

Çocukların Sosyal Medya, Akıllı Telefon ve Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Analysis of the Relationship between Children's Social Media, Smartphone and Game Addiction

✉ Alev ÜSTÜNDAĞ

Sağlık Bilimleri Üniversitesi, Gülhane Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Ankara, Türkiye

Öz

Amaç: Bu araştırma çocukların sosyal medya, akıllı telefon ve oyun bağımlılığı arasında ilişki olup olmadığının belirlenmesi amacıyla yapılmıştır.

Yöntem: Nicel araştırma yöntemlerinden bağıntısal yöntem kullanılarak araştırma gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya 12-15 yaş arasında bulunan 248 çocuk katılmıştır. Veri toplama araçları Kişisel Bilgi Formu, Uygulama Temelli Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği, Bergen Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği ve İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeğidir.

Bulgular: Çocukların sosyal medya bağımlılık düzeyleri ile oyun bağımlılık düzeyleri ve akıllı telefon bağımlılık düzeyleri arasında ilişki olduğu ve çocukların oyun bağımlılık düzeyleri ile akıllı telefon bağımlılık düzeyleri arasında da anlamlı ve olumlu bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Akıllı telefon kullanımı ile hem sosyal medya hem de oyun bağımlılık düzeyi arasında anlamlı ve pozitif yönde ilişki bulunmaktadır. Cinsiyet değişkenine göre yapılan analiz sonucunda kız öğrencilerin sosyal medya bağımlılık düzeyleri ile oyun bağımlılık düzeyleri ve akıllı telefon bağımlılık düzeyleri arasında ilişki olduğu ve oyun bağımlılık düzeyleri ile de akıllı telefon bağımlılık düzeyleri arasında ilişki olduğu belirlenmiştir. Erkek öğrencilerin ise sosyal medya bağımlılık düzeyleri ile oyun bağımlılık düzeyleri arasında negatif yönde ve zayıf bir ilişki olduğu, ancak oyun bağımlılık düzeyleri ile akıllı telefon bağımlılık düzeyleri arasında pozitif yönde ve orta bir ilişki olduğu belirlenmiştir.

Sonuç: Dijital çağda çocukların ekran karşısından uzaklaştırılması çok da mümkün değildir. Araştırma sonuçları da çocukların tamamının akıllı cep telefonu kullandığını, çevrimiçi oyun oynadıklarını, herhangi bir sosyal medya uygulaması kullandıklarını ve akıllı telefon kullanımı ile hem sosyal medya hem de oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı ve pozitif yönde ilişki olduğunu göstermektedir. Bu nedenle ekran karşısında geçirilen zamanın daha nitelikli ve gelişimlerini destekleyici olabilmesi amacıyla çocuklara medya okuryazarlığı eğitimi verilmesi için destek programlar oluşturulabilir.

Anahtar kelimeler: Sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı, çocuk, dijital medya

Abstract

Objective: This research was conducted to determine whether there is a relationship between children's social media addiction, smartphone addiction, and game addiction.

Method: The research was carried out using the correlational method, one of the quantitative research methods. 248 children between the ages of 12-15 participated in the study. Data collection tools are Personal Information Form, The Smartphone Application-Based Addiction Scale, Bergen Social Media Addiction Scale and Internet Gaming Disorder Scale.

Results: There is a relationship between children's social media addiction levels and game addiction levels and smartphone addiction levels, and there is a significant and positive relationship between children's game addiction levels and smartphone addiction levels. In other words, there is a significant and positive relationship between the use of smartphones and the level of addiction to both social media and games. As a result of the analysis made according to the gender variable, there was a relationship between the social media addiction levels of the female students and the game addiction levels and the smartphone addiction levels, and there was a relationship between the game addiction levels and the smartphone addiction levels. On the other hand, there was a negative and weak relationship between social media addiction levels and game addiction levels of male students ($r=-.292$, $p=.001$), but there was a positive and moderate relationship between game addiction levels and smartphone addiction levels.



Yazışma Adresi/Address for Correspondence: Alev ÜSTÜNDAĞ, Sağlık Bilimleri Üniversitesi, Gülhane Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Ankara, Türkiye
E-posta: alev.ustundag@sbu.edu.tr
ORCID ID: 0000-0001-5832-6810

Geliş Tarihi/Received: 05.10.2021
Kabul Tarihi/Accepted: 08.01.2022

Conclusion: In the digital age, it is not possible to keep children away from the screen. The results of the research show that all of the children use smartphones, play online games, use any social media application, and that there is a significant and positive relationship between smartphone use and both social media and game addiction levels. For this reason, support programs can be created to provide media literacy education to children in order to make the time spent in front of the screen more qualified and supportive of their development.

Keywords: Social media addiction, gaming addiction, smartphone addiction, child, digital media

Giriş

İnternet, keşfedildiği günden itibaren çeşitli konularda sınırsız bilgi kaynaklarına erişim sağlayan yeni bir iletişim ortamı sağlamıştır. Salgın nedeniyle de internet kullanımı dünya çapında büyük ölçüde artmıştır. Salgın öncesinde yapılan çalışmalarda çocukların ekran karşısında geçirdikleri sürenin yetişkinlerden çok daha fazla olduğu ve bu nedenle internetin yararlarının yanı sıra “bağımlılık yapıcı potansiyeline” daha fazla maruz kaldıkları ifade edilmekteydi (1). Çünkü salgın öncesi internet, akıllı telefonlar ve sosyal medya çocukların sosyal hayatının dışında bir yere sahipti. Bu nedenle de çocukların sağlıklı gelişimlerinin desteklenebilmesi için sosyal ortamlarda akranlarıyla vakit geçirmeleri, spor yapmaları, hobi edinmeleri, becerilerini desteklemeleri, aktif yaşam sürmeleri, eğitim hayatını sürdürmeleri ve okul sorumluluklarını yerine getirmeleri gibi beklentileri karşılamaları doğal olan durumdu. Ancak salgın nedeniyle okulların kapatılması, eğitimin çevrimiçi sürdürülmesi, hastalığın bulaşmasının engellenebilmesi için kafe, restoran ve spor salonları gibi mekanların kapatılması ve hatta çocuklara sokağa çıkma yasaklarının uygulanması hem eğitimin hem de sosyal hayatın internet aracılığıyla sürdürülmesinden başka çare bırakmamıştır. Yani salgın, internet kullanımını çocukların dünyasından riskli olmaktan ziyade sıradanlaşarak yaşamlarının olağan bir parçası haline dönüştürmüştür. Ekran karşısında internet aracılığıyla yüz yüze etkileşim, popüler bir kişilerarası bağlantı biçimi haline dönüşmüştür. Böylelikle çocukların eğitimlerine devam etmelerine, mevcut sosyal ilişkilerini sürdürmelerine ve yeni sosyal ilişkiler geliştirmelerine yardımcı olmaktadır.

Her çocuk özeldir ve her çocuğun farklı eğilimleri, ilgi alanları, becerileri, duygu-düşünce-tutumları ve kişilik özellikleri vardır. Başkalarıyla etkileşim kurabilmeyi ve sosyalleşmeyi öğrenme, çocukların sağlıklı sosyal gelişiminin önemli bir parçasıdır (2). 12-15 yaş arası çocuklar ergenlik dönemindedir ve bu yaş arası çocuklar için akranları oldukça önemli bir yere sahiptir; akranlarıyla bir arada olmaktan, sosyal ortamlara ve gruplara katılmaktan oldukça fazla zevk alırlar. Ebeveynleri çocuklarının hayatındaki en önemli kişiler olmaya devam etmekte ve aynı zamanda çocukların ebeveynlerine olan ihtiyaçları ve düşkünlükleri de devam etmektedir (3). Ergenliğe girmiş olmanın bir diğer gelişimsel özelliği bağımsız hareket edebilme isteğidir. Kendi kararlarını kendisi vermek ister. 12-15 yaş arasında bulunan çocukların dürtülerini kontrol edebilmeleri ve yalnız

oldukları zamanlarda bile uygun davranışları sergileyebilmeleri, bu dönemde geliştirmeleri beklenen çok önemli iki beceridir (4). Beyin gelişimi nedeniyle çocukların düşüncelerini kontrol etme, ruh hali değişkenliği yaşama, iştahlarının artması ve duygusal değişikliklerinin olması bu dönemde görülebilen diğer özellikler arasındadır (5). Bilişsel gelişim becerileri arasında yer alan soyut işlemler dönemine geçiş beklenen önemli bir kazanımdır (6). Soyut düşünme becerisi arttıkça ergenin nesnelci bakış açısından göreceli bakış açısına geçmesi ve yansıtıcı düşüncenin ortaya çıkması beklenmektedir (7). Pubertal hormonal değişiklikler ve çok yönlü sosyal stres faktörlerinin bir arada bulunması bu yaş aralığında bulunan çocukların ruh hali değişimleri yaşamalarına, duygusal değişkenliklerine ve düşük dürtü kontrolüne sebep olabilmektedir (8). Erikson’un (9) psikososyal gelişim kuramına göre bu dönemde bulunan çocuklar başarıya karşı aşağılık duygusu yaşayabilmektedir. Güven, bağımsızlık ve becerilerde ustalaşamama çocukların geleceğinden şüphe etmesine neden olabilmekte ve bunun sonucu olarak da utanç, suçluluk, yenilgi ve aşağılık duygusu geliştirebilmektedirler. Bu dönemde çocukların aşağılık, başarısız ve yetersiz duygularını yaşamamaları için yeni beceriler öğrenmeleri ya da karşılaştıkları sorunlarla başa çıkabilmeyi öğrenmeleri gerekmektedir (10).

