



Üniversite Öğrencilerinde İnternet, Sosyal Medya ve Oyun Bağımlılığının Değerlendirilmesi

Funda KOCAAY ¹, Berin TUĞTAĞ DEMİR ², Burcu KÜÇÜK BİÇER ³

ÖZ

Amaç: Gençlerin internet, sosyal medya ve oyun bağımlılıklarının saptanarak bu bağımlılıkların sosyodemografik ve internet kullanım özellikleriyle ilişkilerini araştırmak aynı zamanda teknolojik bağımlılıklar ile ilgili sorunların daha iyi anlaşılması böylece gençlerin sağlığını koruyucu ve iyileştirici çalışmalara katkı sağlamaktır.

Gereç ve Yöntemler: 321 üniversite öğrencisinin katıldığı tanımlayıcı kesitsel tipteki araştırmada web tabanlı bir veri toplama formu kullanılmıştır. Sosyal Medya Bağımlılık Ölçeği (SMBÖ), Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ), Young İnternet Bağımlılığı Ölçeği (YİBÖ) ile cinsiyet, öğrenim gördüğü bölüm, yaş gibi bazı sosyo-demografik özellikler ve internet kullanım özelliklerini içeren bir veri toplama formu kullanılmıştır. Tanımlayıcı ve çıkarımsal veri analizi için SPSS 20.0 versiyonu kullanılmıştır.

Bulgular: Öğrencilerin %31,20 (n=100)'si erkek, % 68,80'i (n=221) Tıp/dış hekimliği bölümündedir. Tıp/dış hekimliği öğrencilerinin diğer fakülte öğrencilerinden SMBÖ'de daha düşük puan aldıkları, dijital oyun oynayanların ise DOBÖ ve YİBÖ'de daha yüksek puana sahip oldukları, yedi yıldan fazla internet kullananlarda daha yüksek DOBÖ puana sahip oldukları belirlendi (p=0,025). Sosyal medya bağımlısı olduğunu düşünenlerin SMBÖ ve YİBÖ puanlarının daha yüksek olduğu tespit edildi (p=0,000). Sigara kullananlarda SMBÖ puanlarının (p=0,038), alkol kullananlarda ise DOBÖ puanının daha yüksek olduğu belirlendi (p=0,000). Sosyal medya bağımlılık durumu ile Young internet bağımlılığının güçlü pozitif korelasyona (r=,810, p=0,001), Young internet bağımlılığı ile Dijital oyun bağımlılığı arasında ise düşük oranda pozitif korelasyon olduğu tespit edildi (r=,292, p<0,05).

Sonuç: Gençler arasında teknolojik bağımlılık oldukça yüksektir ve giderek artması da beklenen önemli halk sağlığı sorunudur. Gençlerin teknolojik bağımlılıkları ile ilgili araştırmalar düzenli aralıklarla planlanmalı ve bunların sonuçlarına göre gerekli önlemler alınmalıdır.

Anahtar Kelimeler: Sosyal medya bağımlılığı; dijital oyun bağımlılığı; internet bağımlılığı.

Evaluation of Internet, Social Media and Game Addiction in University Students

ABSTRACT

Aim: To determine the internet, social media and game addictions of young people, to investigate the relationships of these addictions with their sociodemographic and internet usage characteristics, and to contribute to the studies that protect and improve the health of young people by better understanding the problems related to technological addictions.

Material and Methods: A web-based data collection form was used in the descriptive cross-sectional study in which 321 university students participated. Social Media Addiction Scale (SMAS), Digital Game Addiction Scale (DGAS), Young Internet Addiction Scale (YIAS) and a data collection form including some socio-demographic characteristics such as gender, department of education and internet usage characteristics were used. For descriptive and inferential data analysis, tests were performed using SPSS version 20.0.

Results: 31.20 % (n=100) of the students are male, 68.80% (n=221) of them are in the department of medicine/dentistry. It was determined that medical/dentistry students had lower scores in SMAS than students of other faculties, those who played digital games had higher scores in DGAS and YIAS, and those who used the internet for more than 7 years had higher DGAS scores (p=0.025). It was determined that those who thought that they were social media addicts had higher SMAS and YIAS scores (p=0.000). It was determined that SMAS scores were higher in smokers (p=0.038) and DGAS scores were higher in alcohol users (p=0.000). It was determined that social media addiction status and Young internet

1 Ankara Medipol Üniversitesi Tıp Fakültesi, Halk Sağlığı AD, Ankara, Türkiye

2 Ankara Medipol Üniversitesi Tıp Fakültesi, Anatomi AD, Ankara, Türkiye

3 Gazi Üniversitesi Tıp Fakültesi, Tıp Eğitimi ve Bilişimi AD, Ankara, Türkiye

Sorumlu Yazar / Corresponding Author: Funda KOCAAY, e-mail: funda.kocaay@ankaramedipol.edu.tr

Geliş Tarihi / Received: 14.06.2022, Kabul Tarihi / Accepted: 22.08.2022

addiction and Digital game addiction ($r=.341, p=0.000$).

Conclusion: Technological addiction among young people is quite high and it is an important public health problem that is expected to increase gradually. Researches on technological addictions of young people should be planned at regular intervals and necessary precautions should be taken according to their results.

Keywords: Social media addiction; digital game addiction; internet addiction.

GİRİŞ

İnternet bağımlılığı internetin aşırı ve kontrolsüz kullanımı sonucu ortaya çıkan ve kişilerde işlev kayıplarına neden olan küresel halk sağlığı sorunudur (1,2). Kısa süreli olarak bağımlılık yaratan durum, kişileri yaşadıkları huzursuzluktan uzaklaşmalarını sağlıyorsa da ilerleyen aşamalarda huzursuzluk durumunun devam etmesi, bunu ortadan kaldırmak için de daha fazla kullanıma yönelme olması, bağımlılığın temelini oluşturmaktadır (3).

İnternet bağımlılığı internet ile ilişkili görülen dijital oyun, sosyal medya, akıllı telefon bağımlılığı gibi diğer bağımlılıkların ana çerçevesini oluşturmaktadır (4,5). İngiltere merkezli hazırlanan Nisan 2020 dijital raporunda Covid-19 salgınında dijital oyun oynamak için kişilerin %35 daha fazla zaman harcadığı belirtilmiş ve salgın sona erdikten sonrada bu durumun devam etmesi beklendiği rapor edilmiştir. Dünya Sağlık Örgütü'ne (DSÖ) göre pandemi sırasındaki sosyal izolasyon sürecinde dijital oyun bir rahatlama yolu olsa da bu durum özellikle gençler için yeni davranışsal bozukluk ve bağımlılıklar ortaya çıkarabilir (6). Pandemi ile birlikte ilgili sosyal medya platformlarının kullanımında büyük artış olduğu ve oyun bağımlılığı ile sosyal medya bağımlılığının endişe verici boyutlara ulaşabileceği ifade edilmiştir (7). Sosyal medya kullanma, dijital oyun oynama, madde kullanımı gibi potansiyel bağımlılık yapıcı davranışlar genellikle kaygıyı azaltmada, depresif ruh halini hafifletmede ve yaşamın sorunlarından kaçmada tercih edilen durumlardır. Küresel kriz durumlarında ve insanların sosyal hayattan uzaklaşmaları durumlarında da bu davranışlarda artışa bağlı bağımlılık gelişmesi beklenen bir durumdur. Ancak gerekli önlemler alınmazsa ciddi toplumsal sorunlara yol açacak gibi görünmektedir (6).

