13,97±7,866	14,89±6,502
Hayır	52,23±18,537	13,33±5,511	13,84±5,094	11,72±6,445	13,35±5,830
t; p	3,163; 0,002**	3,219; 0,001**	3,329; 0,001**	2,049; 0,045*	1,465; 0,144
Tiktok					
Evet	69,59±23,028	18,29±6,164	19,23±7,02	16,37±8,068	15,69±5,947
Hayır	54,46±19,797	14,48±5,628	14,35±6,401	11,68±6,818	13,94±6,672
t; p	6,024; 0,000***	5,635; 0,000***	6,328; 0,000***	5,362; 0,000***	2,411; 0,017*
Diğer					
Evet	59,46±22,980	15,40±6,016	15,43±6,835	14,91±8,308	13,71±6,071
Hayır	60,99±22,431	16,17±6,168	16,53±7,114	13,49±7,635	14,80±6,470
t; p	-0,379; 0,712	-0,696; 0,487	-0,865; 0,387	1,029; 0,304	-0,942; 0,347

*p<0,05 **p<0,01 ***p<0,001 Ort=Ortalama SS=Standart Sapma

F=Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Fark=Tukey Testi

t=Bağımsız Örneklem T Testi p=Anlamlılık Düzeyi

Tablo 18 incelendiğinde,

Sosyal ağ kullanmama durumu arasında sadece sosyal ağ kullanma alt boyut puanının ortalamasına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür (p<0,05). Buna göre; sosyal ağ kullanmayan öğrencilerin sosyal ağ kullanma puan ortalaması, kullanan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede daha düşüktür.

Sosyal ağ olarak instagram kullanma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; instagram kullanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama puan ortalamaları, kullanmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Sosyal ağ olarak facebook kullanma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; facebook kullanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve çevrimiçi oyun oynama puan ortalamaları, kullanmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Sosyal ağ olarak twitter kullanma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; twitter kullanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, kullanmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Sosyal ağ olarak youtube kullanma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; youtube kullanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama puan ortalamaları, kullanmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Sosyal ağ olarak tiktok kullanma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; tiktok kullanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, kullanmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Buradaki sonuçlar bize, sosyal ağ platformlarının olumsuz etkilerinden sadece biri olan teknoloji bağımlılığı puanlarını arttırdığını göstermektedir. Fakat sosyal ağ platformlarının kontrolsüz kullanımının öğrencileri pek çok yönden olumsuz etkilediği düşünülmektedir. Bu etkilerin ortaya konabilmesi için ek çalışmalara ihtiyaç vardır.

Sosyal ağ olarak diğer uygulamaları kullanma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Tablo 19: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-4

Teknoloji Kullanım Özellikleri	Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puan	Sosyal Ağ Kullanma	Anlık Mesajlaşma	Çevrimiçi Oyun Oynama	Web Siteleri Kullanma
	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS
Üyeliğiniz bulunan anlık mesajlaşma uygulamaları nelerdir?					
Whatsapp					
Evet	61,22±22,552	16,2±6,175	16,56±7,11 6	13,71±7,78 7	14,75±6,44 9
Hayır	52,29±19,221	13,57±5,06 4	13,14±5,51 7	12,43±6,04 7	13,14±5,93 4
t; p	1,457; 0,146	1,568; 0,118	1,77; 0,078	0,607; 0,545	0,914; 0,361
Bip					
Evet	65,09±25,415	16,84±6,81 4	18,07±7,86 7	15,05±7,20 4	15,13±7,28 5
Hayır	59,88±21,708	15,92±5,99 2	16,04±6,86	13,35±7,8	14,58±6,23 4
t; p	1,562; 0,119	1,005; 0,315	1,938; 0,054	1,492; 0,137	0,572; 0,568
Messenger					
Evet	67,61±24,476	16,8±6,149	17,98±7,09 7	16,61±7,15 1	16,22±7,15 0
Hayır	59,77±21,998	15,97±6,15	16,16±7,06	13,20±7,70 8	14,44±6,28 8
t; p	2,093; 0,037*	0,809; 0,419	1,53; 0,127	2,664; 0,008**	1,655; 0,099
Telegram					
Evet	65,69±23,949	17,22±6,36 6	18,02±7,57 5	15,16±7,57 6	15,29±6,98 8
Hayır	58,56±21,426	15,56±5,98 5	15,66±6,72 8	12,95±7,69 4	14,4±6,146
t; p	2,61; 0,010*	2,213; 0,028*	2,748; 0,006**	2,354; 0,019*	1,133; 0,258

* $p<0,05$ ** $p<0,01$ *** $p<0,001$ Ort=Ortalama SS=Standart Sapma

F=Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Fark=Tukey Testi

t=Bağımsız Örneklem T Testi p=Anlamlılık Düzeyi

Tablo 19 incelendiğinde,

Anlık mesajlaşma uygulamalarından Whatsapp ve Bip kullanma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Anlık mesajlaşma uygulamalarından Messenger kullanma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; Messenger kullanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve çevrimiçi oyun oynama puan ortalamaları, kullanmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Anlık mesajlaşma uygulamalarından Telegram kullanma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; Telegram kullanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama puan ortalamaları, kullanmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Mesajlaşma platformlarının öğrencilerin teknoloji bağımlılığı puanları üzerindeki etkisinin kullanılan uygulamalara göre değiştiği görülmektedir. Bu bulgular bize anlık mesajlaşma uygulamalarının teknoloji bağımlılığı üzerindeki etkisine dair net sonuçlar ortaya koymamaktadır.

Tablo 20: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-5

Teknoloji Kullanım Özellikleri	Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puan	Sosyal Ağ Kullanma	Anlık Mesajlaşma	Çevrimiçi Oyun Oynama	Web Siteleri Kullanma
	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS
Kullandığımız online dizi/ film platformları nelerdir? Kullanmıyorum					
Evet	54,81±21,408	14,1±5,702	14,89±6,36 4	11,69±6,88 5	14,13±6,45 2
Hayır	65,52±22,202	17,63±6,05	17,59±7,39 8	15,19±7,99 3	15,1±6,392
t; p	-4,261; 0,000***	-5,204; 0,000***	-3,378; 0,001**	-4,048; 0,000***	-1,316; 0,189
Netflix					
Evet	66,68±22,164	17,95±6,08 5	17,85±7,50 7	15,52±7,99 2	15,36±6,44 3
Hayır	55,50±21,444	14,39±5,71 3	15,09±6,41 7	11,96±7,05 8	14,06±6,36 6
t; p	4,49; 0,000***	5,277; 0,000***	3,467; 0,001**	4,149; 0,000***	1,786; 0,075
Blu TV					
Evet	67,94±19,123	18,17±5,46 9	17,78±5,86 7	15,44±7,09 0	16,56±6,57 3
Hayır	60,37±22,607	15,95±6,17 1	16,32±7,14 9	13,54±7,74 8	14,56±6,41 0
t; p	1,39; 0,165	1,487; 0,138	0,848; 0,397	1,017; 0,310	1,279; 0,202
Puhu TV					
Evet	68,00±22,235	18,51±6,17 0	19,07±7,04 7	15,49±7,74 8	14,93±5,90 2
Hayır	59,58±22,310	15,66±6,05 6	15,95±6,99 8	13,34±7,67 8	14,63±6,52 1
t; p	2,34; 0,020*	2,905; 0,004**	2,76; 0,006**	1,735; 0,084	0,289; 0,773
Amazon Prime					
Evet	69,91±19,452	18,73±6,40 4	18,12±7,12 3	18,06±8,04 3	15,00±6,63 3
Hayır	59,72±22,582	15,76±6,04 9	16,2±7,06	13,12±7,51 5	14,64±6,41 2
t; p	2,483; 0,014*	2,643; 0,009**	1,478; 0,141	3,541; 0,000***	0,305; 0,761

*p<0,05 **p<0,01 ***p<0,001 Ort=Ortalama SS=Standart Sapma
F=Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Fark=Tukey Testi
t=Bağımsız Örneklem T Testi p=Anlamlılık Düzeyi

Tablo 20 incelendiğinde,

Online dizi/film platformu kullanmama durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; online dizi/film platformu kullanmayan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama puan ortalamaları, kullanan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha düşüktür.

Online dizi/film platformu olan Netflix kullanma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; Netflix kullanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama puan ortalamaları, kullanmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Online dizi/film platformu olan Blu TV kullanma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Online dizi/film platformu olan Puhu TV kullanma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; Puhu TV kullanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma puan ortalamaları, kullanmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Online dizi/film platformu olan Amazon Prime kullanma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; Amazon Prime kullanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, çevrimiçi oyun oynama puan ortalamaları, kullanmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Tablo 21: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-6

Teknoloji Kullanım Özellikleri	Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puan	Sosyal Ağ Kullanma	Anlık Mesajlaşma	Çevrimiçi Oyun Oynama	Web Siteleri Kullanma
	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS
Günde İnternette Geçirdiğiniz Ortalama Süre Ne Kadardır?					
4 saatten az	46,43±17,134	12,28±5,090	12,53±5,163	9,38±4,837	12,24±5,641
4-6 saat	61,28±20,202	16,57±5,386	16,59±6,590	13,59±7,322	14,53±6,076
6 saat ve üzeri	73,50±21,226	19,07±5,968	19,75±7,356	17,62±8,172	17,06±6,627
F; p	47,537; 0,000*** Fark; 1-2-3	38,726; 0,000*** Fark; 1-2-3	31,321; 0,000*** Fark; 1-2-3	35,018; 0,000*** Fark; 1-2-3	15,475; 0,000*** Fark; 1-2-3
Haftada İnternete Ortalama Kaç Gün Bağlanıyorsunuz?					
6 gün ve altı	45,70±15,757	11,76±5,11	13,06±5,293	9,61±4,528	11,28±5,063
Her gün	64,04±22,384	17,00±5,96	17,12±7,216	14,51±7,980	15,40±6,461
t; p	-5,721; 0,000***	-6,01; 0,000***	-3,917; 0,000***	-4,363; 0,000***	-4,41; 0,000***
Haftada Çevrimiçi Oyunlara Ortalama Kaç Gün Giriş Yapıyorsunuz?					
Çevrimiçi oyunlara giriş yapmıyorum	48,16±15,613	13,43±5,346	13,06±5,499	8,28±4,223	13,39±6,112
6 gün ve altı	61,04±21,322	15,68±5,706	16,48±6,502	14,11±6,642	14,77±6,726
Her gün	79,90±19,206	20,68±5,234	21,43±7,052	21,25±6,515	16,53±6,080
F; p	68,923; 0,000*** Fark; 1-2-3	42,83; 0,000*** Fark; 1-2-3	42,489; 0,000*** Fark; 1-2-3	121,228; 0,000*** Fark; 1-2-3	5,918; 0,003** Fark; 1-2-3
İnternet Kullanım Durumuza Göre Kendinizi Değerlendirme Durumunuz Nedir?					
İnterneti ihtiyaç durumuma göre yeterli oranda kullanıyorum. Riskli bir kullanıcı değilim	50,76±19,349	13,24±5,322	13,86±5,779	11,22±6,428	12,44±5,893
İnterneti ihtiyaç durumumdan bağımsız ve istem dışı kullanıyorum. Riskli bir kullanıcıyım	74,32±19,051	19,9±5,015	19,82±7,244	16,92±8,105	17,68±5,883
t; p	-10,621; 0,000***	-11,117; 0,000***	-8,023; 0,000***	-6,863; 0,000***	-7,706; 0,000***

*p<0,05 **p<0,01 ***p<0,001 Ort=Ortalama SS=Standart Sapma

F=Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Fark=Tukey Testi

t=Bağımsız Örneklem T Testi p=Anlamlılık Düzeyi

Tablo 21 incelendiğinde,

Günde internette geçirilen ortalama süreler arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür (p<0,05). Buna göre; öğrencilerin günde internette geçirdikleri süre

artıkça teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamalarının da arttığını söyleyebiliriz.

Haftada internette ortalama geçirilen gün sayıları arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; 6 gün ve daha az internete bağlanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, her gün internete bağlanan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha düşüktür. Bu bulgular internete bağlanma sıklığının teknoloji bağımlılığı puanlarını net bir biçimde arttırdığını göstermektedir.

Haftada çevrimiçi oyunlara ortalama girilen gün sayıları arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; öğrencilerin günde çevrimiçi oyunlarda geçirdikleri süre artıkça teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamalarının da arttığını söyleyebiliriz.