Son yıllarda günlük aktivitelerimiz içerisinde sosyal medya uygulamalarının kullanımı giderek daha yaygın hale gelmiştir. Özellikle çocuklar sosyal medyayı oldukça yoğun kullanmaktadır. We Are Social & Hootsuite (11) tarafından yayınlanan raporda çocukların sosyal medya kullanım durumlarına bakıldığında, 10-17 yaş arası nüfusun yaklaşık %4’ünün sosyal medya kullanıcısı olduğu görülmüştür (11). 13-17 yaş arası çocuklarla yapılan sosyal ve dijital medya anketi araştırması sonuçlarında da çocukların %90’ının mesajlaşma, Twitter ve Instagram gibi sosyal ağlar, fotoğraf paylaşımı ve e-posta göndermek gibi amaçlarla sosyal medya uygulamalarını kullandıkları belirlenmiştir (12). Yapılan araştırmalar sonucunda elde edilen bu bulguların 2020 yılında çok daha fazla olabileceği düşünülmektedir. Çünkü yaşadığımız pandemi sürecinin internet ve sosyal medya uygulamalarının kullanımının her yaş grubunda artışa sebep olabileceği düşünülmektedir. Çocukların çevrimiçi olarak ekran karşısında yoğun vakit geçirmeleri, internetin faydalı olma özelliğini kaybetmesine, sorunlu ve bağımlılık yapıcı davranışlar da dahil olmak üzere olumsuz sonuçlar yaşanmasına sebep olabilmektedir (13). Günümüzde çevrimiçi bağımlılık davranışlarını inceleyen araştırmaların sosyal ağ sitelerine bağımlılık üzerine odaklandıkları görülmektedir (14).

Sosyal ağ siteleri kullanıcıların bireysel profiller oluşturabileceği, gerçek hayattaki arkadaşlarıyla etkileşime girebilecekleri ve hem çevrimiçi hem de çevrimdışı ilişkilerini sürdürmek için benzer ilgi alanlarına sahip diğer insanlarla tanışabilecekleri sanal toplulukları ifade etmektedir (15). Griffiths (16) tarafından geliştirilen bağımlılık modeli, sosyal medya bağımlılığına da uygulanabilecek altı kriter içermektedir. Bunlar: a) duygu durum değişikliği (duygusal durumda olumlu bir değişikliğe yol açan sosyal ağlara katılım), b) belirginlik (sosyal ağ sitelerinin kullanımı ile davranışsal, bilişsel ve duygusal olarak oylanmak, meşgul olmak), c) tolerans (zaman içinde sosyal ağ sitelerinin giderek artan kullanımı), d) yoksunluk belirtileri (sosyal ağ sitelerinin kullanımı kısıtlandığında veya yasaklandığında hoş olmayan fiziksel ve duygusal semptomlar yaşamak), e) çatışma (sosyal ağ sitelerinin kullanımı nedeniyle ortaya çıkan kişilerarası ve ruhsal sorunlar), ve f) tekrarlamak (yani bağımlılar, bir yoksunluk döneminden sonra bağımlıların aşırı sosyal ağ siteleri kullanımlarına hızla geri dönmeleri).

Bağımlılık potansiyelinin temel bileşenlerinin belirlenmesinin ardından araştırmacılar psikometrik açıdan sağlam ve güvenilir ölçeklerin geliştirilmesi ve doğrulanmasına odaklanmışlardır. Ölçekler geliştirilirken üzerinde durulan bir alan da sosyal medya bağımlılığını etkileyen psikososyal faktörleri ortaya çıkarmak olmuştur (17). Yapılan araştırmalar, sosyal ağ siteleri bağımlılığı ile internet oyun bağımlılığı (18) ve internet bağımlılığı (19) gibi diğer teknolojik ve davranışsal bağımlılık türleri arasında güçlü ilişkiler olduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca sosyal ağ siteleri bağımlılığı ile kişilik özellikleri arasında da güçlü ilişkiler bulunmaktadır (demografik özellikler, kişilik özellikleri, dürtüsellik ve narsisizm gibi) (15,18,19).

Video ve internet oyunları oynama çocuklar arasında popüler olan çevrimiçi bir diğer etkinliktir. Çocuklar eğlence, heyecan, meydan okuma veya duygusal başa çıkma amaçlı oyunlar oynamayı tercih etmektedir (20). Hem aşırı oyun oynama hem de sosyal medya hesaplarının sık kullanımı bazı olumsuz sonuçlara yol açabilir. Çocuklar arasında yapılan geniş çaplı bir araştırmanın sonuçları, internet oyunları oynama ve sosyal ağ sitelerinin kullanımı ile işlevsiz internet kullanımı davranışı arasında güçlü bir ilişkili olduğunu göstermektedir (21). Yani, internet bağımlılığına ek olarak günümüzde sosyal medya bağımlılığı da büyüyen bir başka sorun olarak kabul edilmektedir (17). İnternetle ilgili bağımlılıkların artmasına katkıda bulunan ana faktörlerden biri akıllı telefon kullanımının artması olarak değerlendirilmektedir. Çünkü akıllı telefonlar çocuklarda potansiyel olarak bağımlılık yapabilecek sohbet, oyun, alışveriş ve sosyal medya gibi birçok farklı içerik türüne erişmenin uygun ve mobil yolunu sunmaktadır (17).

Literatür incelendiğinde bağımlılık kavramlarına teknoloji bağımlılığı olarak ortak bir tanım verildiği görülmektedir (22). Teknolojik bağımlılıkların biyopsikososyal sorunlarla ilişkili

olduğu ifade edilmektedir (22). Yapılan araştırmalara göre teknoloji bağımlılığı ile depresyon, yalnızlık, uyku sorunları, iyilik hali, öz saygı ve akademik başarı arasında olumsuz bir ilişki bulunmaktadır (23, 24). Öte yandan teknoloji kullanımının arkadaşlığı güçlendirdiği, kişilerarası iletişimi kolaylaştırdığı ve yeni sosyal ilişkiler kurulmasını sağladığını öne süren araştırmacılar da bulunmaktadır (25, 26). Grieve ve arkadaşları (27) sosyal medya kullanımının sosyal bağlılığın gelişmesine ve sürdürülmesine olumlu katkılar sağladığını vurgularken, Quinn ve Oldmeadow (28), sosyal medyayı kullanan çocukların kullanmayanlara göre daha yüksek aidiyet duygusuna sahip olduklarını öne sürmektedir. Davis (29)'e göre de teknoloji kullanımı arkadaşlığı güçlendirmekte ve sosyal bağlılığı artırmaktadır. Özetle, teknolojinin bireyi nasıl etkilediği kullanımına göre değişebilmektedir. Sosyal ilişkileri olumlu yönde etkileyebildiği gibi sosyal ilişkilere zarar da verebilir.

