

ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE PATOLOJİK İNTERNET VE OYUN KULLANIMININ İNCELENMESİ

INVESTIGATION OF THE USE OF PATOLOGICAL INTERNET AND GAME IN UNIVERSITY STUDENTS

Prof.Dr. Ayşegül BİLGE* Yağmur BEĞLİ** Dilek YILMAZ**

Gizem MANAS** Yasemin KORKMAZ**

*E.Ü.Hemşirelik Fakültesi Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği AD.

**E.Ü.Hemşirelik Fakültesi Lisans Öğrencileri

Geliş Tarihi/Received: 14.12.2017

Kabul Tarihi/ Accepted: 17.10.2018

ÖZET

Amaç: Araştırmada üniversite öğrencilerinde patolojik internet ve oyun kullanımının incelenmesi amaçlanmıştır.

Gereç ve yöntem: Araştırma, bir kamu üniversitesi öğrenci kampüsünde yapılmıştır (N=360). Araştırmanın verileri araştırmacılar tarafından hazırlanan anket formu, internet ve oyun bağımlılığını belirlemek amacıyla İnternet ve Oyun Bağımlılık Ölçekleri ile toplanmıştır.

Bulgular ve Sonuç: Araştırmaya katılan öğrencilerin %33,9'u erkek, %66,1'i kadındır. Erkek öğrencilerin, 1,50-2,49 okul başarı ortalamasına sahip olanların ve spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin oyun ve internet bağımlılığı puan ortalamaları daha yüksek olup, istatistiksel açıdan fark anlamlı bulunmuştur ($p<0,05$).

Sonuç olarak üniversite öğrencilerinin zamanlarının çoğunu internette oyun oynayarak geçirdiği, 10 öğrenciden birinin internet ve oyun bağımlılığı yaşadığı belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Üniversite Öğrencileri, İnternet, İnternet Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı

ABSTRACT

Onjective: *in this study it is aimed to investigation of the use of pathological internet and game in university students*

Methods: *Research has been conducted on the public university student campus (N=360). The questionnaire prepared by researchers of the study was collected by Internet and Game Addiction Scales in order to determine internet and game dependency.*

Results: *33,9% of the students who participated in the survey were male, 66,1% were females. Male students, those with average achievement of 1,50-2,49, and students of sports science faculty game and internet addiction scores were higher and statistically significant difference was found ($p < 0,05$).*

Conclusion: *It can be said that university students spend most of their time playing games on the internet, and one of the 10 students has internet and gaming addiction.*

Keywords: *University Students, Internet, Internet Addiction, Game Addiction*

GİRİŞ

Günümüzde yeni bir bağımlılık türü olarak internet bağımlılığı ortaya çıkmış, sosyoloji, psikoloji ve iletişim başta olmak üzere farklı disiplinlerden araştırmacıların dikkatini yönelttiği önemli bir çalışma alanı olmuştur (Chou ve ark. 2005).

Oyunlar, insanları bir araya getiren aktivitelerdir. Oyun oynarken bilgisayarla zaman harcayan bireyde, birçok sorun ortaya çıkabilir. Bunlar arasında aile ve arkadaşlarıyla sosyal ilişkilerinin bozulması, okul ve çalışma hayatının değişmesi ya da bu kişilerin bağımlı hale gelmesi gibi pek çok sorun ortaya çıkmaktadır (NIMF 2005).

Günümüz çocukları eskiden olduğu gibi dışarıda oyun oynamak yerine bilgisayar ile oyun oynamayı tercih etmektedir. Yetişkinler sosyal ortamları birbirleriyle sohbet etme ve vakit geçirme amacı yerine bilgisayarla oyun oynama ya da iletişimi buralardan sağlayarak vakit geçirmeyi tercih edebilmektedir (Şahin, Gümüş ve Dinçel 2014).

