

ONLINE JOURNAL OF TECHNOLOGY ADDICTION & CYBERBULLYING

Volume / Cilt : 9

Issue / Sayı : 1

Haziran / June 2022

Baş Editör / Chief Editor

Prof. Dr. Tuncay AYAS

Sahibi / Owner

Prof. Dr. Tuncay AYAS

Editörler / Editors

Prof. Dr. Mehmet Barış HORZUM

Prof. Dr. Tuncay AYAS

Dr. Furkan AYDIN

Düzenleme / Administrative Coordinator

Dr. Furkan AYDIN

Kapak Tasarımı / Cover Design

Fatih TATLICI

Her hakkı saklıdır. Dergide yer alan yazılardan kaynak gösterilerek alıntı yapılabilir.

Yazıların her türlü sorumluluğu yazarlarına aittir. Dergiye yayınlanmak üzere gönderilen yazılar yayınlansın veya yayınlanmasın iade edilmez.

Haberleşme / Information

ojtajournal@gmail.com

Editör-Danışma Kurulu / Editor-Advisor Board

| | |
|---|---|
| Prof. Dr. Ali Paşa Ayas | Bilkent University |
| Prof. Dr. Binnur Yeşilyaprak | Ankara University |
| Prof. Dr. Bülent Dilmaç | Necmettin Erbakan University |
| Prof. Dr. Christoph Randler | Eberhard Karls Universität Tübingen |
| Prof. Dr. Engin Deniz | Yıldız Technical University |
| Prof. Dr. Erdal Hamarta | Necmettin Erbakan University |
| Prof. Dr. Fuat Tanhan | Yüzüncü Yıl University |
| Prof. Dr. Halil Yurdugül | Hacettepe University |
| Prof. Dr. Hikmet Yazıcı | Karadeniz Technical University |
| Prof. Dr. İbrahim Yerlikaya | Adıyaman University |
| Prof. Dr. Metin Pişkin | Ankara University |
| Prof. Dr. Monica Whitty | University of Leicester |
| Prof. Dr. Murat İskender | Sakarya University |
| Prof. Dr. Mustafa Koç | Düzce University |
| Prof. Dr. Mustafa Şahin | Karadeniz Teknik University |
| Prof. Dr. Mücahit Kağan | Erzincan University |
| Prof. Dr. Nurettin Şimşek | Ankara University |
| Prof. Dr. Özgür Erdur Baker | Orta Doğu Technical University |
| Prof. Dr. Selahaddin Ögülmüş | Ankara University |
| Prof. Dr. Selahattin Avşaroğlu | Necmettin Erbakan University |
| Prof. Dr. Süleyman Sadi Seferoğlu | Hacettepe University |
| Prof. Dr. Tolga Arıcak | Hasan Kalyoncu University |
| Prof. Dr. Yaşar Özbay | Hasan Kalyoncu University |
| Prof. Dr. Yavuz Akbulut | Anadolu University |
| Doç. Dr. Duygu Gür Erdoğan | Sakarya University |
| Doç. Dr. Gülden Kaya Uyanık | Sakarya University |
| Doç. Dr. Konstantinos Siomos | Hellenic association for the study of internet addiction disorder |
| Doç. Dr. Özlem Canan Güngören | Sakarya University |
| Doç. Dr. Özlem Çakır | Ankara University |
| Doç. Dr. Tengku Fadilah Tengku Kamalden | Putra Malaysia Üniversitesi |
| Dr. Öğr. Üyesi Sinan KESKİN | Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi |
| Dr. Christian Vollmer | Pädagogische Hochschule Heidelberg |

Tarandıđı Indexler / Indexed by

- Türk Eđitim İndeksi
- ASOS Index
- Sobiad
- Türk Psikiyatri Dizi
- Index Copernicus
- Scientific Indexing Services
- Arastirmax
- DRJI

İÇİNDEKİLER / CONTENTS

Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) Oyunu ile Diđer Çevrimiçi Oyunları Oynayan Z Kuşađının Çevrimiçi Oyun Bađımlılıđının Karşılaştıırılması..... 1

Ergenlerde Aile Yaşam Doyumu ile Dijital Oyun Bađımlılıđı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi 28

An Investigation of Smartphone Addiction Among Adolescents Presenting to a Child and Adolescent Psychiatry Clinic 43



Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) Oyunu ile Diğer Çevrimiçi Oyunları Oynayan Z Kuşağının Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Karşılaştırılması ¹

Eymen YILMAZ² Aylin TUTGUN-ÜNAL³ Nevzat TARHAN⁴

Öz: Bu araştırmanın amacı, Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) oyunu ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının çevrimiçi oyun bağımlılığının incelenmesidir. Araştırmada var olan durum durumun tespit edilmesi amaçlandığından nicel betimleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini; yaşları 16-25 arasında değişen ve çevrimiçi oyun oynayan 214 katılımcı oluşturmuştur. Araştırmada veriler araştırmacı tarafından hazırlanan "Kişisel Bilgi Formu" ve çevrimiçi oyun bağımlılığını ölçebilmek amacıyla Kaya (2013) tarafından geliştirilen ve geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları yapılan "Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılarak toplanmıştır. Araştırmada, veri toplama araçları katılımcılara hem basılı hem de dijital olarak uygulanmıştır. Verilerin analizi SPSS 21 programı ile yapılarak, %95 güven düzeyi ile çalışılmıştır. Analizde parametrik yöntemler kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen birtakım bulgular şu şekildedir: (a) PUBG oyunu oynayan Z kuşağının, diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağına göre bağımlılık düzeylerinin daha riskli düzeyde olduğu tespit edilmiştir; (b) PUBG ile diğer oyunları oynayan erkeklerin aksaklık ve ekonomik kazanç boyutlarında çevrimiçi oyun bağımlılığı daha yüksek bulunmuştur; (c) Günlük PUBG

¹ Bu makale, Eymen Yılmaz'ın (2021) "Z Kuşağının PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Oyunu Bağlamında Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının İncelenmesi" adlı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

² Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, eymenyl@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-6081-9398

³ Üsküdar Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, Doç. Dr., aylin.tutgununal@uskudar.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2430-6322

⁴ Üsküdar Üniversitesi, Tıp Fakültesi Psikiyatri ABD, Prof. Dr., NP İstanbul Nöropsikiyatri Hastanesi, nevzat.tarhan@uskudar.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-6810-7096

oynama süresi arttıkça çevrimiçi oyun bağımlılığının arttığı görülmüştür; (d) Çok oyunculu oyun oynayanların tek oyunculu oyun oynayanlara göre çevrimiçi oyun bağımlılığı yüksek bulunmuştur; (e) Oyun oynarken hırslı hissettiğini bildirenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, heyecan/stres hissedenlere göre daha yüksek bulunmuştur ve başarı odaklı bağımlılık ortaya çıkmıştır. Araştırmada, Z kuşağının gündelik yaşamlarında olumsuz etkilenmemesi için çevrimiçi oyun bağımlılığı kapsamında önleyici çalışmalar yapılabileceği sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Çevrimiçi Oyun, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Z Kuşağı, PUBG

Comparison of Online Game Addiction of Generation Z Playing Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) Game and Other Online Games

Abstract: The aim of this research is to examine the online game addiction of Generation Z who plays Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) and other online games. The quantitative descriptive method was used in the research, since it was aimed to determine the existing situation. The sample of the study consisted of 214 participants playing online games. Their age ranges from 16-25. "Personal Information Form" prepared by the researcher and the "Online Game Addiction Scale" developed by Kaya (2013) to measure online game addiction and whose validity and reliability studies were conducted were used to collect the data in the research data collection tools were applied to the participants both in print and digital form. The analysis of the data was done with the SPSS 21 program, and it was studied with a confidence level of 95%. Parametric methods were used in the analysis. Some of the findings obtained in the research are as follows: (a) It has been found that the level of addiction of Generation Z who plays PUBG game is at a higher risk level than the Generation Z who plays other online games; (b) Males who play PUBG and other games have higher online gaming addiction in terms of disruption and economic gain; (c) As the daily PUBG playing time increased, online game addiction increased; (d) Online game addiction was found to be higher among those who play multiplayer games than those who play single player games; (e) Online game addiction of those who reported feeling ambitious while playing games was found to be higher than those who felt excitement/stress, and success-oriented addiction emerged in the first group. In the research, it was concluded that preventive studies should be done within the scope of online game addiction so that the Generation Z is not adversely affected in their daily lives.

Keywords: Digital Game, Online Game, Online Game Addiction, Generation Z, PUBG

Giriş

Bilgi ve iletişim teknolojileri her geçen gün gelişmeye devam etmektedir. Gelişen teknolojiyle birlikte bireyler ve toplumlar arası iletişim ve bilgiye hızlı erişim kolaylaşmıştır. Modern akıllı telefonlar, tabletler ve bilgisayarlar, televizyona göre yeni iletişim teknolojisi olarak yerini almakta, etkileşimsel ve aktif olma özelliğinden dolayı daha çok tercih edilmektedir.

2020 yılı Ağustos ayında gerçekleştirilen TÜİK Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması verilerine göre, internet kullanan bireylerin oranı %79, internet erişimi olan hanelerin oranı %90,7'dir. Geniş bant ile internete erişim sağlayan hanelerin oranı ise %89,9'dur (TÜİK, 2020). Hemen hemen her haneye bağlı olan internetle birlikte bireyler, çevrimiçi oyunlara gerek bilgisayarlarından gerekse de akıllı cep telefonları ya da taşınabilir cihazlarından kolayca erişim sağlayabilmektedir. Oyun oynamanın internet aracılığıyla kolayca yapılabilir olması, internetin kullanım oranını da arttırmıştır (Köksal, 2015). İnternetin tahmin edilenden de hızlı bir şekilde yaygınlaşmasıyla Dünyada 1 milyarın üzerinde insanın dijital oyun oynadığı bilinmektedir. Türkiye'de ise bu rakamlar 20 milyonun üzerindedir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2018).

Çevrimiçi oyunlar en çok gençler tarafından tercih edilmekte olup araştırmalarda gençlerin dijital oyunların etkilerine daha açık olduğu belirtilmektedir (Akkaya, 2020; Akkaya, Tutgun-Ünal ve Tarhan, 2021; Hazar ve Hazar, 2019; Yılmaz, 2020). Dijital oyun bağımlılığı gibi olumsuz etkilerden bahsedilen araştırmalarda, dijital oyunların çeşitli sağlık sorunlarını beraberinde getirdiği bildirilmektedir (Tarhan, 2020; Tarhan ve Nurmedov, 2019). Hatta aşırı dijital oyunlarla ilişkili rahatsızlıklar olarak epilepsi nöbetleri, kan dolaşım bozuklukları ve kalp rahatsızlıkları raporlanmaktadır (Griffiths ve Davies, 2005). Bağımlı etkinlik aniden azaltıldığında ise, kişide yoksunluk belirtileri olarak huysuzluk, sinirlilik ve titremeler meydana gelmektedir (Griffiths, 2000; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Alanyazında, şiddet içeren dijital oyunların yalnızlık, depresyon ve anksiyete, saldırganlık, şiddet eğilimi, dikkat dağınıklığı gibi ruhsal ve psikososyal problemler ile ilişkili olduğu bildirilmiştir (Gentile vd., 2012; Mentzoni vd., 2011; Tarhan ve Tutgun-Ünal, 2021; Wack ve Tantleff-Dunn, 2009).

Böylece, gençlerin ve çocukların vazgeçilmezi olan dijital oyunlara bağımlılık çeşitli kavramlar ile birlikte ele alınmakta olup bunların bazıları, “Dijital oyun bağımlılığı”, “Çevrimiçi/Online Oyun Bağımlılığı”, “Video Oyun Bağımlılığı” olarak alanyazında yerini almıştır (Akkaya, 2020; Demirtaş ve Ferligül, 2014; Hazar ve Hazar, 2017, 2019; Hazar, Tekkurşun ve Dalkıran, 2017; Savcı ve Aysan, 2017; Topal ve Aydın, 2018; Tüzün ve Özding, 2010). Alanyazın incelendiğinde, çevrimiçi oyun, kısmen veya öncelikle İnternet veya başka bir bilgisayar ağı aracılığıyla oynatılan bir video oyunu olarak tanımlanmaktadır (Quandt ve Kröger, 2014). Çevrimiçi oyunların geçmişi, 1970’lerdeki paket tabanlı bilgisayar ağlarının ilk günlerine kadar uzanmaktadır (Mulligan ve Patrovsky, 2003). Günümüzde ise, çevrimiçi oyunlar, bilgisayarlar, konsollar ve mobil cihazlar da dâhil olmak üzere modern oyun platformlarında oynanmakta olup aksiyon, macera, rol yapma, simülasyon, strateji, spor gibi farklı türleri bulunmaktadır (Balıkçı, 2018).

Çevrimiçi ortamda oyun oynama miktarında artış, zayıf sosyal yeterlilik, zayıf dürtü kontrolü (Gentile vd., 2011), artan depresyon ve anksiyete (Mentzoni vd., 2011) gibi çeşitli olumsuz psikolojik ve sosyal sonuçlarla ilişkilendirilmektedir. Ayrıca çevrimiçi oyun bağımlılığına okul başarısında düşüş, okuldan kaçmada artış, azaltılmış uyku süresi, sınırlı boş zaman etkinlikleriyle birlikte artan psikolojik ve sosyal stres seviyeleri eşlik etmekte olup, kişisel risk faktörlerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı açısından önemi vurgulanmaktadır (Rehbein vd., 2010).

Rehbein ve Baier (2013) tarafından yapılan video oyun bağımlılığına yönelik bir araştırmada, tek ebeveynli ailelerden gelen öğrencilerin okul başarısının ve sosyal yeterliliklerinin zayıf olduğu, bununla birlikte özellikle erkek öğrencilerin video oyun bağımlılığına karşı savunmasız olduğu belirtilmektedir. Güncel araştırmalarda ise, Y kuşağı, Z kuşağı gibi adlandırmalarla gençlerin yaş gruplarına ayrılarak dijital oyun bağımlılığının incelendiğine rastlanmaktadır (Akkaya, 2020; Akkaya, Tutgun-Ünal ve Tarhan, 2021; Tarhan ve Tutgun-Ünal, 2021; Yılmaz, 2020). Bu araştırmalarda, günümüzde teknoloji ile daha erken yaşta tanışan ve Z kuşağı olarak adlandırılan bireylerin diğer yaşça büyük kuşaklardan yeni medya araçlarını kullanım, iş yapma biçimleri, eğlence anlayışı, çalışma hayatına bakış açısından farklılık gösterdiği bildirilmektedir (Ayhan ve Köseliören, 2019; Ekşili ve Antalyalı,

2017; Toruntay, 2011; Tutgun-Ünal, 2021). Bu farklılıklara dijital oyun oynama alışkanlıkları da eşlik etmektedir (Akkaya, 2020).

Alanyazın incelendiğinde kuşaklar yaygın olarak Sessiz Kuşak (1927-1945), BabyBoomer (1946-1964), X Kuşağı (1965-1979), Y Kuşağı (1980-1999) ve Z Kuşağı (2000 ve sonrası) olarak adlandırılmaktadır (Berkup, 2014; Dewanti ve Indrajit, 2018; Özdemir, 2017; Tarhan ve Tutgun-Ünal, 2021; Toruntay, 2011; Tutgun-Ünal, 2013; Zemke, 2013). Diğer bir sınıflandırma ise medya araçlarının gelişimine göre yapılmaktadır. Buna göre, X kuşağı radyo kuşağı (45 yaş ve üzeri), Y kuşağı televizyon kuşağı (30-45 yaş) ve Z kuşağı (15-30 yaş) sosyal medya kuşağı, 15 yaşın altındakiler ise alfa kuşağı olarak adlandırılmaktadır (Döğer, 2020; Özdemir, 2017; Tarhan, 2020).

Akkaya'nın (2020) Y kuşağı olarak adlandırdığı 20-40 yaş aralığındaki 497 üniversite öğrencisi ile yürüttüğü araştırmaya göre, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı Riski Grupta yer aldığı ortaya çıkmıştır. Aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış ile duygu değişimi ve dalma boyutlarında dijital oyun bağımlılığı yüksek seviyede seyretmiştir. Bu bağlamda, araştırmada daha alt yaş gruplarındaki durumun tespit edilmesi gerektiği vurgulanmıştır.

Araştırmalarda bağımlılık sorunu ile birlikte bireylerin pek çok alanda problemler yaşadığı belirtilmekte olup iş/okul yaşamı, sosyal ve özel yaşamlarında olumsuz sonuçlara maruz kaldıkları vurgulanmaktadır (Akkaya, 2020; Akkaya, Tutgun-Ünal ve Tarhan, 2021; Ayhan ve Köseliören, 2019; Taş vd., 2014; Tutgun-Ünal, 2020a,2020b; Tutgun-Ünal ve Deniz, 2020a). Diğer yandan, hergeçen gün yenileri eklenen dijital oyunların sosyal medya ortamında gerek tanıtımı gerek yorumları ile yer alması daha çok kitlenin haberdar olmasını sağlayarak dikkat odağı olmaktadır. Bahsi geçen oyunlara örnek teşkil etmesi açısından son zamanlarda Player Unknown's Battle Grounds ya da bilinen adıyla PUBG oyununun geniş kitleler, özellikle de gençler tarafından yaygın olarak oynandığı dikkat çekmektedir.

Araştırmalar incelendiğinde, dijital oyunlara yönelik olarak sanal ile gerçeklik olgusu (Sucu, 2012), dijital oyun bağımlılığı ölçeği geliştirme (Erdoğan ve Yalçın-Irmak, 2015; Hazar ve Hazar, 2017, 2019; Kaya, 2013), fiziksel ve ruhsal rahatsızlıklar (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018), saldırganlık (Dolu, Büker ve Uludağ, 2010) üzerine pek çok araştırma yer almaktadır.

PUBG oyununa yönelik olarak üniversite öğrencileri ile yapılmış çalışmalara rastlanırken, daha alt yaş gruplarına yönelik sınırlı araştırmanın yapıldığı görülmektedir.

Dijital teknoloji çağında Z kuşağı olarak adlandırılan kuşağın bu teknolojileri daha küçük yaşta görerek büyüdüğü göz önüne alınarak, dijital oyunlara ilgi duydukları ve PUBG gibi yeni çıkan ve dünya genelinde yaygınlaşan oyunların etkilerine daha çok maruz kaldıkları belirtilmektedir. Buna göre, 1047 Hintli oyuncu ile geliştirilen anket çalışmasında, ülkede ilk sırada %62 oranında PUBG oyunu oynandığı, daha sonra Free Fire (%21) ile Fortnite oynandığı bulunmuştur (Quartz India, 2018). Oyunun popülerliğine rağmen PUBG özelinde sadece bir araştırmanın yapıldığına rastlanmıştır. Söz konusu araştırmada, 8 örnek vaka incelenmiş ve raporlanmıştır (Mamun ve Griffiths, 2021). Araştırmaya katılanların yaşları 15 ile 22 arasında değişmektedir. PUBG oyunu bağımlılığına etki eden faktörler incelenmiştir. Bireyler üzerinde pek çok olumsuz psikososyal etkilere neden olduğu iddia edilen tamamen farklı bir oyun olduğu sonucuna varılmıştır.

Üniversite öğrencileri ile yürütülen diğer bir araştırmada, PUBG oyunu etkileri 119 anket sorusu ile incelenmiş, oyun tasarımı ile sosyal deneyimin oyun bağımlılığını etkilediği, kadınların, takım arkadaşları ile oyuna bağımlılığının daha yüksek olduğu bulunmuştur (Xu, Xiang ve Pang, 2018). Buna göre, cinsiyet gibi demografik değişkenlere göre PUBG oyununun etkilerinin farklılaştığı sonucu ortaya çıkmıştır. Diğer yandan, PUBG bağımlılığını ölçmeye yönelik geçerlilik ve güvenilirlik çalışmalarının yapıldığı PUBG Bağımlılık Testi (PUBG Addiction Test-PAT) isimli bir ölçüm aracının geliştirildiğine rastlanmaktadır (D'Souza, Manish ve Deeksha, 2019). 494 katılıcı ile geliştirilen 55 maddeli 7 boyutlu test ile genç ergenlerin ve orta yaş gruplarının PUBG'ye olan bağımlılık seviyesinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Ayrılma, kontrol eksikliği, aşırı kullanım, takıntı, sıkıntı, kaçış, aşırı coşku ve dürtüsel kullanım boyutlarından oluşan aracın toplam varyansın %54.94'ünü açıkladığı, iç tutarlılık güvenirliliğinin 0.91 olduğu bulunmuştur.

Alanyazında, çevrimiçi oyun bağımlılığını ölçmeye yönelik, farklı yaş grupları üzerinde geliştirilen çeşitli ölçekler yer almaktadır (Erdoğan ve Yalçın-Irmak, 2015; Hazar ve Hazar, 2017; Kaya, 2013; Pontes ve Griffiths, 2015). Geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları genç ergenler üzerinde yapılmasından dolayı, bu araştırmada da tercih edilen Kaya'nın (2013)

geliştirdiği 21 maddeli çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği, “Aksaklıklar”, “Başarı” ve “Ekonomik Kazanç” olmak üzere üç faktörden, oluşmaktadır. Ölçeğin Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı 0.91 olarak bulunmuştur.