Sosyal medya insanların düşüncelerini rahatlıkla paylaşabilecekleri aynı zamanda eğlenceden alışveriş yapmaya kadar pek çok konuda fırsatlar sağlayan ortamdır (8,9). Ancak amaca aykırı olarak kullanılması sosyal medya bağımlılığını gündeme getirmiş ve internet bağımlılığının özel bir formu olarak üzerinde son yıllarda çok sayıda araştırma yapılmaya başlanmıştır. Fakat sosyal medya bağımlılığının tanımı, tanısal bağımlılık kriterleri ile uyumlu olmasına rağmen, resmi olarak bir psikiyatrik bozukluk olarak kabul edilmediğine dikkat edilmelidir (10) Yapılan çalışmalar, son yıllarda takiben internet bağımlılığı eğiliminin arttığını öne sürmektedir (11,12). Üniversite dönemi gençlerin mesleki ve sosyal becerilerini geliştirmeleri aynı zamanda hem ailelerine hem de topluma yararlı olabilmeleri açısından kritik yaşam dönemlerinden birisi olarak kabul edilmektedir. Bu amaçlar için çağın en büyük olanaklarından biri olan internet erişimi sıkça kullanılmaktadır. Ancak kullanımın bilinçli şekilde yapılmaması durumu maalesef gençleri internet bağımlılığı noktasına getirmiş buna bağlı olarak

da önemli sorunlar ortaya çıkartmıştır (2). Literatürde teknolojik bağımlılıklarının gençlerde depresyon, dürtüsellik ve yalnızlık gibi durumlarla ilişkili olduğu ve bu bağımlılık neticesinde sigara ve alkol kullanmada artış, akademik başarısızlık ve gerçek dünyaya uyum sağlayamama gibi birçok istenmeyen sonuca sebep olduğu vurgulanmıştır (13,14). Çağımızın hastalığı haline gelen sosyal medya bağımlılığı her geçen gün hızını ve ciddiyetini artırarak ilerlemekte ve bu durumda bilinçsiz kullanıma bağlı olarak gelişen bağımlılık tehlikesi oluşturmaktadır (15).

Literatürde sosyal medya, internet ve dijital oyun bağımlılığı ile ilgili araştırma sayısı sınırlıdır. Türkiye'deki gençlerin son yıllarda yaşadıkları sosyal izolasyon zamanlarında sosyal medya bağımlılıkları konusunda geniş çaplı araştırmalar yapılmasına ihtiyaç vardır. Bu bakış açısı ile araştırmamızın birincil amacı gençlerin internet, sosyal medya ve oyun bağımlılığının saptanarak bu bağımlılıkların sosyodemografik ve internet kullanım özellikleriyle ilişkilerini araştırmaktır. İkincil olarak ise, teknolojik bağımlılıklar ile ilgili sorunların daha iyi anlaşılmasına yönelik gençlerin sağlığını koruyucu ve iyileştirici çalışmalara katkı sağlamak amaçlanmıştır.

Araştırmanın hipotezleri:

- 1- İnternet, sosyal medya ve oyun bağımlılığı cinsiyete göre değişir.
- 2- İnternet, sosyal medya ve oyun bağımlılığı okudukları bölüme göre değişir.
- 3- Sosyal medya kullanma, dijital oyun oynama, internet kullanma süresi ve kendini bağımlı görme ile internet, sosyal medya, oyun bağımlılığı arasında pozitif ilişki vardır.
- 4- Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Young İnternet Bağımlılığı Ölçekleri arasında pozitif korelasyon vardır.

GEREÇ VE YÖNTEMLER

Tanımlayıcı kesitsel tip araştırmada örneklem büyüklüğü standart sapma 12, klinik anlamlılık farkı %5, anlamlılık düzeyi ($p = 0,05$) ve testin gücü %90'a dayalı olarak örneklem büyüklüğü minimum 315 olarak belirlendi. Araştırma Ocak - Mart 2021 tarihleri arasında Ankara Medipol Üniversitesi öğrencileri başta olmak üzere 22-26 yaş arası 100 erkek, 221 kadın toplam 321 üniversite öğrencisi ile yapıldı. Örneklem seçiminde kartopu örneklem seçim yöntemi (ilk katılımcılar bulunduktan sonra bu bireyler aracılığı ile başka katılımcılara ulaşılması) kullanılmıştır. Anket formları Google Forms'a yüklenmiş ve araştırmacıların sosyal medya kanalları (Whatsapp, Facebook, Twitter, Instagram) aracılığıyla bireysel ilişkiler yoluyla ulaştığı gönüllü katılımcılara ulaştırılmıştır. Katılımcıların anketi doldurmaları yaklaşık 15 dakika sürmüştür. Katılımcılara anketi doldurmaya başlamadan önce elektronik onam formu eklenmiştir. Bu çalışma için Ankara Medipol Üniversitesi Etik Komisyonu'ndan 14/12/2020 tarihli ve E-81477236-604.01.01-3271 sayı numarası ile onay alınmıştır.

Veri toplamada kullanılan formlar

Katılımcı bilgi formu: Araştırmaya katılanların kişisel ve internet kullanımı gibi bazı bilgilerini edinmeye yönelik hazırlanmış olan bu form yaş, cinsiyet, internet ve sosyal medya kullanım durumu, dijital oyun oynama durumu vb. sorularından oluşmaktadır.

Sosyal Medya bağımlılığı Ölçeği (SMBÖ): Tutgun-Ünal ve Deniz (2015) tarafından geliştirilen beşli likert (1: hiçbir zaman, 5: her zaman) tipindeki SMBÖ, dört (meşguliyet, duygu durum düzenleme, tekrarlama ve çatışma) boyutlu ölçektir. Ölçekte yer alan 1-12 numaralı maddeler “meşguliyet”, 13-17 numaralı maddeler “duygu durum düzenleme”, 18-22 numaralı maddeler “tekrarlama”, 23-41 numaralı maddeler “çatışma” ile ilişkilidir. SMBÖ’den alınabilecek en düşük puan 41, en yüksek puan ise 205’tir. Bu çalışmada, 41-73 arasında SMBÖ toplam puanı olanlar “sosyal medya bağımlılığı yok”, 74 ve üzeri puanı olanlar “sosyal medya bağımlılığı var” şeklinde gruplandırılmıştır ve Cronbach alfa değeri 0,967 olarak belirlenmiştir (16). İç tutarlılık katsayısı cronbach alpha değeri bizim çalışmamızda 0,891 bulunmuştur.