İnternet kullanma durumuna göre kendini değerlendirme durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; riskli kullanıcı olduğunu düşünmeyen öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, riskli kullanıcı olduğunu düşünen öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha düşüktür. Bu sonuçlar bize teknoloji bağımlılığı yüksek olan öğrencilerin aslında riskli kullanıcı olduklarının da farkında olduklarını göstermektedir. Riskli kullanıcı olduğu konusunda farkındalığı yüksek olan öğrencilerin psikososyal açıdan okul sosyal hizmet uzmanları ve rehber öğretmenler tarafından desteklenmesi gerektiği görülmektedir. Bu öğrencilerin okul sosyal hizmet uzmanları ve rehber öğretmenler tarafından psikososyal yönden desteklenerek teknoloji bağımlısı olmalarının önüne geçilebilir. Ayrıca Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı bünyesinde hizmet veren Aile Danışmanlığı birimleri de ebeveynleri çocukları riskli davranışlardan uzak tutma konusunda destekleyebilir.

Tablo 22: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-7

Teknoloji Kullanım Özellikleri	Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puan	Sosyal Ağ Kullanma	Anlık Mesajlaşma	Çevrimiçi Oyun Oynama	Web Siteleri Kullanma
	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS
Bilgisayar ve internet kullanımı nedeniyle fiziksel şikayetleriniz nelerdir?					
Gözlerde yanma					
Evet	65,90±21,94	17,29±6,08	18,06±7,01	14,14±7,60	16,42±6,64
		1	6	0	6
Hayır	57,32±22,203	15,25±6,06	15,27±6,91	13,32±7,79	13,48±6,00
		9	7	3	0
t; p	3,345; 0,001**	2,885; 0,004**	3,448; 0,001**	0,912; 0,363	4,044; 0,000***
Boyun ağrısı					
Evet	68,10±21,827	18,09±6,08	18,40±7,27	14,92±8,06	16,68±6,02
		4	2	7	2
Hayır	55,46±21,447	14,60±5,77	14,94±6,58	12,72±7,32	13,20±6,32
		6	0	6	8
t; p	5,063; 0,000***	5,111; 0,000***	4,356; 0,000***	2,497; 0,013*	4,861; 0,000***
Beden duruşunda bozukluk					
Evet	63,36±20,215	17,45±5,72	16,44±7,22	13,33±7,71	16,14±6,76
		0	8	3	5
Hayır	59,95±23,154	15,62±6,22	16,39±7,04	13,76±7,72	14,18±6,24
		8	5	7	3
t; p	1,159; 0,247	2,291; 0,023*	0,046; 0,963	-0,421; 0,674	2,346; 0,020*
El ve bileklerde ağrı-uyuşma					
Evet	72,44±20,678	19,45±5,53	20,52±6,59	16,42±8,21	16,05±5,60
		2	5	8	6
Hayır	55,92±21,396	14,66±5,84	14,67±6,55	12,49±7,19	14,10±6,66
		1	5	8	9
t; p	6,24; 0,000***	6,661; 0,000***	7,122; 0,000***	4,187; 0,000***	2,458; 0,015*
Hiçbiri					
Evet	48,45±18,832	12,81±5,03	12,79±5,94	11,10±6,68	11,74±5,76
		5	9	5	8
Hayır	66,44±21,749	17,57±6,03	18,05±6,95	14,81±7,88	16,01±6,27
		9	4	4	5
t; p	-6,998; 0,000***	-6,725; 0,000***	-6,413; 0,000***	-3,997; 0,000***	-5,672; 0,000***

*p<0,05 **p<0,01 ***p<0,001 Ort=Ortalama SS=Standart Sapma

F=Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Fark=Tukey Testi

t=Bağımsız Örneklem T Testi p=Anlamlılık Düzeyi

Tablo 22 incelendiğinde,

Bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle gözlerde yanma şikayeti olma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, web siteleri kullanma alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle gözlerde yanma olan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, web siteleri kullanma puan ortalamaları, gözlerde yanma olmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle boyun ağrısı olma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle boyun ağrısı olan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, boyun ağrısı olmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle beden duruşunda bozukluk olma durumu arasında sadece sosyal ağ kullanma ve web siteleri kullanma alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle beden duruşunda bozukluk olan öğrencilerin sosyal ağ kullanma ve web siteleri kullanma puan ortalamaları, beden duruşunda bozukluk olmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle el ve bileklerde ağrı uyuşma olma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle el ve bileklerinde ağrı uyuşma olan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, el ve bileklerinde ağrı uyuşma olmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle hiçbir şikâyet olmama durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle fiziksel şikâyet yaşamayan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, fiziksel şikâyet yaşayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha düşüktür.

Bu sonuçlar bize teknoloji bağımlılığının öğrencilerin fiziksel sağlığını olumsuz etkileyecek seviyeye ulaştığını göstermektedir. Özellikle Covid-19 pandemisi sürecinde evde kalan öğrencilerin hareketsiz bir yaşam tarzını benimsemesinin de bu sonuçları etkilemiş olabileceği düşünülmektedir.

Tablo 23: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-8

Teknoloji Kullanım Özellikleri	Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puan	Sosyal Ağ Kullanma	Anlık Mesajlaşma	Çevrimiçi Oyun Oynama	Web Siteleri Kullanma
	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS
Bilgisayar ve internet kullanımı nedeniyle sosyal alanda şikayetleriniz nelerdir?					
Akademik başarıda düşme					
Evet	71,26±19,718	19,3±5,323	19,26±7,291	15,97±7,748	16,73±6,283
Hayır	55,69±21,985	14,5±5,914	15,00±6,551	12,51±7,455	13,67±6,267
t; p	6,024; 0,000***	6,889; 0,000***	5,146; 0,000***	3,767; 0,000***	4,02; 0,000***
Zamanı planlamada zorluk					
Evet	68,01±21,471	18,14±5,748	18,22±7,112	15,11±7,961	16,54±6,589
Hayır	54,94±21,582	14,40±5,963	14,92±6,717	12,46±7,315	13,16±5,886
t; p	5,289; 0,000***	5,549; 0,000***	4,18; 0,000***	3,031; 0,003*	4,738; 0,000***
Uyku sorunları					
Evet	68,07±20,430	18,23±5,785	18,09±7,199	15,36±7,859	16,38±5,895
Hayır	55,27±22,418	14,44±5,916	15,11±6,728	12,34±7,358	13,37±6,525
t; p	5,149; 0,000***	5,625; 0,000***	3,724; 0,000***	3,455; 0,001**	4,175; 0,000***
Yemek yememe veya fazla yemek yeme					
Evet	74,55±20,387	19,84±5,656	20,14±6,921	17,89±7,663	16,68±6,487
Hayır	57,75±21,78	15,24±5,944	15,57±6,855	12,71±7,415	14,23±6,339
t; p	5,28; 0,000***	5,278; 0,000***	4,506; 0,000***	4,705; 0,000***	2,601; 0,010*
Sosyal izolasyon					
Evet	74,68±20,186	19,94±5,347	20,75±6,701	17,43±8,359	16,56±5,555
Hayır	56,17±21,276	14,79±5,859	14,95±6,603	12,39±7,064	14,05±6,584
t; p	6,688; 0,000***	6,812; 0,000***	6,653; 0,000***	5,169; 0,000***	3,006; 0,003**
Hiçbiri					
Evet	44,92±18,615	11,47±4,79	12,56±5,688	9,92±6,059	10,97±5,627
Hayır	66,32±21,040	17,68±5,75	17,74±7,037	14,94±7,815	15,96±6,193
t; p	-8,015; 0,000***	-8,618; 0,000***	-5,906; 0,000***	-5,191; 0,000***	-6,309; 0,000***

*p<0,05 **p<0,01 ***p<0,001 Ort=Ortalama SS=Standart Sapma

F=Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Fark=Tukey Testi

t=Bağımsız Örneklem T Testi p=Anlamlılık Düzeyi

Tablo 23 incelendiğinde,

Bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle akademik başarıda düşme şikâyeti olma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle akademik başarıda düşme yaşayan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, akademik başarıda düşme yaşamayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle zamanı planlamada zorluk şikâyeti olma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle zamanı planlamada zorluk yaşayan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, zamanı planlamada zorluk yaşamayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle uyku sorunları şikâyeti olma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle uyku sorunları yaşayan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, uyku sorunları yaşamayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle yemek yememe veya fazla yemek yeme şikâyeti olma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle yemek yememe veya fazla yemek yeme sorunu yaşayan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, yemek yememe veya fazla yemek yeme sorunu yaşamayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle sosyal izolasyon şikâyeti olma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; bilgisayar ve

internet kullanma nedeniyle sosyal izolasyon sorunu yaşıyan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, sosyal izolasyon sorunu yaşamayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle sosyal alanda hiçbir şikâyet olmaması durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle sosyal alanda hiçbir şikayeti olmayan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, şikayeti olan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha düşüktür.

Bu bulgular, teknoloji bağımlısı olma durumunun öğrencilerin akademik ve sosyal hayatını pek çok yönden etkilediğini göstermektedir. Fakat bu durum, Covid-19 pandemisinin öğrencilerin sosyal hayatı üzerindeki kısa dönem etkilerini ifade etmektedir. Uzun vadeli olumsuz sonuçların tespit edilebilmesi için ileri yapılacak olan çalışmalara ihtiyaç vardır.

Tablo 24: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-9

Teknoloji Kullanım Özellikleri	Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puan	Sosyal Ağ Kullanma	Anlık Mesajlaşma	Çevrimiçi Oyun Oynama	Web Siteleri Kullanma
	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS
Covid-19 pandemisi sürecinde Bilgisayar ve internet kullanımını düzenlemeye ilişkin herhangi bir girişimde buldunuz mu? Bilgisayar ve internet kullanımını için haftalık ve günlük sınırlayıcı plan hazırladım.					
Evet	59,10±20,183	16,44±6,26 1	15,44±6,05 2	11,87±6,49 4	15,36±6,32 2
Hayır	61,06±22,798	16,03±6,13 9	16,54±7,21 7	13,91±7,85 2	14,58±6,44 6
t; p	-0,509; 0,611	0,385; 0,701	-0,914; 0,362	-1,546; 0,123	0,708; 0,479
Teknolojik aletlerden uzak durmaya çalışıyorum-farklı meşguliyetler arıyorum					
Evet	57,76±19,825	15,48±5,42 7	15,73±6,40 1	11,00±5,87 6	15,56±6,33 9
Hayır	61,96±23,315	16,31±6,39 2	16,66±7,31 7	14,65±8,08 9	14,35±6,44 1
t; p	-1,464; 0,144	-1,059; 0,290	-1,029; 0,304	-3,776; 0,000***	1,479; 0,140
Bilgisayar ve internet kullanımını düzenlemek için sosyal çevreden destek istedim.					
Evet	70,17±19,573	19,61±6,78 4	21,06±6,69 0	16,44±6,93 9	13,06±5,00 0
Hayır	60,23±22,53	15,86±6,04 9	16,11±7,01 3	13,48±7,73 7	14,78±6,49 8
t; p	1,828; 0,069	2,533; 0,012*	2,908; 0,004**	1,587; 0,113	-1,104; 0,270
Hiçbiri					
Evet	61,6±23,433	16,09±6,42 2	16,42±7,37 6	14,72±8,18 6	14,37±6,48
Hayır	59,7±21,048	16,06±5,75 7	16,39±6,66 7	12,14±6,73 6	15,11±6,34 9
t; p	0,729; 0,467	0,044; 0,965	0,038; 0,970	2,916; 0,004**	-0,991; 0,322

*p<0,05 **p<0,01 ***p<0,001 Ort=Ortalama SS=Standart Sapma

F=Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Fark=Tukey Testi=Bağımsız Örneklem T Testi p=Anlamlılık Düzeyi

Tablo 24 incelendiğinde,

Covid-19 pandemisi sürecinde bilgisayar ve internet kullanımını için haftalık ve günlük sınırlayıcı plan hazırlama durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p<0,05$).

