

ORTAÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNİN BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIKLARININ İNCELENMESİ

OBSERVING THE COMPUTER GAME DEPENDANCY LEVEL OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS

Dr. Öğretim Üyesi Hüseyin Nasip ÖZALTAŞ

Mardin Artuklu Üniversitesi, Mardin/Türkiye

Dr. Öğretim Üyesi Mehmet GÜLLÜ

İnönü Üniversitesi, Malatya/Türkiye

Prof. Dr. Cengiz ARSLAN

Fırat Üniversitesi, Elazığ/Türkiye



Article Type : Research Article/ Araştırma Makalesi

Doi Number : <http://dx.doi.org/10.26449/sss.951>

Reference : Özaltaş, H.N.; Güllü, M. & Arslan, C. (2018). "Ortaöğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi", International Social Sciences Studies Journal, 4(24): 4900-4910

ÖZ

Bu çalışmanın amacı ortaöğretimde öğrenim gören öğrencilerinin bilgisayar oyunlarına bağımlılıklarının olup olmadığı ve varsa oyun bağımlılıklarının düzeyinin, spor yapma durumlarıyla ilişkisini incelemektir. Araştırma grubunu Diyarbakır il merkezinde çeşitli liselerde öğrenim gören 682'si erkek ve 816'sı kız olmak üzere toplam 1498 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak Ayaş, Horzum ve Balta (2008) tarafından geliştirilen "Ergenler İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılmıştır. Ölçek ergenlerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini ölçmeye yönelik 26 maddeden oluşmaktadır. Ölçek beşli Likert tipi bir ölçek olup, maddelere verilecek tepkiler "hiçbir zaman (1)", "nadiren (2)", "bazen (3)", "sık sık (4)" ve "her zaman (5)" şeklinde sıralanmıştır. Ölçeğin tamamından alınabilecek puanlar 26-130 arasında değişmektedir. Alınan yüksek puanlar bilgisayar oyun bağımlılık düzeyinin yüksek olduğunu, düşük puanlar ise bağımlılığın olmadığını göstermektedir. Verilerin analizinde SPSS 13.0 paket programı kullanılmış elde edilen veriler ikili karşılaştırmalar için "t" testi, üçlü ve daha çok karşılaştırmalar için Anova testi ve Anova testinde anlamlı çıkan sonuçlar için gruplar arası Scheffe testiyle çözümlenmiştir. Sonuçların yorumlanmasında 0,05 anlamlılık düzeyi üst değer olarak alınmıştır. Araştırmada ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ortalama puanlarına bakıldığında öğrencilerin bilgisayar oyunlarına bağımlılıklarının aritmetik ortalamasının ($\bar{X}=40,14$) düşük düzeyde olduğu görülmüştür. Öğrencilerin cinsiyet, okul türü, ailenin gelir düzeyi, boş zaman süreleri, bilgisayara sahip olma durumu ve günlük bilgisayarda oyun oynama sürelerine göre bilgisayar oyun bağımlılık puanları arasında anlamlı düzeyde ($p<0,05$) fark olduğu görülmüştür. Ancak öğrencilerin spor yapma durumları ve günlük spor yapma sürelerine göre bilgisayar oyun bağımlılık puanları arasında anlamlı düzeyde ($p>0,05$) fark olmadığı görülmüştür. Sonuç olarak, ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunlarına karşı bağımlılıklarının aritmetik ortalama puanlarının düşük olduğu bulunmuştur.

Anahtar Kelimeler: Ortaöğretim, öğrenciler, oyun, bilgisayar, bağımlılık.

ABSTRACT

This study aims to investigate the secondary school students who have game addiction. Additionally, this paper aims to find out the level of game addiction of these students and if there is any relation of game addiction with sports. The attendees of this research group consist of 682 male and 816 female secondary school students who were chosen from various schools of Diyarbakir city. In the research, "The Scale of Computer Game Addiction for Teenagers" tool which is developed by Ayas, Horzum, and Balta (2008) was used in order to collect data. The scale basically contains 26 clauses which are used as criteria to measure the level of game addiction. The scale was a questionnaire type one and consisted of following options to be chosen by students "(1) never", "(2) rarely", "(3) sometimes", "(4) occasionally" and "(5) always". The obtained results indicated the points of each student which ranges from 26 to 130 according to given answers him/her. A high points indicate

more game addiction of the student. On the other hand, a low points indicates some addiction or no addiction at all depending on results. For analyzing these results on computerized environment SPSS 13.0 statistic program was used. The results were negotiated via “t” test, Anova and Scheffe test. Additionally, for interpreting results, 0,05 meaningful level was regarded as the top level value. Over all, the obtained results indicated that majority of students has only a little addiction of games since the arithmetic mean was calculated as ($\bar{x}=40,14$). A meaningful difference ($p<0,05$) was observed according to their sex, school type, income, free time, having pc and the time spent on pc. On the other hand, a meaningful difference ($p<0,05$) wasn't observed between computer game dependency points and students' state of doing sport and the time they spend for sports. To sum up, a low level computer game dependency was observed among secondary school students.

Key words: Secondary school, student, game, computer, dependency.