Young Internet Bağımlılığı Ölçeği (YİBÖ): Young tarafından (1998) geliştirilen 20 soruluk (madde) ölçek, 5’li likert (0: nadiren/hiçbir zaman, 5: her zaman) tipindedir. 0-100 arasında puanlanmaktadır. <39 normal, 40-69 problemlili kullanma, >70 üstü ise bağımlı kullanıcı olarak sınıflandırılmıştır. Ölçeğin Türkçe geçerlik güvenilirliğini yapan Bayraktar (2001) Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı 0.91, Spearman-Brown değerini ise 0,87 olarak bildirmiştir (17). Çalışmamızda ölçeğin cronbach alpha değeri 0,921 olarak tespit edilmiştir.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7): Lemmers ve ark.’nın (2009) geliştirilip, İrmak ve Erdoğan tarafından Türkçe geçerlik güvenilirliği yapılan ölçek beşli likert (1: hiçbir zaman, 5: her zaman) tipinde 7 sorudan oluşmaktadır. Ölçekten alınabilecek puanlar 7-35 arasındadır. Oyun bağımlılığının tespiti için iki yaklaşım önerilmektedir. **Monotetik (Tek yönlü):** 7 maddenin yedisine de 3 ve üzerinde puan veriyorsa, **Politetik (Çok Yönlü):** 7 maddenin en az 4’üne 3 ve üzerinde puan veriyorsa oyun bağımlısı olarak tanımlanmaktadır. İrmak ve Erdoğan iki yaklaşıma göre de bağımlılık değerlendirmesi yapmıştır ve literatürde iki değerlendirmenin de kabul gördüğünü aktarmıştır. Ölçeğin Cronbach alfa katsayısını 0.72 olarak bildirmişlerdir. Ayrıca ölçekten alınan puanın artması ile bağımlılık düzeyi arasında bir ilişki kurulabilmektedir (18). Yapılan analizler sonucunda monotetik tanı yöntemine göre örneklemin hiçbir kişide oyun bağımlısı olarak nitelendirecek kişi bulunmadığı için politetik yöntem esas alınmıştır. Ölçeğin cronbach alpha değeri 0,910 olarak tespit edilmiştir.

İstatistiksel Analiz

Tanımlayıcı ve çıkarımsal veri analizi için IBM SPSS Statistics 20.0 programı kullanıldı. Verilerin tanımlayıcı istatistikleri n(%) ve değişkenler ise ortalama±standart sapma, ile sunulmuştur. Numerik değişkenler için ortalama±standart sapma, kategorik değişkenler için ise % (N) değerleri hesaplandı. Araştırmanın değişkenleri ilgili analizler gerçekleştirilmeden önce normallik varsayımı test edilmiştir. Bu amaçla boxplot grafikleri, Q-Q grafiği ve çarpıklık-basıklık değerleri incelenmiştir. ((Tabachnick ve Fidell (2013)’ e göre basıklık ve çarpıklık katsayılarının + 1,5 ve - 1,5 arasında yer aldığı durumlarda normal dağılıma uygun parametrik testlerin kullanılması gerektiği belirtilmektedir. Bizim sonuçlarımızda basıklık ve çarpıklık değerleri +1.5-1.5 arasında olduğu için parametrik testler yapılmıştır. Gruplar arası farklılık

testlerinde iki kategorili gruplarda Bağımsız Gruplar t-testi, ikiden fazla kategoriye sahip gruplarda Tek Yönlü Varyans Analizi kullanılmıştır. Post Hoc testlerinin seçiminde varyansların homojenliği varsayımı Levene testi ile incelenmiştir. Varyansların homojen olduğu durumlarda gruplar arasındaki farkın kaynağı Scheffe Testi ile incelenirken varyansların homojen olmadığı durumlarda Games-Howell Testi kullanılmıştır. Değişkenler arası ilişki analizlerinde Pearson Korelasyonu kullanılmıştır. Korelasyon ve regresyon analizlerinde doğrusallık ve çoklu ortak bağıntı varsayımları incelenmiş ve herhangi bir ihlalin görülmediği belirlenerek analizler yapılmıştır. İnternet bağımlılığı, hafif semptomlardan aşırı patolojik davranışlara kadar uzanan bir süreklilik olarak kabul edilebildiğinden, dijital oyun bağımlılığı ile arasındaki ilişkileri incelemek için lineer regresyon varsayımının uygun olduğu belirlenerek gerekli analizler yapıldı. Yapılan analizlerde p<0.05 değeri istatistiksel olarak anlamlı sayılmıştır.

BULGULAR

Araştırmadaki katılımcılara ait tanımlayıcı özelliklerin SMBÖ, DOBÖ ve YİBÖ ölçekleri ile olan ilişkileri Tablo 1 de verilmiştir. Araştırmaya katılanların % 68,8(n=221)’i kadın, %31,2(n=100)’si erkek iken, %78,5 (n=252)’nin Tıp/diş hekimliği öğrencisi oldukları %21,5 (n=69)’nin ise diğer fakülte öğrencileri oldukları tespit edildi.

Tıp/diş hekimliği öğrencilerinin diğer fakülte öğrencilerinden SMBÖ’de daha düşük puan aldıkları gözlemlendi (p=0,023). Dijital oyun oynayanların ise DOBÖ ve YİBÖ’de daha yüksek puana sahip oldukları gözlemlendi (p=0,000). 7 yıldan fazla internet kullananların 1-3 yıl internet kullananlardan daha yüksek DOBÖ puana sahip oldukları ve aralarındaki farkın istatistiksel anlamlılık gösterdiği belirlendi (p=0,025). Sosyal medya bağımlısı olduğunu düşünenlerin SMBÖ ve YİBÖ puanlarının daha yüksek olduğu tespit edildi (p<0,001). Sigara kullananlarda SMBÖ (p=0,032) ve DOBÖ (p=0,005) puanlarının, alkol kullananlarda ise DOBÖ puanının daha yüksek olduğu belirlendi (p<0,001) (Tablo 1).

Tablo 2’de katılımcıların sosyal medya, dijital oyun ve internet bağımlılık durumları verilmiştir. Katılımcıların % 83,17 (n=267)’sinin sosyal medya bağımlısı olduğu, % 28,7 (n=92)’sinin ise oyun bağımlısı olduğu belirlendi. Young internet bağımlılığına göre katılımcıların % 37,4 (n=120)’ünün normal internet kullanıcısı olduğu, %52,0 (n=167)’nin problemlili internet kullanıcısı, % 10,6 (n=34)’sının ise bağımlı internet kullanıcısı olduğu belirlendi.