Covid-19 pandemisi sürecinde teknolojik aletlerden uzak durmaya çalışma-farklı meşguliyetler arama durumu arasında sadece çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanının ortalamasına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; Covid-19 pandemisi sürecinde teknolojik aletlerden uzak durmaya çalışan-farklı meşguliyetler arayan öğrencilerin çevrimiçi oyun oynama alt boyut puan ortalaması, aramayan öğrencilerin puan ortalamasından anlamlı derecede daha düşüktür. Teknolojik aletlerden uzak durmaya çalışan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı alt boyut puanlarının anlamlı derecede düşük çıkması, teknoloji kullanımı konusunda farkındalığa sahip olan öğrencilerin teknoloji bağımlısı olma konusunda daha az risk taşıdıklarını göstermektedir. Bu da öğrencilerin farkındalığını arttıracak çalışmaların önemini ortaya koymaktadır. Öğrencilerin teknoloji bağımlılığı ve diğer bağımlılık türleriyle ilgili farkındalığını arttıracak çalışmaların sosyal hizmet uzmanlarının da içerisinde bulunduğu multidisipliner ekip tarafından yapılması gerekmektedir.

Covid-19 pandemisi sürecinde bilgisayar ve internet kullanımını düzenlemek için sosyal çevreden destek isteme durumu arasında sosyal ağ kullanma ve anlık mesajlaşma alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; Covid-19 pandemisi sürecinde bilgisayar ve internet kullanımını düzenlemek için sosyal çevreden destek isteyen öğrencilerin sosyal ağ kullanma ve anlık mesajlaşma alt boyut puan ortalamaları, istemeyen öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Bulgular teknoloji kullanımı konusunda öğrencilerin sosyal desteğe ihtiyaç duyduklarını net bir biçimde ortaya koymaktadır. Ayrıca eğitimin pedagojik yönüne ek olarak sosyal yönünün de önemi ortaya çıkmaktadır. Özellikle teknolojinin hayatımızın çok önemli bir parçası olduğu günümüzde öğrencilerin teknolojinin risklerinden uzaklaşmalarının sağlanması için sosyal yönden desteklenmeleri şarttır.

Covid-19 pandemisi sürecinde bilgisayar ve internet kullanımını düzenlemek için hiçbir girişimde bulunmama durumu arasında web siteleri kullanma alt boyut puanının ortalamasına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; Covid-

19 pandemisi sürecinde bilgisayar ve internet kullanımını düzenlemek için hiçbir girişimde bulunmayan öğrencilerin web siteleri kullanma alt boyut puan ortalamaları, girişimde bulunan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Teknoloji kullanımını düzenlemek için girişimde bulunan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı alt boyut puanlarının düşük çıkması, öğrencilerin riskli kullanıcı olmama hususunda eyleme geçmelerinin önemini ortaya koymaktadır.

Tablo 25: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-10

	Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puan	Sosyal Ağ Kullanma	Anlık Mesajlaşma	Çevrimiçi Oyun Oynama	Web Siteleri Kullanma
Teknoloji Kullanım Özellikleri	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS
Covid-19 Pandemisi Sürecinde, pandemi öncesi döneme göre günde ortalama bilgisayar kullanma sürenizdeki değişimi nasıl değerlendirirsiniz?					
Arttı	66,17±22,169	17,51±6,130	17,94±7,243	15,06±7,936	15,67±6,370
Azaldı	46,81±18,178	11,44±4,516	13,31±6,183	10,19±6,102	11,88±5,524
Herhangi bir değişiklik olmadı	50,27±18,937	13,45±5,109	13,21±5,449	10,85±6,411	12,76±6,189
F; p	20,587; 0,000*** Fark; 1-2,3	20,041; 0,000*** Fark; 1-2,3	16,403; 0,000*** Fark; 1-2,3	11,331; 0,000*** Fark; 1-2,3	8,089; 0,000*** Fark; 1-2,3
Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre telefon ya da tablet kullanım sürenizi nasıl değerlendirirsiniz?					
Arttı	66,35±21,584	17,41±5,985	18,09±6,813	14,75±7,836	16,10±6,233
Azaldı	41,62±14,207	11,05±3,584	10,95±5,005	9,81±4,155	9,81±5,105
Herhangi bir değişiklik olmadı	43,63±15,036	12,12±4,829	11,00±4,875	10,27±6,812	10,25±4,588
F; p	37,069; 0,000*** Fark; 1-2,3	27,409; 0,000*** Fark; 1-2,3	34,103; 0,000*** Fark; 1-2,3	10,593; 0,000*** Fark; 1-2,3	28,404; 0,000*** Fark; 1-2,3

* $p < 0,05$ ** $p < 0,01$ *** $p < 0,001$ Ort=Ortalama SS=Standart Sapma

F=Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Fark=Tukey Testi

t=Bağımsız Örneklem T Testi p=Anlamlılık Düzeyi

Tablo 25 incelendiğinde,

Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesi döneme göre günde ortalama bilgisayar kullanma süreleri arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p < 0,05$). Buna göre; Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesi döneme göre günde ortalama bilgisayar kullanma süresi artan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt

boyut puan ortalamaları, süresi azalan ve deęişiklik olmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre telefon ya da tablet kullanım süreleri arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre telefon ya da tablet kullanım süresi artan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, süresi azalan ve deęişiklik olmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Covid-19 pandemisi döneminde bilgisayar, telefon ve tablet kullanımı artan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı puanlarının yüksek çıkması, pandeminin teknoloji kullanımındaki alışkanları deęiştirdiğini göstermektedir. Pandemi sonrası dönemde öğrencilerin teknoloji kullanımlarının normal seviyelere çekilmesinin ve öğrencilerin ilgilerinin farklı alanlara kaymasının (spor, müzik vb.) sağlanması için ebeveynlere, eğitimcilere ve ruh sağlığı profesyonellerine önemli görevler düşmektedir. Bu konuda hem kamu kuruluşları hem de sivil toplum kuruluşları tarafından çalışmaların yapılması gerekmektedir.

Tablo 26: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-11

Teknoloji Kullanım Özellikleri	Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puan	Sosyal Ağ Kullanma	Anlık Mesajlaşma	Çevrimiçi Oyun Oynama	Web Siteleri Kullanma
	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS
Covid-19 pandemisi sürecinde günde ortalama anlık mesajlaşma uygulaması kullanma sürenizdeki değişimi nasıl değerlendirirsiniz?					
Arttı	67,88±22,345	17,68±6,19 0	18,75±6,96 5	15,30±7,80 7	16,15±6,31 6
Azaldı	48,91±18,661	13,72±6,15 0	12,31±4,98 0	9,94±6,127	12,94±7,26 0
Herhangi bir değişiklik olmadı	47,60±15,109	12,96±4,29 9	12,08±5,06 7	10,95±6,77 8	11,61±4,99 0
F; p	33,485; 0,000*** Fark; 1-2,3	21,499; 0,000*** Fark; 1-2,3	37,94; 0,000*** Fark; 1-2,3	14,088; 0,000*** Fark; 1-2,3	16,71; 0,000*** Fark; 1-2,3
Covid-19 pandemisi sürecinde, pandemi öncesine göre günde ortalama sosyal ağ platformlarında geçirdiğiniz süredeki değişimi nasıl değerlendirirsiniz?					
Arttı	67,76±21,060	17,96±5,75 0	18,43±6,87 4	15,15±8,03 3	16,22±6,25 0
Azaldı	39,63±12,831	10,59±4,00 2	10,59±4,26 3	8,30±3,326	10,15±5,12 7
Herhangi bir değişiklik olmadı	43,67±14,636	11,32±4,01 9	11,25±4,30 2	10,33±5,49 8	10,77±4,86 2
F; p	52,518; 0,000*** Fark; 1-2,3	50,870; 0,000*** Fark; 1-2,3	42,312; 0,000*** Fark; 1-2,3	17,725; 0,000*** Fark; 1-2,3	27,855; 0,000*** Fark; 1-2,3

*p<0,05 **p<0,01 ***p<0,001 Ort=Ortalama SS=Standart Sapma

F=Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Fark=Tukey Testi

t=Bağımsız Örneklem T Testi p=Anlamlılık Düzeyi

Tablo 26 incelendiğinde,

Covid-19 pandemisi sürecinde günde ortalama anlık mesajlaşma uygulaması kullanma süreleri arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür (p<0,05). Buna göre; Covid-19 pandemisi sürecinde günde ortalama anlık mesajlaşma uygulaması kullanma süresi artan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan

ortalamları, süresi azalan ve deęişiklik olmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre günde ortalama sosyal ağ platformlarında geçirilen süreler arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre günde ortalama sosyal ağ platformlarında geçirdiği süre artan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, süresi azalan ve deęişiklik olmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Covid-19 pandemisi sürecinde anlık mesajlaşma uygulamaları ve sosyal ağ platformlarında geçirilen sürenin teknoloji bağımlılığını arttırması, öğrenciler için pek çok riski içerisinde barındırabilir. Bu durum; öğrencilerin bu platformlarda kendileri için risk teşkil edecek kişi ve gruplarla iletişime geçmeleri, öğrencilerde davranış deęişikleri ve antisosyal davranışlar sergilemeleri ve öğrencilerin akademik başarılarının düşmesi gibi pek çok riski içerisinde barındırmaktadır. Bu risklerin en aza indirgenmesi için güvenli internet hususunda çalışmaların yapılması gerekmektedir.

Tablo 27: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-12

Teknoloji Kullanım Özellikleri	Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puan	Sosyal Ağ Kullanma	Anlık Mesajlaşma	Çevrimiçi Oyun Oynama	Web Siteleri Kullanma
	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS
Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre çevrimiçi oyun veya konsol oyunu oynama sürenizi nasıl değerlendirirsiniz?					
Arttı	75,18±19,680	19,37±5,24 0	20,45±6,53 9	19,35±6,86 9	16,01±6,13 9
Azaldı	44,38±15,622	11,85±4,71 7	11,91±4,70 0	8,55±4,098	12,08±6,23 5
Herhangi bir değişiklik olmadı	50,82±17,154	14,01±5,66 9	13,53±5,90 5	9,03±4,617	14,25±6,48 2
F; p	83,18; 0,000*** Fark; 1-2,3	52,192; 0,000*** Fark; 1-2,3	59,363; 0,000*** Fark; 1-2,3	129,229; 0,000*** Fark; 1-2,3	7,933; 0,000*** Fark; 1-2,3
Covid-19 Pandemi sürecinde pandemi öncesine göre TV izleme sürenizdeki değişimi nasıl değerlendirirsiniz?					
Arttı	63,84±21,880	16,81±6,32 9	17,81±6,63 0	13,43±7,24 2	15,78±6,67 1
Azaldı	53,88±21,620	14,19±5,50 9	13,95±6,51 9	11,73±6,96 1	14,01±7,45 4
Herhangi bir değişiklik olmadı	62,54±22,605	16,60±6,19 2	16,85±7,30 8	14,67±8,13 5	14,43±5,71 2
F; p	4,770; 0,009** Fark; 2-1,3	4,666; 0,010* Fark; 2-1,3	6,485; 0,002** Fark; 2-1,3	3,726; 0,025* Fark; 2-1,3	1,689; 0,186

* $p < 0,05$ ** $p < 0,01$ *** $p < 0,001$ Ort=Ortalama SS=Standart Sapma
F=Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Fark=Tukey Testi
t=Bağımsız Örneklem T Testi p =Anlamlılık Düzeyi

Tablo 27 incelendiğinde,

Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre çevrimiçi oyun veya konsol oyunu oynama süreleri arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p < 0,05$). Buna göre; Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre çevrimiçi oyun veya konsol oyunu oynama süresi artan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, süresi azalan ve değişiklik olmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Covid-19 pandemisi döneminde çevrimiçi

oyunlarda geçirilen sürenin teknoloji bağımlılığını arttırması hususu önemli bir sonuç olarak karşımıza çıkmaktadır. Çünkü hem medya hem de yapılan çalışmalar, çevrimiçi oyunların öğrencilerin fiziksel ve sosyal sağlıklarını olumsuz etkilediğini ortaya koymaktadır. Çevrimiçi oyunlar, öğrencilerde psikolojik travma, olumsuz kimlik gelişimi, kişilik bozuklukları, yalnızlaşma, yabancılaşma ve toplumsal olaylara karşı duyarsızlaşmaya neden olabilmektedir. Bundan dolayı öğrencilerin sosyal yönden desteklenmeleri gerekmektedir.

Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre TV izleme süreleri arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve alt boyut puanlarının (web sitesi kullanma alt boyutu hariç) ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; Covid-19 pandemisi pandemi öncesine göre TV izleme süresi azalan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve alt boyut puan ortalamaları, süresi artan ve değişiklik olmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha düşüktür. TV izleme sürelerinin artması, öğrencilerde hırçınlık, kaygı, korku gibi olumsuz psikolojik davranış değişiklikleri ve uyku problemlerini ortaya çıkarabilmektedir. Bu konuda ebeveyn farkındalığının geliştirilmesi önemlidir.