Ulaşılabilen çalışmalara göre, oyun bağımlılığı prevalansı %0,6 - %5 arasında değişmektedir (İSMMMO Yaşam, 2012 Kasım-Aralık, 15) Amerikan Tıp Birliği'ne göre, Amerikalı gençlerin %90'ı dijital oyun oynamakta ve bunların %15'inin oyun bağımlısı olduğu belirtilmektedir (Tanner 2007). Norveç'te 2500 kişi ile yapılan araştırma sonucunda, problemlili dijital oyun oynama %4,1, bağımlılık ise %0,6 olarak bulunmuştur (Mentzoni ve ark. 2011).

Ülkemizde de benzer sorunlar yaşanmaktadır. Özmenler (2001) yaptığı araştırmada lise öğrencisi ergenin evdeki bilgisayara internet bağlantısı sağlandıktan sonra belirgin derecede artan bilgisayar ve internet kullanımı ile bunların ardından görülen ders başarısızlığı dikkati çekmektedir (Özmenler 2001).

Türkiye'de oyun bağımlılığı ile ilgili yayımlanmış ve ulaşılabilir bilimsel makale sayısı sınırlı olup, İrmak (2014) doktora çalışmasında oyun bağımlılık oranını %28.8 bulmuştur (İrmak ve Erdoğan 2016).

Üniversite öğrencilerinde patolojik internet ve oyun kullanımının belirlenmesi önemlilik arz etmekte olup, araştırmada bulunan sonuçlar doğrultusunda üniversite ortamında sosyal alan kullanımının arttırılmasına yönelik öneriler sunulacaktır.

AMAÇ

Bu araştırmanın amacı üniversite öğrencilerinde patolojik internet ve oyun kullanımının incelenmesidir.

GEREÇ VE YÖNTEM

Araştırma Tipi: Tanımlayıcı ve kesitsel tipte planlanmıştır.

Araştırmanın Evren ve Örnekleme: Bir kamu üniversitesinde Aralık 2016- Mayıs 2017 yılları arasında lisans düzeyinde öğrenim gören tüm öğrenciler (N=67.748) oluşturmaktadır. Öğrencilerin belirlenmesinde olasılıksız örneklem seçme yöntemlerinden birisi olan gelişigüzel örneklem yöntemi kullanılmıştır.

Araştırmanın Yeri ve Zamanı: Aralık 2016-Mayıs 2017 tarihleri arasında üniversite kampüsünde bulunan ve anket uygulamasını kabul eden tüm öğrencilerle çalışma yürütülmüştür (N=360).

Araştırmada Kullanılan Ölçekler: Araştırmanın verileri 13 sorudan oluşan "sosyodemografik bilgi formu", yedi sorudan oluşan "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ)" ve 20 sorudan oluşan "İnternet Bağımlılığı Ölçeği" olmak üzere 40 soruluk anket uygulanmıştır.

İnternet Bağımlılığı Ölçeği (İBÖ)

Young (1996) tarafından, DSM-IV"ün "Patalojik Kumar Oynama" ölçütlerinden uyarlanarak oluşturulan "Tanı Anketi" daha sonra geliştirilmiş ve 20 soruluk bir "İnternet Bağımlılık Ölçeği" oluşturulmuştur. Türkçe'ye uyarlaması Bayraktar (2001) tarafından yapılmıştır. Ölçek internet bağımlılık düzeyini belirlemek için hazırlanmıştır. Likert tipi bir ölçek olan İnternet Bağımlılık Ölçeği'nde katılımcıdan "Hiçbir zaman", "Nadiren", "Arada sırada", "Çoğunlukla", "Çok sık" ve "Devamlı" seçeneklerinden birini işaretlemesi istenmektedir. Bu seçeneklere sırasıyla 0, 1, 2, 3, 4 ve 5 puan verilmektedir. 80 ve üzeri puan alanlar "İnternet bağımlısı" olarak tanımlanmaktadır. 50-79 puan arası alanlar "Sınırlı Semptom gösterenler", "50 puan ve altı " alanlar "Semptom Göstermeyenler" olarak tanımlanmıştır. Cronbach alpha .90 olarak tespit edilmiştir. Bu araştırmada ise .93 bulunmuştur.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ)