Ergenlik dönemi teknolojik bağımlılık potansiyeli açısından kritik bir dönem olarak kabul edilmektedir (30). İnternet ve sosyal medya gibi teknolojilerin çocuklar tarafından daha yaygın olarak kullanılması, teknolojik bağımlılık potansiyeline karşı onları daha savunmasız hale getirmektedir (31). Çocukların sosyal ağ sitelerini kullanmak için pek çok sebebi olmakla birlikte Andreassen (18)'a göre sanal ortamlarda otorite figürlerinin bulunmaması çocukları bu ortamlara yönlendirmektedir. Ayrıca çocukların psikososyal sorunlarıyla başa çıkmak için bir yol olarak sanal ortamları kullandıklarını öne süren çalışmalar da bulunmaktadır (32). Sosyal medya uygulamaları ve internetin çocukları tam olarak nasıl etkilediği ile ilgili net bir sonuç bulunmamakla birlikte Wang ve Cheng (33), çocukların internet kullanım davranışları ile sorunlu internet kullanımının yaygınlığına odaklandıkları bir araştırma yapmıştır. Araştırmacılar, 775 ortaöğretime devam eden çocuk üzerinde gerçekleştirdikleri araştırmalarında çevrimiçi sosyal etkileşim, zaman yönetimi, sorunlu internet kullanımı, kişilerarası etki, akademik etki, günlük yaşama etki ve duygu durum değişikliğini inceleyebilme fırsatı verdiği için araştırmalarında Sorunlu İnternet Kullanım Ölçeği'ni kullanmıştır. Wang ve Cheng (33) çocukların kişisel özellikleri ile internet kullanım davranışlarının, sorunlu internet kullanımı arasında ilişkiyi ortaya çıkarmaya çalıştıkları araştırmalarının sonucunda; ebeveynlerin evde internet kullanımı ve ekran süresi konusunda kurallarının olduğu evlerde çocukların ekran süresi yönetimi konusunda sorunlarının bulunduğu, yani çocukların ekran kullanım süresinin oldukça fazla olduğu tespit edilmiştir. Ekran kullanım süresinin fazla olmasına karşın, bu grubun sorunlu internet kullanım oranlarının düşük düzeyde olduğu belirlenmiştir. Ebeveynlerin çocuklarının interneti sınırsız ve denetimsiz olarak kullanmalarına izin verdiği evlerde ise çocukların daha sorunlu internet kullandıkları görülmüştür. İnternet kullanımıyla ilgili kurallar ve zaman sınırlamaları koyan ebeveynler, interneti esas olarak öğrenme amacıyla kullandıkları için çocuklar sorunlu

internet kullanmamaktadır. İnterneti sadece öğrenme amaçlı kullanan çocuklar, interneti eğlence ve sosyal medyada vakit geçirmek amacıyla kullananlara göre daha az sorunlu internet kullanmıştır. Wang ve Cheng (33) çocukların kişisel özellikleri, internet kullanım davranışları ve sorunlu internet kullanımı arasında bir ilişki olduğu sonucuna varmışlardır. Araştırmacılar, bu ilişkinin ebeveynleri çocuklarında sorunlu internet kullanımını önlemek için girişimsel stratejiler geliştirmeye yönlendirmesi gerektiğini öne sürmüşlerdir. Wang ve Cheng'in (33) güncel araştırmaları gelişimsel bağlamda değerlendirildiğinde, ekran karşısında geçirilen vakit ve kullanılan içeriğin çocukların davranışları ve gelişimleri üzerinde etkili olduğu söylenebilir.

Literatür, internetin çocukların hayatlarını hem olumlu hem de olumsuz birçok şekilde etkileyebileceğini öne sürmektedir. İnternet kullanımının daha olumlu veya olumsuz etkilerinin olup olmadığı konusunda yapılan mevcut araştırmalar sonuçsuz kalmıştır (34). Ancak bu durum çocukların internete erişiminin belirli kurallarının olması ve ekran süresinin sınırlandırılması gerektiği hipotezini güçlendirmektedir. Livingstone ve arkadaşları (35) tarafından yapılan araştırma çevrimiçi uygunsuz içeriğe maruz kalmayı en aza indirirken bilişsel ve sosyal kazanımları artırmanın en uygun yollarından birinin ebeveyn müdahalesi ve arabuluculuğu olduğunu göstermiştir. Yani verimli bir şekilde kullanılırsa bu strateji çocukların internetin faydalarından yararlanmaya devam etmesini sağlarken olumsuz sonuçlara maruz kalmalarını en aza indirebilecektir.

COVID-19 salgınından sonra yapılan araştırmalar akıllı telefon bağımlılığı oranında yükselme olduğunu ve 12-15 yaş arası çocukların akıllı telefon bağımlılığı anlamında riskli durumda olduklarını göstermektedir (36, 37). Ayrıca Karakaya (38)'nin pandemi sürecinde ortaokul öğrencilerinin teknoloji bağımlılığını incelediği araştırmasında öğrencilerin bilgisayar kullanım sürelerinin ve çevrimiçi oyun oynama sürelerinin arttığını ve bu öğrencilerin teknolojik bağımlılık düzeylerinin de anlamlı derecede yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Baltacı ve arkadaşları (39) ise pandemi sürecinin problemleri internet kullanımı konusunda önemli bir risk faktörü olduğunu vurgulamaktadır. Göker ve Turan (40) bu durumu pandemi kısıtlamaları nedeniyle yaşanan kaygının azaltılabilmesi için genellikle internete yönelme olduğu ve bu durumun sosyal medya, oyun oynama, film/dizi izleme nedeniyle kontrolsüz geçirilen zamanın sorunlara neden olabileceği şeklinde ifade etmektedir. Bolat ve Korkmaz (41) araştırmalarında erkek öğrencilerin sosyal medya bağımlılıklarının kız öğrencilere göre daha fazla olduğunu belirlemişlerdir. Türk (42) ise araştırmasında çocukların sosyal medya bağımlılık düzeylerinin cinsiyete göre farklılaşmadığını belirlemiştir. Literatür incelendiğinde özellikle de pandeminin etkileriyle çocukların sosyal medya, oyun oynama ve akıllı telefon kullanımı bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler kapsamında incelendiği görülmektedir. Ancak tüm

bu bağımlılıkların aynı anda değerlendirildiği bir araştırmaya rastlanmamıştır.

Bu nedenlerle bu araştırma; çocukların sosyal medya bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasında bir ilişki olup olmadığının incelenmesi amacıyla yapılmıştır. Aynı zamanda çocukların sosyal medya uygulamalarını kullanım durumları da belirlenmiştir. Ayrıca, çocukların sosyal medya bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı düzeyleri arasında bir ilişki olup olmadığının belirlenmesi, kızların ve erkeklerin sosyal medya bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı düzeyleri arasında bir ilişki olup olmadığının belirlenmesi de araştırmanın alt amaçlarını oluşturmaktadır.

Yöntem

Örneklem

Araştırmada nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nicel araştırma yöntemlerinden bağıntısal yöntem kullanılarak araştırma gerçekleştirilmiştir. Bağıntısal yöntemde iki ya da daha fazla değişken arasında ilişki olup olmadığı incelenmektedir. Yapılan istatistiksel analiz sonucunda değişkenler arasında bir bağıntı olup olmadığı belirlenir (43).

Araştırmanın evrenini; Ankara İli Etimesgut İlçesinde bulunan ve ortaokula devam eden 12-15 yaş arası çocuklar oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklem grubunu; Ankara İli Etimesgut İlçesinde ortaokula devam eden ve 12-15 yaş arasında bulunan 248 çocuk oluşturmaktadır. Araştırmada uygulama yapılacak okulların belirlenebilmesi için küme örnekleme yönteminden yararlanılmıştır. Küme örnekleme yönteminde evren çoğu zaman aynı amaçlı kümelerden oluşmakta ve bütün kümelerin seçilme şansı bulunmaktadır (43). Küme örnekleme yönteminde evren, küme olarak adlandırılan gruplara ayrılmakta olup her küme de bir örneklem birimi olarak tanımlanmaktadır. İlçede bulunan üç okul küme olarak belirlenmiştir. Belirlenen okullarda eğitime devam eden ve araştırmaya katılmaya gönüllü olan çocuklar örneklem grubunu oluşturmuştur. Örneklem etki büyüklüğünde; r istatistiği etki büyüklüğü 0,3; alfa 0,05; gücü minimum 0,95 düzeyinde alınmıştır. Güç analizi 0,95 düzeyinde 198 kişi ile çalışılmasının yeterli olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

12-15 yaş arasında olma, Ankara İli Etimesgut ilçesinde bulunan, İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı ve küme olarak belirlenen ortaokullardan birinde eğitimini sürdürme örneklem grubunda bulunan çocukların çalışmaya katılım kriteri olarak belirlenmiştir.

İşlem

Araştırmanın verileri 2020 yılının Mayıs-Ağustos ayları arasında toplanmıştır. Pandemi nedeniyle okulların kapalı olmasından dolayı veriler çevrimiçi toplanmıştır. Ölçek formları Google forms uygulaması kullanılarak çevrimiçi hale dönüştürülmüştür.