Tablo 28: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-13

Teknoloji Kullanım Özellikleri	Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puan	Sosyal Ağ Kullanma	Anlık Mesajlaşma	Çevrimiçi Oyun Oynama	Web Siteleri Kullanma
	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS
Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre dijital medya platformlarında (Netflix, Puhu Tv, Blu TV, Amazon Prime gibi) geçirdiğiniz süredeki değişimi nasıl değerlendirirsiniz?					
Arttı	69,46±21,256	18,71±5,872	18,87±7,175	15,65±7,780	16,23±6,071
Azaldı	48,48±17,655	12,70±4,565	12,48±5,333	10,82±6,212	12,48±5,832
Herhangi bir değişiklik olmadı	53,51±20,996	13,76±5,462	14,43±6,277	11,96±7,396	13,36±6,579
F; p	26,411; 0,000*** Fark; 1-2,3	33,367; 0,000*** Fark; 1-2,3	21,516; 0,000*** Fark; 1-2,3	10,914; 0,000*** Fark; 1-2,3	9,425; 0,000*** Fark; 1-2,3
Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre çevrimiçi müzik platformlarında (Spotify, Fizy, Deezer gibi) geçirdiğiniz süredeki değişimi nasıl değerlendirirsiniz?					
Arttı	66,26±21,496	17,75±5,813	17,91±7,151	14,98±7,916	15,61±6,464
Azaldı	48,54±20,089	12,42±5,461	12,88±6,402	10,58±5,926	12,67±5,903
Herhangi bir değişiklik olmadı	54,27±21,915	14,05±5,916	14,63±6,431	12,07±7,268	13,53±6,236
F; p	14,428; 0,000*** Fark; 1-2,3	18,483; 0,000*** Fark; 1-2,3	10,99; 0,000*** Fark; 1-2,3	7,026; 0,001** Fark; 1-2,3	4,859; 0,008** Fark; 1-2,3
Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre çevrimiçi alışveriş sitelerinde (Hepsiburada, Trendyol, Yemek Sepeti gibi) geçirdiğiniz süredeki değişimi nasıl değerlendirirsiniz?					
Arttı	68,33±20,506	18,07±5,824	18,57±6,990	15,98±7,821	15,72±5,957
Azaldı	50,53±20,747	13,75±5,328	12,50±5,836	11,00±6,385	13,28±6,892
Herhangi bir değişiklik olmadı	55,64±22,455	14,63±6,079	15,14±6,773	11,93±7,267	13,95±6,650
F; p	15,439; 0,000*** Fark; 1-2,3	28,851; 0,000*** Fark; 1-2,3	11,98; 0,002*** Fark; 1-2,3	8,125; 0,000** Fark; 1-2,3	4,781; 0,001** Fark; 1-2,3

*p<0,05 **p<0,01 ***p<0,001 Ort=Ortalama SS=Standart Sapma

F=Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Fark=Tukey Testi

t=Bağımsız Örneklem T Testi p=Anlamlılık Düzeyi

Tablo 28 incelendiğinde,

Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre dijital medya platformlarında (Netflix, Puhu Tv, Blu TV, Amazon Prime gibi) geçirilen süreler arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür (p<0,05). Buna göre; Covid-19 pandemisi sürecinde

pandemi öncesine göre dijital medya platformlarında geçirdiği süresi artan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, süresi azalan ve değişiklik olmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Dijital medya platformlarında geçirilen sürenin artmasının öğrencilerdeki teknoloji bağımlılığı puanlarını arttırması, öğrencilerin hareketsiz yaşam tarzını benimsemesine ve sosyal hayattan kopmasına neden olabilir. Bu nedenle hem ailelerin hem de öğrencilerin dijital medya platformu kullanımının düzenlenmesi konusunda desteklenmeleri gerekmektedir.

Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre çevrimiçi müzik platformlarında (Spotify, Fizey, Deezer gibi) geçirilen süreler arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre çevrimiçi müzik platformlarında geçirdiği süresi artan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, süresi azalan ve değişiklik olmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre çevrimiçi alışveriş sitelerinde (Hepsiburada, Trendyol, Yemek Sepeti gibi) geçirilen süreler arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre çevrimiçi alışveriş sitelerinde geçirdiği süresi artan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, süresi azalan ve değişiklik olmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Tablo 29: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-14

Teknoloji Kullanım Özellikleri	Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puan	Sosyal Ağ Kullanma	Anlık Mesajlaşma	Çevrimiçi Oyun Oynama	Web Siteleri Kullanma
	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS	Ort±SS
Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre akademik başarımdaki durumu nasıl değerlendirirsiniz?					
Arttı	50,70±17,587	13,09±4,842	13,13±4,972	11,22±6,136	13,26±6,455
Azaldı	66,43±22,218	17,72±6,184	18,51±7,267	14,72±7,766	15,48±6,366
Herhangi bir değişiklik olmadı	58,33±22,908	15,37±6,023	15,21±6,870	13,44±8,109	14,31±6,395
t; p	11,381; 0,000*** Fark; 2-1,3	13,273; 0,000*** Fark; 2-1,3	14,972; 0,000*** Fark; 2-1,3	4,190; 0,016* Fark; 2-1,3	2,634; 0,073
Covid-19 pandemisi sürecinde kendinize yeni bir teknolojik alet aldınız mı?					
Evet	64,18±22,797	16,75±6,110	17,23±7,070	14,98±7,760	15,23±6,811
Hayır	58,80±22,072	15,68±6,149	15,91±7,059	12,85±7,594	14,35±6,179
t; p	2,044; 0,042*	1,473; 0,142	1,578; 0,115	2,358; 0,019*	1,158; 0,248
Covid-19 pandemisi sürecinde teknolojik aletlerin (bilgisayar, akıllı telefon, tablet, televizyon vb) kullanımı sosyal yaşantımızı olumsuz etkiledi mi?					
Evet	70,58±20,785	18,94±5,548	19,12±6,928	15,81±8,026	16,72±6,149
Hayır	49,31±18,632	12,72±5,019	13,21±5,827	11,11±6,491	12,28±5,911
t; p	9,369; 0,000***	10,23; 0,000***	8,012; 0,000***	5,568; 0,000***	6,418; 0,000***
Covid-19 pandemisi sürecinde teknolojik aletlerin (bilgisayar, akıllı telefon, tablet, televizyon vb) kullanımı fiziksel sağlığımızı olumsuz etkiledi mi?					
Evet	69,14±20,809	18,43±5,786	18,13±7,070	15,83±8,270	16,76±6,091
Hayır	54,01±21,501	14,17±5,770	14,99±6,790	11,88±6,748	12,98±6,203
t; p	6,224; 0,000***	6,43; 0,000***	3,952; 0,000***	4,609; 0,000***	5,361; 0,000***

*p<0,05 **p<0,01 ***p<0,001 Ort=Ortalama SS=Standart Sapma

F=Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Fark=Tukey Testi

t=Bağımsız Örneklem T Testi p=Anlamlılık Düzeyi

Tablo 29 incelendiğinde,

Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre akademik başarıdaki durumlar arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve alt boyut puanlarının (web sitesi kullanma alt boyutu hariç) ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür (p<0,05). Buna göre; Covid-19 pandemisi pandemi öncesine göre akademik başarısı azalan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve alt boyut puan ortalamaları, başarısı artan ve değişiklik olmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Covid-19 pandemisi sürecinde kendine yeni bir teknolojik alet alma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve web siteleri kullanma alt boyut puanının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; kendine yeni bir teknolojik alet alan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve web siteleri kullanma alt boyut puan ortalamaları, yeni bir teknolojik alet almayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Covid-19 pandemisi sürecinde teknolojik aletlerin (bilgisayar, akıllı telefon, tablet, televizyon vb) kullanımının sosyal yaşantıyı olumsuz etkileme durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; teknolojik aletlerin kullanımından sosyal yaşantısı olumsuz etkilenen öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamaları, olumsuz etkilenmeyen öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Covid-19 pandemisi sürecinde teknolojik aletlerin (bilgisayar, akıllı telefon, tablet, televizyon vb) kullanımının fiziksel sağlığı olumsuz etkileme durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; teknolojik aletlerin kullanımından fiziksel sağlığı olumsuz etkilenen öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamaları, olumsuz etkilenmeyen öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Covid-19 pandemisi döneminde akademik başarıda düşme, sosyal ve fiziksel sağlığın bozulması gibi sorunlar yaşayan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı puanlarının yüksek olması pek çok sorunu beraberinde getirmektedir. Akademik başarı yönünden bakıldığında ortaöğretim sürecinde başarının öğrencilerin yaşamlarının geri kalanında doğrudan etkisi olduğu tartışılmaz bir gerçektir. Pandemi sürecinin eğitimin kalitesi ve gelecek nesillerin akademik ve mesleki başarıları üzerindeki etkisini anlamak için uzun bir süreye ihtiyaç vardır. Fakat şimdiden söylenebilir ki pandemi süreci, öğrencilerin hem akademik başarılarını hem de alışkanlıklarını olumsuz etkilemiş gibi görünüyor. Ayrıca hem sosyal yönden hem de fiziksel yönden en sağlıklı olmaları gereken dönemde öğrencilerin sosyal ve fiziksel sağlıklarının olumsuz etkilenmesi ve teknoloji bağımlısı olma riski taşıyan bir nesil haline gelmeleri de pandeminin en sorun yaratan etkilerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

TARTIŞMA

Araştırmada Covid-19 pandemisi ve karantina sürecinde eğitimlerine uzaktan eğitim yoluyla devam eden ortaöğretim düzeyindeki öğrencilerin teknoloji bağımlılık düzeylerini sosyo-demografik özelliklere göre incelemek, Covid-19 pandemisi döneminde teknoloji kullanımlarındaki değişiklikleri belirlemek, Covid-19 pandemisi döneminde teknoloji kullanımlarındaki değişikliklerin teknoloji bağımlılık düzeyleri üzerindeki etkisini incelemek amacıyla yapılan bu araştırmadan elde edilen bulgular literatür doğrultusunda tartışılmıştır.

Araştırmada öğrencilerin cinsiyetine göre teknoloji bağımlılık düzeyleri incelendiğinde, erkek öğrencilerin teknoloji bağımlılık puanları kız öğrencilerin teknoloji bağımlılık puanlarından anlamlı derecede daha yüksek çıkmıştır. Lam ve diğerleri (2009) yaptığı çalışmada, internet bağımlılığını öğrencilerin demografik özelliklerine göre incelediklerinde erkeklerin kadınlara kıyasla %50 oranında daha yüksek İnternet bağımlılığı oranına sahip olduğunu bulmuşlardır. Sargin (2013), ergenlerdeki internet bağımlılığını ele aldığı araştırmasında, erkeklerin kadınlara göre internete daha çok bağımlı olduğunu bulmuştur. Doğan (2013), internet bağımlılığı yaygınlığını araştırdığı çalışmasında erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre internet bağımlısı olma oranının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Araştırma bulguları literatür ile benzerlik göstermektedir.

İnternete bağlanılan yerler arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Araştırmanın sonucuna göre, kendi odasında uzun sürelerle internete bağlanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama puan ortalamaları, diğer yerlerde internete bağlanan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Araştırmaya katılan öğrencilerin %69,1'i genellikle kendi odasında internete bağlanmaktadır. Gökkaya ve Deniz (2014), yaptıkları araştırmada katılımcıların bilgisayar kullandıkları mekân değişkenine göre dağılımlarını incelediklerinde katılımcıların %92,67'si aktif olarak evde bilgisayar kullanmayı tercih ettiğini saptamışlardır. Ulaşılan sonuç bu araştırmayla benzerlik göstermektedir.

Günde internette geçirilen ortalama süreler arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; öğrencilerin günde internette geçirdikleri süre arttıkça teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamalarının da arttığını

söyleyebiliriz. Ayaz (2016) da yaptığı araştırmasında günlük internet kullanım süresi arttıkça, ergenlerin internet bağımlılığı düzeylerinin de yükseldiğini bulmuştur. Avşar Arık (2018) da Y kuşağındaki teknoloji bağımlılığı ve sosyal kimlik oluşumunu incelediği araştırmasında günlük internet kullanım süresinin arttıkça tüm bağımlılık ölçeklerinden alınan puanların arttığını görmüş ve internet bağımlısı olma ihtimalinin de arttığı sonucuna ulaşmıştır.