Araştırmalarda da belirtildiği gibi gençlerin en çok tercih ettiği oyunlar arasında yer alan PUBG oyunu özelinde yapılan araştırma sayısı oldukça sınırlıdır. Olumsuz psikososyal etkilerine daha çok maruz kaldığı belirtilen genç bireylere yönelik ülkemizde de araştırmaların yapılmasına ihtiyaç vardır. PUBG oyunu oynayanlar ile diğer çevrimiçi oyunları oynayanları karşılaştırmaya yönelik olan bu araştırma, alanyazına veri sağlaması açısından önemli görülmektedir. Bu sebeplere dayanarak, araştırmanın problem cümlesi “PUBG oyunu ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının çevrimiçi oyun bağımlılığının karşılaştırılması” olarak belirlenmiştir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada, PUBG oyunu ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının çevrimiçi oyun bağımlılığının incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki araştırma sorularına cevap aranmıştır:

- 1) PUBG oyunu oynayan Z kuşağı ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının bağımlılık düzeyleri ne seviyededir?
- 2) Çevrimiçi oyun bağımlılığı PUBG oyununu ve diğer çevrimiçi oyunları oynamaya göre farklılaşmakta mıdır?
- 3) PUBG oyunu oynayan Z kuşağı ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının bağımlılık düzeyleri cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?
- 4) PUBG oyunu oynayan Z kuşağı ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının bağımlılık düzeyleri günlük oyun oynama süresine göre farklılaşmakta mıdır?
- 5) PUBG oyunu oynayan Z kuşağı ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının bağımlılık düzeyleri oyun oynama platformuna göre farklılaşmakta mıdır?
- 6) PUBG oyunu oynayan Z kuşağı ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının bağımlılık düzeyleri oyun oynama moduna göre farklılaşmakta mıdır?

- 7) PUBG oyunu oynayan Z kuşağı ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının bağımlılık düzeyleri bireysel ya da başkalarıyla oyun oynamaya göre farklılaşmakta mıdır?
- 8) PUBG oyunu oynayan Z kuşağı ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının bağımlılık düzeyleri oyun oynarken duygu durumuna göre farklılaşmakta mıdır?
- 9) PUBG oyunu oynayan Z kuşağı ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının bağımlılık düzeyleri oyun oynadıktan sonraki duygu durumuna göre farklılaşmakta mıdır?

Yöntem

Araştırma Modeli

Araştırmada, Z kuşağının çevrimiçi oyun bağımlılığının incelenmesi ve var olan durumun ortaya koyulması amaçlandığından nicel betimleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırma, genel tarama modelleri içinde yer alan karşılaştırma tarama modeline uygun olarak yürütülmüştür. Karşılaştırmalı tarama modeli, bağımsız değişkene göre oluşturulan grupların diğer bağımlı değişkene göre aralarında bir farklılaşma olup olmadığını ortaya koymaktadır (Karasar, 2018, s. 117).

Çalışma Grubu

Araştırmanın örneklemini, 2020-2021 eğitim-öğretim yılında, herhangi bir MMOG (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyun) oynayan ve yaşları 16 ile 25 arasında değişen, yaş ortalaması 21 olan Z kuşağı katılımcıları oluşturmaktadır. Araştırma, %53,3'ü (n=114) erkek, %46,7'si (n=100) kadın olmak üzere toplam 214 katılımcı ile yürütülmüştür. Tablo 1'de verilen çalışma grubu uygun (ulaşılabilen) örnekleme yoluyla belirlenmiştir

Tablo 1. Araştırma Örneklemi

| Z Kuşağı | | N | % |
|----------------|------------|-----|------|
| Cinsiyet | Erkek | 114 | 53,3 |
| | Kadın | 100 | 46,7 |
| Öğrenim durumu | Lise | 76 | 35,5 |
| | Yüksekokul | 11 | 5,1 |
| | Üniversite | 116 | 54,2 |
| | Lisansüstü | 11 | 5,1 |

Çalışma grubunun, %35,0'i lise, %5,1'i yüksekokul, %54,2'si üniversite %5,1'i lisansüstü eğitim düzeyindedir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada veriler; "Kişisel Bilgi Formu" ve Z kuşağının çevrimiçi oyun bağımlılığını tespit etmek için kullanılan ve Kaya (2013) tarafından geliştirilen "Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği" ile elde edilmiştir.

Kişisel Bilgi Formu: Kişisel bilgi formu araştırmaya katılan Z kuşağının kişisel bilgileri hakkında veriler elde etmek için araştırmacı tarafından oluşturulmuştur. Form, cinsiyet, yaş, öğrenim durumu, oyun oynama süresi, oyun bağlantı, platform ve oyun türü tercihi, oyun oynama modu, oyun oynarken ve oynadıktan sonraki duygu durumu ile ilgili maddelerden oluşmaktadır.

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ): Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Kaya (2013) tarafından geliştirilmiş olup beşli likert tipinde 21 maddeden oluşmaktadır. Geçerlilik ve güvenirlik çalışmaları yapılan ölçek, "Aksaklıklar", "Başarı" ve "Ekonomik Kazanç" olmak üzere üç faktörden oluşmaktadır. Ölçeğin Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı 0.91 olarak bulunmuştur. Aksaklıklar faktörünün Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı 0.90, Başarı faktörünün Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı 0.88 ve Ekonomik Kazanç faktörünün Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı 0.83'tür. Bu araştırma için ölçeğin Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı 0.91 olarak bulunmuştur. Dolayısıyla ÇOBÖ'nün çevrimiçi oyun bağımlılığını saptamada temel bağımlılık ölçütlerini kapsamı bakımından araştırmada kullanılması uygun görülmüştür.

Verilerin Toplanması ve İşlem

Araştırmaya, Üsküdar Üniversitesi Girişimsel Olmayan Araştırmalar Etik Kurulu tarafından 61351342/2020-345 sayı ile etik açıdan uygunluk onayı verilmiştir. Ayrıca araştırmada kullanılan ölçeğin sahibinden araştırmada ölçeğin uygulanabilmesi için elektronik posta yoluyla izin alınmıştır. Araştırmada veriler hem basılı hem çevrimiçi ortamdan ulaşılabilen PUBG ve diğer çevrimiçi oyunları Z kuşağından gönüllülük ilkesine

uygun olarak toplanmıştır. Katılımcıların anketi doldurmaları için 15 dakika süre yeterli olmuştur.

Verilerin Analizi

Verilerin analizi SPSS 21 programı ile yapılarak, %95 güven düzeyi ile çalışılmıştır. Elde edilecek veri setinin normal dağılıp dağılmadığı normallik testleri ile istatistiksel olarak test edilmiştir. Ölçekteki maddelerden elde edilen basıklık ve çarpıklık değerlerinin +3 ile -3 arasında olması normal dağılım için yeterli görülmektedir (Hopkins ve Weeks, 1990; DeCarlo, 1997). Bu kapsamda elde edilen veri setinin normal dağılıp dağılmadığı normallik testleri ile istatistiksel olarak test edilmiş, çarpıklık ve basıklık değerleri -3 ile +3 arasında olduğundan normal dağılıma uygun olduğu belirlenmiştir. Bu doğrultuda veri analizi için parametrik testlerden yararlanılmıştır. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin bağımsız değişkenlere göre farklılık gösterme durumunda veriler, bağımsız grup t-testi ve tek yönlü ANOVA testleri ile analiz edilmiştir. ANOVA testinde fark çıkması durumunda gruplar arasındaki fark için LSD testi kullanılmıştır.

Bulgular

PUBG Oyunu Oynayan Z Kuşağı ile Diğer Çevrimiçi Oyunları Oynayan Z Kuşağının Bağımlılık Düzeylerine Yönelik Bulgular

Araştırmada ilk olarak PUBG oyunu oynayanlar ile diğer oyunları oynayanların çevrimiçi oyun bağımlılığı seviyesi incelenmiş, sonuçlar Tablo 2'de verilmiştir.

Tablo 2. PUBG Oyunu Oynayanlar ile Diğer Oyunları Oynayanların Bağımlılık Seviyesi

| Ölçek/Alt Ölçek | PUBG Oyunu | Diğer Oyunları |
|----------------------------|------------|----------------|
| | Oynayanlar | Oynayanlar |
| | X | X |
| Aksaklıklar | 27,09 | 21,24 |
| Başarı | 28,32 | 23,2 |
| Ekonomik Kazanç | 8,24 | 7,16 |
| Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | 60,27 | 49,35 |

Tablo 2'ye göre PUBG oynayanların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanının 60,27 olduğu, diğer çevrimiçi oyunları oynayanlarda ise Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanının 49,35 olduğu görülmektedir. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 21

ve en yüksek puanın 105 olduğundan; 0-21 puan aralığı normal grup, 22-42 puan aralığı az riskli grup, 43-63 puan aralığı riskli grup, 64-84 puan aralığı bağımlı grup, 85-105 puan aralığı yüksek düzeyde bağımlı grup olarak değerlendirilebilmektedir. Böylece, PUBG oyunu oynayanlar ile diğer oyunları oynayanların riskli grupta olduğu bulunmuştur.

Aksaklıklar alt ölçeği 9 maddeden oluşmakta olup alt ölçekten alınabilecek puanın en az 9 ve en yüksek 45 olduğu göz önüne alınarak elde edilen aralık hesaplamaları dikkate alınmıştır. Bu kapsamda PUBG oynayanların toplam puanı 27,09, diğer çevrimiçi oyunları oynayanların 21,24'tür. PUBG oynayanların aksaklıklar boyutunda az riskli gruba dâhil (22-42) olduğu, diğer çevrimiçi oyunları oynayanların ise normal gruba dâhil (1-21) olduğu söylenebilmektedir.

Başarı alt ölçeği 8 maddeden oluşmakta olup alt ölçekten alınabilecek puanın en az 8 ve en yüksek 40 olduğu göz önüne alınarak elde edilen aralık hesaplamaları dikkate alınmıştır. Bu kapsamda PUBG oynayanların toplam puanı 28,32, diğer çevrimiçi oyunları oynayanların 23,2 olması başarı boyutunda az riskli gruba dâhil (22-42) olduklarını göstermiştir.

Ekonomik Kazanç alt ölçeği 4 maddeden oluşmakta olup ankete katılanların alt ölçekten alınabilecek puanın en az 4 ve en yüksek 20 olduğu göz önüne alınarak elde edilen aralık hesaplamaları dikkate alınmıştır. PUBG oynayanların toplam puanı 8,24, diğer çevrimiçi oyunları oynayanların 4,16 olarak hesaplanmıştır. Böylece, ekonomik kazanç boyutunda normal gruba dâhil (1-20) oldukları söylenebilmektedir.

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının PUBG Oyunu Oynamaya Göre Farklılaşması

Z kuşağının çevrimiçi oyun bağımlılığının PUBG oyunu oynamaya göre farklılaşıp farklılaşmadığının tespit edilebilmesi için çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinden ve alt ölçeklerden alınan puanlar bağımsız grup t-testi ile çözümlenmiş olup elde edilen sonuçlar Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin PUBG Oynamaya Göre Farklılaşması

| Ölçek/Alt Ölçek | PUBG oyununu oynuyor musunuz? | N | X | ss | t | p |
|----------------------------|-------------------------------|-----|------|------|------|-------|
| Aksaklıklar | Evet | 132 | 3,01 | 0,94 | 5,65 | ,000* |
| | Hayır | 82 | 2,36 | 0,73 | | |
| Başarı | Evet | 132 | 3,54 | 1,16 | 4,04 | ,000* |
| | Hayır | 82 | 2,90 | 1,06 | | |
| Ekonomik Kazanç | Evet | 132 | 2,06 | 1,15 | 1,94 | ,053 |
| | Hayır | 82 | 1,79 | 0,90 | | |
| Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | Evet | 132 | 2,87 | 0,83 | 4,84 | ,000* |
| | Hayır | 82 | 2,35 | 0,65 | | |

*p<0,05 anlamlı fark var, p>0,05 anlamlı fark yok; bağımsız gruplar t testi

Tablo 3'e göre çevrimiçi oyun bağımlılığı ve alt boyutlarından aksaklıklar ve başarı, PUBG oyununu oynamaya göre anlamlı farklılık göstermektedir (p<0,05). Buna göre, PUBG oyunu oynayanların aksaklıklar ve başarı boyutlarındaki çevrimiçi oyun bağımlılığı diğer oyunları oynayanlardan yüksek seviyede bulunmuştur. PUBG oynayanların çevrimiçi oyun bağımlılığı daha yüksektir.

PUBG Oyunu Oynayan Z Kuşağı ile Diğer Çevrimiçi Oyunları Oynayan Z Kuşağının Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre Farklılaşması

Bu bölümde, PUBG oyunu oynayanlar ile diğer çevrimiçi oyunları oynayanların puanları cinsiyet, günlük oyun oynama süresi, oyun oynanan platform, oyun modu, bireysel ya da başkalarıyla oyun oynama, oyun oynarken ve oyun oynadıktan sonra duygu durumu değişkenleri açısından karşılaştırılmıştır. Verilerin elde edilmesinde kullanılan t testi ve ANOVA testi sonuçları aşağıda verilmiştir.

Tablo 4. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Cinsiyete Göre Farklılaşması

| Z kuşağı | Ölçek/Alt Ölçek | Cinsiyet | N | X | ss | t | p |
|-----------------|----------------------------|----------|----|------|------|-------|-------|
| PUBG oynayanlar | Aksaklıklar | Erkek | 73 | 3,15 | 0,96 | 1,98 | ,049* |
| | | Kadın | 59 | 2,83 | 0,90 | | |
| | Başarı | Erkek | 73 | 3,53 | 1,16 | -0,10 | ,918 |
| | | Kadın | 59 | 3,55 | 1,17 | | |
| | Ekonomik Kazanç | Erkek | 73 | 2,34 | 1,18 | 3,10 | ,002* |
| | | Kadın | 59 | 1,73 | 1,04 | | |
| | Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | Erkek | 73 | 3,00 | 0,87 | 2,11 | ,036* |
| | | Kadın | 59 | 2,70 | 0,80 | | |

Tablo 4 devamı. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Cinsiyete Göre Farklılaşması

| Z kuşağı | Ölçek/Alt Ölçek | Cinsiyet | N | X | ss | t | p |
|-------------------------------------|-----------------|----------|------|------|------|-------|-------|
| Diğer çevrimiçi oyunları oynayanlar | Aksaklıklar | Erkek | 41 | 2,47 | 0,72 | 1,45 | ,149 |
| | | Kadın | 41 | 2,24 | 0,73 | | |
| | Başarı | Erkek | 41 | 2,92 | 1,09 | 0,23 | ,817 |
| | | Kadın | 41 | 2,87 | 1,05 | | |
| | Ekonomik Kazanç | Erkek | 41 | 2,21 | 1,00 | 4,81 | ,000* |
| | | Kadın | 41 | 1,37 | 0,51 | | |
| Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | Erkek | 41 | 2,54 | 0,73 | 2,73 | ,008* | |
| | Kadın | 41 | 2,16 | 0,50 | | | |

*p<0,05 anlamlı fark var, p>0,05 anlamlı fark yok; bağımsız gruplar t-testi

Tablo 4'e göre, PUBG oyunu oynayanlarda çevrimiçi oyun bağımlılığı ve alt boyutlarından aksaklıklar ve ekonomik kazanç puanları cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermektedir (p<0,05). Buna göre, PUBG oynayan erkeklerin aksaklık ve ekonomik kazanç boyutlarında çevrimiçi oyun bağımlılığı daha yüksek bulunmuştur. Diğer oyunları oynayanlarda ise, ekonomik kazanç boyutu erkeklerde yine daha yüksek bulunmuştur. Aksaklıklar ve başarı boyutlarında cinsiyete göre fark bulunmamıştır (p>0,05). Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği toplamında göre, PUBG ile diğer çevrimiçi oyunları oynayanlarda erkeklerin kadınlara göre daha bağımlı olduğu ortaya çıkmıştır (p<0,05). PUBG oynayanlar ile diğer oyunları oynayanların çevrimiçi oyun bağımlılığının günlük oyun oynama süresine göre farklılaşması incelenmiş, sonuçlar Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Günlük Oyun Oynama Süresine Göre Farklılaşması

| Z kuşağı | Ölçek/Alt Ölçek | Günlük Süre | N | X | ss | F | p | Fark |
|-----------------|-----------------|-----------------|------|------|------|--------|-------|------|
| PUBG oynayanlar | Aksaklıklar | 0-1 saat | 21 | 2,25 | 0,71 | 14,184 | ,000* | 1<2 |
| | | 1-2 saat | 38 | 2,74 | 0,85 | | | 1<3 |
| | | 2-4 saat | 42 | 3,14 | 0,79 | | | 1<4 |
| | | 4 saatten fazla | 31 | 3,67 | 0,91 | | | 2<3 |
| | | | | | | | | 2<4 |
| | | Toplam | 132 | 3,01 | 0,94 | | | 3<4 |
| | Başarı | 0-1 saat | 21 | 2,58 | 1,15 | 8,302 | ,000* | 1<2 |
| | | 1-2 saat | 38 | 3,44 | 1,17 | | | 1<3 |
| | | 2-4 saat | 42 | 3,72 | 0,93 | | | 1<4 |
| | | 4 saatten fazla | 31 | 4,04 | 1,09 | | | 2<4 |
| | | | | | | | | |
| | | Toplam | 132 | 3,54 | 1,16 | | | |
| | Ekonomik Kazanç | 0-1 saat | 21 | 1,96 | 1,27 | 3,970 | ,010* | 1<4 |
| | | 1-2 saat | 38 | 1,80 | 1,10 | | | 2<4 |
| | | 2-4 saat | 42 | 1,91 | 0,76 | | | 3<4 |
| 4 saatten fazla | | 31 | 2,66 | 1,41 | | | | |
| | | | | | | | | |
| Toplam | | 132 | 2,06 | 1,15 | | | | |

Tablo 5 devamı. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Günlük Oyun Oynama Süresine Göre Farklılaşması

| Z kuşağı | Ölçek/Alt Ölçek | Günlük Süre | N | X | ss | F | p | Fark |
|-------------------------------------|----------------------------|-----------------|-----|------|------|--------|-------|------|
| | Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | 0-1 saat | 21 | 2,27 | 0,72 | 12,278 | ,000* | 1<3 |
| | | 1-2 saat | 38 | 2,66 | 0,81 | | | 1<4 |
| | | 2-4 saat | 42 | 2,92 | 0,56 | | | 2<3 |
| | | 4 saatten fazla | 31 | 3,46 | 0,87 | | | 2<4 |
| | | Toplam | 132 | 2,87 | 0,83 | | | |
| | Aksaklıklar | 0-1 saat | 43 | 2,20 | 0,64 | 1,442 | ,237 | |
| | | 1-2 saat | 13 | 2,49 | 0,59 | | | |
| | | 2-4 saat | 19 | 2,50 | 0,90 | | | |
| | | 4 saatten fazla | 7 | 2,65 | 0,88 | | | |
| | | Toplam | 82 | 2,36 | 0,73 | | | |
| | Başarı | 0-1 saat | 43 | 2,69 | 1,01 | 2,098 | ,107 | |
| | | 1-2 saat | 13 | 2,76 | 0,93 | | | |
| | | 2-4 saat | 19 | 3,36 | 1,07 | | | |
| | | 4 saatten fazla | 7 | 3,18 | 1,33 | | | |
| | | Toplam | 82 | 2,90 | 1,06 | | | |
| Diğer çevrimiçi oyunları oynayanlar | Ekonomik Kazanç | 0-1 saat | 43 | 1,76 | 0,97 | 0,561 | ,642 | |
| | | 1-2 saat | 13 | 1,75 | 0,68 | | | |
| | | 2-4 saat | 19 | 1,74 | 0,89 | | | |
| | | 4 saatten fazla | 7 | 2,21 | 0,92 | | | |
| | | Toplam | 82 | 1,79 | 0,90 | | | |
| | Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | 0-1 saat | 43 | 2,21 | 0,62 | 1,784 | ,157 | |
| | | 1-2 saat | 13 | 2,33 | 0,50 | | | |
| | | 2-4 saat | 19 | 2,53 | 0,69 | | | |
| | | 4 saatten fazla | 7 | 2,68 | 0,88 | | | |
| | | Toplam | 82 | 2,35 | 0,65 | | | |

*p<0,05 anlamlı fark var, p>0,05 anlamlı fark yok.

Tablo 5 incelendiğinde, PUBG oynayanların aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç boyutları ile çevrimiçi oyun bağımlılığında farklılaşma bulunmuştur (p<0,05). Buna göre, günlük oyun oynama süresi arttıkça aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç boyutlarında çevrimiçi oyun bağımlılığı artmaktadır. Günde 4 saatten fazla PUBG oynayanların daha az oynayanlara göre çevrimiçi oyun bağımlılığı yüksek bulunmuştur. Diğer çevrimiçi oyunları oynayanların bağımlılık düzeyi günlük oynama süresine göre farklılaşmamıştır (p>0,05).

Araştırmada, oyun oynanan platforma göre çevrimiçi oyun bağımlılığının farklılaşp farklılaşmadığı incelenmiş olup, her iki grupta da bir farklılaşmaya rastlanmamıştır (p>0,05). Diğer yandan, PUBG oynayanlar ile diğer oyunları oynayanların, oyun oynama moduna göre çevrimiçi oyun bağımlılığının farklılaştığı görülmüştür (Tablo 6).