DOBÖ-7 Lemmens ve arkadaşları tarafından 12-18 yaşları arasındaki ergenlerin sorunlu dijital oyun oynama davranışlarını belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Türkçe uyarlaması İrmak ve Erdoğan (2016) tarafından yapılmıştır. Ölçek beşli Likert tipinde, bir faktörlü bir yapıya sahiptir. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinde her bir soruyu katılımcılar "Hiçbir Zaman", "Nadiren", "Bazen", "Sık sık", "Her Zaman" şeklinde derecelendirmektedir. Bu seçeneklere sırasıyla 1, 2, 3, 4 ve 5 puan verilmektedir. Oyun bağımlısı olup olmadığını belirlenmesi için yedi maddenin en az dördüne üç (bazen) ve üzerinde puan veriyorsa oyun bağımlısı olarak tanımlanmaktadır. Cronbach alpha .72 olarak tespit edilmiştir. Bu araştırmada ise .89 bulunmuştur.

Etik: Anket çalışmaları için öğrencilerden Helsinki Deklerasyonuna göre bilgilendirilmesi ve sözlü onamlarının alınması sağlanmıştır.

Verilerin Değerlendirilmesi: Elde edilen veriler bilgisayarda SPSS (versiyon 15.0) veri analiz programı ile hesaplanmış, tanımlayıcı analiz ve t ve wilcoxin analizleri ile yorumlanmıştır.

BULGULAR VE YORUM

Üniversite öğrencilerinin %33,9'u erkek, %66,1'i kadındır. Öğrencilerin anne baba boşanma durumları incelendiğinde %11,1'unun boşanmamış olduğu, %42,5'i ise iki veya daha fazla kardeşe sahip olduğu saptanmıştır. Öğrencilerin annelerinin %51,1'inin ilkokul mezunu olduğu, babalarının %39,2'sinin lise mezunu olduğu belirlenmiştir. Katılan öğrencilerin %35'i sağlık ile ilgili fakültelerde eğitim görmektedir. Öğrencilerin başarı ortalamaları ise %65'inin 2,50-3,49 aralığında olduğu saptanmıştır.

Üniversite öğrencilerinin %89,7'si bilgisayara sahiptir. Öğrencilerin %17,2'si internette oyun oynama, %37,8'i sosyal paylaşım sitelerinde chat yapma, %28,3'ü film ve dizi izleme, %16,7'si araştırma ve ödev yapma amacı ile interneti kullanmaktadır. Öğrencilerin internette kalma süreleri %5,0'ı 0-1 saat, %35,3'ü 2-3 saat, %35,3'ü 4-5 saat, %18,6'sı 6-7 saat,%5,8'i 8 saat ve daha fazla olarak belirlenmiştir. Üniversite öğrencilerinin boş zamanlarını %19,7'sinin TV izleyerek, %63,1'inin sosyal paylaşım sitelerine girerek, %9,7'sinin internette oyun oynayarak, %7,5'inin ödev ve araştırma yaparak geçirdiği saptanmıştır. Öğrencilerin internet kafeye gitme durumları incelendiğinde %85,2'sinin gitmediği belirlenmiştir.

Tablo 1. Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Puan Ortalamasının Cinsiyet Durumlarına Göre Karşılaştırılması (N=360)

ALT ÖLÇEKLER	N	\bar{X}	SS	t	P
OYUN BAĞIMLILIĞI					
ÖLÇEĞİ					
Kadın	238	3,25	3,67	10,47	0,00
Erkek	122	9,30	5,81		
İNTERNET BAĞIMLILIĞI					
ÖLÇEĞİ					
Kadın	238	23,11	12,73	7,35	0,00
Erkek	122	35,22	15,74		

Tablo 1'de öğrencilerin ölçek toplam puan ortalamaları ile cinsiyet durumları karşılaştırılmış, erkek öğrencilerin oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığı puan ortalamaları daha yüksek bulunmuştur. İstatistiksel açıdan cinsiyetler arasında fark olduğu saptanmıştır (t=10,47; p=0,00).