Çalışmada internete bağlanma amacı bilgi edinme olan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve internete sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama gibi amaçlarla bağlanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı puan ortalamalarından anlamlı derecede daha düşük olduğu görülmüştür. Yani internete bilgi edinmek amacıyla bağlanan öğrencilerin teknoloji bağımlısı olma riski daha azdır. Bu sonuçla ilgili yapılan diğer araştırmalara bakacak olursak, Derin ve Bilge (2016) ergenlerin internet bağımlılığı ve buna bağlı olarak iyi oluş düzeylerini araştırmak amacıyla yaptıkları çalışmada; internete oyun, sosyal medya, çevrimiçi sitelere giriş amacıyla bağlanan ergen bireylerin, internete daha çok ödev yapmak amacıyla bağlanan ergen bireylere göre internet bağımlısı olma olasılığının daha yüksek olduğunu bulmuşlardır. Bir diğer araştırmada ise Taş (2018), internete bağlanma amacına göre internet bağımlısı olma durumu incelediğinde, oyun oynama, çevrimiçi sitelerde sohbet etme ve eğlence amaçlı internete bağlanan ergen bireylerin, araştırma ve ödev yapma amacıyla internete bağlanan ergen bireylere oranla internet bağımlılığı puanlarını daha yüksek bulmuştur. Araştırma bulguları literatür (Derin & Bilge, 2016; Taş, 2018), ile benzerlik göstermektedir.

Araştırmada, bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle gözlerde yanma, boyun ağrısı, beden durumunda bozukluk, el ve bileklerde ağrı ve uyuşma olma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle tüm bu fiziksel şikayetleri yaşayan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, bu şikayetleri olmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle hiçbir şikâyet olmama durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle fiziksel şikâyet yaşamayan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, fiziksel şikâyet yaşayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha düşüktür. Ayrıca tüm bu fiziksel şikayetlerin yanı sıra bilgisayar ve internet kullanımı nedeniyle akademik başarıda düşme,

zamanı planlamada zorluk, uyku sorunları, yemek yememe veya fazla yemek yeme, sosyal izolasyon gibi problemler yaşayan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, bu şikayetleri olmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Buna ek olarak bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle sosyal alanda hiçbir şikâyet olmaması durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Buna göre; bilgisayar ve internet kullanma nedeniyle sosyal alanda hiçbir şikâyeti olmayan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, şikâyeti olan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha düşüktür. Griffiths ve Hunt'ın araştırması bu araştırmadaki bulguları destekler niteliktedir. Griffiths ve Hunt (1998), dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yaptıkları çalışmada katılımcıların birçoğunun göz yorgunluğu, baş ağrıları, el ağrıları ve epileptik nöbetler dahil olmak üzere çeşitli fiziksel rahatsızlıklar yaşadığını tespit etmişlerdir. Ayrıca katılımcıların dijital oyunlarda fazla vakit geçirmesinin katılımcılar açısından zaman kaybı olduğu, katılımcılarda asosyalite ve agresifliğe sebep olduğu, katılımcıların akademik başarılarını olumsuz yönde etkilediği sonucuna ulaşmışlardır.

Araştırmamızda öğrencilerin Covid-19 pandemisi döneminde pandemi öncesindeki döneme göre; %67,4'ünün günde ortalama bilgisayar kullanımı süresi artmış, %64,5'inin günde ortalama anlık mesajlaşma uygulaması kullanma süresi artmış, %72,6'sının günde ortalama sosyal ağ platformlarında geçirdiği süre artmış ve %49,2'sinin dijital medya platformlarında geçirdiği süre artmış olduğu görülmektedir. İstatistik Portalı Statista tarafından açıklanan verilere göre ise, Covid-19 Pandemisi sürecinde dünya çapında bireylerin %45'inin eskisine göre mesajlaşma uygulamalarında daha uzun süre harcadığı, %44'ünün sosyal medyada daha çok vakit geçirdiği, %51'nin dizi film izlemeye daha çok vakit ayırdığı ve %36'sının bilgisayar / video oyunlarında daha fazla zaman harcadığı bildirilmiştir (Statista, 2020). Bu veriler araştırmamızın bulgularıyla paralellik göstermektedir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Covid-19 pandemisi sürecinde ortaöğretim öğrencilerinin teknoloji bağımlılık düzeylerinin incelendiği bu araştırmada elde edilen sonuçlar beş alt başlıkta sıralanmıştır;

❖ *Öğrencilerin Sosyo-Demografik Özellikleri İle İlgili Sonuçlar*

Araştırmaya toplamda 307 öğrenci katılmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin yarısından fazlası kadın, yarıya yakını ise erkektir. Öğrencilerin ailelerinin aylık gelir ortalama 6040 ₺'dir. Bu da öğrencilerin ailelerinin büyük çoğunluğunun yoksulluk sınırı altında bir gelire sahip olduğunu göstermektedir. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun ailesi evli birlikte yaşayan ailedir. Öğrencilerin büyük çoğunluğu ilçe ve il merkezlerinde ikamet etmektedir. Köyde ikamet eden öğrencilerin sayısı azınlıktadır. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu hem internete bağlanabilen telefona sahiptir hem de mobil internet kullanmaktadır. Öğrencilerin 2/3'ünün bilgisayarı var iken, 1/3'ünün bilgisayarı bulunmamaktadır. Bu durum bilgisayarın artık bir ihtiyaç haline geldiğini göstermektedir. Öğrencilerin tamamına yakınının kablolu/kablosuz internet erişimi vardır. Bu sonuç, internetin hayatımızın çok önemli bir parçası haline geldiğinin göstergesidir.

❖ *Teknoloji Kullanımı ile İlgili Sonuçlar*

Öğrencilerin 2/3'ü genellikle kendi odasında internete bağlanmaktadır. Bu durum, öğrencilerin çoğunlukla ebeveyn kontrolünden uzak bir alanda internete bağlandığını göstermektedir. Öğrencilerin çoğu internete bağlanırken akıllı telefonunu kullanmaktadır. Öğrencilerin büyük çoğunluğu sosyal ağ platformuna üyedir. Sosyal ağ platformlarının özellikle ergenler arasında yaygın olduğu sonucuna bu bulgulardan varılabilir. Öğrenciler, interneti eğitim, bilgi edinme, sosyal medyaya girme ve oyun oynama gibi pek çok amaçla kullanabilmektedir. En sık kullanılan uygulamalar arasında Youtube ve Instagram uygulamaları yer almaktadır. Bu durum görsel medyanın ergenler arasında yaygın kullanımına işaret etmektedir. Öğrencilerin tamamına yakını Whatsapp uygulamasını kullanmaktadır. Özellikle günümüzde gizlilik konusunda tartışmalara neden olan anlık mesajlaşma uygulamalarının yaygınlığı, bu uygulamaların güvenli hale getirilmesini zaruri hale getirmektedir. Öğrencilerin yarıya yakını Netflix uygulamasını kullanmaktadır. Öğrencilerin dizi-film platformlarını yaygın kullanımlarının uzun vadede sosyal hayatlarına etkisini inceleyecek çalışmalara ihtiyaç vardır. Öğrencilerin büyük çoğunluğu internete her gün bağlanmaktadır. Bu durum internetin hayatımızın vazgeçilmez bir unsuru olduğu gerçeğini gözler önüne sermektedir. Bu da özellikle ergenlerde internete güvenli bağlanmanın önemini ortaya koymaktadır. Öğrencilerin yarıya yakını internet kullanımı konusunda riskli bir kullanıcı olduğunu kabul etmektedir. Riskli kullanıcı olma hususunun öğrenciler tarafından kabulü, teknoloji bağımlılığını azaltma konusunda yapılacak mesleki çalışmalara

katılımlarının olacağı sonucu doğurmaktadır. Öğrencilerin büyük kısmı teknoloji kullanımı nedeniyle fiziksel ve sosyal sorunlar yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Fiziksel ve sosyal sorunları uzun vadeli etkilerinden öğrencileri korumak için ebeveynlerin ve öğrencilerin sosyal hizmet uzmanlarının da içerisinde bulunduğu multidisipliner ekip tarafından desteklenmeleri gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Öğrencilerin büyük kısmının Covid-19 pandemisi sürecinde, pandemi öncesi döneme göre günde ortalama bilgisayar, telefon, tablet, anlık mesajlaşma uygulamaları, sosyal ağ platformları kullanım süreleri artmıştır. Öğrencilerin yarıya yakınının Covid-19 pandemisi sürecinde, pandemi öncesine göre çevrimiçi oyun veya konsol oyunu oynama süreleri, çevrimiçi müzik platformlarında geçirdikleri süre ve çevrimiçi alışveriş sitelerinde geçirdikleri süre artmıştır. Teknolojik aletlerin kullanımı öğrencilerin önemli bir kısmının sosyal yaşantısını ve fiziksel yaşantısını olumsuz etkilemiştir. Bu sonuçlar, Covid-19 pandemisinin ergenlerin üzerinde kısa ve uzun vadede hem sosyal hem de fiziksel etkileri olacağını göstermektedir. Uzun vade etkilerin tespit edilebilmesi için akademik çalışmalara ihtiyaç vardır.

❖ Öğrencilerin Sosyo-Demografik Özelliklerinin Teknoloji Bağımlılığı Düzeyleri Üzerindeki Etkisine Dair Sonuçlar

Erkek öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı kız öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanından anlamlı derecede daha yüksek çıkmıştır. Hazırlık/9.sınıf ve 12.sınıf olan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamaları, 10.sınıf ve 11.sınıf olan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha düşüktür. Büyükşehirde yaşayan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı puan ortalamaları, köy/ilçe ve il merkezinde yaşayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Bilgisayarı olmayan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı puan ortalamaları, bilgisayarı olan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha düşüktür.

❖ Öğrencilerin Teknoloji Kullanım Durumlarının Teknoloji Bağımlılığı Düzeyleri Üzerindeki Etkisine Dair Sonuçlar

Kendi odasında uzun sürelerle internete bağlanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı puan ortalamaları, diğer yerlerde internete bağlanan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Bunun sebebinin öğrencilerinin kendi odalarının ebeveyn kontrolünün kısıtlı olduğu bir alan olmasından kaynaklanmış olabileceği düşünülmektedir.

Bilgi edinme ve eğitim için internete bağlanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı puan ortalamaları, diğer öğrencilere göre anlamlı derecede daha düşüktür. Bu durum, bilgi edinme amaçlı internet kullanımının teknoloji bağımlısı olma hususunda risk teşkil etmediğini ifade etmektedir. İnternete bağlanma amacı dizi film izleme olma durumu arasında teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, web siteleri kullanma alt boyut puanlarının ortalamalarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Dizi-film izleme, sosyal medya kullanma, çevrimiçi oyun oynama amaçlı internete bağlanan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı puan ortalamaları kullanmayanlara kıyasla anlamlı derecede daha yüksektir. Bu durum dizi-film platformlarının, sosyal medya platformlarının ve çevrimiçi oyunların öğrenciler için teknoloji bağımlılığı hususunda risk teşkil ettiğini göstermektedir. Anlık mesajlaşma uygulamalarının teknoloji bağımlılığı üzerindeki etkisini net bir şekilde ortaya koyacak veriler çalışmada elde edilememiştir. Çünkü sonuçlar, uygulamadan uygulamaya farklılık gösterebilmektedir.

Öğrencilerin günde internette geçirdikleri süre ve internete bağlandıkları ortalama gün sayısı arttıkça teknoloji bağımlılığı toplam puanı ve tüm alt boyut puan ortalamalarının da arttığı görülmüştür. İnternet kullanımı hususunda riskli kullanıcı olduğunu düşünmeyen öğrencilerin teknoloji bağımlılığı puan ortalamaları, riskli kullanıcı olduğunu düşünen öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha düşüktür. Bilgisayar ve internet kullanımı nedeniyle fiziksel ve sosyal şikayet yaşayan öğrencilerin puan ortalamaları, yaşamayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Bu durum, teknoloji bağımlılığının öğrencilerin fiziksel ve sosyal sağlıklarını olumsuz etkilediğini göstermektedir. Bu nedenle öğrencilerin eğitimciler, sağlık personelleri ve sosyal hizmet uzmanlarının da içerisinde bulunduğu psikososyal destek profesyonelleri tarafından desteklenmeleri gerektiğini ortaya koymaktadır.