Küme örnekleme yöntemi kullanılarak belirlenen üç okulun sınıf öğretmenleri ile irtibat kurulmuş ve araştırmacı tarafından hazırlanan çevrimiçi form linkini öğrencileri ile paylaşmaları talep edilmiştir. Google forms her bir maddenin işaretlenmesini zorunlu tutabilmektedir. Maddelerin tamamı işaretlenmeden gönder/tamamla butonu aktif olmamakta ve boş bırakılan alanların işaretlenmesi gerektiği uyarısı verilmektedir. Ayrıca bir kez doldurulan formun tekrar açılmasını ve doldurulmasını engellemek için "bir yanıtla sınırlandır" seçeneği bulunmaktadır. Formun aynı kişi tarafından tekrardoldurulabilmesini engellemek için başka yanıt gönderilmesini engelle seçeneği kullanılmıştır. Sorular tek arayüzden oluşmuştur. Kişisel bilgi formunda 9, Uygulama Temelli Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeğinde 6, Bergen Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeğinde 6 ve İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeğinde de 9 madde bulunmaktadır. Toplamda 30 maddelik bir form kullanılmıştır. Araştırmaya katılımı artırmak için haziran ayında sınıf öğretmenleri ile tekrar iletişim kurulmuş ve öğrencilere hatırlatma mesajı gönderilerek araştırmaya katılım artırılmaya çalışılmıştır. Hatırlatma mesajı araştırmanın duyurusu niteliğindedir. Araştırmanın önemi ve katılımın bilime katkısı ifade edilerek çocuklar gönüllü olmaya davet edilmiştir. Araştırma gönüllülük esasına dayalıdır. Hem ebeveynlerden hem de çocuklardan çevrimiçi gönüllü onam alınmıştır.

Yapılan bu çalışma için Sağlık Bilimleri Üniversitesi Gülhane Girişimsel Olmayan Araştırmalar Etik Kurulundan 25.02.2020 tarihli ve 2020-63 sayılı karar numarası ile etik kurul izni alınmıştır.

Veri Toplama Araçları

Araştırmanın amacını gerçekleştirmek için kullanılan veri toplama araçları kişisel bilgi formu, "Uygulama Temelli Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği", "Bergen Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği" ve "İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği"dir. Her bir ölçek farklı araştırmacılar tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Ölçekler kullanılmadan önce araştırmacılardan kullanım izni alınmıştır. Kişisel bilgi formunda çocukların demografik bilgileri yer almaktadır.

Uygulama Temelli Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği

Csibi ve arkadaşları (44) tarafından geliştirilen ölçeğin uyarlaması Altundağ, Yandı ve Ünal (45) tarafından gerçekleştirilmiştir. Ölçek öğrenciler tarafından doldurulmaktadır ve tek boyutludur ve ters maddesi bulunmamaktadır. Ölçekte 6 madde bulunmaktadır ve kesinlikle katılmıyorum'dan kesinlikle katılıyorum'a doğru beşli likert yapıya sahiptir. Ölçeğin Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı 0,81'dur. Ölçeğin yapı geçerliğine ilişkin öncelikle AFA yapılmıştır. Faktör yük değerlerinin 0,53 ile 0,83 arasında değiştiği, açıklanan varyansın %52 olduğu görülmüştür. Yapılan bu araştırmada ölçeğin Cronbach Alpha katsayısı 0,84 olarak bulunmuştur.

Bergen Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği

Andreassen ve arkadaşları (46) tarafından geliştirilen ölçeğin uyarlaması Demirci (47) tarafından gerçekleştirilmiştir. Ölçekte bulunan maddeler zihinsel uğraş, duygudurum değişikliği, tolerans, yoksunluk, çatışma ve başarısız bırakma girişimi olmak üzere altı temel bağımlılık ölçütünü karşılamaktadır. Ölçek çocuklar tarafından doldurulmaktadır. Ölçekte 6 madde bulunmaktadır ve çok nadir'den oldukça sık'a doğru beşli likert yapıya sahiptir. Ölçekten alınabilecek puanlar 6-30 arasında değişmektedir. Ölçeğin iç tutarlılık güvenilirlik katsayısı AFA örnekleminde 0,83, DFA örnekleminde 0,82, ölçüt bağıntılı geçerlilik örnekleminde 0,82, test tekrar test ilk uygulama örnekleminde 0,84, ikinci uygulama örnekleminde 0,83, çalışan örnekleminde 0,80 olarak bulunmuştur. Yeniden uygulanmasından elde edilen test-tekrar test güvenilirlik katsayısı 0,83 olarak bulunmuştur. Yapılan bu araştırmada ölçeğin Cronbach Alpha katsayısı 0,86 olarak bulunmuştur.

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu (İOÖBÖ9-KF)

Pontes ve Griffiths (48) tarafından geliştirilen ölçeğin uyarlaması Arıca ve arkadaşları (49) tarafından gerçekleştirilmiştir. Ölçek çocuklar tarafından doldurulmaktadır. Ölçeğin 9 maddesi bulunmaktadır ve asla'dan çok sık'a doğru beşli likert yapıya sahiptir. Tüm maddeler aynı şekilde puanlanmakta ve toplanmaktadır. Ölçekte ters madde yoktur ve ölçek tek boyutludur. Ölçekten alınabilecek puanlar 9-45 arasında değişmektedir. Puanların yükselmesi İnternet Oyun Oynama Bozukluğu/Bağımlılık riskinin yükselmesi olarak yorumlanmaktadır. 45 üzerinden 36 puan yüksek bağımlılık riskine işaret etmektedir. Ölçeğin Cronbach alfa güvenilirlik katsayısı 0,82, Guttman test-yarı güvenilirlik katsayısı 0,75 ve iki hafta arayla uygulanan test-tekrar test güvenilirlik katsayısı ise 0,78 olarak bulunmuştur. Yapılan bu araştırmada ölçeğin Cronbach Alpha katsayısı 0,73 olarak bulunmuştur.

Veri Analizi

Kişisel bilgi formunda bulunan sorular betimsel bir yaklaşımla analiz edilmiştir. Ölçekler için ise öncelikli olarak çocukların ölçek maddelerine verdikleri yanıtlar için bölüm ortalamaları alınmıştır. Korelasyon analizi yapılmadan önce verilerin ön kontrolleri yapılmıştır. Hata payının azaltılması ve verilerin normal dağılıp dağılmadığını belirleyebilmek için normallik varsayımını sınanan güçlü bir test olduğu için Shapiro Wilk normallik testi yapılmıştır. Verilerin normal dağılım gösterdiği belirlenmiştir ($p=0,001$; $p=0,003$, $p=0,001$). Daha sonra çocukların sosyal medya, akıllı telefon ve oyun bağımlılığı arasında bir ilişki olup olmadığının belirlenebilmesi için Pearson korelasyon analizi yapılmıştır. Çevrimiçi formlar her maddenin doldurulmasının zorunlu olması seçeneği sunmaktadır. Bu nedenle kayıp veri bulunmamaktadır.

Bulgular

Örneklem grubunda bulunan çocukların demografik bilgilerine göre dağılımları Tablo 1'de sunulmuştur.

Araştırma çocukların sosyal medya bağımlılık potansiyeli, akıllı telefon bağımlılık potansiyeli ve oyun bağımlılığı potansiyelleri

arasında bir ilişki olup olmadığının incelenmesi amacıyla yapıldığı için öncelikle çocukların akıllı cep telefonu kullanım durumları, sosyal medya kullanım durumları ve çevrimiçi oyun oynama durumları değerlendirilmiştir. Tablo 1'de görüldüğü üzere çocukların tamamının akıllı cep telefonu bulunmaktadır ve çevrimiçi oyun oynamaktadırlar.