Tablo 2. Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Puan Ortalamasının Başarı Durumlarına Göre Karşılaştırılması (N=360)

ALT ÖLÇEKLER	N	\bar{X}	SS	W	P
OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ					
0,00-1,49	13	6,61	6,49		
1,50-2,49	88	6,80	5,98		
2,50-3,49	234	4,70	4,99	3,67	0,01
3,50-4,00	25	4,97	4,65		
İNTERNET BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ					
0,00-1,49	13	30,70	18,72		
1,50-2,49	88	34,57	16,50	11,25	0,00
2,50-3,49	234	24,84	13,40		
3,50-4,00	25	21,84	12,24		

Tablo 2’de öğrencilerin ölçek toplam puan ortalamaları ile başarı ortalamaları karşılaştırılmış, başarı ortalamalarına göre 1,50-2,49 arası başarı ortalamasına sahip olan bireyler ölçek toplam puan ortalamalarının yüksek olduğu ve istatistiksel açıdan anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır ($p<0,05$).

Tablo 3. Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Puan Ortalamasının Eğitim Aldıkları Bölümlere Göre Karşılaştırılması (N=360)

ALT ÖLÇEKLER	N	\bar{X}	SS	W	P
OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ					
Sağlık bilimleri fakülteleri	126	4,50	4,28		
Edebiyat fakültesi	40	2,82	3,65		
Fen fakültesi	27	3,78	4,98		
İİBF	28	5,25	5,35		
İletişim fakültesi	44	4,98	5,83		
Mühendislik fakültesi	55	7,80	6,45	6,20	0,00
Spor bilimleri fakültesi	29	8,75	5,61		
Eğitim fakültesi	11	7,09	5,24		

İNTERNET BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ				
Sağlık bilimleri fakülteleri	126	21,92	12,80	4,94 0,00
Edebiyat fakültesi	40	28,58	15,25	
Fen fakültesi	27	29,55	14,00	
İİBF	28	27,97	12,90	
İletişim fakültesi	44	26,80	15,10	
Mühendislik fakültesi	55	33,25	16,57	
Spor bilimleri fakültesi	29	34,13	15,82	
Eğitim fakültesi	11	28,63	15,22	

Tablo 3'de öğrencilerin ölçek toplam puan ortalamaları ile bölümleri karşılaştırılmış, bölümler arasında anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır ($p<0,05$). Bölümler incelendiğinde, spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin ölçek toplam puan ortalamaları daha yüksek bulunmuştur.

Tablo 4. Öğrencilerin İnternet Bağımlılık Ölçeği Dağılımı

İnternet Bağımlılık Ölçeği Değerlendirmesi	Sayı (n)	Yüzde (%)
Semptom göstermeyenler(<50 puan)	333	92,5
Sınırlı semptom gösterenler (50-79 puan)	25	6,94
Patolojik internet kullanıcısı (>80 puan)	2	0,56
Toplam	360	100

Tablo 4'de öğrencilerin internet bağımlılık ölçeği puan ortalamasının puan aralıkları dağılımı incelendiğinde, patolojik internet kullanımının %0,56 olduğu, %6,94'ü sınırlı semptom gösterdiği, %92,5'inin ise semptom göstermeyenler olduğu saptanmıştır.

Tablo 5. Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Ölçeği Dağılımı

Oyun Bağımlılık Ölçeği Değerlendirmesi	Sayı(n)	Yüzde(%)
Bağımlı olanlar (12<)	50	13,89
Bağımlı olmayanlar (≥ 12)	310	86,11
Toplam	360	100

Öğrencilerin oyun bağımlılık ölçeği puan ortalamasının dağılımı incelendiğinde, bağımlı olan öğrenciler %13,89 bulunurken, bağımlı olmayanlar %86,11 olarak bulunmuştur (Tablo 5).

TARTIŞMA

Araştırmada üniversite öğrencilerinde bilgisayara sahip olanların (%89,7), çoğunlukta olduğu saptanmıştır. Bu durumun yapılan araştırmalarda patolojik

internet kullanımı üzerine etkili olduğu gösterilmiştir (Chisholm 2006, Cömert, Livingstone 2003).