Literatürde belirtildiği üzere; r<0.2 ise çok zayıf ilişki yada korelasyon yok, 0.2-0.4 arasında ise zayıf korelasyon, 0.4-0.6 arasında ise orta şiddette korelasyon, 0.6-0.8 arasında ise yüksek korelasyon, 0.8> ise çok yüksek korelasyon olduğu yorumu yapılır (19).

SMBÖ alt boyutlarının birbirleri ile pozitif yönde kuvvetli korelasyon gösterdiği belirlendi (p<0,001). SMBÖ toplam puanı ile DOBÖ toplam puan arasında orta şiddette pozitif yönlü ilişki (p<0,001) YİBÖ toplam puanı ile ise (p<0,001) arasında da pozitif yönde kuvvetli korelasyon bulunmaktaydı (Tablo 3).

Tablo 1. Tanımlayıcı istatistikler ve ölçekler ile olan ilişkileri

		%(n)	SMBÖ toplam	DOBÖ toplam	YİBÖ toplam
Cinsiyet	Kadın	68,80(221)	103,65±92,10	11,05±5,53	46,69±14,72
	Erkek	21,20(100)	96,23±23,87	17,10±7,48	48,98±12,72
	z/p		0,572	0,000	0,742
Sınıf	1,00	67,10(210)	98,06±28,82	12,27±6,46	45,29±14,58
	2,00	27,40(101)	104,47±26,44	12,22±6,68	46,05±13,64
	3,00	5,50(10)	96,25±21,49	13,25±7,20	47,12±14,34
	x²/p		0,549	0,770	0,907
Öğrenim gördüğünüz bölüm	Tıp/dış	78,50(252)	101,07±28,49	12,86±6,72	46,71±14,49
	Diğer	21,50(69)	114,98±26,30	13,20±5,60	49,92±12,88
	z/p		0,023	0,061	0,164
Sosyal medya kullanıyor musunuz?	Evet	97,20(312)	104,62±27,41	12,91±6,84	45,56±16,06
	Hayır	2,80(9)	84,55±35,63	13,55±7,05	42,00±11,04
	z/p		0,404	0,275	0,134
Dijital oyun oynar mısınız?	Evet	55,10(177)	105,92±27,04	16,27±6,68	49,22±13,83
	Hayır	44,90(144)	101,45±28,78	8,84±3,62	45,54±14,66
	z/p		0,938	0,000	0,000
Sosyal medya ve oyun uygulamalarından hangilerini kullanıyorsunuz?	Instagram, Youtube, Google	9,30(30)	95,09±28,27	10,77±5,48	45,03±15,91
	Instagram, youtube, google, Twitter	34,30(110)	98,59±26,51	12,70±6,56	44,50±12,62
	Instagram, youtube ,twitter, facebook	39,60(127)	112,93±29,31	15,37±7,94	52,43±19,00
	Diğer	38,10(54)	99,38±27,80	11,98±6,42	44,81±12,65
	p		0,784	0,357	0,570
Sosyal medya ve oyun uygulamalarına hangi cihaz türlerinden erişiyorsunuz?	Masaüstü ve Mobil Cihazlar	60,40(194)	101,09±27,99	12,24±6,81	46,73±13,78
	Sadece mobil cihaz	39,60(127)	98,34±27,80	12,38±6,25	44,46±14,67
	p		0,654	0,451	0,299
Ne zamandan beri internet kullanıyorsunuz?	1-3 yıl (1)	4,67(15)	96,89±34,76	9,15±3,50	45,00±16,61
	4-6 yıl (2)	20,24(65)	104,04±28,23	11,27±5,55	46,97±13,83
	7 yıldan fazla (3)	75,07(241)	95,78±24,57	14,46±7,85	44,26±13,97
	p		0,325	0,025 (I-III)	0,553
Internete günde ne kadar süre bağlanırsınız?	0-3 saat (1)	24,61(79)	94,44±29,15	10,79±6,18	40,77±14,56
	4-6 saat (2)	52,33(168)	103,53±21,17	13,02±7,14	48,89±12,98
	7 saatten fazla (3)	23,05(74)	106,26±30,71	14,17±7,32	49,00±14,56
	p		0,001 (I-III)	3,94/0,026	0,015 (I-II,III)
Sizce sosyal medya bağımlısı mısınız?	Evet	47,97(154)	120,94±27,58	13,67±6,40	54,40±16,52
	Hayır	52,02(167)	88,49±23,61	12,25±6,68	40,95±12,33
	p		0,000	0,630	0,000
Sizce dijital oyun bağımlısı mısınız?	Evet	9,65(31)	116,69±28,36	23,58±6,72	53,54±12,88
	Hayır	90,34(290)	102,11±27,86	11,80±5,50	46,74±14,39
	z/p		0,013	0,000	0,024
Sigara kullanıyor musunuz?	Evet	21,50(69)	110,92±32,20	14,98±7,87	49,26±17,14
	Hayır	78,50(252)	102,18±29,32	12,37±6,42	46,89±15,61
	z/p		0,032	0,005	0,276
Alkol kullanıyor musunuz?	Evet	27,10(87)	108,72±29,83	15,64±7,97	50,06±11,75
	Hayır	72,89(234)	102,23±28,06	11,93±6,08	46,41±15,31
	z/p		0,561	0,000	0,317

SMBÖ: Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği, DOBÖ: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, YİBÖ Young İnternet Bağımlılığı Ölçeği

Tablo 2. Katılımcıların sosyal medya, dijital oyun ve internet bağımlılığına göre kategorize edilmesi

		n	%
Sosyal Medya Bağımlılığı	Sosyal medya bağımlılığı yok	54	16,82
	Sosyal medya bağımlılığı var	267	83,17
Dijital Oyun Bağımlılığı	Oyun bağımlılığı yok	229	71,33
	Oyun bağımlılığı var	92	28,66
İnternet Bağımlılığı	Normal kullanıcı	120	37,38
	Problemlili kullanıcı	167	52,02
	Bağımlı kullanıcı	34	10,59

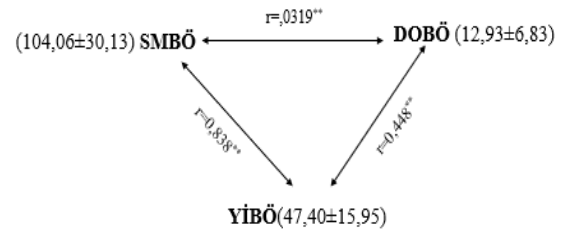
n: frekans, %: yüzde

Tablo 3. Sosyal Medya Bağımlılık Ölçeği, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Young İnternet Bağımlılığı Ölçeklerinin birbirleri arasındaki korelasyonu