❖ Covid-19 Pandemisi Sürecinde Pandemi Öncesindeki Döneme Göre Teknoloji Kullanımındaki Değişikliklerin Teknoloji Bağımlılığı Üzerindeki Etkisine Dair Sonuçlar

Covid-19 pandemisi sürecinde bilgisayar ve internet kullanımını düzenlemek için sosyal çevreden destek isteyen öğrencilerin teknoloji bağımlılığı alt boyut puan ortalamaları, istemeyen öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Sonuç, sosyal desteğe gereksinim duyan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı ile ilgili farkındalıklarının olduğunu göstermektedir. Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesi döneme göre günde

ortalama bilgisayar, tablet, telefon, anlık mesajlaşma uygulamaları, sosyal ağ platformları, dijital medya platformları, çevrimiçi müzik platformları, alışveriş siteleri kullanma süresi, çevrimiçi oyun oynama ve TV izleme süresi artan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı puan ortalamaları, süresi azalan ve değişiklik olmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Covid-19 pandemisinde değişen alışkanların teknoloji bağımlılığına olumsuz etkisi olduğundan söz etmek mümkündür.

Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre akademik başarısı azalan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı puan ortalamaları, süresi artan ve değişiklik olmayan öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Teknolojik aletlerin kullanımından sosyal yaşantısı olumsuz etkilenen öğrencilerin teknoloji bağımlılığı puanlarının ortalamaları, olumsuz etkilenmeyen öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Teknolojik aletlerin kullanımından fiziksel sağlığı olumsuz etkilenen öğrencilerin teknoloji bağımlılığı puan ortalamaları, olumsuz etkilenmeyen öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derecede daha yüksektir. Sonuçlar, öğrencilerin kısa ve uzun vadede sosyal ve fiziksel açıdan profesyoneller tarafından desteklenmeleri, sosyalleşmeleri için faaliyetler planlanması, fiziksel sağlıklarını olumlu etkileyecek spor faaliyetlerine yönelmeleri, boş zamanı değerlendirme aktivitelerine katılımlarının desteklenmesi gerekmektedir.

Bu sonuçlar ışığında aşağıdaki öneriler geliştirilmiştir;

Araştırmanın sonuçları sosyal hizmet uzmanlarının okullarda istihdamının önemini ve gerekliliğini ortaya koymaktadır. Çünkü bulgulara göre sosyal desteğe ihtiyaç duyan ve teknoloji kullanımından dolayı sosyal ilişkilerde sorun yaşayan öğrencilerin teknoloji bağımlılığı puanlarının yüksek olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin ihtiyaç duyduğu sosyal desteği verecek birincil unsur okul sosyal hizmet uzmanlarıdır. Ayrıca sosyal hizmet uzmanları; okullarda bağımlılık uzmanı, ruh sağlığı danışmanı, vaka çalışmacısı, aile irtibat görevlisi gibi rollerde bulunarak teknoloji bağımlılığının önlenmesi için öğrencilere ve ebeveynlerine destekte bulunabilirler. Fakat ülkemizde okul sosyal hizmeti konusu bir projeden öteye geçememiştir. Okullarda sosyal hizmet uzmanlarının istihdamı başta teknoloji ve diğer bağımlılıklar olmak üzere pek çok açıdan gereklidir. Ayrıca farklı kurumlar bünyesinde görev alan sosyal hizmet uzmanları ise teknoloji bağımlılığı bulunan bireylere “çevresi içinde birey” bakış açısı ile yaklaşarak bireyi ve onun ailesini, bireyin yaşadığı

fiziksel ve sosyal çevreyi ayrıca geniş anlamda düşünecek olursak toplumsal kaynakları ve politikaları hedefleyen müdahalelerde bulunmalıdır.

Teknoloji bağımlılığı eylemsel bir bağımlılıktır. Teknoloji bağımlılığının kimyasal bağımlılıklar kadar tehlikeli görülmemesi, bağımlılığın farkında olunmaması, teknolojinin hızlı bir şekilde ilerlemesi gibi sebeplerle teknoloji bağımlılığı alanında akademik çalışmalar ve klinik uygulamalar yetersizdir. Bu konu hakkında daha fazla çalışma yürütülerek literatüre katkı sağlanmalıdır. Teknoloji kullanımını azaltmaya yönelik ebeveynlere ve ergenlere teknolojinin yararlarını ve zararlarını açıklayan eğitimlerin artırılması gerekmektedir. Özellikle Halk Sağlığı Genel Müdürlüğü bünyesinde çalışan sosyal hizmet uzmanlarının ve psikologların bu konuda eğitim çalışmalarını arttırması gerekmektedir.

Covid-19 pandemisi sürecinde ergen bireylerin en sık vakit geçirdiği kişiler olan aile bireyleriyle kaliteli vakit geçirmesi ergen bireylerin sanal ilişkilerden ziyade gerçek ilişkiler ve bağlar oluşturmasını sağlayacaktır. Sanal ilişkiler yerine gerçek ilişkileri tercih eden ergen bireylerin teknoloji bağımlısı olma ihtimali azalacaktır. Aile bireyleriyle kaliteli vakit geçirmek bu noktada önem arz etmektedir. Ergen bireylerin teknoloji kullanımını sınırlandırabilmek, teknolojik aletler olmadan zaman geçirebilmelerini sağlayabilmek amacıyla aile bireyleriyle sosyal etkinlikler düzenlenebilir. Ebeveynlerin ergen bireylerin teknolojik aletleri kullanım sürelerini kontrol etmeleri ve ergen bireylere teknoloji kullanımını sınırlayıcı günlük plan hazırlamaları gibi önerilerde bulunabilir. Ayrıca Aile ve Sosyal Hizmetler İl Müdürlükleri bünyesinde bulunan aile danışmanlığı birimleri de ailelere teknoloji bağımlılığını önlemek hususunda danışmanlık çalışmalarını arttırmalıdır.

Pandemi sürecinin başta eğitim hayatı olmak üzere toplumsal hayatı pek çok yönden olumsuz etkilediği bilimsel çalışmalarda ortaya konmuştur. Ayrıca pandemi sürecinin olumsuz toplumsal etkilerini minimize edecek makro düzeyde çalışmalar yapılmasına ihtiyaç vardır. Teknoloji bağımlılığı ile ilgili koruyucu, tedavi edici ve rehabilite edici uygulamalara sivil toplum örgütleri de dahil edilerek kamu kurumları ile sivil toplum örgütleri arasında iş birliği tesis edilmelidir. Makro düzeyde ise sosyal hizmet uzmanları bağımlılık gelişimini önleyici plan ve projelerde yer almalıdır.

KAYNAKÇA

- Ada, S., & Tatlı, H. S. (2012). Akıllı Telefon Kullanımını Etkileyen Faktörler Üzerine Bir Araştırma. *Akademik Bilişim Konferansı*. Antalya.
- Ahioğlu-Lindberg, N. (2011). Piaget ve Ergenlikte Bilişsel Gelişim. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19(1), 1-10.
- Aktan, E. (2018). Üniversite Öğrencilerinin Sosyal Medya Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(4), 405-421.
- Antar, R. (2019). Exploring the Use of Electronic Media in Young Children's Lives and its Effects on Brain Development. *Journal of Early Childhood Education Research*, 1(8), 59-73.
- Avşar Arık, I. (2018). *Teknoloji Bağımlılığı ve Sosyal Kimlik Oluşumu: Y Nesli*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ayaz, B. (2016). *Ergenlerde Teknoloji Bağımlılığının Bazı Psikososyal Değişkenlerle İlişkisi*. İstanbul: İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aydın, F. (2017). *Teknoloji Bağımlılığının Sınıf Ortamında Yarattığı Sorunlara İlişkin Öğrenci Görüşleri*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Aydoğdu Karaaslan, İ., & Budak, L. (2012). Üniversite Öğrencilerinin Cep Telefonu Özelliklerini Kullanımlarının ve Gündelik İletişimlerine Etkisinin Araştırılması. *Journal of Yasar University*, 26(7), 4548-4571.
- Babacan, T., & Şaşmaz Ören, F. (2017). Teknoloji Destekli Mikro Öğretim Uygulamalarının Fen Bilimleri Öğretmen Adaylarının Teknoloji Kullanım Algıları Üzerine Etkisi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 7(2), 193-214.
- Bilgin, M. (2018). Ergenlerde Sosyal Medya Bağımlılığı ve Psikolojik Bozukluklar Arasındaki İlişki. *The Journal of International Scientific Researches*, 3(3), 237-247.
- Carbonell, X., & Panova, T. (2018). Is Smartphone Addiction Really an Addiction? *Journal of Behavioral Addictions*, 7(2), 252-259.

- Choliz, M. (2021). Mobile-Phone Addiction in Adolescence: The Test of Mobile Phone Dependence (TMD). *Prog Health Sci*, 2(1), 33-44.
- Crone, E., & Konijn, E. (2018). Media Use and Brain Development During Adolescence. *Nature Communications*, 9(588), 1-10.
- Cüceloğlu, D. (1990). *İnsan ve Davranışı*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Çifçi, H. (2018). Üniversite Öğrencilerinde Sosyal Medya Bağımlılığı. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 7(4), 417-434.
- Deniz, L., & Tutgun Ünal, A. (2016). Üniversite Öğrencilerinin Sosyal Medya Bağımlılığının İncelenmesi. *Route Educational and Social Science Journal*, 3(2), 156-181.
- Derin, S., & Bilge, F. (2016). Ergenlerde İnternet Bağımlılığı ve Öznel İyi Oluş Düzeyi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 6(46), 35-51.
- Derman, O. (2008). Ergenlerde Psikososyal Gelişim. *Adolesan Sağlığı II Sempozyum Dizisi* (s. 19-21). İstanbul: İ.Ü. Cerrahpaşa Tıp Fakültesi Sürekli Tıp Eğitimi Etkinlikleri.
- Dinç, M. (2015). Teknoloji Bağımlılığı ve Gençlik. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 31-65.
- Doğan, A. (2013). *İnternet Bağımlılığı Yaygınlığı*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Dursun, A., & Eraslan Çapan, B. (2018). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İhtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140.
- Duyan, V. (2014). *Sosyal Hizmet Temelleri, Yaklaşımları, Müdahale Yöntemleri*. Ankara: Sosyal Çalışma Yayınları.
- Egger, O., & Rauterberg, M. (1996). *Internet Behaviour and Addiction*. Zurich: Work & Organisational Psychology Unit (IfAP), Swiss Federal Institute of Technology (ETH).
- Elmore, T. (2014, September 18). *Nomophobia: A Rising Trend in Students*. Temmuz 27, 2021 tarihinde Psychology Today: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/artificial-maturity/201409/nomophobia-rising-trend-in-students> adresinden alındı.

- Farooqui, I. A., Pore, P., & Gothankar, J. (2017). Nomophobia: An Emerging Issue in Medical Institutions? *Journal of Mental Health*, 1-4. doi:10.1080/09638237.2017.1417564
- Felt, L., & Robb, M. (2016). *Technology Addiction: Concern, Controversy, and Finding Balance*. Common Sense Media.
- Fisher, J., Caldwell, J., Price, B., & Price, E. (2016). *Technology Addiction: Concern, Controversy and Finding Balance*. Common Sense Media.
- Gentile, D. (2009). Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18: A National Study. *Psychological Science*, 20(5), 594-603.
- Gökkaya, Z., & Deniz, L. (2014). Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: Marmara Üniversitesi Örneği. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(6), 58-73.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1998). Dependence on Computer Games by Adolescents. *Psychological Reports*(82), 475-480. doi:10.2466/pr0.1998.82.2.475
- Griffiths, M., & Davies, M. (2005). Videogame Addiction: Does It Exist? . J. Goldstein, & J. Raessens içinde, *Handbook of Computer Game Studies* (s. 359-368). Boston: MIT Pres.
- Griffiths, M., & Widyanto, L. (2006). Internet Addiction: A Critical Review. *Int J Ment Health Addict*, 31-51.
- Güney, M., & Taştepe, T. (2020). Ergenlerde Sosyal Medya Kullanımı ve Sosyal Medya Bağımlılığı. *Ankara Sağlık Bilimleri Dergisi*, 9(2), 183-190.
- Hart, D., & Gustavo, C. (2005). Moral Development in Adolescence. *Journal of Research on Adolescence* , 115(3), 223-233.
- Hazar, M. (2011). Sosyal Medya Bağımlılığı- Bir Alan Çalışması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*(32), 151-175.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 56-68.