Tablo 6. Dijital oyun bağımlılığı puanlarının art arda farklı oyun oynamaya göre farklılaşması

| Z kuşağı | Ölçek/Alt Ölçek | Oyun Modu | N | \bar{X} | ss | t | p | |
|----------------------------|-------------------------------------|--------------|--------------|-----------|------|-------|-------|-------|
| PUBG oynayanlar | Aksaklıklar | Tek oyunculu | 16 | 2,49 | 0,77 | -2,36 | ,020* | |
| | | Çok oyunculu | 116 | 3,08 | 0,95 | | | |
| | Başarı | Tek oyunculu | 16 | 2,44 | 1,06 | -4,29 | ,000* | |
| | | Çok oyunculu | 116 | 3,69 | 1,09 | | | |
| | Ekonomik Kazanç | Tek oyunculu | 16 | 1,84 | 1,36 | -0,81 | ,417 | |
| | | Çok oyunculu | 116 | 2,09 | 1,13 | | | |
| | Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | Tek oyunculu | 16 | 2,26 | 0,67 | -3,25 | ,001* | |
| | | Çok oyunculu | 116 | 2,95 | 0,82 | | | |
| | Diğer çevrimiçi oyunları oynayanlar | Aksaklıklar | Tek oyunculu | 30 | 2,12 | 0,54 | -2,24 | ,027* |
| | | | Çok oyunculu | 52 | 2,49 | 0,79 | | |
| | | Başarı | Tek oyunculu | 30 | 2,62 | 1,09 | -1,80 | ,074 |
| | | | Çok oyunculu | 52 | 3,06 | 1,02 | | |
| Ekonomik Kazanç | | Tek oyunculu | 30 | 1,59 | 0,82 | -1,52 | ,131 | |
| | | Çok oyunculu | 52 | 1,90 | 0,93 | | | |
| Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | | Tek oyunculu | 30 | 2,11 | 0,52 | -2,57 | ,012* | |
| | | Çok oyunculu | 52 | 2,48 | 0,69 | | | |

*p<0,05 anlamlı fark var, p>0,05 anlamlı fark yok; bağımsız gruplar t-testi

Tablo 6 incelendiğinde, PUBG oyunu oynayanların aksaklıklar, başarı ve ölçek toplamında, oyun oynama moduna göre bağımlılık düzeyi farklılaşmıştır (p<0,05). Çok oyunculu modda PUBG oyunu oynayanların çevrimiçi oyun bağımlılığı tek oyunculu oynayanlara göre aksaklıklar, başarı boyutlarında daha yüksek bulunmuştur. Diğer çevrimiçi oyunları oynayanlarda da çok oyunculu modda oynayanların, aksaklıklar boyutunda çevrimiçi oyun bağımlılığı, tek oyunculu oynayanlara göre daha yüksek bulunmuştur (p<0,05). Çevrimiçi oyun bağımlılığı, oyun ne olursa olsun, çok oyunculu modda oynayanlarda daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır (p<0,05).

Tablo 7. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Bireysel ya da Arkadaşlarla Oynamaya Göre Farklılaşması

| Z kuşağı | Ölçek/Alt Ölçek | Çevrimiçi oyun oynarken, hangisini tercih edersiniz? | N | X | ss | t | p |
|-----------------|----------------------------|--|-----|------|------|-------|-------|
| PUBG oynayanlar | Aksaklıklar | Arkadaşlarla oynamayı | 117 | 3,07 | 0,95 | 2,155 | ,033* |
| | | Bireysel oynamayı | 15 | 2,52 | 0,75 | | |
| | Başarı | Arkadaşlarla oynamayı | 117 | 3,66 | 1,12 | 3,718 | ,000* |
| | | Bireysel oynamayı | 15 | 2,53 | 1,04 | | |
| | Ekonomik Kazanç | Arkadaşlarla oynamayı | 117 | 2,07 | 1,13 | 0,229 | ,819 |
| | | Bireysel oynamayı | 15 | 2,00 | 1,36 | | |
| | Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | Arkadaşlarla oynamayı | 117 | 2,94 | 0,83 | 2,625 | ,010* |
| | | Bireysel oynamayı | 15 | 2,35 | 0,65 | | |

*p<0,05 anlamlı fark var, p>0,05 anlamlı fark yok; bağımsız gruplar t-testi

Tablo 7'ye göre PUBG oyunu oynayanlarda, bireysel ya da arkadaşla oynamaya göre çevrimiçi oyun bağımlılığı farklılaşmıştır (p<0,05). Buna göre, aksaklıklar ve başarı boyutlarında çevrimiçi oyun bağımlılığı arkadaşlarla oynamayı tercih edenlerde daha yüksek bulunmuştur. Bireysel oynayanların çevrimiçi oyun bağımlılığı daha düşük seviyededir. Diğer çevrimiçi oyunları oynayanlarda, bireysel ya da arkadaşla oyun oynamaya göre bağımlılık seviyesi farklılaşmamıştır.

Tablo 8. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Oyun Oynarken Duygu Durumuna Göre Farklılaşması

| Z kuşağı | Ölçek/Alt Ölçek | Duygu Durumu | N | X | ss | F | p | Fark |
|-----------------|-----------------|----------------|-----|------|------|-------|-------|------|
| PUBG oynayanlar | Aksaklıklar | Eğlenme | 67 | 2,87 | 0,87 | 2,473 | ,065 | |
| | | Heyecan/stres | 20 | 2,93 | 1,02 | | | |
| | | Hırs | 14 | 3,48 | 1,20 | | | |
| | | Mutluluk/keyif | 28 | 3,27 | 0,84 | | | |
| | | Toplam | 129 | 3,03 | 0,94 | | | |
| | Başarı | Eğlenme | 67 | 3,52 | 1,11 | 3,636 | ,015* | 2<3 |
| | | Heyecan/stres | 20 | 2,98 | 1,41 | | | 3<4 |
| | | Hırs | 14 | 3,94 | 1,06 | | | |

| Z kuşağı | Ölçek/Alt Ölçek | Duygu Durumu | N | X | ss | F | p | Fark |
|----------|-----------------|----------------|-----|------|------|---|---|------|
| | | Mutluluk/keyif | 28 | 3,96 | 0,86 | | | |
| | | Toplam | 129 | 3,58 | 1,14 | | | |

Tablo 8 devamı. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Oyun Oynarken Duygu Durumuna Göre Farklılaşması

| Z kuşağı | Ölçek/Alt Ölçek | Duygu Durumu | N | X | ss | F | p | Fark |
|-------------------------------------|----------------------------|----------------|-----|------|------|-------|-------|------|
| | Ekonomik Kazanç | Eğlenme | 67 | 1,90 | 1,00 | 1,123 | ,342 | |
| | | Heyecan/stres | 20 | 2,04 | 1,22 | | | |
| | | Hırs | 14 | 2,21 | 1,10 | | | |
| | | Mutluluk/keyif | 28 | 2,35 | 1,37 | | | |
| | | Toplam | 129 | 2,05 | 1,13 | | | |
| | Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | Eğlenme | 67 | 2,76 | 0,74 | 3,248 | ,024* | 2<3 |
| | | Heyecan/stres | 20 | 2,65 | 0,99 | | | |
| | | Hırs | 14 | 3,21 | 0,88 | | | |
| | | Mutluluk/keyif | 28 | 3,19 | 0,74 | | | |
| | | Toplam | 129 | 2,89 | 0,82 | | | |
| Diğer çevrimiçi oyunları oynayanlar | Aksaklıklar | Eğlenme | 39 | 2,27 | 0,65 | 2,348 | ,081 | |
| | | Heyecan/stres | 8 | 2,07 | 0,59 | | | |
| | | Hırs | 10 | 2,81 | 1,10 | | | |
| | | Mutluluk/keyif | 13 | 2,62 | 0,71 | | | |
| | | Toplam | 70 | 2,39 | 0,75 | | | |
| | Başarı | Eğlenme | 39 | 2,78 | 0,93 | 1,606 | ,196 | |
| | | Heyecan/stres | 8 | 3,19 | 1,12 | | | |
| | | Hırs | 10 | 3,48 | 1,22 | | | |
| | | Mutluluk/keyif | 13 | 2,70 | 1,10 | | | |
| | | Toplam | 70 | 2,91 | 1,04 | | | |
| | Ekonomik Kazanç | Eğlenme | 39 | 1,62 | 0,73 | 2,704 | ,052 | |
| | | Heyecan/stres | 8 | 2,06 | 1,11 | | | |
| | | Hırs | 10 | 2,40 | 1,14 | | | |
| | | Mutluluk/keyif | 13 | 1,65 | 0,67 | | | |
| | | Toplam | 70 | 1,79 | 0,87 | | | |
| | Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | Eğlenme | 39 | 2,22 | 0,53 | 3,121 | ,032* | 1<3 |
| | | Heyecan/stres | 8 | 2,44 | 0,68 | | | |
| | | Hırs | 10 | 2,90 | 0,95 | | | |
| | | Mutluluk/keyif | 13 | 2,32 | 0,57 | | | |
| | | Toplam | 70 | 2,36 | 0,65 | | | |

*p<0,05 anlamlı fark var, p>0,05 anlamlı fark yok

PUBG oynayanlar değerlendirildiğinde, oyun oynarken hırslı olduklarını belirtenlerin başarı boyutunda heyecan/stres hissedenlere göre daha bağımlı olduğu, mutluluk ve keyif hissettiklerini bildirenlerin de hırslı olanlara göre yine başarı boyutundaki bağımlılıklarının yüksek olduğu tespit edilmiştir (p<0,05). PUBG oynarken hırslı olanların genel olarak çevrimiçi oyun bağımlılıkları heyecan/stres duyduklarını belirtenlere göre daha yüksek bulunmuştur. Diğer çevrimiçi oyunları oynayanlarda çevrimiçi oyun bağımlılığında puanlar,

Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) Oyunu ile Diğer Çevrimiçi Oyunları Oynayan Z Kuşağının Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Karşılaştırılması

oyun oynarken duygu durumu değişkenine göre anlamlı farklılık göstermektedir ($p<0,05$). Buna göre, hırs hissettiğini belirtenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı eğlendiğini söyleyenlerden daha yüksek bulunmuştur.

Tablo 9. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Oyun Oynadıktan Sonra Duygu Durumuna Göre Farklılaşması

| Z kuşağı | Ölçek/Alt Ölçek | Duygu Durumu | N | X | ss | F | p | Fark |
|-----------------|----------------------------|------------------------|-----|------|------|--------|-------|------------|
| PUBG oynayanlar | Aksaklıklar | Oyunun etkisinde kalma | 30 | 3,69 | 0,94 | 10,852 | ,000* | 1>2 |
| | | Rahatlama | 54 | 2,83 | 0,83 | | | 1>3 |
| | | Yorgunluk | 36 | 2,98 | 0,90 | | | 1>4 |
| | | Hiçbiri | 12 | 2,19 | 0,48 | | | 2>4 |
| | | Toplam | 132 | 3,01 | 0,94 | | | 3>4 |
| | Başarı | Oyunun etkisinde kalma | 30 | 4,05 | 0,88 | 4,6808 | ,004* | 1>2 |
| | | Rahatlama | 54 | 3,54 | 1,16 | | | 1>3 |
| | | Yorgunluk | 36 | 3,38 | 1,19 | | | 1>4 |
| | | Hiçbiri | 12 | 2,69 | 1,16 | | | 2>4 |
| | | Toplam | 132 | 3,54 | 1,16 | | | |
| | Ekonomik Kazanç | Oyunun etkisinde kalma | 30 | 2,46 | 1,29 | 2,9699 | ,034* | 1>2 |
| | | Rahatlama | 54 | 1,85 | 0,97 | | | 1>4 |
| | | Yorgunluk | 36 | 2,23 | 1,27 | | | |
| | | Hiçbiri | 12 | 1,54 | 0,86 | | | |
| | | Toplam | 132 | 2,06 | 1,15 | | | |
| | Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | Oyunun etkisinde kalma | 30 | 3,40 | 0,84 | 8,9884 | ,000* | 1>2 1>3 |
| | | Rahatlama | 54 | 2,74 | 0,71 | | | 1>4 3>4 |
| | | Yorgunluk | 36 | 2,86 | 0,82 | | | |
| | | Hiçbiri | 12 | 2,14 | 0,56 | | | |
| | | Toplam | 132 | 2,87 | 0,83 | | | |

* $p<0,05$ anlamlı fark var, $p>0,05$ anlamlı fark yok

Tablo 9'a göre *PUBG oynayanlarda* çevrimiçi oyun bağımlılığı ve alt boyutlarından aksaklık, başarı ve ekonomik kazanç puanlarında oyun oynadıktan sonra duygu durum değişkenine göre anlamlı farklılık göstermektedir ($p<0,05$). Buna göre, oyun oynadıktan sonra oyunun etkisinde kalanların çevrimiçi oyun bağımlılığı, rahatlama ya da yorgunluk hissedenlere göre daha yüksek bulunmuştur. Aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç boyutları açısından çevrimiçi oyun bağımlılığı, *PUBG* oynadıktan sonra oyunun etkisinde kalanlarda yüksektir ($p<0,05$). Diğer oyunları oynayanlarda oyun oynadıktan sonraki duygu durumuna göre farklılaşma görülmemiştir ($p>0,05$).

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Bu çalışma kapsamında, PUBG oyunu ile diğer oyunları oynayan Z kuşağının çevrimiçi oyun bağımlılığı karşılaştırılmıştır. PUBG oyunu oynayanların aksaklıklar ve başarı boyutlarındaki çevrimiçi oyun bağımlılığının diğer oyunları oynayanlara göre daha yüksek düzeyde olduğu saptanmıştır. Ölçek toplamında da fark çıkması, PUBG oyunu oynayanların çevrimiçi oyun bağımlılığının daha yüksek olduğunu göstermiştir. Cinsiyet değişkenine göre, PUBG oyunu oynayan erkek katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığının kadın katılımcılara göre daha yüksek düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuca göre, erkeklerin *PUBG* oyununu kadınlara göre daha çok ekonomik kaygı ile oynadıkları ve bu durumun günlük yaşantıda aksaklıklara yol açabilecek bir faktör olarak çevrimiçi oyun bağımlılığında kendini gösterdiği görülmüştür. Diğer çevrimiçi oyunları oynayan erkek oyuncuların da ekonomik kazanç boyutunda çevrimiçi oyun bağımlılığının kadın katılımcılara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Böylece, her iki durumda da erkeklerin çevrimiçi oyun bağımlılığının daha yüksek olduğu görülmüştür. Araştırmanın sonuçları, çevrimiçi oyun bağımlılığının cinsiyet ile ilişkili olduğu alanyazındaki diğer araştırma sonuçlarıyla örtüşmektedir (Akkaya, 2020; Göldağ, 2018; Griffiths, 1997; Kars, 2010; Mentzoni vd., 2011).

Oyun oynama süresine göre, diğer çevrimiçi oyunları oynayanların çevrimiçi oyun bağımlılığında anlamlı bir farklılık saptanmamış olmasına rağmen, *PUBG* oyununu 4 saatten fazla oynayanların aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç boyutlarındaki çevrimiçi oyun bağımlılığının daha yüksek düzeyde olduğu görülmüştür. Günlük oyun oynama süresi arttıkça çevrimiçi oyun bağımlılığının arttığı, özellikle günde 4 saatten fazla *PUBG* oyunu oynayanların bağımlılık seviyesi daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Günlük oyun oynama sürelerine yönelik diğer araştırmalarda da günlük oyun oynama süresi arttıkça bağımlılık seviyesinin yükseldiği bulunmuştur (Akkaya, 2020; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Göldağ, 2018).

Çok oyunculu oyun modu ile *PUBG* oynayanların aksaklıklar ve başarı boyutunda çevrimiçi oyun bağımlılığının tek oyunculu oynayanlara göre daha yüksek seviyede olduğu görülmüştür. Diğer çevrimiçi oyunları çok oyunculu modda oynayanların da aksaklıklar boyutunda çevrimiçi oyun bağımlılığı, tek oyunculu modda oynayanlara göre daha yüksek

bulunmuştur. Bu kapsamda çok oyunculu çevrimiçi oyunları oynayanların oyun oynama alışkanlıklarının gündelik yaşamlarında aksaklıklara yol açtığı söylenebilirken, PUBG oyunu oynayanlarda başarı unsurunun devreye girdiği ve dolayısıyla PUBG oyunu aracılığıyla başarıya daha fazla ihtiyaç duyulduğu söylenebilmektedir. Bununla birlikte, arkadaşlarıyla PUBG oynayanların tek başına oynayanlara göre aksaklıklar ve başarı boyutunda çevrimiçi oyun bağımlılığının yüksek olduğu sonucu, çok oyunculu modda arkadaşlarla oynamanın bağımlılığı arttırdığı sonucunu göstermiştir. Araştırma sonucu, başkalarıyla oyun oynama ile bağımlılık ilişkisinin yer aldığı araştırmaları doğrulamıştır (Griffiths vd., 2004; Griffiths, 1997).

PUBG oynayanların duygu durumuna bakıldığında, oyun oynarken hırslı olduklarını belirtenlerin heyecan/stres hissedenlere göre başarı boyutunda daha bağımlı olduğu belirlenmiştir. Bu sonuca göre, oyun oynarken hırslı hissedenlerin, başarı odaklı bir çevrimiçi bağımlılığının da olduğu ortaya çıktığı söylenebilir. Mutluluk ve keyif hissettiklerini bildirenlerin de hırslı olanlara göre yine başarı boyutundaki bağımlılıklarının yüksek olduğu tespit edilmiştir. Sonuçlar doğrultusunda, PUBG oynarken hırslı olanların genel olarak çevrimiçi oyun bağımlılıkları oyun oynarken heyecan/stres duyduklarını belirtenlere göre daha yüksek bulunmuştur. Yine diğer çevrimiçi oyunları oynayanlarda ise, hırslı olduğunu belirtenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı eğlendiğini söyleyenlerden daha yüksektir.

Akkaya, Tutgun-Ünal ve Tarhan'ın (2021) Y kuşağı örnekleminde yaptığı dijital oyun bağımlılığı araştırmasında, Y kuşağının oyun oynarken ne hissettiğinin sorgulanması sonucunda, daha çok korku, öfke ve stres hissedenlerin dijital oyun bağımlılığı puanı yüksek bulunmuştur. Eğlence ya da mutluluk gibi daha olumlu duygularda olanların puanı ise daha düşük bulunmuştur. Araştırmalarda, genellikle olumsuz duyguların çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyini arttırdığı, olumlu duyguların ise azalttığı vurgulanmaktadır (Akkaya, 2020; Akkaya, Tutgun-Ünal ve Tarhan, 2021; Cengiz, Peker ve Demiralp, 2020; Hazar vd., 2017). Buna göre, Hazar ve ark. (2017) tarafından yapılan araştırma sonuçlarında, katılımcıların duyuşal imgeleri kullanarak geleneksel ve dijital oyunları açıklamaya çalıştığı, "Heyecan, mutluluk, keyif ve huzur" gibi metaforların her iki oyun türünü açıklamada yoğun olarak kullanıldığı dikkat çekmektedir. Cengiz, Peker ve Demiralp (2020) ise, mutluluğu

bağımlılığın yordayıcısı olarak ele almıştır ve düşük düzeyde negatif ilişkinin olduğu ortaya çıkmıştır. Buna göre, mutluluk düzeyi artarken bağımlılık düşmektedir.

Katılımcıların çevrimiçi oyun oynadıktan sonra duygu durumları incelendiğinde, PUBG oynayanlarda, aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç boyutlarında oyun oynadıktan sonra etkisinde kalanların çevrimiçi oyun bağımlılığı yüksek bulunmuştur. Dolayısıyla oyunun etkisinde kalma hissine kapılanların, diğer katılımcılara göre gündelik yaşamda aksaklıklar yaşayabileceği, başarı için PUBG oyununa harcadığı zamanın, oyunun etkisinde kalma ile sonuçlanabileceği söylenebilmektedir. Bu kapsamda Akbaş ve diğerleri (2009) tarafından yapılan araştırma sonuçlarına göre bilgisayar oyunu oynayan bir grup katılımcının, kendini oyunun içinde hissederek, oyunun etkisinde daha çok kaldığı ve oyunun bilişsel süreçlerine daha uzun süre etki ettiği belirtilmiştir. Ayrıca katılımcılar duygularını “Yürüyünce kendimi oyun içinde hissediyorum.”, “Yarış oyunlarından sonra koşma hissi uyanıyor.” cümleleriyle ifade etmiştir. Bu bağlamda, oyuncu ifadeleri bu araştırmada da ortaya çıkan oyunun etkisinde kalma durumu ile örtüşmekte olup PUBG oyununun bilişsel süreçlere etkisi hakkında fikir vermektedir.

