

Geniřletilmiř zet

Akıllı telefonlar, bireylerin gnlk faaliyetlerinde kkl deęiřiklikler meydana getirdi ve eskiden birden fazla cihazın kullanılmasını gerektiren faaliyetlerimizin neredeyse hepsi iin tek duraklı bir zm noktası haline geldiler. Telefonların kullanımları artık sadece arama/konuřmadan ibaret deęil; parmak izi ve yz tanıma gibi st dzey gvenlik protokolleriyle desteklenerek oyun oynama, yemek sipariř etme, video konferans, dijital kamera kullanımı, harita destekli navigasyon saęlama gibi hayatımızın birok alanına yayıldılar. Google Play Store veya Apple Stores gibi evrimii maęazalarda bulunan eřitli uygulamalar (apps) sayesinde hayatımızın ayrılmaz bir parası haline geldiler.

Bugn bunlara geniř apta baęlı olmamız yznden, akıllı telefonlara giderek byyen bir baęımlılık riski de bulunmaktadır. Bu da, internet baęımlılığı ve nomofobi (cep telefonundan uzak kalma korkusu) de dahil olmak zere eřitli psikolojik ve patolojik problemlere sebep olmaktadır.

Daha nce eřitli demografiler zerinde yapılan arařtırmalar, telefon kullanımı rnts ile akıllı telefon baęımlılıęının seviyesi arasındaki korelasyonu hedef almıřtır. Kullanıcılar, dikkat bozukluęu ve uyku yoksunluęu gibi durumlarla iliřkili olarak eřitli akıllı telefon baęımlılıęı seviyelerine ayrıldılar. Bu arařtırmaların oęu z deęerlendirme anketlerine dayandıęından bu, kullanıcıların verilerinin toplanmasında hataya sebep olabilmektedir. Ayrıca, bu alıřmalarda akıllı telefonların uygulama temelli kullanımı da dikkate alınmamıřtır.

Bu nedenle, bu alıřmada kullanıcının akıllı telefonundan geniř apta bilgi toplayabilmek ve bylece bilgi bandını geniřletip insan kaynaklı hataları ortadan kaldırmak amacıyla Activity Tracker (Aktivite İzleyici) adında bir Android uygulaması geliřtirilmiřtir. Ayrıca, kullanım rntsnn kategorileřtirilmesi de aynı lde nemli bir zelliktir nkn telefon pasif kullanılabilir (r. Google Maps) veya eęitim amalı kullanılıyor olabilir (r. Unacademy) veya ierik retimi iin kullanılıyor olabilir (r. fotoęraf/videografi), ki bunlar da video-arama ya da oyun oynama veya sosyal medya etkileřimi (r. Facebook/Instagram) gibi akıllı telefon baęımlılıęına farklı şekilde yol aabilir. Bu sebeple, yazarlar uygulamayı 5 blme ayırdılar: Sosyal, Eęlence, Yardımcı, Oyun ve Alıřveriř/Yemek ve İecek.

Yař ortalamaları 24 yıl 15 gn olan 47'si erkek, 49'u kadın olmak zere toplam 96 kiři arařtırmaya katıldı. Bu kiřilerden Akıllı Telefon Baęımlılıęı Anketi (SAS-SV) ile Tek Soruluk z Saygı Anketini doldurmaları ve Activity Tracker'ı indirmeleri istenmiřtir ve 7 gn boyunca kullanım rntleri kaydedilmiřtir. Veriler toplandıktan sonra, ekranın aık kaldıęı toplam sre, toplam mesaj sayısı, toplam arama sayısı, aramaların toplam sresi, z Saygı skoru ve Sosyal, Eęlence, Yardımcı, Oyun oynama ve Alıřveriř/Yemek ve İecek kategorilerindeki uygulama kullanımı zelliklerine gre ayrılmıřtır.

Bu alıřmada, karar aęacı ve AdaBoost sınıflandırma algoritmaları bir karar aęacı ile %75 doęruluk payı olan makine ęrenme temelli bir akıllı telefon baęımlılık tahmin modeli oluřturulmuřtur. alıřma sonucunda erkeklerin kadınlara gre akıllı telefon baęımlısı olma eęilimi daha fazladır. Bu pilot alıřma ayrıca, baęımlılıęa en ok etkisi olan unsurun 0,208 pozitif korelasyonla Facebook, WhatsApp, and Instagram gibi Sosyal kategoride yer alan uygulamaların kullanımı olduęunu bulmuřtur. Oyun oynama ve Alıřveriř/Yemek ve İecek kategorisindeki uygulamalar da pozitif korelasyon gstermektedir. Bunun aksine, harita/navigasyon, belge okuma veya fotoęraf grntleme gibi yardımcı olarak kullanılan uygulamalar akıllı telefon baęımlılıęıyla negatif korelasyon oluřturmaktadır. Toplam arama sayısı ve Eęlence kategorisinde yer alan uygulamalar, baęımlılık seviyesiyle nemsiz bir korelasyon oluřturmaktadır. Akıllı telefon baęımlılıęı olan kullanıcıların sosyal ve eęlence uygulamalarını daha yksek oranda kullandıęı ve yardımcı uygulamaları kullandırmalarında negatif bir korelasyon olduęu bulunmuřtur. Bu alıřma eřitli uygulamaların kullanım trendini de iliřkilendirmiřtir ve kullanıcıların en ok sosyal uygulamalarda zaman harcadıęı gzlemlenmiřtir. Bunu, eęlence ile ilgili uygulamalar ve ardından oyun uygulamaları izlemektedir. Kullanıcılar en az zamanı alıřveriř/yemek ve iecek ile ilgili uygulamalarda harcamaktadır.