- Hotar, N., Omay, R. E., Bayrak, S., Kuruüzüm, Z., & Ünal, B. (2020). Pandeminin Toplumsal Yansımaları. *İzmir İktisat Dergisi*, 35(2), 211-220.
- Hou, Y., Xiong, D., Jiang, T., Song, L., & Wang, Q. (2019). Social Media Addiction: Its Impact, Mediation and Intervention. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 13(1). doi:10.5817/CP2019-1-4
- Jeong, E. J., & Kim, D. H. (2011). Social Activities, Self-Efficacy, Game Attitudes and Game Addiction. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14(4), 213-221.
- Jeong, E. J., Kim, D. J., & Lee, D. M. (2016). Why Do Some People Become Addicted to Digital Games More Easily? A Study of Digital Game Addiction from a Psychosocial Health Perspective. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 33(3), 199-214.
- Kalaycı, Ş. (2010). *SPSS Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistik Teknikleri*. Ankara: Asil Yayın Dağıtım.
- Kara, E. (2020). Kovid-19 Pandemisindeki Dezavantajlı Gruplar ve Sosyal Hizmet İşgücünün İşlevi. *Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 28-34.
- Karasar, N. (2016). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Karataş, Z. (2020). Covid-19 Pandemisinin Toplumsal Etkileri, Değişim ve Güçlenme. *Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 3-15.
- Kutluoğlu Karayel, A. H. (2019). *Teknoloji Bağımlılığı*. İNSAMER.
- Kuyucu, M. (2017). Gençlerde Akıllı Telefon Kullanımı Ve Akıllı Telefon Bağımlılığı Sorunsalı: "Akıllı Telefon(Kolik)" Üniversite Gençliği. *Global Media Journal TR Edition*, 7(14), 328-359.
- Lam, L., Peng, Z.-w., Mai, J.-C., & Jing, J. (2009). Factors Associated with Internet Addiction among Adolescents. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(5), 551-555.
- Lejoyeux, M., & Weinstein, A. (2010). Internet Addiction or Excessive Internet Use. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 277-283.
- Marks, S., & Yellowlees, P. (2007). Problematic Internet Use or Internet Addiction? *Computers in Human Behavior*(23), 1447-1453.

- National Association of Social Workers. (2003). *NASW Standards for Social Work Services in Long-Term Care Facilities*. 4 10, 2021 tarihinde <https://www.socialworkers.org/LinkClick.aspx?fileticket=cwW7lzBfYxg%3D&portalid=0> adresinden alındı
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High School Students Understanding of the Risks of Online Game Addicion. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113-119.
- Özada Nazım, A., & Köseoğlu, M. (2019). Bağımlılık Yapıcı Madde Kullanımıyla Mücadelede Etkili Bir Uygulama Alanı: Okul Sosyal Hizmeti. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 20(1), 116-118. doi:10.5455/apd.302644874
- Özbeşler, C., & Duyan, V. (2009). Okul Ortamlarında Sosyal Hizmet. *Eğitim ve Bilim*, 34(154), 17-25.
- Özdamar, K. (2002). *Paket Programlar ile İstatistiksel Veri Analizi* (4. b.). Eskişehir: Kaan Yayınları.
- Özdinçler, A., Rezaei, D., Abanoz, E., Atay, C., Keleş, Y., Tahran, Ö., & Köroğlu, F. (2019). Okul Çağındaki Çocuklarda Teknoloji Bağımlılığının Postür ve Vücut Farkındalığı Üzerine Etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 20(4), 185-196.
- Piaget, J. (1991). Ergenlikten Yetişkinliğe Bilişsel Gelişim. (Çev. Z. S. Kavsaoglu). *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 24(1), 259-269. (özgün çalışma 1972).
- Polat, G. (2014). Madde Bağımlılığı Tedavisinde Sosyal Hizmet Mesleği. *Okmeydanı Tıp Dergisi*, 30(2), 143-148.
- Qian, M., & Jiang, J. (2020). Covid- 19 and Social Distancing. *Journal of Public Health: From Theory to Practice*. doi:<https://doi.org/10.1007/s10389-020-01321-z>
- Sargın, N. (2013). Internet Addiction Among Adolescence. *African Journal of Adult Education*, 1(5), 89-93.
- Selcık, O., & Güzel, B. (2016). Sosyal Hizmet Mesleğinin Çalışma Alanı ve Sosyal Hizmet Uygulamasının Türkiye Ölçeğinde Değerlendirilmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 461-469.

- Shaw, M., & Black, D. (2008). Internet Addiction: Definition, Assessment, Epidemiology and Clinical Management. *CNS Drugs*, 22(5), 353-365.
- Sheafor, B., & Horejsi, C. (2003). *Techniques and Guidelines for Social Work Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Statista. (2020). Coronavirus Impact: Global in-Home Media Consumption by Country 2020. Almanya. Mayıs 31, 2021 tarihinde <https://www.statista.com/statistics/1106498/home-media-consumption-coronavirus-worldwide-by-country/> adresinden alındı.
- Taş, İ. (2018). Ergenlerde İnternet Bağımlılığı ve Psikolojik Belirtilerin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(1), 31-41.
- Uluhan, E. F. (2013, Eylül 13). Ocak 30, 2021 tarihinde Antalya Psikiyatri Web sitesi: <https://www.antalyapsikiyatri.com/cocuk-sorunlari-psikolog/ergenin-duygusal-gelisimi> adresinden alındı
- Üneri, Ö. Ş., & Tamdır, C. (2011). Bir Grup Lise Öğrencisinde İnternet Bağımlılığı Değerlendirmesi: Kesitsel Bir Çalışma. *Düşünen Adam Psikiyatri ve Nörolojik Bilimler Dergisi*, 24(4), 265-272. doi:10.5350/DAJPN2011240402
- Wild, L., & Swartz, S. (2012). Adolescence. J. Hardman içinde, *Child and adolescent development: A South African sociocultural perspective* (s. 203-244). Oxford University Press.
- Yalçın Irmak, A., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Yanardağ, U., & Selçuk, O. (2020). Covid-19 Pandemi Sürecinde Sosyal Hizmet . *Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 1-2.
- Young, K. (1998). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237-244.
- Zastrow, C. (2016). *Sosyal Hizmete Giriş* (4. baskı). Ankara: Nika Yayınevi.

TABLolar LİSTESİ

Tablo 1: Güvenilirlik Analizi Sonuçları.....	39
Tablo 2: Demografik Özelliklerin Dağılımları-1	39
Tablo 3: Demografik Özelliklerin Dağılımları-2	40
Tablo 4: Demografik Özelliklerin Dağılımları-3	41
Tablo 5: Teknoloji Kullanımı ile İlgili Dağılımlar-1	42
Tablo 6: Teknoloji Kullanımı ile İlgili Dağılımlar-2	43
Tablo 7: Teknoloji Kullanımı ile İlgili Dağılımlar-3	44
Tablo 8: Teknoloji Kullanımı ile İlgili Dağılımlar-4	46
Tablo 9: Teknoloji Kullanımı ile İlgili Dağılımlar-5	48
Tablo 10: Teknoloji Kullanımı ile İlgili Dağılımlar-6	50
Tablo 11: Teknoloji Kullanımı ile İlgili Dağılımlar-7	51
Tablo 12: Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Tanımlayıcı İstatistikleri .	52
Tablo 13: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Demografik Özellikler Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-1	53
Tablo 14: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Demografik Özellikler Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-2.....	55
Tablo 15: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Demografik Özellikler Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-3.....	57
Tablo 16: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-1.....	59

Tablo 17: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-2.....	61
Tablo 18: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-3.....	63
Tablo 19: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-4.....	65
Tablo 20: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-5.....	67
Tablo 21: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-6.....	69
Tablo 22: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-7.....	71
Tablo 23: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-8.....	73
Tablo 24: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-9.....	76
Tablo 25: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-10.....	78
Tablo 26: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-11.....	80
Tablo 27: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-12.....	82
Tablo 28: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-13.....	84
Tablo 29: Teknoloji Bağımlılığı Toplam Puanı ve Alt Boyut Puanlarına Göre Teknoloji Kullanım Özellikleri Arasındaki Farklılığın İncelenmesi-14.....	86

EKLER

Ek 1: Kişisel Bilgi Formu

Değerli katılımcı;

Karabük Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Sosyal Hizmet Anabilim Dalında "Covid-19 Sürecinde Eğitimine Evde Devam Eden Ortaöğretim Öğrencilerinin Teknoloji Bağımlılığı Düzeylerinin İncelenmesi" konulu yüksek lisans tezi hazırlamaktayım. Bu çalışmada ortaöğretim öğrencilerinin teknoloji bağımlılığı düzeylerinin Covid-19 pandemisinden etkilenme durumunun incelenmesi amaçlanmaktadır. Sizden istenen, soruları dikkatlice okumanız ve yalnızca size en uygun seçeneği işaretlemenizdir. Ölçekleri tamamlamak tahmini 15/20 dk sürecektir. Vereceğiniz tüm cevaplar kesinlikle gizli tutulacak ve sadece yukarıda belirtilen yüksek lisans tezi kapsamında kullanılacaktır. Şimdiden çalışmada yer aldığınız ve katkı verdiğiniz için teşekkür ederim.

Esra Nur KARAKAYA

- 1) Cinsiyet:
 Kadın Erkek
- 2) Yaş:.....
- 3) Kardeş Sayısı:
 Kardeş Yok
 Bir Kardeş
 İki Kardeş
 Üç Kardeş
 Dört ve Üzeri Sayıda Kardeş
- 4) Kayıtlı Olunan Sınıf:
 Hazırlık Sınıfı
 9. Sınıf
 10. Sınıf
 11. Sınıf
 12. Sınıf
- 5) Ailenizin Aylık Geliri:
.....
- 6) Aile Yapısı Türü:

- Evli Birlikte Yaşayan Aile
- Tek Ebeveynli Aile (Boşanmış)
- Tek Ebeveynli Aile (Vefat)
- Geniş Aile
- Aile Yok
- 7) Ailenin Bakmakla Yükümlü Olduğu (Kardeş, Yaşlı, Akraba vb.) Kişi Sayısı:
- Sadece Ben
- Benim Dışında 1 Kişi
- Benim Dışında 2 Kişi
- Benim Dışında 3 ve Daha Fazla Kişi
- 8) Ailenin Yaşadığı Mahalli İdare Türü:
- Köy
- İlçe
- İl Merkezi
- Büyük Şehir
- 9) İnternet Bağlantısı Olan Telefona Sahip Olma Durumu
- İnternete Bağlanabilen Telefonum Var
- Telefonum Var Ancak İnternete Bağlanamıyor
- Telefonum yok
- 10) Mobil İnternete Sahip Olma Durumu ve Aylık Kotası:
- Mobil İnternet Kullanmıyorum
- Mobil İnternet Kullanıyorum ve Aylık Kotam.....GB
- 11) Bilgisayara Sahip Olma Durumu:
- Bilgisayarım Yok
- Dizüstü Bilgisayarım Var
- Masaüstü Bilgisayarım Var
- 12) İkamet Edilen Yerde Kablolu/Kablosuz İnternet Erişimi Bulunma Durumu:
- Kablolu/Kablosuz İnternet Erişimi Var
- Kablolu/Kablosuz İnternet Erişimi Yok

Ek 2: Teknoloji Kullanımı Formu

1. Genellikle uzun sürelerle internete nerede bağlanırsınız?
 - Kendi odam
 - Kendi Odam Dışında Evin Farklı Bir Bölümü
 - Yurt Odası
 - Kütüphane
 - Cafe vb. Sosyal Ortamlar
 - İnternet Cafe
2. İnternete bağlanmak için en sık hangi aygıtı kullanırsınız?
 - Dizüstü Bilgisayar
 - Akıllı Telefon
 - Tablet Bilgisayar
 - Akıllı Televizyon
 - Giyilebilir Akıllı Cihazlar (akıllı saat vb.)
3. Üye olduğunuz sosyal ağ platformu sayısı kaçtır?
 - 0-3
 - 4-6
 - 7-9
 - 10 ve üzeri
4. İnternete bağlanma amaçlarınız nelerdir?(birden fazla seçeneği işaretleyebilirsiniz)
 - Bilgi Edinme
 - Alışveriş Yapma
 - Dizi-film İzleme
 - Sosyal Medya Hesaplarına Giriş
 - Eğitim
 - Oyun
5. Kullandığınız sosyal ağ platformları nelerdir? (birden fazla seçeneği işaretleyebilirsiniz)
 - Kullanmıyorum
 - Instagram
 - Facebook
 - Twitter
 - Youtube
 - Tiktok
 - Diğer
6. Üyeliğiniz bulunan anlık mesajlaşma uygulamaları nelerdir? (birden fazla seçeneği işaretleyebilirsiniz)?:
 - Whatsapp
 - Bip
 - Messenger
 - Telegram
 - Diğer
7. Kullandığınız online dizi/ film platformları nelerdir?
 - Kullanmıyorum
 - Netflix
 - Blu Tv