Tablo 1. Çocukların demografik bilgilerine göre dağılımları

Bilgiler	Kız		Erkek		Toplam	
	n	%	n	%	n	%
Yaş						
12	40	32	24	19	64	26
13	28	23	32	26	60	24
14	24	19	40	32	64	26
15	32	26	28	23	60	24
Toplam	124	100	124	100	248	100
Aile tipi						
Çekirdek aile	120	97	115	93	235	95
Geniş aile	4	3	9	7	13	5
Toplam	124	100	124	100	248	100
Ebeveyn çalışma durumu						
Anne çalışıyor	8	6	0	0	8	8
Baba çalışıyor	80	65	123	99	131	53
Anne ve baba çalışıyor	36	29	1	1	37	15
Toplam	124	100	124	100	248	100
Evlerinin açık alan durumu						
Var	124	100	84	68	208	84
Yok	0	0	40	32	40	16
Toplam	124	100	124	100	248	100
Sahip olunan teknolojik araçlar						
Bilgisayar (masaüstü)	38	21	5	4	43	14
Tablet	15	8	2	1	17	5
Dizüstü bilgisayar	6	3	4	3	10	3
Cep telefonu	124	68	124	92	248	78
Toplam	183	100	135	100	318	100
Ekran kullanım süresi (gün/eğitim dışı)						
1-2 saat	35	28	18	15	53	21
3-4 saat	85	69	91	73	176	71
5-6 saat	4	3	10	8	14	6
7 saat ve üstü	0	0	5	4	5	2
Toplam	124	100	124	100	248	100
Çevrimiçi oyun oynama durumu						
Evet	124	100	124	100	248	100
Hayır	0	0	0	0	0	0
Toplam	124	100	124	100	248	100
Oynanan çevrimiçi oyun sayısı						
1-3 arası	89	72	5	4	94	38
4-7 arası	35	28	8	6	43	17
8-11 arası	0	0	96	77	96	39
12-15 arası	0	0	14	1	14	6
16 ve üstü	0	0	1	1	1	0
Toplam	124	100	124	100	248	100

Örneklem grubunda bulunan çocuklara "Aşağıda yer alan sosyal medya uygulamalarından hangilerini kullanıyorsunuz?" sorusu sorulmuştur. Seçeneklere hâlihazırda kullanılan sosyal medya uygulamaları listelenmiş ve çocuklardan kullandıkları uygulamaları işaretlemeleri istenmiştir. Son seçenek "diğer" olarak yazılmış ve listede bulunmayan uygulamaların olması durumunda yazarak belirtebilmeleri olanağı sağlanmıştır. Yapılan analiz sonucunda çocukların tamamının herhangi bir sosyal medya uygulaması kullandığı belirlenmiştir. Çocuklar birden fazla seçeneği işaretledikleri için uygulama kullanımıyla ilgili elde edilen sayılar örneklem sayısından fazladır. Çocukların kullandıkları sosyal medya uygulamalarına yüzdelere göre dağılımları Grafik 1'de yer almaktadır.

Grafik 1 incelendiğinde kızların daha çok Tiktok (%95), Instagram (%95) ve WhatsApp (%98) uygulamalarını, erkeklerin de Tiktok (%85), YouTube (%95), ve WhatsApp (%95) uygulamalarını kullandıkları; Instagram uygulamasını kızların erkeklerden daha fazla kullandığı (%95), Facebook uygulamasının çocuklar tarafından tercih edilmediği (kız %25; erkek %18) ve örneklem grubunda bulunan çocukların neredeyse tamamının WhatsApp uygulamasını kullandıkları görülmektedir. (Kız %98; erkek %95).

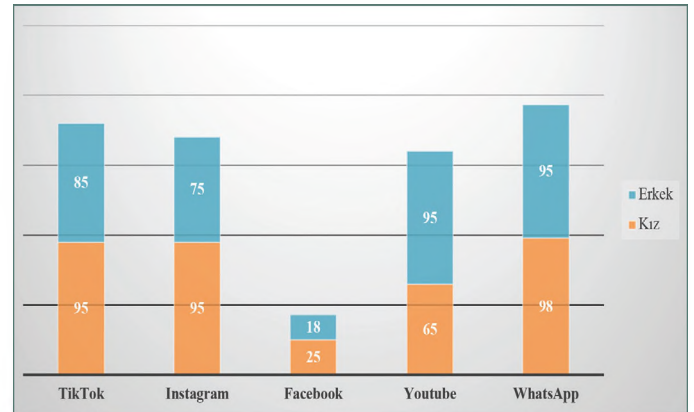
Çocukların ölçeklerden aldıkları sonuçların korelasyon analizleri Tablo 2'de gösterilmiştir.

Yapılan Pearson korelasyon analizi sonucuna göre Bergen Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği sonuçları ile İOÖBÖ9-KF ölçeği sonuçları arasında anlamlı, pozitif yönde ve zayıf bir ilişki olduğu bulunmuştur ($r=,297$, $p=,000$). Korelasyon katsayısının $0,26-0,49$ arasında olması zayıf bir ilişki olduğunu göstermektedir (50). Bergen Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği sonuçları ile Uygulama Temelli Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği sonuçları arasında da anlamlı, pozitif yönde ve zayıf bir ilişki olduğu bulunmuştur ($r=,367$, $p=,000$). İOÖBÖ9-KF ölçeği sonuçları ile Uygulama Temelli Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği sonuçları arasında da anlamlı, olumlu ve orta düzeyde bir ilişki olduğu bulunmuştur ($r=,563$, $p=,000$). Korelasyon katsayısının $0,50-0,69$ arasında olması orta şiddette bir ilişki olduğunu göstermektedir

(50). Genel olarak değerlendirildiğinde bütün korelasyon değerlerinin birbirleri ile anlamlı ve pozitif yönde ilişkili olduğu görülmektedir.

Çocukların sosyal medya, akıllı telefon ve oyun bağımlılığı arasında cinsiyet değişkenine göre bir ilişki olup olmadığının belirlenebilmesi için Pearson korelasyon analizi yapılmıştır. Kız öğrencilerin ölçek ortalamalarının analiz sonuçları Tablo 3'te gösterilmiştir.

Yapılan Pearson korelasyon analizi sonucuna göre Bergen Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği sonuçları ile İOÖBÖ9-KF ölçeği sonuçları arasında anlamlı pozitif yönde ve orta düzeyde bir ilişki olduğu bulunmuştur ($r=,553$, $p=,000$). Korelasyon katsayısının $0,50-0,69$ arasında olması orta düzeyde bir ilişki olduğunu göstermektedir (50). Bergen Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği sonuçları ile Uygulama Temelli Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği sonuçları arasında da anlamlı, pozitif yönde ve yüksek bir ilişki olduğu bulunmuştur ($r=,612$, $p=,000$). Korelasyon katsayısının $0,70-0,89$ arasında olması yüksek düzeyde bir ilişki olduğunu göstermektedir (Sümbüloğlu & Sümbüloğlu, 2012). İOÖBÖ9-KF ölçeği sonuçları ile Uygulama Temelli Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği sonuçları arasında da anlamlı, pozitif ve orta bir ilişki olduğu bulunmuştur ($r=,595$, $p=,000$). Korelasyon katsayısının



Grafik 1. Çocukların kullandıkları sosyal medya uygulamalarına göre dağılımları (%)

Tablo 2. Çocukların ölçek toplam puanlarının korelasyon analizleri

Ölçekler		1	2	3
1. Bergen sosyal medya bağımlılığı ölçeği	Pearson correlation	1	,297**	,367**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000
	N	248	248	248
2. İOÖBÖ9-KF	Pearson correlation	,297**	1	,563**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000
	N	248	248	248
3. Uygulama temelli akıllı telefon bağımlılığı ölçeği	Pearson correlation	,367**	,563**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	
	N	248	248	248

0,50-0,69 arasında olması orta düzeyde bir ilişki olduğunu göstermektedir (50). Genel olarak değerlendirildiğinde bütün korelasyon değerlerinin birbirleri ile anlamlı ve pozitif yönde ilişkili olduğu görülmektedir. Erkek öğrencilerin ölçek ortalamalarının analiz sonuçları Tablo 4'te gösterilmiştir.

Yapılan Pearson korelasyon analizi sonucuna göre Bergen Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği sonuçları ile İOOBÖ9-KF ölçeği sonuçları arasında anlamlı, negatif yönde ve zayıf bir ilişki olduğu bulunmuştur ($r=-,292$, $p=,001$). Korelasyon katsayısının 0,26-0,49 arasında olması zayıf bir ilişki olduğunu göstermektedir (50). İOOBÖ9-KF ölçeği sonuçları ile Uygulama Temelli Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği sonuçları arasında ise anlamlı, pozitif yönde ve orta bir ilişki olduğu bulunmuştur ($r=,518$, $p=,000$). Korelasyon katsayısının 0,50-0,69 arasında olması orta düzeyde bir ilişki olduğunu göstermektedir (50).