Sonuç olarak, PUBG oyununu oynayan katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığı, diğer çevrimiçi oyunları oynayan katılımcılara göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Araştırmalarda, Z kuşağının bilgiye erişim ve sosyal medya, çevrimiçi oyunlar gibi yeni medya uygulamalarını kullanım seviyelerinin diğer kuşaklara göre daha yüksek olduğu belirtilmektedir (Özdemir, 2021; Taş vd., 2017; Tutgun Ünal ve Deniz, 2020b). X ve Y kuşaklarına göre bilgisayarların, çevrimiçi oyunların ve internetin dilini daha iyi bilmektedirler. Araştırma sonucundan hareketle eğitim sürecini devam ettiren gençlerin bilinçli kullanıcılara dönüşmesi ve gündelik yaşamlarının olumsuz etkilenmemesi için çevrimiçi oyun bağımlılığı kapsamında önleyici çalışmalar yapılabilir. Gençlerin ilgisine yönelik sanat, spor vb. gibi sosyal faaliyetler ebeveynler ve okul yönetimi tarafından teşvik edilebilir. Ayrıca çevrimiçi oyun oynayanların çeşitli değişkenlere göre birtakım aksaklıklar yaşadığı sonuçları doğrultusunda, bu aksaklıklar ileride yapılacak yeni araştırmalarda detaylı olarak incelenebilir.

Kaynakça

- Akbař, O., Usta, E., & akır, R. (2009). Lise birinci sınıf ğrencilerinin sınıf ii güven algılarının bilgisayar oynama durumlarına gre incelenmesi. *Aile ve Toplum Dergisi*, 5(18), 59–71.
- Akkaya, F. H. (2020). Y kuřađının dijital oyun bađımlılıđının incelenmesi. *Yayımlanmıř Yksek Lisans Tezi*. skdar niversitesi, Sosyal Bilimler Enstits, Yeni Medya ve Gazetecilik Anabilim Dalı, İstanbul.
- Akkaya, F., Tutgun-nal, A., & Tarhan, N. (2021). Y kuřađının dijital oyun bađımlılıđının incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 8(1), 1–22. Eriřim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ojtac/issue/63473/844367>
- Ayhan, B., & Kseliren, M. (2019). İnternet, online oyun ve bađımlılık. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*, 6(1), 1–30.
- Balıkı, R. (2018). ocuklarda ve ergenlerde evrimii oyun bađımlılıđı ve agresif davranıřlar arasındaki iliřkinin incelenmesi. *Yksek Lisans Tezi*, Fatih Sultan Mehmet Vakıf niversitesi, Sosyal Bilimler Enstits, İstanbul.
- Berkup, S. B. (2014). Working with generations X and Y in generation Z period: Management of different generations in business life. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5(19), 218–229.
- Bilgi Teknolojileri ve İletiřim Kurumu. (2018). "1 milyarın zerinde insan dijital oyun oynuyor", Eriřim Adresi: <https://www.btk.gov.tr/haberler/1-milyarin-uzerinde-insan-dijital-oyun-oynuyor>
- Cengiz, S., Peker, A., & Demiralp, C. (2020). Dijital oyun bađımlılıđının yordayıcısı olarak mutluluk. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 7(1), 21–34. Eriřim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ojtac/issue/55990/648102>
- DeCarlo, L. T. (1997). On the meaning and use of kurtosis. *Psychological Methods*, 2, 292–307.
- Demirtař, M. H., & Ferligl, . E. (2014). ok oyunculu evrimii video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bađımlılıđı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99–107.

- Dewanti, P., & Indrajit, R.E. (2018). The effect of XYZ generation characteristics to e-commerce C-to-C: A review. *Ikraith-Informatika*, 2(2), 56–60.
- Dolu, O., Büker, H., & Uludağ, Ş. (2010). Şiddet içerikli video oyunlarının çocuklar ve gençler üzerindeki etkileri: Saldırganlık, şiddet ve suça dair bir değerlendirme. *Adli Bilimler Dergisi*, 9(4), 54–75.
- Döğner, Ç. (2020). Y kuşağının sosyal medya kullanım seviyeleri ile farklılıkları kabul değerleri üzerine bir araştırma. *Yüksek Lisans Tezi*, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- D'Souza, L., Manish, S., & Deeksha, S. (2019). Development and validation of PUBG Addiction Test (PAT). *International Journal of Indian Psychology*, 7(1), 562–574.
- Ekşili, N., & Antalyalı, Ö. L. (2017). Türkiye'de y kuşağı özelliklerini belirlemeye yönelik bir çalışma: Okul yöneticileri üzerine bir araştırma. *Humanities Sciences (NWSAHS)*, 12(3), 90–111.
- Erdoğan, S., & Yalçın-Irmak, A. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16(1), 10–18.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Journal of the American Academy of Pediatrics*, 127(2), 319–329.
- Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23), 419–435.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287–1315.
- Griffiths, M. (1997). Computer game playing in early adolescence. *Journal of Youth and Society*, 29(2), 223–237.
- Griffiths, M. D. (2000). Does internet and computer "addiction" exist? *Cyberpsychology And Behavior*, 3(2), 211–218.
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. (2005). Does video game addiction exist? J. Raessens, & J. Goldstein (Dü) içinde, *Handbook of Computer Game Studies* (s. 364). Cambridge: MIT Press.

- Griffiths, M., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Journal of Cyberpsychology and Behavior, 7(4)*, 479–487.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *International Journal of Human Sciences, 14(1)*, 204–216.
- Hazar, E., & Hazar, Z. (2019). Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Uyarlama çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi 4(2)*, 308–322.
- Hazar, Z., Tekkurşun, G., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: karşılaştırmalı metafor çalışması. *Sportmetre Dergisi, 15(4)*, 179–190.
- Hopkins, K. D., & Weeks, D. (1990). Tests for normality and measures of skewness and kurtosis: Their place in research reporting. *Educational and Psychological Measurement, 50*, 717–729.
- Karasar, N. (2018). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Kars, G. B. (2010). Şiddet İçerikli Bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi. *Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.*
- Kaya, A. B. (2013). Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.*
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2020). Video Game Addiction. C. A. Essau, & P. Delfabbro (Dü) içinde, *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment, and Treatment* (s. 185-186). Oxford: Academic Press.
- Köksal, B. (2015). Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılık düzeyleri, internet bağımlılık düzeyleri ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.*
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2020). *Psikoterapide İnternet Bağımlılığı*. (A. Koruyucu, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Mamun MA, & Griffiths MD. (2021). The psychosocial impact of extreme gaming on Indian PUBG gamers: the case of PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds). *Int J Mental Health Addict.*, 19, 2170–2174.
- Mentzoni, R., Brunborg, G. S., Molde, H., & Myrseth, H. (2011). Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Journal of Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 591–596.
- Mulligan, J. & Patrovsky, B. (2003). *Developing online games: an insider's guide*. Indiana, IN:New Riders Publ.
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51–58.
- Özdemir, Ş. (2017). Kuşaklar teorisine göre Türkiye'deki gençlerin medya kullanım alışkanlıkları ve İstanbul örneği. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Özdemir, Ş. (2021). Sosyal medya çağında kuşakların medya kullanım alışkanlıklarının incelenmesi. *İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Çalışmaları Dergisi*, 9(20), 281–308.
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 Internet Gaming Disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Journal of Computers in Human Behavior*, (45), 137–143.
- Quandt, T., & Kröger, S. (2014). *Multiplayer*. Londra. İngiltere: Routledge.
- Quartz India (2018). "Charted: India's obsession with Chinese online game PUBG". Erişim Adresi: <https://qz.com/india/1489469/tencents-pubg-is-driving-indian-gamers-crazy/>.
- Rehbein, F., & Baier, D. (2013). Family, media and school-related risk factors of video game addiction: A 5 Year longitudinal study. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 25(3), 118–128.
- Rehbein, F., Kleimann, M., & Mössle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: Results of a German nationwide survey. *Journal of Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 269–277.

- Savcı, M., & Aysan, F. (2017). Teknolojik bağımlılıklar ve sosyal bağıllık: İnternet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağıllığı yordayıcı etkisi. *Düşünen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 30(3), 202–216.
- Sucu, İ. (2012). Sosyal medya oyunlarında gerçeklik olgusunun yön değiştirmesi: Smeet oyunu örneği. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 1(3), 55–88.
- Tarhan, K. N. (2020). “Doğru bir politika üretmezsek Z kuşağı kayıp kuşak olacak”, Erişim Adresi: <https://www.nevzattarhan.com/dogru-bir-politika-uretemezsek-z-kusagi-kayip-kusak-olacak.html>
- Tarhan, K. N. & Nurmedov, S. (2019). *Bağımlılık, sanal veya gerçek bağımlılıkla başa çıkma*. (7. Baskı) İstanbul: Timaş Yayınları.
- Tarhan, N., & Tutgun-Ünal, A. (2021). *Sosyal medya psikolojisi*. İstanbul: Der Yayınları.
- Taş, H. Y., Demirdöğmez, M., & Küçükoglu, M. (2017). Geleceğimiz olan Z kuşağının çalışma hayatına muhtemel etkileri. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 7(13), 1031–1048.
- Taş, İ., Eker, H., & Anlı, G. (2014). Orta öğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. 1(2), 37–57.
- Topal, M., & Aydın, F. (2018). Üniversite öğrencilerinin bilgisayarda oyun oynama alışkanlıkları ve bilgisayar oyun tercihlerinin incelenmesi: Sakarya Üniversitesi örneği. *International Congresses on Education, ERPA*. İstanbul. 203–210.
- Toruntay, H. (2011). Takım rolleri çalışması: X ve Y kuşağı üzerinde karşılaştırmalı bir araştırma. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Tutgun-Ünal, A. (2013). Nesiller ayrılıyor: X, Y ve Z nesilleri. *Açık bilim*, Erişim Adresi: <http://www.acikbilim.com/2013/09/dosyalar/nesiller-ayriliyor-x-y-ve-z-nesilleri.html>
- Tutgun-Ünal, A. (2020a). *Sosyal Medya: Etkileri-Bağımlılığı-Ölçülmesi*. (1.Baskı) (1.Baskı b.). İstanbul: Der Yayınları.
- Tutgun-Ünal, A. (2020b). A comparative study of social media addiction among Turkish and Korean university students. *Journal of Economy Culture and Society*, (62), 307–322. DOI: 10.26650/JECS2020-0064

- Tutgun-Ünal, A. (2021). Social media generations' levels of acceptance of diversity. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 20(2), 155–168.
- Tutgun-Ünal, A., & Deniz, L. (2020a). The comparison of work values of social media generations in terms of giving importance to work and obeying the rules in Turkey. *Azerbaijan Journal of Educational Studies*, 690(1), 199–220. doi:<http://dx.doi.org/10.29228/edu>
- Tutgun-Ünal, A., & Deniz, L. (2020b). Sosyal medya kuşaklarının sosyal medya kullanım seviyeleri ve tercihleri. *OPUS-Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 15(22), 125–144.
- TÜİK. (2020). "Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması". Erişim Adresi: <http://tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=30574>
- Tüzün, H., & Özdiç, F. (2010). Öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve tercihlerine yönelik bir durum çalışması. *Uluslararası Öğretmen Yetiştirme Politikaları ve Sorunları Sempozyumu II*. Hacettepe Üniversitesi. Ankara.
- Wack, E., & Tantleff-Dunn, S. (2009). Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *Cyberpsychol Behav.*, 12(2), 241–4.
- Xu, Z., Xiang, M., & Pang, L. (2018). Study on the influence factors of college students' loyalty in PUBG game. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 439, 132059. doi:10.1088/1757-899X/439/3/032059
- Yılmaz, E. (2020). Z kuşağının PUBG oyunu bağlamında çevrimiçi oyun bağımlılığının incelenmesi. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Zemke, R., Raines, C., & Filipczak, B. (2013). *Generations at work: Managing the clash of boomers, gen Xers, and gen Yers in the workplace* (2nd Ed. b.). USA: Amacom.



Ergenlerde Aile Yaşam Doyumu ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

İbrahim TAŞ¹ Derya KARACAOĞLU² İlker AKPINAR³ Yasemin TAŞ⁴

Öz: Dijital oyun bağımlılığı bir halk sağlığı sorunu olarak dünya genelinde hem araştırmacıların hem de uygulamada çalışanların dikkatini çekmeye devam etmektedir. Bir ruh sağlığı sorunu olan dijital oyun bağımlılığı özellikle çocuk ve ergenler için ciddi bir risk faktörüdür. Risk faktörlerini ortadan kaldırmak için dijital oyun bağımlılığına karşı koruyucu olabilecek değişkenlerin araştırılması önemlidir. Bu noktada aile yaşam doyumunun koruyucu bir unsur olacağı söylenebilir. Bu bağlamda çalışmanın amacı ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile aile yaşam doyumu arasındaki ilişkiyi incelemektir. Araştırma grubunu 210'u (%54.5) kadın, 175'i (%45.5) erkek olmak üzere toplam 385 kişi oluşturmaktadır. Katılımcıların yaşları 14-18 arasında değişmekte olup yaş ortalamaları 15.53'tür. Veri toplama aracı olarak Ergenler için Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Aile Yaşam Doyumu Ölçeği kullanılmıştır. Veriler t testi, ANOVA, Korelasyon ve Regresyon ile analiz edilmiştir. Analiz sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılığı ile aile yaşam doyumu arasında negatif ilişki bulunmaktadır. Erkeklerin dijital oyun bağımlılıkları kızlardan daha yüksek bulunurken, kızların aile yaşam doyumları erkeklerden daha yüksek bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığı sınıf düzeyine göre anlamlı şekilde farklılaşmazken, aile yaşam doyumunun sınıf düzeyine göre anlamlı şekilde farklılaştığı tespit edilmiştir. Ayrıca aile yaşam doyumunun dijital oyun bağımlılığını yordadığı tespit edilmiştir.

¹ Sakarya Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Psikoloji Bölümü, Doç. Dr., ibrahimtas34@gmail.com, ORCID: 0000-0002-5752-2753

² Üsküdar Rehberlik ve Araştırma Merkezi, dersyaclskn@gmail.com, ORCID ID: 0000-0003-1398-2341

³ Adıyaman Doğa Koleji, ilkerakpinar02@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-7408-2358

⁴ Üsküdar Rehberlik ve Araştırma Merkezi, yasmindogruguven@hotmail.com, ORCID ID: 0000-0003-1398-2341

Araştırmanın sonuçları alan yazın ışığında tartışılmış ve uygulayıcı ve araştırmacılara önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun bağımlılığı, Aile yaşam doyumu, Ergenlik, Sınıf, Cinsiyet

Examining the Relationship Between Family Life Satisfaction and Digital Game Addiction in Adolescents

Abstract: Digital game addiction continues to attract the attention of both researchers and clinicians around the world as a public health problem. Digital game addiction, which is a mental health problem, is a serious risk factor especially for children and adolescents. In order to eliminate the risk factors, it is important to investigate the variables that may be protective against digital game addiction. At this point, it can be said that family life satisfaction will be a protective factor. The aim of this study is to examine the relationship between digital game addiction and family life satisfaction in adolescents. The research group consists of 385 adolescents, 210 of whom (54.5%) are female and 175 of whom (45.5%) are male. The ages of the participants are between 14-18 and their average age is 15.53. Game Addiction Scale for Adolescents and Family Life Satisfaction Scale were used as data collection tools. Data were analyzed by t test, ANOVA, Correlation and Regression. According to the results of the analysis, there is a negative relationship between digital game addiction and family life satisfaction. While male' addiction to digital games is higher than female, family life satisfaction of female was found to be higher than male. While digital game addiction did not differ significantly according to the class level, it was found that family life satisfaction differed significantly according to the class level. In addition, it was determined that family life satisfaction predicted digital game addiction. The results of the research were discussed in the light of the literature and suggestions were made to practitioners and researchers.

Keywords: Digital game addiction, Family life satisfaction, Adolescence, Class, Gender

Giriş

Dijital teknolojiler insanoğlunun hayatını yeniden şekillendirmektedir. İnsanlar ihtiyaçlarını ve işlerini internet üzerinden karşılamaktadır. Bunlar günlük işlerden (fatura yatırma, bankacılık işlemleri vs.) eğitime, sosyal ihtiyaçların karşılanmasından eğlence ihtiyacına kadar çeşitlenmektedir. İnsanlık tarihinin en eski etkinliklerinden biri olarak insanoğlunun hayatında her zaman var olan oyunların da (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007) bu dijital değişimden nasibini aldığı söylenebilir. Teknolojik dönüşümün ürünü olan dijital oyunların hemen her kesim tarafından olumlu karşılandığı görülmektedir (Chiu, Lee ve Huang, 2004). Dijital oyunlar bireyselliği öne çıkarması, hemen her zaman kolay bir şekilde ulaşılması, üstünlük ve başarıma duygusu yaşatması (Yücel, 2019), stres atmaya yardımcı olması (Aydoğdu Karaaslan, 2015), fiziki bir mekana bağlı kalmadan oynanabilmesi (Yurdam, 2018) gibi özelliklerle özellikle ergenler için çekici etkinlikler haline gelmektedir. Dijital oyunların sahip olduğu bu çekici özellikler ergenlerin oyunlarda daha çok zaman geçirmesine neden olmaktadır. Dijital oyunlarla daha fazla zaman geçirme bağımlılığın oluşmasında bir risk faktörüdür. Nitekim sanal dünyada daha fazla zaman geçirmenin bağımlılık riski oluşturduğu görülmektedir (Chou, Hsiao, 2000).

Oyun bağımlılığı süreci bireyin zihninin sürekli olarak oyunla meşgul olması ile başlamaktadır (Young, 2009). Birey oyun oynamadığı zaman bile akli sürekli olarak oyunlarda, oyunlardaki hamlelerde ise bağımlılık sürecinin başladığı söylenebilir. Bu başlangıç kriteri ile birlikte oyun bağımlılığı için gözlenecek diğer kriterler Amerika Psikiyatri birliği tarafından belirlenmiştir. Amerika Psikiyatri Birliği (APA, 2013) tarafından DSM 5 çevrimiçi oyun oynama bozukluğu için belirlenen 9 kriterden 5'ini ve daha fazlasını gösteren kişiler oyun bağımlısı olarak tanımlanabilmektedir. Bu kriterler; bireyin zihninin sürekli olarak çevrimiçi oyunlarla meşgul olması, oyun terk edildiğinde asabiyet, anksiyete ve üzüntü gibi yoksunluk belirtilerinin yaşanması, giderek artan miktarda oyun oynanması, oyun oynamayı bırakmak istemeye rağmen bırakamama, daha önce zevk alınan etkinliklere karşı ilginin kalmaması, yarattığı psiko-sosyal sorunlara rağmen oyun oynamaya devam edilmesi, oynan oyun süresi hakkında ilgili kişilere yalan söyleme, olumsuz duygulardan

kaçmak için oyun oynanması ve oyun nedeniyle önemli, iş, eğitim ve kariyerle ilgili fırsatların tehlikeye atılması şeklindedir.

Çocuk ve ergenler için ciddi bir sorun olmaya aday olan dijital oyun bağımlılığına karşı en önemli koruyucu unsurun aile ortamı olacağı söylenebilir. Ailenin işlevlerinden biri de psikolojik işlevidir. Psikolojik işlev aile fertleri arasındaki sevgiyi ve öz saygıyı geliştirecek ortamı ifade etmektedir. Ayrıca bireyin kendini güvende hissettiği ve duygusal doyum sağladığı sıcak yuvanın oluşturulması da ailenin psikolojik işlevleri arasındadır (Kır, 2011). Psikolojik olarak işlevsel olan aile ortamında aile üyeleri birbirlerini manevi açıdan tatmin eder ve bu tatmin bireyin doyum sağlamasını ve psikolojik açıdan güçlenmesini beraberinde getirir (Canatan ve Yıldırım, 2013). Psikolojik açıdan güçlenen birey psikolojik sorunlarla ilişkili olan oyun bağımlılığından (Yeşilyurt, 2020) daha az etkilenecektir.

Oyun bağımlılığını azaltması beklenen aile yaşam doymu, aile bireylerinin birbirleriyle olan duygusal etkileşimlerini ve aile yaşamına ilişkin farkındalıklarını ifade etmektedir (Barraca, Yarto ve Olea, 2000). Başka bir ifade ile aile yaşam doymu bireyin aile fertleri dışındaki kişi ve yapılara ilişkin duygu, düşünce ve davranışlarını etkileyen aile içi duygusal atmosferdir (Çalışkan, Toker ve Özbay, 2017).

Aile yaşam doymu, oyun bağımlılığı (Şimşek, 2021), sosyal medya bağımlılığı (Taş, 2021; Cavga, 2019) ile negatif; aile içi iletişim (Akhlaq, Malik ve Khan, 2013), sosyal anksiyete (Başdaş ve Özbey, 2020) ve empati becerileri (Özgenel, Taş & Çetintaş, 2019) ile pozitif ilişkili bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığının utangaçlık (Ayas, 2012), anksiyete (Taş, 2019), günlük oynama süresi (Akkaya, Tutgun_Ünal ve Tarhan, 2021), akıllı telefon bağımlılığı (Göymen ve Ayas, 2019) ve sürekli kaygı (Mehroof ve Griffiths, 2010) ile pozitif; sosyal destek (Ücan, 2018), mutluluk (Cengiz, Peker ve Demiralp, 2020) ve duygu düzenleme (Liu ve diğ, 2017) ile negatif ilişkili olduğu görülmektedir.