- Puhu tv
- Amazon Prime
- Dięer

8. Günde internet başında geçirdiđiniz ortalama süre ne kadardır?

- 2 saatten az
- 2-4 saat arası
- 4-6 saat arası
- 6 saat ve üzeri

9. Haftada internete ortalama kaç gün bađlanıyorsunuz?

- 0-2 gün
- 3-4 gün
- 5-6 gün
- Her gün

10. Haftada çevrimiçi oyunlara ortalama kaç gün giriş yapıyorsunuz?

- 0-2 gün
- 3-4 gün
- 5-6 gün
- Her gün
- Çevrimiçi oyunlara giriş yapmıyorum

11. Bilgisayar ve internet kullanım durumunuza göre kendinizi deđerlendirme durumunuz nedir?

- İnterneti ihtiyaç durumuma göre yeterli oranda kullanıyorum. Riskli bir kullanıcı deđilim.
- İnterneti ihtiyaç durumumdan bađımsız ve istem dıřı kullanıyorum. Riskli bir kullanıcıyım.

12. Bilgisayar ve internet kullanımı nedeniyle fiziksel řikayetleriniz nelerdir? (birden fazla seęeneđi iřaretleyebilirsiniz):

- Gözlerde yanma
- Boyun ađrısı
- Beden duruşunda bozukluk
- El ve bileklerde ađrı-uyuşma
- Hiębiri

13. Bilgisayar ve internet kullanımı nedeniyle sosyal alanda řikayetleriniz nelerdir? (birden fazla seęeneđi iřaretleyebilirsiniz):

- Akademik başarıda düşme
- Zamanı planlamada zorluk
- Uyku sorunları
- Yemek yememe veya fazla yemek yeme
- Sosyal izolasyon
- Hiębiri

14. Covid-19 pandemisi sürecinde Bilgisayar ve internet kullanımını düzenlemeye iliřkin herhangi bir girişimde buldunuz mu?

- Bilgisayar ve internet kullanımını için haftalık ve günlük sınırlayıcı plan hazırladım.
- Teknolojik aletlerden uzak durmaya çalışıyorum-farklı meřguliyetler arıyorum.
- Bilgisayar ve internet kullanımını düzenlemek için sosyal çevreden destek istedim.

- Profesyonel destek aldım (psiko-sosyal)
 Hiçbiri

15. Covid-19 Pandemisi Sürecinde, pandemi öncesi döneme göre günde ortalama bilgisayar kullanma sürenizdeki değişimi nasıl değerlendirirsiniz?

- Arttı
 Azaldı
 Herhangi bir değişiklik olmadı

16. Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre telefon ya da tablet kullanım sürenizi nasıl değerlendirirsiniz?

- Arttı
 Azaldı
 Herhangi bir değişiklik olmadı

17. Covid-19 pandemisi sürecinde günde ortalama anlık mesajlaşma uygulaması kullanma sürenizdeki değişimi nasıl değerlendirirsiniz?

- Arttı
 Azaldı
 Herhangi bir değişiklik olmadı

18. Covid-19 pandemisi sürecinde, pandemi öncesine göre günde ortalama sosyal ağ platformlarında geçirdiğiniz süredeki değişimi nasıl değerlendirirsiniz?

- Arttı
 Azaldı
 Herhangi bir değişiklik olmadı

19. Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre çevrimiçi oyun veya konsol oyunu oynama sürenizi nasıl değerlendirirsiniz?

- Arttı
 Azaldı
 Herhangi bir değişiklik olmadı

20. Covid-19 Pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre TV izleme sürenizdeki değişimi nasıl değerlendirirsiniz?

- Arttı
 Azaldı
 Herhangi bir değişiklik olmadı

21. Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre dijital medya platformlarında (Netflix, Puhu Tv, Blu TV, Amazon Prime gibi) geçirdiğiniz süredeki değişimi nasıl değerlendirirsiniz?

Arttı

Azaldı

Herhangi bir deęişiklik olmadı

22. Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre çevrimiçi müzik platformlarında (Spotify, Fizy, Deezer gibi) geçirdiğiniz süredeki deęişimi nasıl deęerlendirirsiniz?

Arttı

Azaldı

Herhangi bir deęişiklik olmadı

23. Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre çevrimiçi alışveriş sitelerinde (Hepsiburada, Trendyol, Yemek Sepeti gibi) geçirdiğiniz süredeki deęişimi nasıl deęerlendirirsiniz?

Arttı

Azaldı

Herhangi bir deęişiklik olmadı

24. Covid-19 pandemisi sürecinde pandemi öncesine göre akademik başarınzdaki durumu nasıl deęerlendirirsiniz?

Arttı

Azaldı

Herhangi bir deęişiklik olmadı

25. Covid-19 pandemisi sürecinde kendinize yeni bir teknolojik alet aldınız mı?

Evet Hayır

27. Covid-19 pandemisi sürecinde teknolojik aletlerin (bilgisayar, akıllı telefon, tablet, televizyon vb) kullanımını sosyal yaşantınızı olumsuz etkiledi mi?

Evet Hayır

28. Covid-19 pandemisi sürecinde teknolojik aletlerin (bilgisayar, akıllı telefon, tablet, televizyon vb) kullanımını fiziksel sağlğınızı olumsuz etkiledi mi?

Evet Hayır

Ek 3: Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği

Aşağıdaki maddelerde sosyal ağlar, anlık mesajlaşma uygulamaları, çevrimiçi oyunlar ve web sitelerinin kullanımı ile ilgili olası davranışlar tanımlanmaktadır. Her bir maddede tanımlanan davranışları hangi sıklıkta gösterdiğinizi, o davranışın karşısında yer alan en uygun seçeneği işaretleyerek belirtiniz.

Herhangi bir davranış sizin tarafınızdan **hiçbir zaman gösterilmiyorsa “1”, nadiren gösteriliyorsa “2”, orta sıklıkta gösteriliyorsa “3”, çok sık gösteriliyorsa “4”, her zaman gösteriliyorsa “5”** seçeneğini işaretleyiniz.

DAVRANIŞLAR	SIKLIK				
	1	2	3	4	5
Sosyal Ağ Kullanma					
1.Sosyal ağlarda olmadığım zamanlarda, en son bağlandığımda yaptıklarımı düşünüyorum.					
2.Daha önemli işlerim olmasına rağmen sosyal ağlarda geçirdiğim süreyi arttırmak istiyorum.					
3.Sosyal ağlarda harcadığım zamanı azaltmaya yönelik çabalarım başarısızlıkla sonuçlanıyor.					
4.Sosyal ağlarda zaman harcarken dikkatimin dağıtılması beni rahatsız ediyor.					
5.Sosyal ağ hesaplarımı kullanım sürem hakkında çevremdekilere doğru bilgi vermiyorum.					
6.Yaşamımla ilgili olumsuz düşüncelerden kurtulmak için sosyal ağlara bağlıyorum.					
Anlık Mesajlaşma					
1.Anlık mesajlaşma ortamları dışında iken, sonradan bu ortamlarda yazacaklarımı hayal ediyorum.					
2.Önemli bir işim olmasına rağmen kendimi genellikle mesajlarımı kontrol ederken buluyorum.					
3.Anlık mesajlaşma uygulamalarını kullanmadığım zamanlarda huzursuz oluyorum.					
4.Anlık mesajlaşma uygulamalarını kullanırken çok zaman harcıyorum.					
5.Arkadaşlarımla anlık mesajlaşmalarla iletişim kurmayı, onlarla yüz yüze görüşmeye tercih ediyorum.					
6.Yalnızlık hissettiğim anlarda anlık mesajlaşma uygulamalarını kullanıyorum.					
Çevrimiçi Oyun Oynama					
1.Çevrimiçi oyun oynamadığım anlarda, sonraki oyunda uygulayacağım stratejileri planlıyorum.					
2.Çevrimiçi oyun oynarken harcadığım süreyi biraz daha arttırmak istiyorum					
3.Çevrimiçi oyun oynayabilmek için uykusuz kaldığım geceler oluyor.					
4.Çevrimiçi oyuna bağlanma sorunu yaşadığımda kendimi huzursuz hissediyorum.					
5.Çevrimiçi oyun oynama sürem hakkında çevremdekilere doğru bilgi vermiyorum					
6.Gerçek hayatta karşılaştığım sorunları unutmak için çevrimiçi oyun oynuyorum.					

Web Siteleri Kullanma					
1.Web sitelerinde gezinmediğim zamanlarda, daha sonra eriştiğimde yapacaklarımı hayal ediyorum.					
2.Web sitelerinden çıkmam gereken anlarda “bir dakika daha” diyerek gezinmeye devam ediyorum					
3.Geç saatlere kadar web sitelerinde gezindiğim için uykusuz kalıyorum.					
4.Web sitelerinde gezinirken başkaları tarafından rahatsız edildiğimde sinirleniyorum.					
5.Web sitelerinde, planladığım süreden daha fazla süre geziniyorum.					
6.Web sitelerinde gezinmek için derslerimi ihmal ediyorum.					

Ek 4: Etik Kurul İzni



T.C.
KARABÜK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL ve BEŞERİ BİLİMLER ARAŞTIRMALARI ETİK KURULU
KARARLARI

TOPLANTI TARİHİ : 04.03.2021
TOPLANTI NO : 2021/02

Karabük Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu toplanmış ve aşağıdaki kararı almıştır.

Karar 20:

10/02/2021 tarihli Prof. Dr. Ali Fuat ERSOY'un Etik Kurul form ve ekleri görüşüldü.

Karabük Üniversitesi Öğretim Üyesi Prof. Dr. Ali Fuat ERSOY danışmanlığında yürütülen "Covid-19 Sürecinde Eğitime Evde Devam Eden Ortaöğretim Öğrencilerinin Teknoloji Bağımlılığı Düzeylerinin İncelenmesi" konulu çalışma kapsamında uygulanmak üzere ekte sunulan çalışmasının etik kurallara uygunluğu oy birliği ile kabul edilmiştir.

Ek 5: Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği Kullanım İzni

← Teknoloji Bağımlılığı Ölçeğinin Kullanım İzni Hk. 📄

FA Fatih AYDIN
25.01.2021 Pzt 01:59 ↩ ↶ → ...
Kime: Siz

Merhaba Esra Nur TUĞRAL:
Çalışmanız kapsamında ölçeği memnuniyetle kullanabilirsiniz, başarılar dilerim.
Ölçeğin bağlantısı:
<https://toad.halileksi.net/olcek/teknoloji-bagimliliği-ölçeği-tbo>

Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği (TBÖ) | TOAD

4 alt boyut ve 24 madde Sosyal Ağ Bağımlılığı (6 m): Sosyal ağlarda zaman harcarken dikkatimin dağıtılması beni rahatsız ediyor. Anlık Mesajlaşma Bağımlılığı (6 m): Anlık mesajlaşma uygulamalarını kullanmadığım zamanlarda huzursuz oluyorum.

toad.halileksi.net

Sayfa 91 ve 92 ölçek puanlaması ise sayfa 30 ve 31 "Verilerin Çözümlemesi ve Yorumlanması" konusunun altında.
[...](#)

On Sun, 24 Jan 2021 at 15:09, Esra Nur TUĞRAL <...> wrote:
Merhaba Hocam,
" Covid-19 Sürecinde Eğitime Evde Devam Eden Ortaöğretim Öğrencilerinin Teknoloji Bağımlılığı Düzeylerinin İncelenmesi" adlı yüksek lisans tezimde, izniniz olursa sizin geliştirmiş olduğunuz Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği'ni kullanabilir miyim?
İyi çalışmalar.