Tartışma

Çocukların TikTok, Instagram, YouTube, WhatsApp ve Facebook uygulamalarını kullandıkları görülmüştür. Bunlar akıllı telefon, tablet ve bilgisayar gibi dijital medya araçları aracılığıyla kullanılabilen uygulamalardır. Çocukların Çevrimiçi Gizliliğini Koruma Yasası (COPPA) gereğince bu uygulamalarda hesap açılabilmesi için 13 yaş sınırı getirilmiştir (51). Araştırmada 12 yaş grubunun bulunduğu durumu göz önüne alındığında, çocukların

yaşları konusunda doğru bilgi vermeden uygulamalarda hesap açıp kullandıkları söylenebilir. Ergenlik dönemi olarak da değerlendirilen 12-15 yaş arası dönemde çocuklar arkadaşlarının etkisi altında kalabilir, arkadaşlarının çevrimiçi yaptıkları davranışlardan etkilenebilir, artan bağımsız olma ve bağımsız hareket etme istekleri nedeniyle düşünmeden hareket edebilir, dijital medya uygulamalarını kullanırken kontrolün kendilerinde olduğunu düşünebilir ve çevrimiçi bilgilerin doğruluğunu değerlendirmek için gerekli olan eleştirel düşünme becerisine henüz sahip olamayabilirler (2). Dönemin gelişim özellikleri göz önünde bulundurulduğunda güvenli internet ve uygulamaların kullanımı konusunda çocukların ebeveynleri ve öğretmenleri tarafından bilgilendirilmeleri gerektiği düşünülmektedir. Çünkü çocukların kullandıkları sosyal medya uygulamalarının içerikleri birbirinden farklıdır. Bu uygulamaları kullanırken yaşlarına ve gelişim düzeylerine uygun olmayan içeriklere ve şiddet içeriklerine maruz kalma, siber zorbalık kurbanı olma ve riskli davranışlarda bulunma riskiyle karşı karşıya olma gibi durumlar yaşayabilirler.

Genel olarak yapılan korelasyon analizi sonucunda çocukların sosyal medya bağımlılık düzeyleri ile oyun bağımlılık düzeyleri ve akıllı telefon bağımlılık düzeyleri arasında ilişki olduğu ve çocukların oyun bağımlılık düzeyleri ile akıllı telefon bağımlılık düzeyleri arasında da anlamlı ve olumlu bir ilişki olduğu

Tablo 3. Kız öğrencilerin ölçek toplam puanlarının korelasyon analizleri

Ölçekler		1	2	3
1. Bergen sosyal medya bağımlılığı ölçeği	Pearson correlation	1	,553**	,612**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000
	N	124	124	124
2. İOOBÖ9-KF	Pearson correlation	,553**	1	,595**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000
	N	124	124	124
3. Uygulama temelli akıllı telefon bağımlılığı ölçeği	Pearson correlation	,612**	,595**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	
	N	124	124	124

Tablo 4. Erkek öğrencilerin ölçek toplam puanlarının korelasyon analizleri

Ölçekler		1	2	3
1. Bergen sosyal medya bağımlılığı ölçeği	Pearson correlation	1	-,292**	-,162
	Sig. (2-tailed)		,001	,072
	N	124	124	124
2. İOOBÖ9-KF	Pearson correlation	-,292**	1	,518**
	Sig. (2-tailed)	,001		,000
	N	124	124	124
3. Uygulama temelli akıllı telefon bağımlılığı ölçeği	Pearson correlation	-,162	,518**	1
	Sig. (2-tailed)	,072	,000	
	N	124	124	124

belirlenmiştir. Yani akıllı telefon kullanımı ile hem sosyal medya hem de oyun bağımlılık düzeyi arasında anlamlı ve pozitif yönde ilişki bulunmaktadır. Teknolojinin ilerlemesi ve akıllı cep telefonlarının hayatımıza girmesiyle son on yıldır bu bağımlılık durumları gündemde yer almaktadır (2). Akıllı telefon kullanımının yaygın olması nedeniyle araştırma sonucunda belirlenen oyun bağımlılık düzeyi ve sosyal medya bağımlılık düzeyi arasında anlamlı bir ilişkinin bulunması beklenen bir sonuç olarak değerlendirilmektedir. Aljomaa ve arkadaşları (52) tarafından yapılan araştırma, gençlerin %48'inin akıllı telefon bağımlısı olduğunu göstermektedir. Çocukların akıllı telefonları iletişim amaçlı kullanmaktan ziyade, daha çok sosyal medya uygulamalarını kullanmak ve oyun oynamak için kullandıkları söylenebilir. Obee'ye (53) göre çocuklar ve gençler internet kullanırken vakitlerinin çoğunu sosyal medya uygulamalarında geçirmektedir. Tektaş (54) bu durumu; internet kullanımı artıkça sosyal medya kullanımında da artış görülmektedir, şeklinde ifade etmiştir. İnce ve Koçak (55) yaptıkları araştırmada da öğrencilerin en çok kullandıkları internet siteleri arasında sosyal medya uygulamaları ilk sırada yer almaktadır. Kırık ve arkadaşları ise (56) gençlerin internette geçirilen vaktin ve başkalarının profillerini ziyaret etme sıklığının artması ile sosyal medya bağımlılık düzeyinin artması arasında pozitif yönde bir ilişki olduğunu saptamışlardır. Çocukların sosyal medya uygulamalarına olan bağımlılıklarında, sosyal medyadaki güncellemelerin kontrol edilmesi veya bir şey paylaşıldıktan sonra gönderiye kimin tepki vereceğini bilmek istemelerinin etkisi olabileceği düşünülmektedir. Arkadaşlarının ya da sosyal medya hesaplarındaki takipçilerinin gönderilerini "beğenmesi" veya "yorum yapması" çocukların içinde buldukları yaş dönemi gelişim özellikleri sebebiyle kendilerini daha iyi ve daha mutlu hissetmelerini sağlayabilecektir. Salgın kısıtlamaları nedeniyle sosyal hayatlarının sınırlı olması çocukların sosyal medya uygulamalarına olan ilgisini artırmış olabilir. Bu uygulamalar çocuklara yalnız olmadıklarını, başkalarıyla iletişim kurduğunu ve birilerinin onları önemseydiğini ifade ediyor olabilir. Ayrıca başkalarının çocukların paylaşımlarını "beğenmesi" veya kendi hesaplarında "paylaşması" çocuklarda sanki diğerlerinin gönderileri onaylıyor ve katılıyor gibi hissetmelerine sebep olabilir. Gönderilerin beğenilmesi, yorum yapılması ve/veya paylaşılması çocukların onaylanma ve takdir edilme ihtiyaçlarının giderilmesi üzerinde etkili olabilir. Sosyal medya uygulamalarını kullanmaktan alınan zevk, uygulamaların kullanım oranı üzerinde etkili olabilir. Tüm bu durumların da bağımlılığa neden olabileceği düşünülmektedir.

Cinsiyet değişkenine göre yapılan analiz sonucunda kız öğrencilerin sosyal medya bağımlılık düzeyleri ile oyun bağımlılık düzeyleri ve akıllı telefon bağımlılık düzeyleri arasında ilişki olduğu ve oyun bağımlılık düzeyleri ile de akıllı telefon bağımlılık düzeyleri arasında ilişki olduğu belirlenmiştir. Erkek öğrencilerin ise sosyal medya bağımlılık düzeyleri ile