Öğrencilerin internette kalma sürelerine göre çoğunluğu %35,3'ü 2-3 saat, %35,3'ü 4-5 saatlik süreyi içermektedir. Araştırmaya katılan öğrencilerin büyük çoğunluğu 2-3 saat ve 4-5 saat internette kaldığı saptanmıştır. İnternet bağımlılığı ve internette kalma süresi arasındaki ilişkiyi araştıran birçok çalışma yapılmıştır. Bu çalışmalarda da internetin kullanım süresinin patolojik internet kullanımı üzerine önemli etkiye sahip olduğu belirtilmiştir (Chen 1998, Hackbart 1997, Li and Chung 2006).

Üniversite öğrencilerinin boş zamanları etkinliklerinin %19,7'sinin TV izlemek, %63,1'inin sosyal paylaşım sitelerine girmek, %9,7'sinin internette oyun oynamak, %7,5'inin ödev ve araştırma yapmak olduğu saptanmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin büyük çoğunluğu boş zamanlarında sosyal paylaşım sitelerine girdiği belirlenmiştir. Araştırmaya katılan öğrenciler boş zamanlarında internetin sosyal paylaşım sitelerini kullanmaktadırlar. Bu bulgular diğer yapılan araştırmalar ile tutarlılık göstermektedir (Hürriyet 2010, Karasar 1994, Özcan ve Buzlu 2007).

Öğrencilerin internet kafeye gitme durumları incelendiğinde çoğunluğunun (%85,2) internet kafeye gitmediği belirlenmiştir. Araştırmaya katılan öğrencilerin büyük çoğunluğunun bilgisayara sahip olduğu için internet kafeye gitmedikleri saptanmıştır. Yapılan çalışmalarda da patolojik internet kullanımı açısından evde internet kullanımının etkili olduğu görülmüştür (Özcan ve Buzlu 2007, Simkova and Cincera 2004).

Araştırmada öğrencilerin ölçek toplam puan ortalamaları ile cinsiyet durumları karşılaştırılmış, erkek öğrencilerin oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığı puan ortalamaları daha yüksek bulunmuştur. İstatistiksel açıdan cinsiyetler arasında fark olduğu saptanmıştır ($p < 0,05$) (Tablo 1). Araştırmaya katılan öğrencilerin büyük çoğunluğu kadın olmasına rağmen bağımlılık durumları incelendiğinde, erkeklerin çoğunluğunun oyun ve internet bağımlısı olduğu saptanmıştır. Ayaroğlu (2002)'a göre erkeklerin kızlara göre daha fazla internet kullandığını ve kızlara göre bağımlılık oranının fazla olduğunu ifade etmiştir. Araştırma bulgularından, erkek öğrencilerin kadınlara göre internet ve oyun bağımlılığı açısından risk taşıdıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin büyük çoğunluğu 1,50-2,49 başarı ortalamasına sahip ve bu öğrencilerin daha bağımlı olduğu saptanmıştır (Tablo 2). Yani başarı ortalaması düştükçe bağımlılık oranı artmaktadır. Literatür incelendiğinde bu araştırmayı destekleyen birçok araştırmanın olduğu görülmektedir. Doğrusever (2015) öğrenciler üzerinde yaptığı çalışmasında akademik başarı ile internet bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişkinin olduğunu, akademik başarı düştükçe internet bağımlılığı puanlarının arttığını ortaya koymuştur. Esen (2010) orta öğretim öğrencileri üzerinde yaptığı araştırmasında öğrencilerin akademik başarıları düştükçe internet bağımlılığı puanlarının yükseldiğini ortaya koymuştur. Bayraktar ve Gün (2007) yaptıkları çalışmalarında patolojik internet kullanımı semptomu gösteren

öğrencilerin patolojik internet kullanımı semptomu göstermeyen öğrencilere göre akademik başarılarının daha düşük olduğunu ortaya koymuştur. Bu bulgular ışığında başarı düştükçe patolojik internet kullanımı artmaktadır görüşü hakimdir.