		SMB_Meşguliyet	SMB_Duygu durum düzenleme	SMB_Tekrarlama	SMB_Çatışma	SMBÖ TOPLAM	DOBÖ TOPLAM	YİBÖ TOPLAM
SMB_Meşguliyet	r	1						
	p							
SMB_Duygu durum düzenleme	r	0,584**	1					
	p	0,000						
SMB_Tekrarlama	r	0,605**	0,386**	1				
	p	0,000	0,000					
SMB_Çatışma	r	0,607**	0,421**	0,645**	1			
	p	0,000	0,000	0,000				
SMBÖ TOPLAM	r	0,072	0,268**	0,062	0,139	1		
	p	0,388	0,001	0,456	0,094			
DOBÖ TOPLAM	r	0,108	0,138	0,035	0,020	0,319**	1	
	p	0,192	0,096	0,677	0,814	0,000		
YİBÖ TOPLAM	r	0,118	0,225**	0,111	0,144	0,838**	0,448**	1
	p	0,155	0,006	0,183	0,083	0,000	0,000	

* $p < 0,05$; ** $p < 0,001$, SMBÖ: Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği, DOBÖ: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, YİBÖ Young İnternet Bağımlılığı Ölçeği

Şekil 1’de Sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığı arasındaki ilişkinin modellenmesi gösterilmiştir. SMBÖ toplam puanının $104,06 \pm 30,13$, DOBÖ toplam puan ortalamasının $12,93 \pm 6,83$, YİBÖ toplam puan ortalamasının ise $47,40 \pm 15,95$ olduğu tespit edildi. Ölçekler arasındaki ilişkide ise sosyal medya ve dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif zayıf korelasyon ($p < 0,001$), internet bağımlılığı ile sosyal medya bağımlılığı arasında kuvvetli pozitif korelasyon ($p < 0,001$), internet bağımlılığı ile dijital oyun bağımlılığı arasında ise orta şiddette pozitif ilişki tespit edilmiştir ($p < 0,001$).

**Şekil 1.** Ölçekler arasındaki ilişkinin modellenmesi (SMB: Sosyal medya bağımlılık ölçeği, DOBÖ: Dijital oyun bağımlılık ölçeği, YİBÖ: Young İnternet bağımlılık ölçeği)

Tablo 4. Sosyal medya, dijital oyun ve internet bağımlılığının tanımlayıcı değişkenler ile korelasyonu

		Öğrenim gördüğünüz bölüm	Sosyal medya kullanıyor musunuz?	Dijital oyun oynar mısınız?	Sosyal medya ve oyun uygulamalarında hangilerini kullanıyorsunuz?	Sosyal medya ve oyun uygulamalarına Ne zamandan beri internet kullanıyorsunuz?	İnternete günde ne kadar süre bağlanırsınız?	Sizce sosyal medya bağımlısı mısınız?	Sizce dijital oyun bağımlısı mısınız?	Sigara kullanıyor musunuz?	Alkol kullanıyor musunuz?	DOBÖ Kategorisi	YİBÖ Kategorisi	SMBÖ kategorisi	
Öğrenim gördüğünüz bölüm	r	1													
	p														
Sosyal medya kullanıyor musunuz?	r	-0,043	1												
	p	0,443													
Dijital oyun oynar mısınız?	r	0,016	-0,039	1											
	p	0,776	0,482												
Sosyal medya ve oyun uygulamalarından hangilerini kullanıyorsunuz?	r	-0,029	0,138*	0,082	1										
	p	0,609	0,013	0,142											
Sosyal medya ve oyun uygulamalarına hangi cihaz türlerinden erişiyorsunuz?	r	-0,051	-0,022	0,154**	0,008	1									
	p	0,361	0,699	0,006	0,892										
Ne zamandan beri internet kullanıyorsunuz?	r	-0,075	0,015	-0,130*	-0,014	-0,032	1								
	p	0,177	0,786	0,020	0,809	,570									
İnternete günde ne kadar süre bağlanırsınız?	r	0,063	-0,099	-0,113*	-0,066	-,093	0,143*	1							
	p	0,262	0,077	0,042	0,237	,097	0,010								
Sizce sosyal medya bağımlısı mısınız?	r	-0,029	0,163**	-0,011	0,102	-,039	-0,076	-0,342**	1						
	p	0,607	0,003	0,838	0,068	,484	0,175	0,000							
Sizce dijital oyun bağımlısı mısınız?	r	-0,111*	-0,008	0,295**	0,060	,157**	0,018	-0,160**	0,108	1					
	p	0,046	0,881	0,000	0,285	,005	0,754	0,004	0,053						
Sigara kullanıyor musunuz?	r	-0,132*	0,089	0,152**	0,140*	,129*	0,107	0,022	0,014	0,188**	1				
	p	0,018	0,112	0,006	0,012	,021	0,055	0,696	0,808	0,001					
Alkol kullanıyor musunuz?	r	-0,022	0,061	0,212**	0,098	,164**	-0,089	-0,112*	,0130*	0,133*	0,415**	1			
	p	0,692	0,275	0,000	0,080	,003	0,111	0,045	0,020	0,017	0,000				
DOBÖ Kategorisi	r	0,020	0,015	-0,541**	-0,062	-	0,098	0,209**	-0,104	-0,510**	-0,157**	-0,42**	1		
	p	0,717	0,784	0,000	0,267	,173**	,002	0,081	0,000	0,063	0,000	0,005	0,000		
YİBÖ Kategorisi	r	0,124*	-0,047	-0,083	-0,051	-0,020	-0,008	,331**	-0,393**	-0,137*	-0,041	-0,10	0,386**	1	
	p	0,026	0,402	0,140	0,365	,725	0,887	0,000	0,000	0,014	0,460	0,068	0,000		
SMBÖ Kategorisi	r	0,033	-0,075	-0,046	-0,074	-,011	-0,005	,261**	-0,349**	0,022	-0,053	-0,106	0,114*	0,424**	1
	p	0,561	0,180	0,407	0,187	,847	0,925	0,000	,000	0,693	0,345	0,059	0,041	0,000	

* p<0.05, ** p<0.01

Sosyal medya, dijital oyun ve internet bağımlılığının tanımlayıcı değişkenler ile korelasyonu Tablo 4’de verilmiştir.

Öğrenim görülen bölüm ile dijital oyun bağımlısı olduğunu düşünme ($p=0,046$) ve sigara kullanma ($p=0,018$) durumu arasında negatif yönlü zayıf korelasyon, dijital oyun oynama durumu ile dijital oyun bağımlısı olduğunu düşünme ($p<0,001$) ile sigara kullanma ($p=,006$) arasında pozitif korelasyon, dijital oyun oynama durumu ve internet süresi ($p=0,042$) arasında ise negatif çok zayıf korelasyon olduğu belirlendi.