oyun bağımlılık düzeyleri arasında negatif yönde ve zayıf bir ilişki olduğu, ancak oyun bağımlılık düzeyleri ile akıllı telefon bağımlılık düzeyleri arasında pozitif yönde ve orta bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Erkek öğrencilerin sosyal medya bağımlılıkları sonuçları ile belirlenen negatif ilişki Instagram uygulamasını kızların erkeklerden daha fazla kullandığı (%95) bulgusu ile örtüşmektedir. Cinsiyet değişkeni açısından bakıldığında da akıllı telefon kullanımı ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı ve pozitif yönde ilişkili olduğu belirlenmiştir. Bu sonuç Ahmmad (57) ve Lin ve Tsai (58) araştırma sonuçlarıyla tutarlıdır. İnternet oyunları çocuklar arasındaki popülerliğini sürdürmektedir. Her beş evden dördünde oyun oynamak için kullanılan bir dijital medya aracı bulunmaktadır ve erkekler kızlara göre oyun oynamayı daha fazla tercih etmektedir (59). Lenhart (60)'a göre; erkeklerin %91'inin oyun konsoluna erişimi bulunmakta, %84'ü de bilgisayarda çevrimiçi veya cep telefonunda oyun oynamaktadır. Tablo 1'de görüldüğü üzere erkek çocukları kız çocuklarına oranla ekran karşısında daha fazla vakit geçirmekte ve erkeklerin oynadıkları çevrimiçi oyun sayısı kızların oynadıkları oyun sayısından fazladır. Kız ve erkek çocukların değerlendirmesinde anlamlı çıkan bir korelasyonun erkek çocukların ekran kullanım süresi ve çevrimiçi oyun sayılarının fazlalığından kaynaklanabileceği düşünülmektedir. Literatürde de bağımlılık yapıcı davranışların erkeklerde kadınlara göre daha fazla olduğu bildirilmektedir (61). Çocuklar eğlenceli vakit geçirmek amacıyla interneti oyun oynamak, film/çizgi film izlemek ve müzik dinlemek gibi amaçlarla kullanmaktadır (61). Analiz sonucunda da her iki cinsiyetin de oyun oynadıklarının belirlenmesi literatür ile uyumludur. Ayrıca Wan ve Chiou da (20) yaptıkları araştırmada genel olarak internette oyun oynamanın ergenler arasında popüler bir çevrimiçi etkinlik olduğunu ve gençlerin eğlence, heyecan, meydan okuma veya duygusal başa çıkma amaçlı oyunlar oynamayı tercih ettiklerini ifade etmişlerdir. Çocukların internetten oyun oynama davranışlarında ve sürelerinde artış olması ile oyun oynama bozukluğu olarak değerlendirilebilecek davranışlarının bulunmasında, COVID-19 salgını sebebiyle evde daha fazla vakit geçirilmek zorunda olunmasının bir etkisi olabileceği düşünülmektedir. Ayrıca çocuklar boş zamanlarında vakit geçirebilmek amacıyla oyun oynamaya başlamış, heyecan ve zevk almaları sebebiyle bu davranışı sürdürmüş ve dolayısıyla oyun bağımlılık düzeylerinde artış meydana gelmiş olabilir.

Çocukların akıllı telefon kullanıyor olmaları ile sosyal medya bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasında ilişkinin bulunduğu belirlenmiştir. Müzik dinlemek ve indirmek, dizi/film izlemek, e-posta göndermek, çevrimiçi oyun oynamak, uygulamaları kullanmak ve ilgisini çeken sitelerde gezinmek için interneti kullanma bu yaş grubunun eğilimleri arasında bulunmaktadır. Anlık mesajlaşma ve medya uygulamalarının sohbet özelliklerini kullanarak arkadaşlarıyla iletişim kurma davranışları çok sık gözlenmektedir. Özellikle kızların çevrimiçi arkadaşlık kurma eğilimleri bulunmaktadır (2). Hazar (62) ve Çetinkaya

(63)'da araştırmalarında, internet kaynaklı bağımlılıkların sınıf düzeyine göre farklılıklar gösterdiği sonucuna ulaşmışlardır. Gelişim özellikleri sebebiyle sosyalleşme amaçlı olarak çocukların akıllı telefon kullanma gereksinimleri bulunabilir. Yapılan araştırmalar, bazı gençlerin akıllı telefonlarına çok bağlı olduklarını ve yanlarında olmadığı anda ayrılık kaygısı yaşadıklarını göstermiştir (64). Böylelikle elde edilen sonuç literatür ile uyumluluk göstermektedir. Çocukların kendilerine ait akıllı telefonlarının bulunması ve kolay erişilebilir olması kullanım oranının artmasında etkili olduğunu düşündürmektedir. Ayrıca akıllı telefon kullanımı konusu karmaşık olabilir. Akıllı telefonlar aslında internete ve içeriğine erişmek için kullanılan fiziksel birer nesnedir. Akıllı telefonların internete bağlanabilir olması, oyun ve sosyal medya uygulamaları gibi kendileri bağımlılık yapabilen çeşitli uygulamaları kullanabilmek için gerekli olması bu karmaşıklığın sebebi olabilir. Amaç akıllı telefon kullanmak mı, oyun oynamak mı, sosyal medya uygulamalarını kullanmak mı belirsiz bir durum oluşmasına sebep olabilir. Birçok kişi akıllı telefonları aracılığıyla sosyal ağlara erişim sağladığı için bu durum sanki akıllı telefon bağımlılığı izlenimi yaratabilir.

Bu araştırma çocukların sosyal medya bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasında bir ilişki olup olmadığının incelenmesi amacıyla yapılmıştır. Aynı zamanda çocukların sosyal medya uygulamalarını kullanım durumları da belirlenmiştir. Yapılan araştırma sonucunda çocukların tamamının akıllı cep telefonu kullandığı, çevrimiçi oyun oynadıkları, herhangi bir sosyal medya uygulaması kullandıkları, kız öğrencilerin neredeyse tamamının Tiktok, Instagram ve WhatsApp uygulamalarını kullandığı, erkek öğrencilerin neredeyse tamamının Tiktok, YouTube ve WhatsApp uygulamalarını kullandığı ve Facebook uygulamasının çocuklar tarafından tercih edilmediği belirlenmiştir. Yapılan korelasyon analizi sonucunda çocukların sosyal medya bağımlılık düzeyleri arttıkça oyun bağımlılıkları ve akıllı telefon bağımlılık düzeylerinin de arttığı ve çocukların oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça akıllı telefon bağımlılık düzeylerinin arttığı belirlenmiştir. Yani akıllı telefon kullanımı ile hem sosyal medya hem de oyun bağımlılığı arasında anlamlı ve pozitif yönde ilişki olduğu belirlenmiştir. Cinsiyet değişkenine göre yapılan analiz sonucunda kız öğrencilerin sosyal medya bağımlılıkları arttıkça oyun bağımlılıkları ve akıllı telefon bağımlılık düzeylerinin arttığı ve oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça da akıllı telefon bağımlılık düzeylerinin arttığı belirlenmiştir. Erkek öğrencilerin ise sosyal medya bağımlılıkları arttıkça oyun bağımlılıkları ve akıllı telefon bağımlılık düzeylerinin azaldığı, ancak oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça akıllı telefon bağımlılık düzeylerinin arttığı belirlenmiştir.

Kaynaklar

1. Kawabe K, Horiuchi F, Oka Y, Ueno SI. Association between sleep habits and problems and internet addiction in adolescents. *Psychiatry Investig* 2019; 16(8): 581-587.

2. Üstündağ A. Çocuk ve Ekran, Dijital Medya ve Çocuk Gelişimi. Ankara: Eğiten Kitap, 2020.

3. Feigelman S. *Middle Childhood*. Philadelphia, PA: Elsevier, 2016.

4. Marcdante KJ, Kliegman R, Nelson. *Pediatric sencial*. Philadelphia, PA: Elsevier, 2019.

5. Steinberg L. *Age of Opportunity: Lessons From the New Science of Adolescence*. Boston, MA: Houghton Mifflin Harcourt, 2014.

6. Piaget J, Inhelder B. *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books, 2000.

7. Byrnes J. *Cognitive development during adolescence*. Adams G., Berzonsky MD (Eds.), *Blackwell Handbook of Adolescence*. Malden: Blackwell Publishing, 2003.

8. Arnett JJ. *Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties*. *Am J Psychol* 2000; 55(5): 469-480.

9. Erikson EH. *Identity: Youth and crisis*. New York: Norton, 1968.

10. Allen E, Marotz L. *Developmental Profiles Pre-Birth Through Twelve*. Albany, NY: Thomson Delmar Learning, 2003.

11. We Are Social ve Hootsuite. *Digital 2019 in Turkey*. <https://gs.statcounter.com/social-media-stats/all/turkey> (Accessed 12.05.2021).

12. Common Sense Media. *Social media, social life: How teens view their digital lives*. <https://www.commonsensemedia.org/research/socialmediasocial-life-how-teens-view-their-digital-lives> (Accessed 12.03.2021)

13. Griffiths MD. *Internet addiction – Time to be taken seriously?* *J Addict Res* 2000; 8(5): 413–418.

14. Griffiths MD. *Facebook addiction: Concerns, criticisms and recommendations*. *Psychol Rep* 2012; 110(2): 518–520.

15. Kuss DJ, Griffiths MD. *Excessive online social networking: Can adolescents become addicted to Facebook?* *J Educ Health* 2011; 29(4): 68–71.

16. Griffiths MD. *A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework*. *J Subst Use* 2005; 10(4): 191–197.

17. Kuss DJ, Griffiths MD. *Social networking sites and addiction: Ten lessons learned*. *Int J Environ Res Public Health* 2017; 14(3): 311.