Araştırmada öğrencilerin; internet bağımlılık ölçeği puan ortalamasının puan aralıklarına bakıldığında patolojik internet kullanımının %0,56 olduğu, %6,94'ü sınırlı semptom gösterdiği, %92,5'inin ise semptom göstermeyenler olduğu saptanmıştır (Tablo 4). Araştırmaya katılan öğrencilerin büyük çoğunluğu internet bağımlılığı açısından risk altında bulunmamaktadır. Ancak riskli ve semptom gösterenler %7'lik bir dilim içermektedir. İnternet bağımlılığı ile ilgili yapılan araştırmalarda farklı oranlar elde edilmiştir. Üniversite öğrencileri arasında yapılan çalışmalar incelendiğinde, Düzce Üniversitesi öğrencileri arasında internet bağımlılığı yaygınlığı %9,7 olarak bulunmuştur (Canan 2010). Pamukkale Üniversitesi öğrencileri arasında riskli internet kullanım oranı %8, İnternet bağımlılığı ise %0,6 olarak bulunmuştur (Alaçam 2012). Risk ve patolojik internet kullanımı yaygınlıkları benzerlik göstermektedir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin yaklaşık onda birinin patolojik oyun oynadığı bulunmuştur (Tablo 5). Uluslararası bir çalışmaya göre, oyun bağımlılığının yaygınlığı %2-15 arasında değişmektedir (Gentile 2009). Özellikle Çin, Kore ve Tayvan'da sorunlu çevrim-içi oyun oynama davranışlarının ciddi bir halk sağlığı sorunu haline geldiği belirtilmiştir (Chiu, Lee ve ark. 2004). Amerikan Tıp Birliği'ne göre, Amerikalı gençlerin %90'ı dijital oyun oynamakta ve %15'inin oyun bağımlısı olduğu tahmin edilmektedir (Tanner 2014). Türkiye'de bu konuda yayımlanmış çalışma sayısı azdır ve toplum genelini içeren sorunun ciddiyetini ortaya koyan sayısal veriye ulaşılamamıştır (Irmak ve Erdoğan 2016).

SONUÇ VE ÖNERİLER

Sonuç olarak bu araştırma ile üniversite öğrencilerinin patolojik internet ve oyun kullanımı durumlarının incelenmesi ile ilgili önemli veriler elde edilmiştir. Araştırma sonucuna göre 10 öğrenciden birinin patolojik internet ve oyun kullanım sorunu olduğu söylenebilir. Bu sonuç doğrultusunda;