Gün içinde internette geçirilen süre ile sosyal medya ($p<0,001$) bağımlısı olduğunu düşünme arasında negatif yönde zayıf korelasyon, dijital oyun bağımlısı olduğunu

düşünme durumu ile ise çok zayıf negatif ilişki ($p=0,004$) olduğu belirlendi.

Sosyal medya bağımlılık durumu ile sosyal medya bağımlısı olduğunu düşünme ($p<0,001$) arasında negatif yönde zayıf, internete bağlanma süresi ($p<0,001$) ile ise zayıf pozitif ilişki gösterdiği belirlendi.

Tablo 5’de görüldüğü gibi, dijital oyun bağımlılığının internet bağımlılığını yordama gücünü belirlemek amacıyla kurulan çoklu regresyon modeli istatistiksel olarak anlamlıdır ($F=80,30$, $p<0,001$). Dijital oyun bağımlılığı bireylerdeki internet bağımlılığındaki varyansın %19’unu açıklamaktadır.

Tablo 5. Dijital oyun ve young internet bağımlılığı regresyon analizi

Model	Beta	t	F	p	Düzeltilmiş R ²	95,0% güven aralığı
1	(Constant)	3,573	80,30	0,000	0,193	1,721-5,94
	YİBÖ TOPLAM	0,448	8,961			0,150-0,234

Bağımlı değişken: Dijital Oyun Bağımlılığı

Bağımsız değişken: Young İnternet Bağımlılık Ölçeği (YİBÖ)

TARTIŞMA

Bu araştırma, gençlerin internet, sosyal medya ve oyun bağımlılığı durumları ile bu bağımlılıkların demografik ve internet kullanma alışkanlıkları arasındaki ilişkilerini araştırmak amacı ile yapılmıştır. Ayrıca araştırmanın sonucunda gençlerin teknolojik bağımlılıklar ile ilgili sorunlarının daha iyi anlaşılması ve bunlara yönelik toplum sağlığını koruyucu ve iyileştirici çalışmalara katkı sunmak da hedeflenmiştir.

Dünyada üniversite öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığı ile ilgili yapılmış pek çok araştırma mevcuttur (20,21). Ancak bu araştırmalar tek bir bağımlılık ele alınarak yapılmış olup birçok teknolojik bağımlılığın (internet, sosyal medya, oyun bağımlılığı vs.) birlikte ele alınarak yapıldığı çok az çalışma mevcuttur.

Araştırmamızda cinsiyetler arasında sosyal medya bağımlılığı açısından anlamlı bir fark olmadığını ancak erkeklerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının kadınlardan daha yüksek olduğunu tespit ettik. Çömlekçi ve Başol kadınların erkeklerden günde 40 dakika fazla zaman geçirdikleri ancak sosyal medya bağımlılığı açısından anlamlı bir fark olmadığını ifade etmişlerdir (22). Aynı şekilde Baz (2018) ve Kim ve ark. (2006) da üniversite öğrencilerinin sosyal medya bağımlılıklarının cinsiyete göre farklılaşmadığını rapor etmişlerdir. Literatürde internet kullanımının cinsiyet ile olan ilişkisi hakkında oldukça farklı sonuçlar bulunmaktadır. Çünkü erkeklerde internet bağımlılığının daha yüksek olduğunu ifade eden birçok araştırma sonucu bulunmaktadır (23-27). Her ne kadar biz sosyal medya kullanımı açısından cinsiyete göre fark tespit edemediysek de erkeklerin dijital oyun bağımlılığının daha fazla olduğunu tespit ettik.

Araştırmamıza katılan öğrencilerin %52,3’ünün günde 4-6 saat internette vakit geçirdikleri tespit edilmiştir. Bu öğrencilerin yaklaşık %60’ının instagram, YouTube, Twitter ve Facebook’ta, vakit geçirdikleri belirlenmiştir. Üniversite öğrencilerinin kullandıkları sosyal medya platformları ile sosyal medya bağımlılık düzeylerini inceleyen Çömlekçi ve ark. (2019) ise gençlerin günde

ortalama 4 saat 16 dakika sosyal medyada zaman geçirdiklerini ve en fazla kullandıkları sosyal medya uygulamalarının ise sırasıyla Instagram, Twitter, You Tube ve Facebook olduğunu belirtmişlerdir (22). “*We are social*”’ın 2020 dijital raporuna göre gençlerin sosyal medyada geçirdikleri zamanın her geçen gün arttığı ve dijital iyimser olarak adlandırdıkları bu grupta günlük internet kullanımının 10 saate kadar çıktığı vurgulanmıştır (28). Bizim araştırma bulgularımızda, sosyal medyada geçirilen süre arttıkça sosyal medya bağımlılığı görülme oranının pozitif yönde artışa geçtiğini göstermektedir. Yani internette geçirilen süre arttıkça sosyal medya bağımlılığında artış görülecektir. Ancak internette geçirilen süre ile alkol tüketimi arasında negatif yönde zayıf korelasyon bulunmaktaydı. İnternette geçirilen süre azaldıkça alkol tüketiminde artış olabileceği tespit edildi. Öğrencilerin okuduğu bölümler arasında farklılık olup olmadığı incelendiğinde tıp/dış hekimliği öğrencilerinin SMBÖ puanlarının diğer bölümlerden düşük olduğu saptanmıştır. Bir Öğrenci Yurdunda Kalan Üniversite Öğrencilerindeki İnternet Bağımlılığı ile Beck Depresyon Ölçeği Arasındaki İlişkiyi araştıran Mayda ve ark. (2014), internet kullanımında bölümler arasında fark olmadığını belirtmişlerdir (29). Üniversite Öğrencilerinin Video Oyunu Bağımlılığını irdeleyen Galan ve ark. (2021)’da sağlık bilimleri ile sosyal bilimlerde okuyan öğrenciler arasında internet kullanımının değişiklik göstermediğini ifade etmişlerdir (30). Aynı şekilde Baz (2018)’de eğitim görülen bölüm ile internet ve sosyal medya bağımlılığı arasında bir ilişki olmadığını raporlamıştır (8). Literatürden farklı olarak biz Sağlık Bilimlerindeki öğrencilerin sosyal medya kullanımlarının daha az olduğunu, bunun sebebinin ise yoğun ders ve sınav temposundan kaynaklandığını düşünmekteyiz.