18. Andreassen CS. *Online social network site addiction: A comprehensive review*. *Curr Addict Rep* 2015; 2(2): 175–184.

19. Monacis L, de Palo V, Griffiths MD, Sinatra M. *Exploring individual differences in online addictions: The role of identity and attachment*. *Int J Ment Health Addict*. 2017; 15(4): 853-868.

20. Wan CS, Chiou WB. *Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan*. *Cyberpsychol Behav* 2006; 9(6): 762–766.

21. EU NET ADB Consortium. *Research on internet addictive behaviours among European adolescents*. <http://www.eunetadb.eu/files/docs/FinalResearchInternet.pdf> (Accessed 12.03.2021).

22. American Psychiatric Association. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth edition (DSM-5)*. Arlington: American Psychiatric Publishing, 2013.

23. Brunborg GS, Mentzoni RA, Frøyland LR. *Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems?* *J Behav Addict* 2014; 3(1): 27-32.

24. Demirci K, Akgonul M, Akpınar A. *Relationship of smartphone use severity with sleep quality, depression, and anxiety in university students*. *J Behav Addict* 2015; 4(2): 85-92.

25. Kraut R, Kiesler S, Boneva B, et al. *Internet paradox revisited*. *J Soc Issues* 2002; 58(9): 49-74.

26. Parks MR, Roberts LD. Making moosic: The development of personal relationships on line and a comparison to their off-line counterparts. *J Soc Pers Relat* 1998; 15(4): 517-537.
27. Grieve R, Indian M, Witteveen K, et al. Face-to-face or Facebook: Can social connectedness be derived online? *Comput Human Behav*, 2013; 29(3): 604-609
28. Quinn S, Oldmeadow JA. Is the igeneration a 'we' generation? Social networking use among 9- to 13-year-olds and belonging. *Br J Dev Psychol* 2013; 31(1): 136-142.
29. Davis K. Friendship 2.0: adolescents' experiences of belonging and self-disclosure online. *J Adolesc* 2012; 35(6): 1527-1536
30. Van den Eijnden RJJM, Lemmens JS, Valkenburg PM. The Social Media Disorder Scale. *Comput Human Behav* 2016; 61(2016): 478-487
31. Valkenburg PM, Peter J. Online communication among adolescents: an integrated model of its attraction, opportunities, and risks. *J Adolesc Health* 2011; 48(2): 121-127
32. Yen JY, Ko CH, Yen CF, et al. Psychiatric symptoms in adolescents with Internet addiction: Comparison with substance use. *Psychiatry Clin Neurosci* 2008; 62(1): 9-16.
33. Wang TH, Cheng, HY. Problematic Internet use among elementary school students: prevalence and risk factors. *Inf Commun Soc* 2021; 24(2): 219-240.
34. Steventon K. Children and the internet: Effects, outcomes, and solutions. *Canadian Journal of Family and Youth* 2021; 13(3): 350-355.
35. Livingstone S, Ólafsson K, Helsper EJ, et al. Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: the role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. *J Commun* 2017; 67(1): 82-105.
36. Elhai JD, Yang H, McKay D, et al. COVID-19 anxiety symptoms associated with problematic smartphone use severity in Chinese adults. *J Affect Disord* 2020; 274: 576-82.
37. Sülün AA, Yayan EH, Düken ME. COVID-19 salgını sürecinin ergenlerde akıllı telefon kullanımına ve uyku üzerine etkisi. *Türk J Child Adolesc Ment Health* 2021; 28(1): 35-40.
38. Karakaya EN. Covid-19 sürecinde eğitime evde devam eden ortaöğretim öğrencilerinin teknoloji bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi, Karabük Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, 2021.
39. Baltacı Ö, Akbulut ÖF, Yılmaz E. Problemlili internet kullanımında güncel bir risk faktörü: COVID-19 pandemisi. *Humanistic Perspective* 2021; 3(1): 97-121.
40. Göker ME, Turan Ş. COVID-19 pandemisi sürecinde problemlili teknoloji kullanımı. *ESTÜDAM Halk Sağlığı Dergisi* 2020; 5(COVID-19 Özel Sayısı): 108-114.
41. Bolat D, Korkmaz Ö. Ortaokullarda ergenlik çağındaki öğrencilerin siber zorbalık davranışları, sosyal medya bağımlılıkları ve sosyal medya bozuklukları. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi* 2021; 25(1): 253-268.
42. Türk ME. Ergenlerde sosyal medya kullanımının bağlanma stilleri, akran ilişkileri ve kişilik bozuklukları ile ilişkisinin incelenmesi. *Türkiye Bütüncül Psikoterapi Dergisi* 2020; 3(5): 97-112.
43. Büyüköztürk Ş, Özcan Akgün E, Karadeniz Ş, et al. Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık, 2019.
44. Csibi S, Griffiths MD, Cook B, Demetrovics Z, Szabo A. The psychometric properties of the smartphone application-based addiction scale (SABAS). *Int J Ment Health Addict* 2018; 16(2): 393-403.
45. Altundağ Y, Yandı A, Ünal A. Adaptation of Application-Based Smartphone Addiction Scale to Turkish cultures. *Sakarya University Journal of Education* 2019; 9(2): 261-281.
46. Andreassen CS, Torsheim T, Brunborg GS, Pallesen S. Development of a Facebook addiction scale. *Psychol Rep* 2012; 110(2): 501-517.
47. Demirci İ. Bergen Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeğinin Türkçeye uyarlanması, depresyon ve anksiyete belirtileriyle ilişkisinin değerlendirilmesi. *Anadolu Psikiyatri Derg* 2019; 20(1): 15-22.
48. Pontes HM, Griffiths MD. Measuring DSM-5 Internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Comput Human Behav* 2015; 45(2015): 137-143.
49. Arıca OT, Dinç M, Yay M, Griffiths MD. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu'nun (İOOBÖ9-KF) Türkçeye uyarlanması: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions* 2019; 6(1): 1-22.
50. Sümbüloğlu K, Sümbüloğlu V. Biyoistatistik. Ankara: Hatiboğlu Yayınları, 2012.
51. Facebook. Instagram hesabınız için minimum yaş sınırı belirleme. <https://tr-tr.facebook.com/business/help/413429489599693?id=419087378825961> (Accessed 12.05.2021).
52. Aljooma SS, Mohammad MF, Albursan IS, et al. Smartphone addiction among university students in the light of some variables. *Comput Human Behav* 2016; 61: 155-164.
53. Obee J. The Ultimate Teen Guide. Toronto: The Scarecrow Press, 2012.
54. Tektaş N. Üniversite öğrencilerinin sosyal ağları kullanımına yönelik bir araştırma. *Journal of History School (JOHS)* 2014; 7(17): 851-870.
55. Ince M, Koçak MC. Üniversite öğrencilerinin sosyal medya kullanım alışkanlıkları: Necmettin Erbakan Üniversitesi örneği. *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 2017; 7(2): 736-749.
56. Kırık AM, Arslan A, Çetinkaya A, Gül M. A quantitative research on the level of social media addiction among young people in Turkey, *International Journal of Science Culture and Sport* 2015; 3(3): 108-122
57. Ahmmed LCJU. Interdependent effect of impulsivity, sensation seeking and addictive behaviour including excess gaming, facebooking and internet abusing. *Journal of Psychiatry Research Reviews & Reports* 2020; 2(1): 1-5.
58. Lin SSJ, Tsai CC. Sensation seeking and Internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Comput Hum Behav* 2002; 18: 411-426.
59. Entertainment Software Association. Sales, Demographic and Usage Data: Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Washington, DC: Entertainment Software Association, 2015.
60. Lenhart A. Teens, Social Media & Technology Overview 2015. Washington, DC: Pew Internet and American Life Project, 2015.
61. Ko CH, Yen JY, Chen CC, et al. Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *J Nerv Ment Dis* 2005; 193(4): 273-277.
62. Hazar M. Sosyal medya bağımlılığı-bir alan çalışması iletişim. İletişim: Kuram ve Araştırma Dergisi 2011; 32: 151-177.
63. Çetinkaya M. İlköğretim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığının İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Programı, 2013.
64. Cheever N, Rosen L, Carrier LM, Chavez A. Out of sight is not out of mind: The impact of restricting wireless mobile device use on anxiety levels among low, moderate and high users. *Comput Hum Behav* 2014; 37: 290-297.
65. King AL, Valença AM, Silva AC, et al. Nomophobia: Dependency on virtual environments or social phobia? *Comput Hum Behav* 2013; 29(1): 140-144.