Dünya Sağlık Örgütü (2018) ve Amerika Psikiyatri Birliği (2013) tarafından çevrimiçi oyun oynama bozukluğu bir ruh sağlığı sorunu olarak ele alınmaktadır. Ergenlik döneminin ergenler için heyecan, kaygı ve zorluklarla dolu olması (Plotnik, 2009: 408) ergenleri oyun bağımlılığında önemli bir risk grubu haline getirmektedir. Ayrıca ergenlerin genç yetişkin ve yetişkinlerden daha fazla oyun bağımlısı olduğu görülmektedir (Festl, Scharrow ve Quandt,

2012). Oyun bağımlılığı ile çevrimiçi kumar oynama bağımlılığı arasında giderek artan bir yakınlaşma bulunması (Torres-Rodriguez, Griffiths ve Carbanell, 2017) ve oyun bağımlılığı ile psikolojik sorunlar arasında ilişki bulunması (Yeşilyurt, 2020) özellikle medyadan etkilenme düzeyleri yüksek olan ergenlerde (Strasburger ve Wilson, 2002) oyun bağımlılığı ve ilişkili değişkenlerin araştırılmasını önemli kılmaktadır. Bu bağlamda bu araştırmanın amacı ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile aile yaşam doyumu arasındaki ilişkiyi araştırmaktır. Ayrıca oyun bağımlılığı ile aile yaşam doyumunun cinsiyet ve sınıf değişkenlerine göre farklılaşıp farklılaşmadığı da araştırılmıştır.

Yöntem

Araştırma Modeli

Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile aile yaşam doyumu arasındaki ilişkiyi ele alan araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modelinde iki veya daha fazla değişken arasındaki ilişki değişkenlere müdahale edilmeden incelenmektedir (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2010).

Çalışma Grubu

Araştırma grubunu 385 ergen oluşturmaktadır. Katılımcıların 210'u (%54.5) kadın, 175'i (%45.5) erkektir. Yaşları 14-18 arasında değişmekte olup yaş ortalamaları 15.53'tür. Ergen katılımcıların 161'i (%41.8) 9. Sınıf, 101'i (%26.2) 10. Sınıf, 77'si (%20) 11. Sınıf ve 46'sı (%11.9) 12. sınıftır.

Veri Toplama Araçları

Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Ölçek Anlı ve Taş (2018) tarafından geliştirilen ölçek tek faktör ve 9 maddeden oluşmaktadır. Ölçek 5'li Likert tipi olup ölçekten alınacak en düşük puan 9 en yüksek puan ise 45'tir. Açıklayıcı faktör analizi (AFA) sonucunda Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) değeri .894, Barlett's Sphericity testi ($\chi^2= 2283,226$, $p=.000$) anlamlı bulunmuştur. Tek

faktörlü yapının ölçeğe ilişkin toplam varyansın %42.806'sını açıkladığı görülmektedir. Doğrulayıcı analiz (DFA) sonucunda elde edilen uyum indekslerinin iyi uyum verdiği görülmektedir ($\chi^2(27) = 2.514$, $RMR=.045$; $GFI=.97$; $AGFI=.95$; $CFI=.96$; $IFI=.96$; $RFI=.92$; $NFI=.94$; $RMSEA=.054$). Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısına bakılmış ve iç tutarlılık katsayısı .81 olarak tespit edilmiştir. Bu çalışma kapsamında elde edilen güvenilirlik katsayısı (α) .82'dir.

Aile Yaşam Doyumu Ölçeği

Çalışkan, Toker ve Özbay (2017) tarafından geliştirilen ölçek 23 maddeden oluşan likert tipi bir ölçektir. Yapılan Açımlayıcı faktör analizi sonucunda Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) değeri .938, Barlett Küresellik testi değeri ($\chi^2=6134.525$, $p<.01$) anlamlı bulunmuştur. Ölçeğin madde faktör yükleri .53 ile .79 arasında değişmektedir. Ölçek maddelerinin aile yaşam doyumuna ilişkin varyansın % 47'sini açıkladığı görülmektedir. Ölçeğin Cronbach alfa iç tutarlılık kat sayısı .95'tir. Madde toplam korelasyonları .37 - .73 arasında değişmektedir. Ölçüt geçerliğinin hesaplanmasında Kısa Semptom Envanteri (KSE) kullanılmıştır. Aile yaşam doyumunu ile Kısa Semptom Envanteri alt boyutlarından depresyon alt boyutu ($r=-.34$), anksiyete alt boyutu ($r=-.30$), olumsuz benlik alt boyutu ($r=-.30$), (somatizasyon alt boyutu ($r=-.30$) ve hostilite alt boyutu ($r=-.32$) arasında orta düzeyde anlamlı ilişki bulunmuştur. Bu çalışma kapsamında elde edilen güvenilirlik katsayısı (α) .93'tür.

Verilerin Analizi

Veriler ergenlerden yüz yüze gönüllülük esasına göre toplanmıştır. Toplam 400 veri toplanmıştır. Eksik doldurulan veriler veri setinden çıkarıldıktan sonra analizler 385 kişilik veri seti üzerinden yapılmıştır. Veriler SPSS 25 paket programı ile analiz edilmiştir. Veriler analiz edilmeden önce normallik varsayımı test edilmiştir. Basıklık ve çarpıklık değerleri (-.051- 1.217) verilerin normal dağıldığını göstermektedir (Bachman, 2004).

Bulgular

Katılımcılara ait sosyo- demografik bilgiler ve analizleri Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Katılımcılara ait sosyo-demografik değişkenler

| Değişkenler | N=337 f, n (%) | M/SD | t *Cinsiyet | P | F*Sınıf | Fark |
|--------------|-------------------|--------------|-------------|-----|---------|------|
| Cinsiyet | | | | | | |
| Kadın (F) | 210 (54.5) | | | | | |
| Erkek (E) | 175 (45.5) | | | | | |
| Sınıf Düzeyi | | | | | | |
| 9. sınıf | 161 (41.8) | | | | | |
| 10. sınıf | 101 (26.2) | | | | | |
| 11.sınıf | 77 (20) | | | | | |
| 12. sınıf | 46 (11.9) | | | | | |
| DOB | | 15.12/5.86 | -7.92** | E>K | .694 | - |
| AYD | | 147.29/13.43 | 2.32* | K>E | .358* | 9>11 |

** p<.001, *p<.05, DOB: Dijital Oyun Bağımlılığı, AYD:Aile Yaşam Doyumu

Tablo 1’e göre dijital oyun bağımlılığı cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşmaktadır (t(383)=-7.92,, p<.01,) . Erkeklerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri (Ort=17.53) kadınların oyun bağımlılığı düzeylerinden (Ort=13.11) anlamlı şekilde daha yüksek bulunmuştur. Aile yaşam doyumu da cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşmaktadır (t(383)=2.32, p<.05). Aile yaşam doyumunda da kadınların aile yaşam doyumları (Ort=148.55) erkeklerin aile yaşam doyumlarından (Ort=145.77) anlamlı şekilde daha yüksek bulunmuştur.

Dijital oyun bağımlılığının sınıf düzeyine göre de anlamlı şekilde farklılaşmadığı tespit edilmiştir (F(3-381)= .694, p>.05). Buna karşın aile yaşam doyumunun anlamlı şekilde farklılaştığı ((F(3-381)= .694, p<.05) ve 9. Sınıfta okuyanların (Ort= 149.73) aile yaşam doyumlarının 11. Sınıfta okuyan öğrencilerden (144.87) anlamlı şekilde daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ile aile yaşam doyumu arasındaki ilişki Perarson Korelasyon analizi ile ölçülmüş ve elde edilen sonuçlar Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Katılımcılara ait sosyo-demografik değişkenler

| Değişkenler | N | M/Sd | DOB | AYD |
|-------------|-----|--------------|---------|-----|
| DOB | 385 | 15.12/5.86 | - | |
| AYD | 385 | 147.30/13.43 | -.400** | - |

** p<.01, DOB: Dijital Oyun Bağımlılığı, AYD: Aile Yaşam Doyumu

Tablo 2’de dijital oyun bağımlılığı ile göre dijital oyun bağımlılığı ile aile yaşam doymu arasında negatif ilişki tespit edilmiştir ($r=-.400$). Son olarak aile yaşam doymunun dijital oyun bağımlılığını yordayıp yordamadığı basit regresyon analizi ile test edilmiş elde edilen sonuçlar Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3. Dijital Oyun Bağımlılığının Yordanmasına İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizi

| Değişken | B | Standart Hata | β | t | p |
|----------|-------|---------------|---------|-------|------|
| Sabit | 40.86 | 3.023 | | 13.52 | .000 |
| AYD | -.175 | .020 | -.400 | -8.55 | .000 |

$F_{(1,383)}= 73.10, R=.400, R^2= .160 \quad p<.01,$

Tablo 3’e göre aile yaşam doymunun ergenlerde dijital oyun bağımlılığını anlamlı şekilde yordadığı tespit edilmiştir ($F (1,383) =73.10, p<.01, R=.400, R^2= .160$). Aile yaşam doymunun dijital oyun bağımlılığına ilişkin varyansın %16’sını açıkladığı görülmektedir. Başka bir ifade ile ergenlerde dijital oyun bağımlılığındaki değişimin % 16’sı aile yaşam doymu tarafından açıklanmaktadır. Standardize edilmemiş regresyon kat sayısı (B) incelendiğinde aile yaşam doymundaki bir birimlik artışın dijital oyun bağımlılığında -0.175 birimlik bir azalmaya neden olduğu görülmektedir.

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Bu araştırmada oldukça kırılğan bir dönemden geçen ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile aile yaşam doymu arasındaki ilişki incelenmiştir. Ayrıca her iki değişkenin cinsiyet yaş ve sınıf düzeyine göre anlamlı şekilde farklılaşıp farklılaşmadığı tespit edilmiştir. Buna göre dijital oyun bağımlılığı ile aile yaşam doymu arasında orta düzeyde negatif yönde ilişki tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ve aile yaşam doymunun cinsiyete göre farklılaştığı dijital oyun bağımlılığının erkeklerde, aile yaşam doymunun ise kadınlarda anlamlı bir şekilde daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Aile yaşam doymunun 9. Sınıflarda 11. Sınıflara oranla anlamlı şekilde daha fazla olduğu tespit edilmiştir.

Araştırma sonucuna göre dijital oyun bağımlılığı cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşmakta, erkeklerde dijital oyun bağımlılığı kadınlara oranla daha fazladır. Araştırmadan elde edilen sonuç alan yazın ile uyumludur (Andre, Hakansson ve Claesdotter-Knutsson, 2020; Korkmaz ve Korkmaz, 2019; Ko, Yen, Chen, Chen ve Yen, 2005; Taş ve Güneş, 2018). Stanford Üniversitesi tıp fakültesi araştırmacıları tarafından yapılan bir araştırma, video oyunu sırasında beynin ödüllendirici duygular üreten bölümünün erkeklerde kadınlardan daha aktif olduğunu göstermiştir (Hoeft, Watson, Kesler, Bettinger ve Reiss, 2008). Bu araştırma erkeklerin kadınlara oranla neden daha fazla bağımlı olduğunu açıklar niteliktedir.

Araştırmada aile yaşam doyumunun cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaştığı kadınlarda aile yaşam doyumlarının erkeklere oranla daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Şimşek (2021) tarafından yapılan çalışmada benzer şekilde kadınların aile yaşam doyumları erkeklerden anlamlı bir şekilde daha yüksek bulunmuştur. Buna karşın Cavga (2019) tarafından yapılan çalışmada aile yaşam doyumunun cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşmadığı görülmektedir. Toplumsal yapı göz önüne alındığında kızların erkeklerden daha fazla korunduğu söylenebilir. Bu korunma, gözetilme kadınlar tarafından bir değer verilme tutumu olarak algılanabilmektedir. Ayrıca ergenlik döneminde erkekler kızlara oranla daha fazla dışarda gezinmekte ve sosyal çevre edinmektedir. Erkeklerin ailelerinde geçirdikleri zamandan daha fazlasını dışarda geçirmesi aile yaşam doyumlarının kadınlara oranla daha az olmasını açıklayabilir.

Dijital oyun bağımlılığının sınıf düzeyine göre anlamlı şekilde farklılaşmadığı tespit edilmiştir. Kurt, Doğan, Erdoğan ve Emiroğlu (2018) tarafından yapılan çalışmada benzer şekilde dijital oyun bağımlılığının sınıf düzeyine göre anlamlı şekilde farklılaşmadığı tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığının ergenlerde gelişimi incelendiğinde dijital oyun bağımlılığının bilgisayara, akıllı telefona ve sabit internete sahip olanlarda daha fazla olduğu görülmektedir (Göldağ, 2018). Araştırmadan elde edilen sonuç değerlendirildiğinde çalışma grubunun sınıf düzeyleri farklı olsa da aynı gelişim dönemindeki ergenlerden oluştuğu görülmektedir. Bu dönemde yer alan bireylerin teknolojik cihazlara sahip olma noktasında

eşit olanaklara sahip olduğu bu nedenle gruplar arasında farklılaşmanın olmadığı söylenebilir.

Aile yaşam doyumunun sınıf düzeyine göre anlamlı şekilde farklılaştığı tespit edilmiştir. Buna göre 9. Sınıfların aile yaşam doyumunu puanları 11. sınıflardan anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur. Cavga (2019) tarafında yapılan çalışmada da benzer şekilde aile yaşam doyumunu 9. Sınıflarda daha yüksek bulunmuştur. Ergenlik dönemi genel olarak sorunlu bir dönem olarak ele alınmaktadır. Bu dönemde ergenler ailelerinden sağlıksız bir şekilde kopabilmekte (Sandhu ve Kaur, 2012), ailelerine güven konusunda sorun yaşayabilmektedirler (Ryan ve Lynch, 1989). 9 sınıf öğrencilerinin ergenlik dönemine yeni girdikleri, ergenliğin gerilimli, zorlu deneyimlerini henüz deneyimlememiş oldukları ve aileleriyle henüz karşı karşıya gelmedikleri bu nedenle aile yaşam doyumlarının 11. sınıflardan daha yüksek olduğu söylenebilir.

Araştırmada dijital oyun bağımlılığı ile aile yaşam doyumunu arasında negatif ilişki olduğu, aile yaşam doyumunun dijital oyun bağımlılığını anlamlı şekilde negatif yönde yordadığı tespit edilmiştir. Başka bir ifade ile aile yaşam doyumunu dijital oyun bağımlılığının önemli bir açıklayıcısıdır. Şimşek (2021) tarafından yapılan çalışmada da benzer şekilde aile yaşam doyumunu ile oyun bağımlılığı arasında negatif ilişki tespit edilmiştir. Taş (2021) tarafından yapılan çalışmada da sosyal medya bağımlılığı ile aile yaşam doyumunu arasında negatif ilişki tespit edilmiştir. Ayrıca aile uyumunun, aile içindeki iletişimin (Park, Kim ve Cho, 2008) ve ebevyelik tutumlarının (Taş, 2018) internet bağımlılığı ile ilişkili olduğu görülmektedir. Aile ortamı bireyin kendisini güvende hissedeceği, karşılaştığı problemleri nasıl çözeceğini öğrendiği bir ortamdır (Yavuzer, 1993). Aile de mutlu olmayan, aileden doyum sağlayamayan bireylerin bu mutluluğu, doyumunu başka yerlerde aradıkları görülmektedir. Günümüz dünyasında bu ihtiyacı karşılayacak ortamın sanal dünya olduğu söylenebilir. Aile yaşam doyumunu arttıkça dijital oyun bağımlılığının azalması aile ortamının dijital risklere karşı koruyucu işlevi olduğunu göstermesi açısından anlamlı bir bulgudur.

Sonuç olarak aile yaşam doyumunun dijital oyun bağımlılığını önlemede önemli bir faktör olduğu, cinsiyetin dijital oyun bağımlılığının ortaya çıkmasında belirleyici olduğu görülmektedir. Sınıf düzeyi arttıkça aile yaşam doyumunun azaldığı görülmektedir.

Öneriler

Araştırmacılar her iki değişken arasındaki ilişkiyi aynı ve farklı örneklerde çalışarak araştırmanın sonuçlarını test edebilirler. Uygulamada çalışan uzmanlar son dönemlerde yaygınlaşmaya başlayan dijital oyun bağımlılığı ile çalışırken aile ortamının önemini göz önüne alabilir, aile ile çalışırken bu konuya yoğunlaşabilirler. Eğitimciler ve psikolojik danışmanlar ailelere yönelik gerçekleştirecekleri eğitim ve seminerlerde aile yaşam doyumunun önemine gerekli vurguyu yapabilirler. Dijital oyun bağımlılığı ile çalışan psikolojik danışmanlar dijital oyun bağımlılığını önlemeye yönelik psiko-eğitim çalışmalarında aile yaşam doyumunu artırmaya yönelik oturumlara yer verebilirler.

Sınırlılıklar

Araştırma nicel veri toplama araçları ile elde edilmiştir. Nicel veri toplama araçları ile toplanan veriler potansiyel olarak bazı sınırlılıklara sahiptir. İstenilen yönde cevap verme, anlık duygu durumuna göre cevap verme bu sınırlılıklardan bazılarıdır. Söz konusu sınırlılık daha derinlemesine bilgi edinmeye olanak sağlayan nitel araştırma yöntemleri ile aşılabılır.

Kaynakça

- Akhlaq, A., Malik, N. I., & Khan, N. A. (2013). Family communication and family system as the predictors of family satisfaction in adolescents. *Science Journal of Psychology*, 2013, 1-6. doi: 10.7237/sjpsych/258
- Akkaya, F. H., Tutgun-Ünal, A., & Tarhan, N. (2021). Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 8(1), 1-22.
- André, F., Broman, N., Håkansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2020). Gaming addiction, problematic gaming and engaged gaming—Prevalence and associated characteristics. *Addictive Behaviors Reports*, 12, 100324. [doi:10.1016/j.abrep.2020.100324](https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100324)
- APA (American Psychiatric Association). (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®). American Psychiatric Pub.

- Ayas, T. (2012). Lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin utangaçlıkla ilişkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12(2), 627-636.
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Journal of International Social Research*, 8(36), 806-818.
- Bachman, L. F. (2004). *Statistical analyses for language assessment*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Barraca, J., Yarto, L. L., & Olea, J. (2000). Psychometric properties of a new family life satisfaction scale. *European Journal of Psychological Assessment*, 16(2), 98-106.
- Başdaş, Ö., & Özbey, H. (2020). Digital game addiction, obesity, and social anxiety among adolescents. *Archives of Psychiatric Nursing*, 34, 17-20.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç, Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2010). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Canatan, K., & Yıldırım, E. (2013). *Aile Sosyolojisi*. İstanbul: Açılım Kitap (3. Baskı).
- Cavga, Z. (2019). *Lise öğrencilerinde aile yaşam doymu ile psikolojik dayanıklılık ve sosyal medya kullanım bozukluğu arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek lisans tezi) İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, İstanbul.
- Cengiz, S., Peker, A., & Demiralp, C. (2020). Dijital oyun bağımlılığının yordayıcısı olarak mutluluk. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 7(1), 21-34.
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 571-581.
- Chou, C., & Hsiao, M. C. (2000). Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: The Taiwan college students' case. *Computers & Education*, 35(1), 65-80.
- Festl, R., Scharrow, M., & Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108(3), 592-599. [doi:10.1111/add.12016](https://doi.org/10.1111/add.12016)

- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 15(1)*, 1287-1315. [doi:10.23891/efdyyu.2018.105](https://doi.org/10.23891/efdyyu.2018.105)
- Göymen, R., & Ayas, T. (2019). Akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying, 6(2)*, 36-52.
- Hoeft, F., Watson, C. L., Kesler, S. R., Bettinger, K. E., & Reiss, A. L. (2008). Gender differences in the mesocorticolimbic system during computer game-play. *Journal of psychiatric research, 42(4)*, 253-258.
- Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi.* (Yayınlanmamış Yüksek lisans tezi) İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, İstanbul.
- Kır, İ. (2006). Toplumsal bir kurum olarak ailenin işlevleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 10(36)*, 381-404.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., & Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *The Journal of nervous and mental disease, 193(4)*, 273-277. doi: 10.1097/01.nmd.0000158373.85150.57
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, (16)*, 324-342.
- Liu, S., Yu, C., Conner, B. T., Wang, S., Lai, W., & Zhang, W. (2017). Autistic traits and internet gaming addiction in Chinese children: The mediating effect of emotion regulation and school connectedness. *Research in Developmental Disabilities, 68*, 122-130.
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 13(3)*, 313-316. doi: 10.1089/cyber.2009.0229.