Araştırmamızda dijital oyun oynayan öğrencilerin DOBÖ ve YİBÖ’den aldığı puanlar yüksek bulunmuştur. Konu ile ilgili yapılan bir metaanalizde uzun yıllardır internet kullanan kişilerde bağımlılık prevalansının %10 oranında daha fazla artış gösterdiği belirtilmiştir (31). Bizim

araştırmamızda sosyal medya ve internet bağımlılığının internet süresi ile değişkenlik göstermediği ancak 7 yıldan fazla internet kullananlarda dijital oyun bağımlılığının daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Aslında dijital oyun bağımlılığı henüz araştırmaların ana odak noktası değildir, hatta bu konunun dünya çapında halk sağlığı üzerindeki olumsuz etkileri yeni anlaşılmaya başlandığı düşünülmektedir.

Galan ve ark. (2021)'na göre üniversite gençleri arasında sigara, alkol ve esrar kullanımına ilişkin yüksek verilere rağmen, toksik madde kullanımı ile video oyunu bağımlılığı arasında bir bağlantı yoktur (30). Ancak alkol ve sigara gibi kısa süreli rahatlama sağlayan maddelerin internet ve sosyal medya kullanımında pekiştirici rolü oynadığını ve risk faktörleri olduğunu gösteren çok sayıda çalışma bulgusu bulunmaktadır (32). Ayrıca problemlili internet kullanımının özellikle sigara kullanımı için bir risk faktörü olduğunu vurgulanmaktadır (33,34). Bizim araştırmamızda da oyun bağımlılığı ile sigara ve alkol kullanımı arasında ilişki olduğu tespit edildi. Bu durum, internet bağımlılığının esas olarak dijital teknolojilere eklenen bir bağımlılık düzeyine odaklandığına ve sosyal ağlara olan bağımlılığın birincil belirleyicisi olduğuna inanmamıza sebep olmaktadır. Bu nedenle yapılan araştırma ve analizlerde bu iki bağımlılığın ortak yönlerinin göz önünde bulundurulması gerektiğini düşünmekteyiz.

Bu araştırmaya katılan bireylerin %83,17'sinin sosyal medya bağımlısı, %28,7'sinin oyun bağımlısı, %52'sinin problemlili internet kullanıcısı %10,6'sının ise internet bağımlısı olduğu saptanmıştır. Kuss ve ark. (2013), 2257 üniversite öğrencisi ile yaptıkları çalışmada öğrencilerin %3,2'sinin internet bağımlısı olduğunu belirtmiştir (35). Savcı ve Aysan'da (2017) gençlerdeki internet bağımlılığını %15 olarak rapor etmiştir (13). Her geçen yıl artan internet bağımlılığına ek olarak son yıllarda bütün dünyada meydana gelen değişiklikler sonucu internet ve ilişkili teknolojik bağımlılıklarında önemli artışlar meydana gelmiştir. Örneğin Alsancak ve ark. (2022), son birkaç yıldır artan oranlarda üniversite öğrencilerinde sosyal medya bağımlılığı araştırmalarında öğrencilerin %70'inde sosyal medya bağımlılığı, %18'inde ise internet bağımlılığı tespit ettiklerini ifade etmişlerdir (7). Başka bir araştırmada ise, gençlerin pandemi döneminde arkadaş, akraba ve meslektaşlarından destek almak için sosyal medyayı kullandıkları ve evden çalışma, çevrimiçi eğitim ve sosyal medya kullanımı gençlerin ekran karşısında geçirdikleri süreyi artırdığı belirtilmiştir (20). Bizim araştırmamızda da öğrencilerde ciddi anlamda sosyal medya bağımlılığı tespit edilmiştir. Bu doğrultuda Aktaş ve Bostancı (2021)'de, öğrencilerin son birkaç yıldır internet kullanımına ek olarak dijital oyun oynama süresinin önemli düzeyde arttığını rapor etmişlerdi (6).

Bu araştırma, internet ve/veya sosyal medya kullanımının dijital oyun bağımlılığı ile olan ilişkisini belirleme hipotezine dayanmaktadır. Cinsiyet, öğrenim görülen bölüm gibi sosyo-demografik değişkenlerin derecesini belirleyen faktörlerin sosyal medya internet ve dijital oyun bağımlılıkları üzerinde belirleyici olmadığını doğruladık. Sosyal ağlara bağımlılık video oyunlarına bağımlılığı öngörse de tek başına sosyal medya veya internet bağımlılığının dijital oyun bağımlılığı için yeterli olmayacağı düşünülmektedir. Bununla birlikte, belirleyici

olarak kabul edilmeyen bir değişken olan cinsiyet, bir yordayıcı görevi görürken erkeklerin dijital oyunlara kadınlardan daha fazla bağımlı olma riski taşıdığı oldukça belirgin bir durumdur.

Kartopu örnekleme yöntemi ile seçilen örneklem her zaman ilgili anakütleyi doğru bir şekilde temsil etmeyebilir, bu da yanlılık olasılığını artırır. Bu durum, bu çalışma için bir sınırlılıktır ve gelecek araştırmalar için genellenemez. Pandeminin kısıtlayıcı koşulları nedeniyle bu çalışmada katılımcılara çevrimiçi olarak ulaşılmıştır. Geniş bir örneklem grubunun olmaması ve sadece belli bir zaman dilimindeki öğrencilere odaklanılması çalışmayı sınırlandırmaktadır. Katılımcıların sosyal medyadaki görüşlerini anlamak için daha kapsamlı çalışmaların yapılması esastır.

SONUÇ

Bizim araştırmamızda ve literatürde pek çok araştırmada görüldüğü üzere gençler arasında teknolojik bağımlılık oldukça yüksektir ve giderek artması da beklenen önemli halk sağlığı sorunudur. Gençlere daha sağlıklı yaşam ortamı oluşturarak teknolojik aletlerin kontrollü kullanımını sağlamak bunun için de kitap okumak, spor yapmak ve hobi edinmek gibi davranışlara teşvik edilmelidir. Gençlerin yaşadığı psikolojik sorunları saptamak ve bunun içinde gerekli tedavi edici ve koruyucu önlemleri almanın da bağımlılık oranlarını azaltacağı bilindiğinden son derece önemlidir. Gençlerin sağlığının korunması ve iyileştirilmesi tüm toplumun refahını oluşturan en önemli yaklaşımlardan biridir. Bu nedenle gençlere bağımlılık eğitimlerinin de düzenli olarak verilmesi önerilmektedir.

Yazarların Katkıları: Fikir/Kavram: F.K., B.T.D., B.K.B.; Tasarım: F.K., B.T.D., B.K.B.; Veri Toplama ve/veya İşleme: F.K., B.T.D., B.K.B.; Analiz ve/veya Yorum: F.K., B.T.D., B.K.B.; Literatür Taraması: F.K., B.T.D., B.K.B.; Makale Yazımı: F.K., B.T.D., B.K.B.; Eleştirel İnceleme: F.K., B.T.D., B.K.B.