- Gençlerin internet ve bilgisayar oyunları dışında da hobi geliştirmeleri için teşvik edilmesi,
- Arkadaşları ile internet dışı yollarla iletişim kurması için özendirilmesi,
- Üniversite öğrencilerinin boş zamanlarında sosyal paylaşım sitelerinde chat yapmak yerine beraber vakit geçirmeleri için teşvik edilmesi,
- Patolojik internet ve oyun kullanımı konusunda kamu spotları oluşturulması ve farkındalık yaratılmasında öğrencilerin proje çalışmaları yapması,
- Farklı örnek grupları ile patolojik internet ve oyun kullanımı durumlarının incelenmesi,
- Tüm Türkiye'de patolojik internet ve oyun kullanımı düzeyi incelenmesine yönelik epidemiyolojik araştırmaların yapılması önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Alaçam H. Denizli Bölgesi Üniversite Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığının Görülme Sıklığı ve Yetişkin Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu İle İlişkisi. Uzmanlık Tezi. Denizli: Pamukkale Üniversitesi, Tıp Fakültesi, Psikiyatri Anabilim Dalı; 2012 .
- Ayaroğlu NS. The Relation Ship Between Internet Use and Loneliness of University Students. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Orta Doğu Teknik Üniversitesi Eğitim Bilimleri Bölümü; 2002.
- Bayraktar F. İnternet Kullanımının Ergen Gelişimindeki Rolü. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü; 2001.
- Bayraktar F. ve Gün Z. Incidence and Correlates of Internet Us Age Among Adolescents in North Cyprus. *Cyberpsychology&Behavior* 2007; 10(1): 191-197.
- Canan F. Üniversite Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı, Disosiyatif Belirtiler ve Sosyodemografik Özellikler Arasında İlişki. Uzmanlık Tezi. Düzce: Düzce Üniversitesi, Tıp Fakültesi, Psikiyatri Anabilim Dalı; 2010.
- Chen SH (1998) .An Internet Addiction Measurement for Taiwan College Student Paper Presented in TANET, Taipei, Taiwan.
- Chisholm J.F Cyberspace Violence Against Girls And Adolescent females. *Annals Newyork Academy of Sciences* 2006; 1087:74-89.
- Chiu S, Lee J, Huang D. Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *Cyber Psychology and Behavior* 2004; 7:571-581.
- Chou C, Condron L ve Belland JCA. Review of the Research on Internet Addiction, *Educational Psychology Review* 2005; 17 (4), 363- 388.
- Cömert İ T ve Kayıran SM. Çocuk Ve Ergenlerde İnternet Kullanımı. *Çocuk Dergisi* 2010; 10(4):166-170.
- Doğrusever C. Ön Ergenlerin İnternet Bağımlılığının Yalnızlık, Sosyal Beceriler ve Bazı Sosyo Demografik Değişkenler Açısından İncelenmesi. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. Adana: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı; 2015.
- Esen E. Ergenlerde İnternet Bağımlılığını Yordayan Psiko-sosyal Değişkenlerin İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İzmir : Dokuz Eylül Üniversitesi, 2010. 74-77.
- Gentile DA. Pathological Video Game Use Among Youth Ages 8 to 18: A National Study. *Psychol Sci* 2009; 20:594-602.
- Hackbanrth S. Integrating Web –Based Learning into School Curriculum *Educational Technology* 1997: 37(3).
- Hürriyet, 2010. Türkiye İnternet Kullanımında Dünya 16'ncısı. <http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/7959625.asp>. Erişim tarihi 02.03.2017. [http://eric.ed.gov/ERIC_Docs/ data/ ricdocs2sql/ content_storage_01/0000019b/80/15/ 2a/ 8c.pdf](http://eric.ed.gov/ERIC_Docs/data/ricdocs2sql/content_storage_01/0000019b/80/15/2a/8c.pdf) adresinden 02.03.2017 tarihinde erişilmiştir.
- İrmak A., Erdoğan S., Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi* 2016;27(2):128-137.
- İSMMMO Yaşam Dergisi, Kasım Aralık 2012; 14,15.
- Karasar N. Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar, İlkeler, Teknikler. 3A Araştırma Eğitim Danışmanlık Ltd., Ankara, 1994. 292.
- Li SM, Chung, TM., Internet Functionand Internet Addictive Behavior.*Computers in Human Behavior* 2006; 22:1067-1071.

- Livingstone S. Children's Use of The Internet: Reflections on the Emerging Research Agenda ,New Media & Society 2003;5(2):147-166
- NIMF (2005). Computer and Video Game Addiction. National Institute on Media and the Family.
- Mentzoni RA, Brunborg GS, Molde H ve ark. Problematic video game use: Estimated Prevalence And Associations with Mental and Physical Health. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2011;14:591-596.
- Özcan N, Buzlu S. Internet Use and Its Relation with the Psychosocial Situation for Sample of University Students. *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR* 2007; 10: 767-772.
- Özmenler K.N. Gata Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı web sitesi, Mart 2001, <http://www.gata.edu.tr/dahilibilimler/ruhsagligi/>.
- Simkova B., Cincera J. Internet Addiction Disorder And Chating in The Czech Republic. *Cyber Psychology & Behavior* 2004;7(5):536-539.
- Şahin M., Gümüş YY., & Dinçel S. Game Addiction and Academic Achievement. *Educational Psychology*, (ahead-of-print) 2014:1-11. DOI: 10.1080/01443410.2014.972342.
- Tanner L. AMA Considers Video Game Over Use an Addiction. The Associated Press, 2007. Accessed: August 2014. <http://www.washingtonpost.com/wpdyn/content/article/2017/03/02/AR2007062700995>.