- Özgenel, M., Taş, İ., & Çetintaş, A. (2019, Nisan). *Ergenlerin aile yaşam doyum düzeyleri ile empati becerileri arasındaki ilişki*. 6. Asos uluslararası eğitim bilimleri kongresi. 18-20 Nisan 2019. Alanya.
- Park, S. K., Kim, J. Y., & Cho, C. B. (2008). Prevalence of Internet addiction and correlations with family factors among South Korean adolescents. *Adolescence*, 43(172), 895-909.
- Plotnik, R. (2009). *Psikolojiye giriş*. İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Ryan, R. M., & Lynch, J. H. (1989). Emotional autonomy versus detachment: Revisiting the vicissitudes of adolescence and young adulthood. *Child Development*, 60, 340-356. [doi:10.1017/S1138741600001487](https://doi.org/10.1017/S1138741600001487).
- Sandhu, D., & Kaur, D. (2012). Adolescent problem behaviour in relation to emotional autonomy and parent-child relationship. *Canadian Social Science*, 8, 29-35. doi:10.3968/j.css.1923669720120801.1420.
- Strasbuger, V. C., & Wilson, B. J. (2002). *Children, adolescents & the media*. Sage Publication, London.
- Şimşek İ. H. (2021). *Ergenlerde aile yaşam doymu, oyun bağımlılığı ve akademik kendini engelleme arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi) İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, İstanbul
- Taş, İ. (2018). Ergenlerde internet bağımlılığı ve psikolojik belirtilerin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(1) 31-41. doi:10.18506/anemon.310973
- Taş, İ. (2019). Ergenlerde internette amaçsız gezinme ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki: anksiyetenin aracı etkisi. *Iğdir University Journal of Social Sciences*, (20), 351-370.
- Taş, İ. (2021). The relationship between social ignore and social media addiction among adolescents: Mediator effect of satisfaction with family life. *Youth & Society*, 0044118X211055210.

- Torres-Rodríguez, A., Griffiths, M. D., & Carbonell, X. (2017). The treatment of internet gaming disorder: A brief overview of the PIPATIC program. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-16.
- Ücan, İ. (2018). *Algılanan sosyal destek ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Nişantaşı Üniversitesi, İstanbul.
- Yavuzer, H. (1993). *Çocuk ve suç*. İstanbul: Remzi Kitabevi (3. Basım).
- Yeşilyurt F. (2020). Gaming duration and preferences: Relationships with psychiatric health, gaming addiction scores and academic success in high school students. *International Education Studies*,13(12), 111-119. doi:10.5539/ies.v13n12p111
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372.
- Yurdam, S. (2018). Alan olarak dijital oyun, çocuk eyleyiciler ve tahakküm: Clash of clans oyunu üzerine bir inceleme. *Intermedia International Peer-Reviewed E-Journal of Communication Sciences*, 5(8), 66-87.
- Yücel, V. (2019). Zararlı dijital oyunlar ve çocuklar. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 6(7), 340-353.



An Investigation of Smartphone Addiction Among Adolescents Presenting to a Child and Adolescent Psychiatry Clinic

Sena ÖZ¹ Figen GÜRSOY² Ayşe Nihal ERASLAN³

Abstract: The widespread use of smartphones may raise the importance of investigating the impacts of smartphone addiction on adolescents. And yet, it seems critical to explore the current situations of adolescents who apply to psychiatry clinics for excessive smartphone use. Therefore, it was aimed to investigate smartphone use habits among adolescents who applied to a training and research hospital. The sample included adolescents diagnosed with Attention Deficit and Hyperactivity Disorder or Anxiety Disorder. The data were collected using a demographic information form and the “Test of Mobile Phone Dependence” (TMD). The data were analyzed through appropriate statistical techniques, and a p-value < 0.05 was accepted as statistically significant. The findings revealed no significant differences between the participants’ scores on the TMD and its subscales by age and gender. Yet, it was found that those using a smartphone for more than three hours a day got higher scores on the TMD. When it comes to the purposes of smartphone use, the participants reported using their smartphones for texting, phone calls, movie-video watching, and social media the most. Using a smartphone for more than three hours a day was considered a risk factor for smartphone addiction. Moreover, using a smartphone mainly for entertainment and gaming was also accepted as a risk factor for dependence. The research on this subject is evidently appreciated to prevent smartphone addiction

¹ Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Arş. Gör., sena.oz@ankara.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3034-8481

² Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Prof. Dr., fgursoy@ankara.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6199-4024

³ Ankara Eğitim Araştırma Hastanesi, aysenihaleraslan@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-7655-7927

and its problematic use; however, further research is needed to reveal the case among adolescents with a psychiatric diagnosis.

Keywords: Adolescence, anxiety disorders, attention problems, developmental psychopathology, technology, psychosocial development

Çocuk ve Ergen Psikiyatri Polikliniğine Başvuran Ergenlerde Akıllı Telefon Bağımlılığının İncelenmesi

Öz: Cep telefonunun günümüzdeki yaygın kullanımı göz önüne alındığında ergenler üzerindeki cep telefonu bağımlılık düzeylerinin araştırılmasının önemi ortaya çıkmaktadır. Bununla beraber özellikle psikiyatri kliniğine başvuran ergenlerin cep telefonu kullanımı açısından mevcut durumlarının araştırılması oldukça önemli görülmektedir. Bu kapsamda mevcut çalışmada bir eğitim ve araştırma hastanesine başvuran ergenlerin akıllı telefon kullanım alışkanlıklarını incelemek amaçlanmıştır. Çalışma grubu olarak Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu veya Anksiyete Bozukluğu tanısı almış ergenler alınmıştır. “Ergen-Ebeveyn Demografik Bilgi Formu” ve “Cep Telefonu Bağımlılığı Testi” uygulanmıştır. Verileri analiz etmek için uygun istatistiksel yöntemler kullanılmış ve $p<0.05$ anlamlı olarak kabul edilmiştir. Cep Telefonu Bağımlılık Ölçeği (CBÖ)'nin alt ölçeklerinden alınan puanlar arasında yaş grubu ve cinsiyete göre anlamlı bir fark bulunamamıştır. Cep Telefonu Bağımlılığı Ölçeği puanı günde üç saatten fazla akıllı telefon kullanan grupta daha yüksek bulunmuştur. Akıllı telefon kullanım amaçlarına bakıldığında ise vakalar arasında en sık mesajlaşma, telefon görüşmeleri, film-video izleme ve sosyal medya kullanma olduğu tespit edilmiştir. Günde üç saatten fazla akıllı telefon kullanmak, akıllı telefon bağımlılığı için bir risk faktörü olarak kabul edilmiştir. Ayrıca akıllı telefonu ağırlıklı olarak eğlence ve oyun amaçlı kullanmak da bağımlılık için bir risk faktörü olarak değerlendirilmiştir. Bu alandaki çalışmalar akıllı telefon bağımlılığı ve problematik kullanımın önlenmesi açısından önemlidir ve psikiyatrik tanılı ergenlerde durumun belirlenmesi için daha detaylı çalışmalara ihtiyaç vardır.

Anahtar Kelimeler: Ergenler, anksiyete bozukluğu, dikkat problemleri, gelişimsel psikopatoloji, teknoloji, psikososyal gelişim

Introduction

The increase in the frequency of smartphone use provokes concerns about potential adverse effects of their excessive use, especially in terms of physical and mental health, and exacerbates the related problems (Horvath et al., 2020; Tateno et al., 2019). Smartphones are now an inevitable part of daily life; yet, individuals may attach themselves to their devices and experience anxiety (or separation anxiety) when leaving them for a short time (Cheever, Rosen, Carrier, & Chavez, 2014; Panova & Lleras, 2016). Today, both DSM-5 (The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) and ICD-10 (International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems) do not cover the diagnosis of smartphone addiction (SA). Nevertheless, recent years have witnessed increased research interest in SA (Derevensky, Hayman, & Lynette Gilbeau, 2019; Panova & Carbonell, 2018). Considering the components of “addiction,” problematic smartphone use can be included in the behavioral addiction category. The addiction components can be addressed in five evident behaviors: (1) one is occupied with specific behavior; (2) the behavior is used to escape reality or create a sense of pleasure; (3) maintaining the behavior leads to tolerance; (4) withdrawal symptoms occur when the behavior is avoided or intervened; (5) as a result of the ongoing behavior, the individual may experience interpersonal problems and relapses their will (Griffiths, 2005; Mok et al., 2014). In fact, the concept of SA is also referred to as problematic mobile phone use (Augner & Hacker, 2012), excessive mobile phone use (Ha, Chin, Park, Ryu, & Yu, 2008), or mobile phone dependency (Toda et al., 2008); all these terms describe uncontrolled or excessive smartphone use. SA includes physiological symptoms associated with frequent checking of the phone, inability to stay away from it, and overuse of the phone (Kuyucu, 2017). However, excessive smartphone use may cause maladaptive behavioral difficulties, generally seen in impulse-control disorder, and have projections on school or professional life (Kuss & Griffiths, 2011; Mok et al., 2014). The possible indicators of SA are one’s occupation with a smartphone, conflicts with family members, mood changes, and feelings of discomfort when staying away from the phone (Csibi, Griffiths, Cook, Demetrovics, & Szabo, 2018).

An integrative model defines four pathways proposed for problematic smartphone use: impulsive, relationship maintenance, extraversion, and cyber-addiction. While the first three pathways describe the relationship between problematic smartphone use and personal traits, the fourth is related to inappropriate internet use. In the addiction process, a smartphone user switches from “liking” to “desiring.” Such a transition is conceived of as a turning point. The “desiring” situation is also the motive behind the behavior (Billieux, 2012).

Because adolescence triggers rapid development and shapes personality, uncontrolled and excessive smartphone use can be somewhat risky in this period that is susceptible to developing SA (Pamuk & Kutlu, 2020; Sahu, Gandhi, & Sharma, 2019; Shek & Yu, 2016; Xu et al., 2012). Adolescents’ SA is known to be positively associated with loneliness and uneasiness (Çakır & Oğuz, 2017; Huan, Ang, & Chye, 2014; Mert & Özdemir, 2018) and negatively with self-control skills (Gültekin & Mazılı, 2020).

A Korea-based study with college students to determine the relationship between psychiatric symptoms and SA concluded a significant relationship between addiction and psychiatric symptoms (Im, Hwang, Choi, Seo, & Byun, 2013). Also, it is stated that psychiatric disorders, such as ADHD, can also be important risk factors for developing SA (S. G. Kim et al., 2019; Weiss, Baer, Allan, Saran, & Schibuk, 2011). SA of adolescents who presented to a psychiatry clinic was accompanied by depression and anxiety disorder (AD) in girls and ADHD in boys (Akaltun & Ayaydın, 2019). Considering that adolescents applying to psychiatry clinics may be suspected to be those demonstrating risk behaviors, smartphone addiction may such risk behaviors and bring substantial psychosocial influences on adolescence. This is the case particularly among adolescents admitted to child and adolescent psychiatry clinics. Ultimately, we believe that smartphone addiction among adolescents applying to such clinics needs to be explored to prevent possible adverse developmental conditions or to intervene in existing situations.

Considering such a background of the subject, we aimed to investigate smartphone use habits among adolescents who applied to a training and research hospital

and were diagnosed with ADHD or AD, to discuss the findings in light of the relevant literature, and to contribute to research on this subject.

Method

Design

We designed the present study as prospective research employing a cross-sectional survey model.

Sample

We used the criterion sampling technique to select the study sample. We included a total of 49 voluntary adolescents aged 13-17 years and one of their parents in the study. The participants were those who applied to the Child and Adolescent Psychiatry Outpatient Clinic of xxx Training and Research Hospital between April 2020 and October 2020 and were diagnosed with AD or ADHD according to DSM-5 criteria. We determined the exclusion criteria as the diagnosis of Autism Spectrum Disorder (ASD) and the presence of mental retardation (IQ < 70) based on a clinical evaluation. Some demographic and clinical characteristics of the cases and their family members are shown in Table 1.

Informed Consent Statement: We reserved all participants' rights and informed each adolescent and their parents about the study. Finally, we obtained the verbal and written consent of all adolescents and their parents/legal guardians in line with the Helsinki Declaration before initiating the procedures.

Table 1. Demographic and clinical characteristics of the cases and their family members

| Variables | n | % | Variables | n | % |
|--|----------|----------|-------------------------|----------|----------|
| Diagnosis | | | Treatment status | | |
| AD | 32 | 65.3 | In remission | 10 | 20.4 |
| ADHD | 17 | 34.7 | Not in remission | 39 | 79.6 |
| Diagnoses and treatment statuses of the cases | | | | | |
| AD (In remission) | 5 | 10.2 | ADHD (In remission) | 5 | 10.2 |
| AD (Not in remission) | 27 | 55.1 | ADHD (Not in remission) | 12 | 24.5 |

Table 2 continuation. Demographic and clinical characteristics of the cases and their family members

| Variables | n | % | Variables | n | % |
|---|-----------|--------------|----------------------------|-----------|--------------|
| Age group | | | Grade level | | |
| 13-15 years | 23 | 46.9 | Middle school | 12 | 24.5 |
| 16-17 years | 26 | 53.1 | High school | 37 | 75.5 |
| Gender | | | Sibling | | |
| Female | 34 | 69.4 | Yes | 43 | 87.8 |
| Male | 15 | 30.6 | No | 6 | 12.2 |
| Total number of children in the family | | | Birth order | | |
| Single child | 6 | 12.2 | First-born child | 24 | 49.0 |
| Two children | 21 | 42.9 | Middle-born child | 4 | 8.2 |
| Three and more children | 22 | 44.9 | Last-born child | 21 | 42.9 |
| Mother's age | | | Father's age | | |
| 30-39 years | 18 | 36.7 | 30-39 years | 6 | 12.2 |
| 40 years and over | 31 | 63.3 | 40 years and over | 43 | 87.8 |
| Mother's education | | | Father's education | | |
| Illiterate | 1 | 2.0 | Illiterate | 3 | 6.1 |
| Primary or middle school | 33 | 67.3 | Primary or middle school | 26 | 53.1 |
| High school and university | 15 | 30.6 | High school and university | 20 | 40.8 |
| Mother's employment | | | Father's employment | | |
| Unemployment | 38 | 77.6 | Unemployment | 2 | 4.1 |
| Employed | 11 | 22.4 | Employed | 47 | 95.9 |
| Total | 49 | 100.0 | Total | 49 | 100.0 |

Data Collection Tools

Demographic Information Form: We prepared it in two separate forms for adolescents and parents. The “Demographic Information Form-Adolescent” aimed to gather information related to the participating adolescents’ smartphone use habits and their daily, social, and academic activities. In the “Demographic Information Form-Parent,” there were questions inquiring about common demographic characteristics of the parents.

Test of Mobile Phone Dependence (TMD): It was developed by Chóliz (2012) to assess the mobile phone addiction levels of adolescents. The first ten items are scored on a 5-point Likert-type scale ranging from 0 (Never) to 4 = (Frequently), while items 11-22 are scored on a scale ranging from 0 (Strongly Disagree) to 4 (Strongly Agree). The scale

has no cut-off value, and higher scores mean an increased risk of mobile phone addiction (Firat & Çelik, 2017). Firat and Çelik (2017) conducted its validity and reliability study in Turkey (Firat & Çelik, 2017).

The scale consists of three subscales: "Abstinence, Lack of Control/Problems, and Tolerance/Interference." The first factor, "Abstinence," addresses what the main criterion in the definition of addiction is. The items in this factor measure the degree of discomfort caused by the abstinence of mobile phones and whether phones are used to solve emotional problems that may or may not be associated with mobile phone abuse. That is, the addictive behavior is negatively reinforced. The second, "Lack of Control/Problems," includes two fundamental features of addiction. On the one hand, one may experience difficulties in controlling their behaviors when favorable environmental conditions emerge. On the other hand, difficulty in controlling impulses is common for all forms of drug addiction, and pathological gambling is now included in this category. The third factor, "Tolerance/Interference," covers two basic aspects of addiction, which seem to be related and have common conceptual foundations. The first is increasingly more usage to achieve tolerance or desired effects. Tolerance can also occur with any addiction, not just chemical variables. Secondly, when consumption reaches an excessively high or dysfunctional level, addictions begin to interfere with other activities because one may spend excessive time on the addictive activity and has less time for other activities. Both criteria were within the same factor on the scale (Chóliz, 2012).

Procedure

First, we requested permission to use TMD from the responsible authors who conducted its Turkish validity and reliability study. Then, XXX Training and Research Hospital granted ethical approval to our study (No: E19-199 dated 04.21.2020).

The adolescents filled out the "Demographic Information Form-Adolescent" and the TMD themselves, while the parents handled the "Demographic Information Form-Parent" under the supervision of the researchers. We obtained the data on the psychiatric diagnosis of the cases through their anamnesis and their parents, the psychiatric examination by a

clinician (researcher), and the electronic medical file registry of the hospital. Those receiving psychiatric treatment for at least three months, having improved psychiatric symptoms, and engaging in recovery were coded as “In remission.” The patients who did not receive any psychiatric treatment, whose psychiatric symptoms did not improve, or who were not in recovery were coded as “Not in remission.”

Data Analysis

We used a “Statistics Package Program” for all statistical analyses and presented descriptive statistics of the data as mean±standard deviation, median, quartile values (Q1-Q3), frequency distribution, and percentage. In evaluating categorical variables, we utilized Yates Continuity Correction and Fisher’s Exact Test where appropriate. We checked the normality of distribution using the Shapiro-Wilk Test. We used the t-test and Mann-Whitney U test to compare data between two independent groups and evaluated the homogeneity of variances with Levene’s test. The groups were compared using one-way analysis of variance (ANOVA) for the variables with normal distribution and Kruskal-Wallis analysis for those without normal distribution. We used Bonferroni Test and Dunnett’s Test as multiple comparison tests (posthoc). Finally, we ran a Spearman’s test to uncover the relationship between the variables. A p-value < 0.05 was considered statistically significant.

Limitations

The limitations of the study can be considered a small sample size and a higher number of female participants within the sample. Including only those with AD and ADHD diagnoses in the study may have brought some contextual limitations. Ultimately, the too low number of cases to make further analysis by psychiatric diagnosis and treatment status can be other limitations of the present research.

Findings

In the study, we investigated the differences between smartphone use and daily life habits of the cases and how their scores on the TMD differed by their demographic characteristics and some variables pertinent to smartphone use, respectively. We

descriptively present some characteristics related to their smartphone use and daily life habits in Table 2.

Table 2. Participants' characteristics of smartphone use and daily habits

| Variables | n | % | Variables | n | % |
|---|----------|----------|---|----------|----------|
| Owning a smartphone (n=49) | | | Perceiving the self as a smartphone addict (n=49) | | |
| Yes | 43 | 87.8 | Yes | 17 | 34.7 |
| No | 6 | 12.2 | No | 32 | 65.3 |
| How did the case own his/her smartphone? (n=43) | | | How long has the case owned his/her smartphone? (n=43) | | |
| My mother/father bought it for me. | 34 | 79.1 | Less than 1 year | 8 | 18.6 |
| I bought it with my own pocket money. | 2 | 4.6 | 1-3 years | 16 | 37.2 |
| A relative of mine bought it for me. | 7 | 16.3 | More than 3 years | 19 | 44.2 |
| Duration of smartphone use on school days (n=49) | | | Duration of smartphone use on holidays (n=49) | | |
| Less than 1 hour | 8 | 16.3 | 1-3 hours | 17 | 34.7 |
| 1-3 hours | 25 | 51.0 | More than 3 hours | 32 | 65.3 |
| More than 3 hours | 16 | 32.7 | | | |
| Owning a personal computer (n=49) | | | Meeting with friends out of school (n=49) | | |
| Yes | 31 | 63.3 | Yes | 37 | 75.5 |
| No | 18 | 36.7 | No | 12 | 24.5 |
| Frequency of meeting with friends out of school (n=49) | | | Academic achievement | | |
| Every day | 5 | 10.2 | Good | 14 | 28.6 |
| 3-4 times a week | 3 | 6.1 | Moderate | 24 | 49.0 |
| 1-2 times a week | 12 | 24.5 | Poor | 11 | 22.4 |
| 1-2 times a month | 17 | 34.7 | | | |
| Never | 12 | 24.5 | | | |
| Regular sports/hobby (n=49) | | | Regular academic activity (n=49) | | |
| Yes | 10 | 20.4 | Yes | 14 | 28.6 |
| No | 39 | 79.6 | No | 35 | 71.4 |

We evaluated the scores on the TMD and its subscales (Abstinence, Lack of Control/Problems, and Tolerance/Interference) by diagnosis, but there was no significant difference between the groups (not in remission) ADHD and AD ($p = 0.708$ (t-test), $p = 0.802$ (t-test), $p = 0.831$ (Mann-Whitney U Test), and $p = 0.886$ (t-test), respectively; $p > 0.05$ for the total score and each subscale; not shown in the table).

Then, we ran the t-test and Mann-Whitney U test to examine whether the scores on the TMD and its subscales differed by age (13-15 years and 16-17 years) and gender. Overall,

we found that the groups did obtain similar scores on the scale ($p > 0.05$ for the total score and each subscale; not shown in the table).

When grouping the participants by number of children in the family, we found that 44.9% of the participants lived in a family with three or more children, while the families of 55.1% had less than three children. The results of the relevant analyses showed that the groups had similar scores on the TMD and its subscales and did not differ significantly ($p > 0.05$ for the total score and each subscale; not shown in the table).

The results of the ANOVA and Kruskal-Wallis test revealed no significant difference between the participants by academic achievement ($p > 0.05$ for the total score and each subscale; not shown in the table).

We compared the participants' scores by duration of owning a smartphone through ANOVA and the Kruskal-Wallis test but found no statistical difference between the groups ($p > 0.05$ for the total score and each subscale; not shown in the table).

The results revealed that the participants' scores did not significantly differ by owning a computer/tablet ($p = 0.993$ (T-test), $p = 0.932$ (t-test), $p = 0.708$ (Mann-Whitney U Test), and $p = 0.779$ (t-test), $p > 0.05$ for the total score and each subscale; not shown in the table).