KAYNAKLAR

1. Dahl D, Bergmark KH. Persistence in problematic internet use—A systematic review and meta-analysis. *Front Sociol.* 2020; 5: 1-13.
2. Ayhan B, Köseliören M. İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online J Technol Addict Cyberbullying.* 2019; 6(1): 1-30.
3. Hazar M. Sosyal medya bağımlılığı-Bir alan çalışması. *İletişim Kuram ve Araştırma Derg.* 2011; (32): 151-75.
4. Kwon M, Lee JY, Won WY, Park JW, Min JA, Hahn C, et al. Development and validation of a smartphone addiction scale (SAS). *PLoS One.* 2013; 8(2).
5. Kuss DJ, Griffiths MD. Online social networking and addiction-A review of the psychological literature. *Int J Environ Res Public Health.* 2011; 8(9): 3528-52.
6. Aktaş B, Bostancı N. Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Derg.* 2021; 22(2): 129-38.
7. Alsancak F, Özpolat AO, Akyüz İ, Değirmenci G. Social media addiction among Turkish university

- students during the pandemic : A Descriptive Study. 2022; 9: 75-83.
8. Baz FÇ. Sosyal medya bağımlılığı: Üniversite öğrencileri üzerine çalışma. OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Derg. 2018; 9(16): 13-13.
 9. Yılmazsoy B. Üniversite öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığı ile sosyal medyayı eğitsel amaçlı kullanımları arasındaki ilişkinin incelenmesi: Facebook örneği. J Instr Technol Teach Educ. 2017; 6(1): 9-20.
 10. Andreassen CS, Griffiths MD, Hetland J, Pallesen S. Development of a work addiction scale. Scand J Psychol. 2012; 53(3): 265-72.
 11. Dong H, Yang F, Lu X, Hao W. Internet addiction and related psychological factors among children and adolescents in China during the coronavirus disease 2019 (COVID-19) Epidemic. Front Psychiatry. 2020; 11: 1-9.
 12. Sun N, Wei L, Shi S, Jiao D, Song R, Ma L. A qualitative study on the psychological experience of caregivers of COVID-19 patients. 2020; 48: 592-8.
 13. Savcı M, Aysan F. Technological addictions and social connectedness: Predictor effect of internet addiction, social media addiction, digital game addiction and smartphone addiction on social connectedness. Dusunen Adam. 2017; 30(3): 202-16.
 14. Ünlü F. Orta yaş üstü bireylerde sosyal medya bağımlılığı ve sosyal izolasyon. PESA Uluslararası Sos Araştırmalar Derg. 2018; 4(1): 161-72.
 15. Deniz L, Gürültü E. High school students social media addiction. Kastamonu Eğitim Derg. 2018; 26(2): 355-67.
 16. Tutgun-Ünal A, Deniz L. Development of the social media addiction scale. AJIT-e Online Acad J Inf Technol. 2015; 6(21): 1-21.
 17. Bayraktar, F. (2001). İnternet kullanımının ergen gelişimindeki rolü. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İzmir.
 18. Yalçın Irmak A, Erdoğan S. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. Anadolu Psikiyat Derg. 2015; 16(1): 10-8.
 19. Büyüköztürk, Ş. (2011). Veri Analizi El Kitabı. Ankara: Pegem Akademi.
 20. Ngien A, Jiang S. The Effect of social media on stress among young adults during COVID-19 Pandemic: Taking into account fatalism and social media exhaustion. health commun [Internet]. 2021; 00(00): 1–8. Available from: <https://doi.org/10.1080/10410236.2021.1888438>
 21. Dubey S, Biswas P, Ghosh R, Chatterjee S, Dubey MJ, Chatterjee S, et al. Impacto psicossocial do Covid-19. Diabetes Metab Syndr Clin Res Rev. 2020; 14(5): 779-88.
 22. Çömlekçi MF, Başol O. Gençlerin sosyal medya kullanım amaçları ile sosyal medya bağımlılığı ilişkisinin incelenmesi. Celal Bayar Üniversitesi Sos Bilim Derg. 2019; 17(4): 173-88.
 23. Şaşmaz T, Öner S, Kurt AÖ, Yapıcı G, Yazıcı AE, Buldaycı R, et al. Prevalence and risk factors of internet addiction in high school students. Eur J Public Health. 2013; 24(1): 15-20.
 24. Yang SC, Tung CJ. Comparison of Internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school. Comput Human Behav. 2007; 23(1) :79-96.
 25. Kelleci M, Güler N, Sezer H, Gölbaşı Z. Lise öğrencilerinde internet kullanma süresinin cinsiyet ve psikiyatrik belirtiler ile ilişkisi. TAF Prev Med Bull. 2009; 8(3): 223-30.
 26. Canan F, Ataoglu A, Nichols LA, Yildirim T, Ozturk O. Evaluation of psychometric properties of the internet addiction scale in a sample of Turkish high school students. Cyberpsychology, Behav Soc Netw. 2010; 13(3): 317-20.
 27. Chou C, Condrón L, Belland JC. A review of the research on internet addiction. Educ Psychol Rev. 2005; 17(4): 363-88.
 28. Another Year Of Bumper Growth [Internet]. Available from: <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/>
 29. Mayda AS, Yılmaz M, Bolu F, Dağlı S, Gerçek G, Teker N, et al. Bir öğrenci yurdunda kalan öğrencilerindeki internet bağımlılığı ile Beck Depresyon Ölçeği arasındaki ilişki. 2015; 7(1): 6-14.
 30. Gómez-Galán J, Lázaro-Pérez C, Martínez-López JÁ. Exploratory study on video game addiction of college students in a pandemic scenario. J New Approaches Educ Res. 2021; 10(2): 330-46.
 31. Chia DXY, Ng CWL, Kandasami G, Seow MYL, Choo CC, Chew PKH, et al. Prevalence of Internet Addiction and Gaming Disorders in Southeast Asia : A Meta-Analysis. 2020;
 32. Concepción Rosa JD, Veytia Bucheli MG, Gómez Galán J, López Meneses E. Integrating the digital paradigm in higher education: ICT training and skills of university students in a european context. Int J Educ Excell. 2019; 5(2): 47-64.
 33. Paulus FW, Ohmann S, von Gontard A, Popow C. Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. Dev Med Child Neurol. 2018; 60(7): 645-59.
 34. Mo PK, Li J, Jiang H, Lau JTF. Problematic Internet Use and Smoking among Chinese Junior Secondary Students: The Mediating Role of Depressive Symptomatology and Family Support. Int J Environ Res Public Heal Artic. 2019; 16(5053): 1-12.
 35. Kuss DJ, Griffiths MD, Binder JF. Internet addiction in students: Prevalence and risk factors. Comput Human Behav. 2013; 29(3): 959-66. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2012.12.024>.