We determined that 40.8% of the cases met with their friends weekly. When comparing the participants' scores by frequency of meeting with friends, we could not reach a significant difference between the groups ($p > 0.05$ for the total score and each subscale; not shown in the table). Moreover, we divided the cases into two groups: those using a smartphone for more than 3 hours a day and those who do not. Eventually, we did not find a significant difference between the groups by frequency of meeting with friends ($p > 0.05$, $p = 0.066$, Yates Continuity Correction).

Table 3. Scores on TMD and its subscales by some variables

| Variables | n | Abstinence (M ± SD) | p | Lack of Control/ Problems Median (Q1-Q3) | p | Tolerance/ Interference (M ± SD) | p | TMD* | p |
|---|---------------|------------------------|-------------|--|------------|--|----------------|-------------|--------------------|
| School | High school | 37 | 19.4 ± 8.79 | 0.086 ^a | 6 (4-11) | 0.225 ^b | 14.2 ± 5.55 | 41.7 ± 17.6 | 0.028 ^a |
| | Middle school | 12 | 14.3 ± 8.18 | | 5.5 (2-11) | | 8.17 ± 6.63 | | |
| Duration of smartphone use on school days | <1 hour | 8 | 17 ± 9.58 | 4.5 (2.75-11) | | 10.8 ± 7.81 | 35.00 ± 23.7 | | |
| | 1-3 hours | 25 | 14.8 ± 8.31 | 6 (4-11) | | 11.4 ± 5.82 | 33.3 ± 16.3 | | |
| | >3 hours | 16 | 23.9 ± 6.44 | 6 (4.75-10.3) | | 15.8 ± 5.51 | 48.3 ± 15.8 | | |
| Duration of smartphone use on holidays | 1-3 hours | 17 | 13.5 ± 8.02 | 5 (3-10) | | 10 ± 6.66 | 25 (18-44) | | |
| | >3 hours | 32 | 20.6 ± 8.35 | 6 (4-11) | | 14.1 ± 5.73 | 40 (29.5-50.8) | | |
| Perceiving the self as an addict | Yes | 17 | 24.6 ± 8.24 | 9 (6-14) | | 16.9 ± 6.07 | 51.7 ± 17.2 | | |
| | No | 32 | 14.7 ± 7.10 | 5 (3.75-9.25) | | 10.5 ± 5.30 | 31.4 ± 15 | | |

M: Mean, SD: Standard Deviation, Q1: First Quartile, Q3: Third Quartile

^a: T-Test, ^b: Mann-Whitney U Test ^c: Kruskal Wallis ^d: ANOVA

*Mean ± standard deviation (M ± SD) values were given for normally distributed data, while Median (Q1-Q3) values were presented for non-normally distributed data.

Regarding school type, we found that the high school students had obtained higher scores on the TMD and its “Tolerance/Interference” subscale than the middle school students, and the difference was statistically significant ($p < 0.05$; see Table 3). However, the scores on the other subscales did not differ significantly ($p > 0.05$; see Table 3).

The results showed that the scores on the TMD and the “Abstinence” subscale differed significantly by duration of smartphone use on school days ($p < 0.05$; see Table 3). We explored the source of the difference by performing a posthoc test and discovered that those using their smartphones for less than 1 hour and 1-3 hours on school days had similar scores on the TMD. These groups got lower scores when compared to those using them 3 hours and more a day. We obtained the same results when performing a non-parametric posthoc test to determine the source of the difference after the Kruskal-Wallis test. However, as in Table 3, we could not reach a significant difference between the scores on the “Lack of Control/Problems” and “Tolerance/Interference” subscales by the mentioned variable ($p > 0.05$; see Table 3).

The cases using their smartphones for 3 hours and more on holidays obtained higher scores on the TMD and the “Abstinence” and “Tolerance/Interference” subscales when

compared to those using them for 1-3 hours on holidays. The difference between the groups was also statistically significant ($p < 0.05$; see Table 3). Nevertheless, there was no significant difference when the scores on the other subscales were compared by the mentioned variable ($p = 0.114$; $p > 0.05$ for each subscale; see Table 3).

We determined that 32.7% of the cases use their smartphones for more than 3 hours a day both on school days and holidays. These cases got significantly higher scores on the TMD and the "Abstinence" and "Tolerance/Interference" subscales than the others ($p < 0.05$, $p = 0.008$, $p < 0.001$, $p = 0.017$ (t-test), respectively; not shown in the table). We also analyzed these cases with their counterparts by purpose of smartphone use. Therefore, we found a significant relationship between using a smartphone for more than 3 hours a day and entertainment and gaming purposes ($p < 0.05$; $p = 0.039$ and $p = 0.033$, respectively (Yates Continuity Correction); not shown in the table). Yet, other purposes (texting, social media, mailing, shopping, movie-video watching, information seeking, phone calls) did not show any significant relationship with using a smartphone for more than 3 hours a day ($p > 0.05$ for each variable (Yates Continuity Correction and Fisher's Exact Test); not shown in the table). There was also no significant difference between those using a smartphone for more than 3 hours a day and those who do not by meeting friends outside of school, regular hobbies, and regular academic activities ($p > 0.05$ for each variable (Fisher's Exact Test); not shown in the table).

The cases perceiving themselves as addicted to their smartphones had significantly higher scores on the TMD and its subscales than those not ($p < 0.05$; see Table 3). We analyzed the variable "perceiving oneself addicted to a smartphone" by purpose of smartphone use and reached a significant relationship between the mentioned variable and only using a smartphone for gaming purposes ($p < 0.001$ (Yates Continuity Correction)

We found the most frequent purposes of using a smartphone among the participants were texting (85.7% ($n = 42$)), phone calls (83.7% ($n = 41$)), movie-video watching (79.6% ($n = 39$)), and social media (75.5% ($n = 37$)), while the least frequent ones were mailing (20.4% ($n = 10$)) and shopping (22.4% ($n = 11$)). Other purposes were gaming (63.3% ($n = 31$)), entertainment (57.1% ($n = 28$)), and information seeking (53.1% ($n = 26$)), respectively.

Table 4. The purpose of using a smartphone by gender

| Variable | | Gender | | <i>p</i> | School | | <i>p</i> |
|---------------------|-----|------------|------------|--------------------------|---------------|-------------|--------------------------|
| | | Female | Male | | Middle School | High School | |
| Texting | No | 3 (6.1%) | 4 (8.2%) | 0.179 ^a | 4 (33.3%) | 3 (8.1%) | 0.051^a |
| | Yes | 31 (63.3%) | 11 (22.4%) | | 8 (66.7%) | 34 (91.9%) | |
| Social media | No | 7 (14.3%) | 5 (10.2%) | 0.473 ^a | 5 (41.7%) | 7 (18.9%) | 0.136 ^a |
| | Yes | 27 (55.1%) | 10 (20.4%) | | 7 (58.3%) | 30 (81.1%) | |
| Mailing | No | 28 (57.1%) | 11 (22.4%) | 0.47 ^a | 11 (91.7%) | 28 (75.7%) | 0.414 ^a |
| | Yes | 6 (12.2%) | 4 (8.2%) | | 1 (8.3%) | 9 (24.3%) | |
| Shopping | No | 26 (53.1%) | 12 (24.5%) | 1 ^a | 11 (91.7%) | 27 (73%) | 0.252 ^a |
| | Yes | 8 (16.3%) | 3 (6.1%) | | 1 (8.3%) | 10 (27%) | |
| Movie-video | No | 6 (12.2%) | 4 (8.2%) | 0.470 ^a | 5 (41.7%) | 5 (13.5%) | 0.05^a |
| | Yes | 28 (57.1%) | 11 (22.4%) | | 7 (58.3%) | 32 (86.5%) | |
| Information seeking | No | 15 (30.6%) | 8 (16.3%) | 0.775 ^b | 7 (58.3%) | 16 (43.2%) | 0.564 ^b |
| | Yes | 19 (38.8%) | 7 (14.3%) | | 5 (41.7%) | 21 (56.8%) | |
| Entertainment | No | 16 (32.7%) | 5 (10.2%) | 0.561 ^b | 6 (50%) | 15 (40.5%) | 0.811 ^b |
| | Yes | 18 (36.7%) | 10 (20.4%) | | 6 (50%) | 22 (59.5%) | |
| Gaming | No | 15 (30.6%) | 3 (6.1%) | 0.196 ^b | 4 (33.3%) | 14 (37.8%) | 1 ^a |
| | Yes | 19 (38.8%) | 12 (24.5%) | | 8 (66.7%) | 23 (62.2%) | |
| Phone calls | No | 3 (6.1%) | 5 (10.2%) | 0.047^a | 4 (33.3%) | 4 (10.8%) | 0.088 ^a |
| | Yes | 31 (63.3%) | 10 (20.4%) | | 8 (66.7%) | 33 (89.2%) | |

^a: Fisher’s Exact Test

^b: Yates Continuity Correction

Purposes of smartphone use by gender are given in Table 4. Accordingly we found that the girls used their smartphones primarily for texting and phone calls (n = 31, 91.2%), while the boys mostly played games on their phones (n = 12, 80%). On the other hand, the boys used their phones least often for shopping (n = 3, 20%), and it was mailing among the girls (n = 6, 17.6%). We evaluated each purpose separately by gender and reached a significant association only between phone calls and gender (*p* = 0.047 (Fisher’s Exact Test); see Table 4).

Table 5. Scores on TMD and its subscales by purpose of smartphone use

| Variable | | n | Abstinence (<i>M</i> ± <i>SD</i>) | <i>p</i> | Lack of Control/ Problems Median (Q ₁ - Q ₃) | <i>p</i> | Tolerance/ Interference (<i>M</i> ± <i>SD</i>) | <i>p</i> | TMD* | <i>p</i> |
|--------------|---------|-----|--|--------------------|--|--------------------|--|--------------------|-----------|--------------------|
| | | | | | | | | | | |
| Texting | Yes | 42 | 19.7 ±8.28 | 6.5 (4.25-11.0) | 14.1 ±5.51 | 42.2 ±16.7 | | | | |
| Social media | No | 12 | 12.3±7.68 | 0.006 ^a | 3.50 (1.75-7.25) | 0.012 ^b | 9.17±5.41 | 0.025 ^a | 25.8±14.1 | 0.005 ^a |
| | Texting | Yes | 37 | | 20.1±8.41 | | 6 (4-12) | | 13.8±6.23 | |

Table 5 continuation. Scores on TMD and its subscales by purpose of smartphone use

| Variable | | n | Abstinence (M ± SD) | p | Lack of Control/ Problems Median (Q ₁ - Q ₃) | p | Tolerance/ Interference (M ± SD) | p | TMD* | p |
|---------------------|-----|----|------------------------|--------------------|--|--------------------|--|--------------------|------------|--------------------|
| Mailing | No | 39 | 17.4±9.08 | 0.256 ^a | 6 (4-11) | 0.681 ^b | 12.3±6.68 | 0.344 ^a | 37.33±19.7 | 0.400 ^a |
| | Yes | 10 | 21±7.53 | | 6 (4.50-9.75) | | 14.4±4.58 | | 42.9±12 | |
| Shopping | No | 38 | 18±9.11 | 0.836 ^a | 6 (4-11) | 0.373 ^b | 12.5±6.44 | 0.655 ^a | 37.8±19.3 | 0.662 ^a |
| | Yes | 11 | 18.6±8.20 | | 8 (5-10.5) | | 13.5±6.14 | | 40.6±15.5 | |
| Movie-video | No | 10 | 15±10.2 | 0.211 ^a | 4 (2.25-13.3) | 0.485 ^b | 10.8±8.52 | 0.293 ^a | 34±26.6 | 0.536 ^a |
| | Yes | 39 | 18.9±8.42 | | 6 (4-10.5) | | 13.2±5.67 | | 39.6±16 | |
| Information seeking | No | 23 | 17.9±10.8 | 0.845 ^a | 6 (3.50-11) | 0.732 ^b | 11.4±7.67 | 0.207 ^a | 37.1±22.9 | 0.637 ^a |
| | Yes | 26 | 18.4±6.91 | | 6 (4-10.8) | | 13.8±4.71 | | 39.7±13.6 | |
| Entertainment | No | 21 | 14.1±8.44 | 0.004 ^a | 5 (3-10) | 0.096 ^b | 10.2±6.01 | 0.017 ^a | 30.7±18 | 0.009 ^a |
| | Yes | 28 | 21.2±7.99 | | 6 (4.75-11) | | 14.5±6.01 | | 44.3±16.8 | |
| Gaming | No | 18 | 13.2±7.73 | 0.002 ^a | 4 (2.25-9.50) | 0.026 ^b | 10.6±5.38 | 0.079 ^a | 30±17.2 | 0.013 ^a |
| | Yes | 31 | 21±8.22 | | 6 (5-11) | | 13.9±6.59 | | 43.4±17.5 | |
| Phone calls | No | 8 | 19±12.3 | 0.485 ^a | 4 (2.25-7.25) | 0.115 ^b | 10.3±8.48 | 0.768 ^a | 34.3±24.6 | 0.236 ^a |
| | Yes | 41 | 18±8.18 | | 6 (4-11) | | 13.2±5.83 | | 39.3±17.2 | |

M: Mean, SD: Standard Deviation, Q₁: First Quartile, Q₃: Third Quartile

^a: T-Test, ^b: Mann-Whitney U Test

*Mean ± standard deviation (M ± SD) values were given for normally distributed data, while Median (Q₁-Q₃) values were presented for non-normally distributed data.

Table 5 shows the results of the analysis to examine whether the scores on the TMD and its subscales differed by purpose of smartphone use. Accordingly, we found that the cases using their smartphones for texting, social media, gaming, and entertainment had significantly higher scores on the scale than those not ($p < 0.05$; see Table 5). Moreover, those using their phones for texting and social media obtained significantly higher scores on the scale and its subscales than those not ($p < 0.05$; see Table 5). However, using a phone for mailing, shopping, movie-video watching, information seeking, and phone calls did not create a significant difference between the participants' scores ($p > 0.05$; see Table 5). Those using their phones for entertainment had significantly higher scores on the TMD and the "Abstinence" and "Tolerance/Interference" subscales than those not ($p < 0.05$; see Table 5). Finally, those using their phones for gaming had significantly higher scores on the TMD and the "Abstinence" and "Tolerance/Interference" subscales than those not ($p < 0.05$; see Table 5).

We investigated the TMD scores of the participants using their phones for the above-specified purposes by gender through the t-test and Mann-Whitney U test. As a result, there was no statistical difference between the groups ($p > 0.05$ for each variable; not shown in the table).

Table 6. Scores on TMD and its subscales by duration of smartphone use

| | | School days | Holidays |
|---------------------------------|-------|--------------|--------------|
| Abstinence | r^* | 0.404 | 0.386 |
| | p | 0.004 | 0.006 |
| Lack of Control/Problems | r^* | 0.123 | 0.230 |
| | p | 0.398 | 0.112 |
| Tolerance/Interference | r^* | 0.311 | 0.255 |
| | p | 0.030 | 0.077 |
| TMD | r^* | 0.373 | 0.352 |
| | p | 0.008 | 0.013 |

*r: Spearman rho

As in Table 6, the duration of smartphone use on school days showed a moderate positive correlation with the scores on the “Abstinence” subscale and a weak positive correlation with the scores on the “Tolerance/Interference” subscale and the TMD. On the other hand, there was a weak positive correlation between the duration of smartphone use on holidays and the scores on the “Abstinence” subscale and the TMD.

Discussion and Conclusion

The present study explored smartphone use among adolescents who applied to a child psychiatry outpatient clinic of a training and research hospital. Although both national and international literature hosts many studies on SA, there are limited studies investigating SA among children and adolescents with a psychiatric diagnosis. Considering the functional enhancement of smartphones over time, we believe that it may be needed to consider the years of publications while interpreting their results. In addition, these studies used varied terms for the phenomenon, such as addiction, overuse, and problematic use (Zou et al., 2017).

Previous studies focused on the association between a psychiatric diagnosis and internet addiction, SA, and game addiction (Akaltun & Ayaydın, 2019; Im et al., 2013; S. G. Kim et al., 2019; Weiss et al., 2011). It is evident that the unstoppable desire to check the phone frequently can lead to concentration disturbances (Minaz & Bozkurt, 2017), and there is a strong relationship between hyperactivity and problematic phone use (Roser, Schoeni, Foerster, & Rösli, 2016). In our study, to ensure homogeneity, we compared the scores of cases with ADHD and AD (not in remission) on the TMD and its subscales but could not find significant differences. Inevitably, we need to consider the effect of the small sample size on the results. The small sample size also discouraged us from performing more detailed analyses by psychiatric diagnosis and treatment status.

The participants' scores on the TMD and its subscales did not differ by gender and age. The relevant literature touched upon different frequencies and purposes of smartphone use among males and females by their varied attitudes and approaches (Sağiroğlu & Akkanat, 2019). Besides, the literature suggests mixed results regarding the effects of gender on SA. While some studies showed that the mean SA scores were higher in girls (Dikeç et al., 2020; Dou et al., 2020; Durak & Seferoğlu, 2018; Göymen & Ayas, 2019; R. Kim, Lee, & Choi, 2015; Roser et al., 2016; Sağiroğlu & Akkanat, 2019), some others revealed that SA was more common among male participants (Nikhita, Jadhav, & Ajinkya, 2015). Even the participants did not differ regarding SA by gender in some studies (Gültekin & Mazılı, 2020). All such results are thought to be influenced by factors such as the research design and the sample. When it comes to our study, it should be noted that we evaluated only cases with psychiatric disorders.

In our study, there was no significant difference in SA among the cases by age. Although some studies (Dikeç et al., 2020) pointed out similar results, a review study reminded certain age-related risk factors (Fischer-Grote, Kothgassner, & Felnhofer, 2019). Therefore, it is prudent to state that the effects of age have not been elucidated yet.

Addiction often begins as a benign behavior (Roberts, Yaya, & Manolis, 2014). In our study, the rate of cases who perceived themselves as smartphone addicts was 34.7%, and these cases had significantly higher scores on the TMD and its subscales. This result might

imply that the participants had a well-established insight about themselves. In a study with college students, 12.2% of the participants perceived themselves as smartphone addicts. The considerable difference between the studies (34.7% vs. 12.2%) might be because university students use their phones for their daily needs more than high school and middle school students, and they do not consider this situation an addiction. Regarding gaming, the refusal to accept excessive gaming was previously envisaged as a risk factor for SA (Fischer-Grote et al., 2019). In another study, the group that rejected extreme gaming was found to have more SA risk (Cha & Seo, 2018). Although these studies emphasized only gaming, refusal of excessive smartphone use can be considered a risk factor for addiction.

Among our participants, 87.8% have their own smartphones. Similarly, while a study revealed that 87.7% of middle school students had their own phones, it was 77.4% in another study (Gürarşlan Baş & Karatay, 2020; Roser et al., 2016). Gürarşlan Baş and Karatay found that 62% of the participants had their own tablets, and the rate of those who had their own computers was 63.2% (Gürarşlan Baş & Karatay, 2020). In our study, the rate of the cases with their own computers or tablets was 63.3%. The higher rates of owning a smartphone may be related to the widespread use of smartphones over time.

The rates of those using their phones for 1-3 hours on school days and more than 3 hours on holidays constituted the highest rates in our study (51% and 65.3%, respectively). In a study conducted in our country, 46.3% of adolescents had smartphone use for 4 hours or more a day (Çakır & Oğuz, 2017). In another study, it was found that the mean smartphone use time of 4-6 hours was the highest with 36.4%, followed by 2-4 hours with 24.9% (Minaz & Bozkurt, 2017). One of the findings was that the mean smartphone use time among adolescents appeared as 4.24±3.08 hours a day (Dikeç et al., 2020). Another study revealed that 57.5% of adolescents used their phones for 1-5 hours a day (Sağiroğlu & Akkanat, 2019). In another study with adolescents, the majority of the participants (68.4%) used their phones between 1-4 hours a day (Gültekin & Mazılı, 2020). In our study, we determined that 32.7% of the cases use their phones for more than 3 hours a day on school days, while it was the case for 65.3% on holidays. Decreasing smartphone use on school days implies that smartphone use is under more control when the participants are occupied with their

academic tasks. Although there is no standard classification system, it is noteworthy that many studies suggest “prolonged” smartphone use within a day among adolescents. Consequently, prolonged and frequent use of technology and excess data traffic may pose an addiction risk (Fischer-Grote et al., 2019; Gürarlan Baş & Karatay, 2020). However, as mentioned before, different classification systems in the studies make it difficult to predict a specific cut-off value for smartphone use.

We found that those using their smartphones for more than 3 hours a day on school days or holidays had higher scores on the TMD, which is supported by previous findings (Dikeç et al., 2020; Gültekin & Mazılı, 2020; Nikhita et al., 2015; Roser et al., 2016). As a result of the discriminant analysis among students with and without smartphone addiction, the discriminant variables were found to be “the duration of daily smartphone use, the frequency of checking the smartphone, the frequency of accessing/checking social media through smartphones” (Durak & Seferoğlu, 2018). Yet, there may have been probable effects of the self-report data on the results. One may think that smartphone use starts as a benign behavior; however, prolonged usage is likely to increase the risk of addiction over time. Or being occupied with smartphones for longer hours may be related to abstinence and losing self-control. In addition, some scholars emphasized that excessive smartphone use may not necessarily lead to highly problematic use and, quite the opposite, that highly problematic smartphone use can also be seen in users spending a short time with their smartphones than others (Roser et al., 2016). It was proposed that SA should be considered among behavioral addiction types, and the increasing time with smartphones in SA was associated with “tolerance,” which is a concept related to addiction (Dikeç et al., 2020). Bal and Balcı reached a moderate positive relationship between the duration of daily smartphone use and SA. Despite weak, we also found positive correlations between SA and duration of smartphone use on school days and holidays, respectively.

While the most common purpose of smartphone use among the male cases was gaming (80%), it was texting and phone calls among the female cases (91.2%). In the analysis performed to determine the relationship between gender and the purpose of smartphone use, we found a relationship only between “phone calls” and gender. In the literature, Çakır

and Oğuz found male high school students experienced more loneliness than female students (Çakır & Oğuz, 2017). We did not explore the link between loneliness and smartphone use, but one may consider that using a smartphone for gaming, texting, and phone calls may be related to loneliness. Yet, the studies did not propose a framework where the purposes of smartphone use can be investigated, making it challenging to interpret the results. Previous research reported the common purposes of using a smartphone among university students to be social media (34%) and phone calls (28.3%); however, gaming was the least common purpose with 1% in the same study (Minaz & Bozkurt, 2017). In another study investigating SA among college students, the participants reported using a smartphone mostly for phone calls, social media, information seeking, and listening to music, while gaming and entertainment appeared to be insignificant purposes of using a smartphone (Bal & Balcı, 2020). In our study, we found that 63.3% of the cases use their phones for gaming. Such a finding may be because the majority of cases are in their young adulthood and spend less time playing games due to being less attractive. Also, their intense daily responsibilities may give them no chance to spare some time for gaming. The young may leave problem behaviors in adulthood, which can be a natural recovery process or may occur as a result of psychological support (Derevensky et al., 2019). Today's young generation is known to be born in the digital age; however, today's adults used to have limited access to technological devices in their childhood and adolescence. Therefore, the age of meeting technology can also be considered influential on the recovery process.

Previous studies revealed controversial results regarding the relationship between SA and gender; however, they suggested some common findings regarding the purpose of using a smartphone by gender. A study discovered that female college students use their smartphones mostly for phone calls, taking photo-video, and social media, while male students use them mostly for gaming and entertainment (Bal & Balcı, 2020). Another study investigated social media addiction among adolescents and found that girls had higher mean addiction scores than boys (Güney & Taştepe, 2020). We concluded that the female cases used their phones more for social media than males; nevertheless, the difference was statistically significant. In a study, more than half of the secondary school students indicated

the purpose of using a phone as “A phone enables me to communicate with my friends easily” (56.4%) (Durak & Seferoğlu, 2018).

We could not reach any significant difference between middle and high school students by smartphone use for social media. Similarly, a previous study reported no difference among adolescents regarding social media addiction by grade level (Güney & Taştepe, 2020). Social media may be a mediating factor for the friendship relations among adolescents, which may lead to social media addiction. In a review study, Fischer-Grote et al. discovered that using a smartphone for social media and time spent on social media might be factors predicting SA (Fischer-Grote et al., 2019). However, another study did not conclude any significant association between instant messaging and social media use and SA (Bae, 2017). In our study, 75.5% of the cases used their smartphones for social media. In addition, we found these cases were more prone to SA than others. Face-to-face communication is getting lost due to social media and messaging (Minaz & Bozkurt, 2017), and SA may be inevitable for individuals who use only their phones for socializing (Sağıroğlu & Akkanat, 2019).

We found that using a smartphone for more than three hours a day was a risk factor for SA. It is also noteworthy that these cases spent time with their phones mainly for entertainment and gaming. In our study, the rates of those using their phones for games and entertainment were 63.3% and 57.1%, respectively. The TMD scores of these cases were significantly higher than those who do not. Considering the relevant literature, the link between smartphone use and gaming may need to be uncovered in further studies.

Many studies point out a robust link between owning a smartphone, even SA, and video game addiction (Göldağ, 2018; Göymen & Ayas, 2019; Gürarşlan Baş & Karatay, 2020; Talan Tarık & Kalınkara, 2020). However, gaming should not be interpreted as a harmful activity in itself (Derevensky et al., 2019). Video games can meet users’ specific psychological needs, including identity expression, sense of accomplishment, and desire to escape reality. Moreover, it is frequently stated that playing games to meet social needs will be less problematic than a psychological escape (Derevensky et al., 2019). Besides, when it comes to smartphones, using a smartphone for social media and gaming both predict SA, but the

latter is the stronger predictor (Jeong, Kim, Yum, & Hwang, 2016). Addiction is a condition that is acquired over time to relieve stress (Derevensky et al., 2019). It seems more reasonable to be addicted to applications rather than the device itself (Fischer-Grote et al., 2019). Future research may switch its focus to the specific types of activities and practices to which one is attached (Derevensky et al., 2019).

The cases using their phones for entertainment had significantly higher scores on the TMD and its subscales (except for Lack of Control/Problems). Similarly, a review study evaluated “entertainment” as one of the factors predicting addiction. Also, it was previously stated that seeking entertainment and enjoyment, such as watching videos, listening to music, or reading e-books, from smartphones is associated with problematic phone use. A study reported that more than half of the participants used technological devices for other free-time activities rather than doing homework. As indicated above, the scores of those using their phones for entertainment did not differ on the “Lack of Control/Problems” subscale. This result may be attributed to the unsettled self-control mechanism, which continues developing in adolescence. Overall, in this study, given that using a smartphone for more than 3 hours a day was a risk factor for SA and that this risk factor was associated with entertainment and gaming, entertainment should inevitably predict SA.

Among our cases, 53.1% reported using their phones for information seeking (e.g., news, product/service, traffic status, and location). Some studies found a relationship between using a phone for information seeking and SA (Bae, 2017), but such a relationship was not significant (Jeong et al., 2016). Even smartphone use for learning is thought to be a protective factor (Lee, Kim, & Choi, 2017). Concerning “learning,” we could not find a relationship between academic achievement and SA. At this point, it should be noted that we did not measure the academic achievement of our cases but considered the “perceived” achievement among both the cases and their parents. Similar to our study, there are studies showing no relationship between academic achievement and SA (Dikeç et al., 2020); on the contrary, better school grades are positively correlated with less problematic phone use (Gallimberti et al., 2016). In this respect, further studies are still needed to uncover the relationship between academic achievement and smartphone use. On the other hand, in our

study, 22.4% of the cases use their phones to check their e-mails. Similarly, Durak and Seferoğlu found in their study that “checking e-mails” was among the rarest transactions on smartphones (21.2%) (Durak & Seferoğlu, 2018).

In our study, 20.4% of the cases were engaged in regular sports/hobbies, but we could not further analyze this variable due to the small sample size. In a similar study, 55.1% of the adolescents were doing regular exercise, but there was no relationship between SA and doing sports (Dikeç et al., 2020). Nevertheless, it was reported that prolonged mobile phone use might prevent individuals from participating in sports activities (Ikeda & Nakamura, 2014). It is suggested that adolescents need to be encouraged to engage in sports activities and hobbies to reduce their smartphone use time (Gültekin & Mazılı, 2020). The literature proposes that many factors should be considered together for uncovering SA; therefore, more comprehensive studies are needed on the relationship between regular sports activities/hobbies and SA.

We found the SA levels of the participants to be similar by meeting with friends. One may anticipate that encouraging adolescents for social relationships and creating opportunities for them to meet with their friends may reduce their time with their smartphones and may allow them to feel less need for virtual friendship relations. However, a study in the literature found an association between problematic phone use and a large number of friends and interpreted this result as that such users may reflect more extroverted personality traits (Gallimberti et al., 2016). Lissak proposed that some types of social support can reduce screen addiction.

To sum up, the findings of our study revealed that the duration of smartphone use might become a risk factor for SA. We discovered that the girls used their phones mostly for texting and phone calls, while the boys used them commonly for gaming. Besides, we found that using the phone for texting, social media, gaming, and entertainment may carry more risk for SA. Finally, we believe that a comprehensive investigation of gaming and SA would contribute to the literature.

Recommendations

Given the results of the present study, to prevent smartphones from causing addictive behaviors and problematic use among individuals, further research may:

consider addressing personality traits and including different assessment methods along with self-report scales.

be designed as longitudinal studies as well. In addition, researchers are encouraged to perform studies with a mixed-method design supported by qualitative interviews.

be engaged in interventions for individuals and/or parents.

consider establishing a common terminology and classification system to suggest a better understanding of SA.

References

- Akaltun, İ., & Ayaydın, H. (2019). Çocuk psikiyatrisi polikliniğine çeşitli nedenlerle başvurmuş, akıllı telefon bağımlılığı olan ergenlerin aldığı psikiyatrik tanılar. *Harran Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*. <https://doi.org/10.35440/hutfd.512504>
- Augner, C., & Hacker, G. W. (2012). Associations between problematic mobile phone use and psychological parameters in young adults. *International Journal of Public Health*, 57(2), 437–441.
- Bae, S.-M. (2017). The relationship between the type of smartphone use and smartphone dependence of Korean adolescents: National survey study. *Children and Youth Services Review*, 81, 207–211.
- Bal, E., & Balcı, Ş. (2020). Akıllı Cep Telefonu Bağımlılığı: Kişilik Özellikleri ve Kullanım Örüntülerinin Etkinliği Üzerine Bir İnceleme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 7(1), 369–394. <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.654569>
- Billieux, J. (2012). Problematic use of the mobile phone: a literature review and a pathways model. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 299–307.

- Çakır, Ö., & Oğuz, E. (2017). Lise Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeyleri ile Akıllı Telefon Bağımlılığı Arasındaki İlişki. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 418–418. <https://doi.org/10.17860/mersinefd.290711>
- Cha, S.-S., & Seo, B.-K. (2018). Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea: Prevalence, social networking service, and game use. *Health Psychology Open*, 5(1), 2055102918755046.
- Cheever, N. A., Rosen, L. D., Carrier, L. M., & Chavez, A. (2014). 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. *Computers in Human Behavior*, 37, 290–297. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.05.002>
- Chóliz, M. (2012). Mobile-phone addiction in adolescence: the test of mobile phone dependence (TMD). *Progress in Health Sciences*, 2(1), 33–44.
- Csibi, S., Griffiths, M. D., Cook, B., Demetrovics, Z., & Szabo, A. (2018). The Psychometric Properties of the Smartphone Application-Based Addiction Scale (SABAS). *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(2), 393–403. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9787-2>
- Derevensky, J. L., Hayman, V., & Lynette Gilbeau. (2019, December 1). Behavioral Addictions: Excessive Gambling, Gaming, Internet, and Smartphone Use Among Children and Adolescents. *Pediatric Clinics of North America*, Vol. 66, pp. 1163–1182. W.B. Saunders. <https://doi.org/10.1016/j.pcl.2019.08.008>
- Dikeç, G., Piriç, B., Kaya, B., Keleş, E., Akın, E., Hızmalı, A., & Toprak, A. (2020). The Relationship between Smartphone Addiction and Social Anxiety in Social Media among a Group of Adolescents Using the Youth Center and Affecting Factors. In *Bağımlılık Dergisi-Journal of Dependence* | (Vol. 21).
- Dou, K., Wang, L. X., Li, J. bin, Wang, G. D., Li, Y. Y., & Huang, Y. T. (2020). Mobile phone addiction and risk-taking behavior among chinese adolescents: A moderated mediation model. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(15), 1–13. <https://doi.org/10.3390/ijerph17155472>
- Durak, H., & Seferoğlu, S. S. (2018). Ortaokul Öğrencilerinin Akıllı Telefon Kullanımları ve Bağımlılık Düzeyleriyle İlgili Bir İnceleme. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*,

- 8(1), 1–25. Retrieved from <http://dergipark.gov.tr/etkuE-Posta/E-Mail:tguyer@gmail.comTelefon/Phone:+90>
- Fischer-Grote, L., Kothgassner, O. D., & Felnhofer, A. (2019). Risk factors for problematic smartphone use in children and adolescents: A review of existing literature. *Neuropsychiatrie, 33*(4), 179–190.
- Fırat, N., & Çelik, S. B. (2017). The adaptation of mobile phone addiction scale into turkish: Validity and reliability study cep telefonu bağımlılığı ölçeği (CBÖ)'nin Türkçe'ye uyarlanması: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Journal of Human Sciences, 14*(3), 2875–2887.
- Gallimberti, L., Buja, A., Chindamo, S., Terraneo, A., Marini, E., Rabensteiner, A., ... Baldo, V. (2016). Problematic cell phone use for text messaging and substance abuse in early adolescence (11- to 13-year-olds). *European Journal of Pediatrics, 175*(3), 355–364. <https://doi.org/10.1007/s00431-015-2645-y>
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Yuzunci Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 15*(1), 1287–1315. <https://doi.org/10.23891/efdyyu.2018.105>
- Göymen, R., & Ayas, T. (2019). Akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying, 6*(2), 36–52.
- Griffiths, M. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use, 10*(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Gültekin, M., & Mazılı, S. (2020). Ergenlerde Akıllı Telefon Bağımlılığının Özdenetim Açısından İncelenmesi / The Examination of Smart Phone Addiction in Adolescents in terms of Self Control. *Kalem Uluslararası Eğitim ve İnsan Bilimleri Dergisi, 10*(2/19), 705–730. <https://doi.org/10.23863/kalem.2020.172>
- Güney, M., & Taştepe, T. (2020). Ergenlerde Sosyal Medya Kullanımı ve Sosyal Medya Bağımlılığı Social Media Usage and Social Media Addiction in Adolescents. *ASBD Journal of Ankara Health Sciences, 183–190*. <https://doi.org/10.46971/ausbid.757713>

- Gürarşlan Başı, N., & Karatay, G. (2020). Effects of technology usage on the addictive behaviors of secondary school students. *Perspectives in Psychiatric Care*, 56(4), 871–877. <https://doi.org/10.1111/ppc.12504>
- Ha, J. H., Chin, B., Park, D.-H., Ryu, S.-H., & Yu, J. (2008). Characteristics of excessive cellular phone use in Korean adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 11(6), 783–784.
- Henderson, L. ve Zimbardo, P. (1998). *Encyclopedia of Mental Health*. San Diego: Academic Press. <http://www.stargazete.com/saglik/> 10 Nisan Salı 2012. 09.01
- Horvath, J., Mundinger, C., Schmitgen, M. M., Wolf, N. D., Sambataro, F., Hirjak, D., ... Wolf, R. C. (2020). Structural and functional correlates of smartphone addiction. *Addictive Behaviors*, 105, 106334.
- Huan, V. S., Ang, R. P., & Chye, S. (2014). Loneliness and Shyness in Adolescent Problematic Internet Users: The Role of Social Anxiety. *Child and Youth Care Forum*, 43(5), 539–551. <https://doi.org/10.1007/s10566-014-9252-3>
- Ikeda, K., & Nakamura, K. (2014). Association between mobile phone use and depressed mood in Japanese adolescents: a cross-sectional study. *Environmental Health and Preventive Medicine*, 19(3), 187–193.
- Im, K.-G., Hwang, S.-J., Choi, M.-I., Seo, N.-R., & Byun, J.-N. (2013). The correlation between Smartphone Addiction and Psychiatric Symptoms in College Students. *J Korean Soc School Health*, 26(2), 124–131. Retrieved from <http://www.kssch.or.kr>
- Jeong, S.-H., Kim, H., Yum, J.-Y., & Hwang, Y. (2016). What type of content are smartphone users addicted to?: SNS vs. games. *Computers in Human Behavior*, 54, 10–17.
- Kim, R., Lee, K. J., & Choi, Y. J. (2015). Mobile Phone Overuse among Elementary School Students in Korea: Factors Associated with Mobile Phone Use as a Behavior Addiction. *Journal of Addictions Nursing*, 26(2), 81–85. <https://doi.org/10.1097/JAN.0000000000000074>
- Kim, S. G., Park, J., Kim, H. T., Pan, Z., Lee, Y., & McIntyre, R. S. (2019). The relationship between smartphone addiction and symptoms of depression, anxiety, and attention-deficit/hyperactivity in South Korean adolescents. *Annals of General Psychiatry*, 18(1). <https://doi.org/10.1186/s12991-019-0224-8>

- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2011). Online social networking and addiction-A review of the psychological literature. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 8(9), 3528–3552. <https://doi.org/10.3390/ijerph8093528>
- 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.
- Lee, H., Kim, J. W., & Choi, T. Y. (2017). Risk factors for smartphone addiction in Korean adolescents: Smartphone use patterns. *Journal of Korean Medical Science*, 32(10), 1674–1679. <https://doi.org/10.3346/jkms.2017.32.10.1674>
- Mert, A., & Özdemir, G. (2018). Yalnızlık Duygusunun Akıllı Telefon Bağımlılığına Etkisi. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*. <https://doi.org/10.26466/opus.382285>
- Minaz, A., & Bozkurt, Ö. Ç. (2017). Investigation of University Students Smartphone Addiction Levels and Purposes in Terms of Different Variables. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(21), 268–286.
- Mok, J. Y., Choi, S. W., Kim, D. J., Choi, J. S., Lee, J., Ahn, H., ... Song, W. Y. (2014). Latent class analysis on internet and smartphone addiction in college students. *Neuropsychiatric Disease and Treatment*, 10, 817–827. <https://doi.org/10.2147/NDT.S59293>
- Nikhita, C. S., Jadhav, P. R., & Ajinkya, S. (2015). Prevalence of mobile phone dependence in secondary school adolescents. *Journal of Clinical and Diagnostic Research*, 9(11), VC06–VC09. <https://doi.org/10.7860/JCDR/2015/14396.6803>
- Pamuk, M., & Kutlu, M. (2020). Ergenlerde Akıllı Cep Telefonunun Problemlili Kullanımını Azaltmaya Yönelik Bir Psikoeğitim Programının Etkililiğinin İncelenmesi. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 1–1. <https://doi.org/10.26466/opus.621117>
- Panova, T., & Carbonell, X. (2018). Is smartphone addiction really an addiction? *Journal of Behavioral Addictions*, 7(2), 252–259. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.49>
- Panova, T., & Lleras, A. (2016). Avoidance or boredom: Negative mental health outcomes associated with use of Information and Communication Technologies depend on

- users' motivations. *Computers in Human Behavior*, 58, 249–258.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.062>
- Roberts, J. A., Yaya, L. H. P., & Manolis, C. (2014). The invisible addiction: Cell-phone activities and addiction among male and female college students. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(4), 254–265. <https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.015>
- Roser, K., Schoeni, A., Foerster, M., & Rösli, M. (2016). Problematic mobile phone use of Swiss adolescents: is it linked with mental health or behaviour? *International Journal of Public Health*, 61(3), 307–315. <https://doi.org/10.1007/s00038-015-0751-2>
- Sağiroğlu, K. E., & Akkanat, Ç. (2019). Investigating Smart Phone Addiction of High School Students. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 6(2), 1–16.
- Sahu, M., Gandhi, S., & Sharma, M. K. (2019). Mobile Phone Addiction Among Children and Adolescents: A Systematic Review. *Journal of Addictions Nursing*, 30(4), 261–268. <https://doi.org/10.1097/JAN.0000000000000309>
- Shek, D. T. L., & Yu, L. (2016). Adolescent Internet Addiction in Hong Kong: Prevalence, Change, and Correlates. *Journal of Pediatric and Adolescent Gynecology*, 29(1), S22–S30. <https://doi.org/10.1016/j.jpag.2015.10.005>
- Talan Tarık, & Kalinkara, Y. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi: Malatya İli Örneği. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 9(1), 1–13.
- Tateno, M., Kim, D. J., Teo, A. R., Skokauskas, N., Guerrero, A. P. S., & Kato, T. A. (2019). Smartphone addiction in Japanese college students: Usefulness of the Japanese version of the smartphone addiction scale as a screening tool for a new form of internet addiction. *Psychiatry Investigation*, 16(2), 115–120. <https://doi.org/10.30773/pi.2018.12.25.2>
- Toda, M., Ezo, S., Nishi, A., Mukai, T., Goto, M., & Morimoto, K. (2008). Mobile phone dependence of female students and perceived parental rearing attitudes. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 36(6), 765–770.
- Weiss, M. D., Baer, S., Allan, B. A., Saran, K., & Schibuk, H. (2011). The screens culture: impact on ADHD. *ADHD Attention Deficit and Hyperactivity Disorders*, 3(4), 327–334.

Xu, J., Shen, L. xiao, Yan, C. huai, Hu, H., Yang, F., Wang, L., ... Shen, X. ming. (2012). Personal characteristics related to the risk of adolescent internet addiction: a survey in Shanghai, China. *BMC Public Health*, 12, 1106. <https://doi.org/10.1186/1471-2458-12-1106>

Zou, Z., Wang, H., d'Oleire Uquillas, F., Wang, X., Ding, J., & Chen, H. (2017). Definition of substance and non-substance addiction. In *Advances in Experimental Medicine and Biology* (Vol. 1010, pp. 21–41). Springer New York LLC. https://doi.org/10.1007/978-981-10-5562-1_2