1. GİRİŞ

Yetişkinler tarafından boşa geçen zaman olarak görülebilen oyun, çocuğun kendini, duygularını ifade edebildiği, yeteneklerini geliştirebildiği, en önemli fırsattır. Kısaca oyun, çocuk için en doğal ve en aktif öğrenme ortamıdır.” (Mangır ve Aktaş, 1993).

Oyun çocuğa kendini ifade edebileceği rahat bir ortam sağlarken aynı zamanda bedensel, zihinsel, duygusal yönlerini de geliştirecek bir yöntemdir (Avcı, 2005). Çocuklar oyun aracılığıyla sosyalleşmeyi, insanlarla ilişki kurmayı, sevgiyi, paylaşımı öğrenirler. Bir araya gelen çocuklar henüz birbirinin adını öğrenmeden oynamaya başlarlar; oyun onların ortak dilidir (Kale, 1997).

Oyun çocuğa araştırma, gözlem yapma, keşfetme, yeni beceriler geliştirme olanağı sağlar. Ayrıca arkadaşlarıyla birlikte oyun oynayan çocuklar paylaşma, yardımlaşma, çevre ile olumlu ilişkiler kurma, kurallara uyma, başkalarının haklarına saygı gösterme ve sorumluluk alma gibi toplumsal kuralları öğrenmektedir (Mangır ve Aktaş, 1993).

Son yıllarda teknolojinin hızla gelişmesiyle oyunların şekli de değişmeye başlamıştır. Günümüz dünyasının en ileri teknoloji araçlarından biri olan bilgisayarların insan hayatına olan etkisi tartışılmaz bir olgudur (Özaltaş, Serçek ve Hassan, 2012).

Elektronik oyunlar gelişen bilgisayar teknolojisinin de beraberinde getirdiği, dünya üzerinde milyonlarca insanın, içerisine dahil olduğu büyük bir sektör olarak karşımıza çıkmaktadır. 1970’li yıllarda üretilen ilk ticari bilgisayar oyunlarından sonra grafik teknolojilerinin kaydettiği ilerlemeler sayesinde oyun kavramı da değişmiş, bilgisayar oyunları hayatın bir parçası olmuş ve gerçek dünyanın sanal ortama aktarılması ile daha farklı boyutlara ulaşmıştır. Buna paralel olarak da oyun bağımlılığı artmış ve birçok insanın gününün büyük bölümünü bilgisayar başında sanal bir dünyada geçirmesine neden olmuştur.

Literatürde oyunların yararları ve zararları olduğunu iddia eden çalışmalar bulunmaktadır. Özellikle şiddet unsurlarını içeren oyunların bireylerde agresif davranışlara neden olup olmadığı, bilgisayar oyunlarının bağımlılık yapma olasılıkları ve yine bilgisayar oyunlarını sıklıkla oynayan bireylerin karşılaşabilecekleri sağlık sorunları araştırma yapılan konulardandır. Bunun yanında oyunların yararlı özelliklerinin de göz ardı edilmemesi gerektiği belirtilmektedir. Bireylerde kritik düşünme, görsel hafıza gelişimine katkısı ve kalıcı öğrenme ortamı yaratmak gibi yararları da sebep olabileceği belirtilmektedir (İnal ve Çağiltay, 2005).

Bilgisayar oyunlarının “Atari”yle başlayan “Tetris”le devam eden gelişim süreci, günümüzde “Counter Strike” gibi şiddet içeren oyunlar ve “Sim”ler gibi bilgisayar insanları ile devam etmektedir. Bilgisayar oyunlarının cep telefonlarıyla, etkileşimli televizyonlarla, internette yalnız ve grup halinde oynanabilir hale gelmesiyle, çocuklar ve gençler oyunlara daha fazla vakit harcamaya başlamıştır. İngiltere de yayınlanan Becta (2006) raporuna göre, bilgisayar oyunları bugün çocukların, hatta her yaşta insanın boş zamanlarının önemli bir parçası olmuştur (Akbaş, Usta ve Çakır, 2009).

İnternet ve bilgisayar oyunları gençlerin ve çocukların doğasında bulunan oyun oynama kabiliyetleri ile bağımlılığa neden olabilmekte ve açık cinselliğe eğilimi işareti ile suçların olgunlaşmasını sağlamaktadır (Suhail ve Bargees 2006).

Günümüzde internet ve bilgisayar bağımlılığı gibi bir tanımlama mevcut değildir. Ancak araştırmacılar aşırı internet kullanımını diğer bağımlılıklara benzetmekte, aşırı bilgisayar oyunları ve internetin kullanıcılar da bir çeşit bağımlılık oluşturduğunu belirtmektedirler (Young, 1997).

Olumsuz bir durumu ifade eden bağımlılık kavramı, bir madde ya da davranışı kullanmayı bırakamama veya kontrol edememe şeklinde tanımlanabilmektedir (Egger ve Rauterberg, 1996). Madde bağımlılığı, kişinin aldığı alkol, ilaç, uyuşturucu gibi maddeleri yaşamında vazgeçilmez bir hale getirmesidir. Bireyler sadece bir maddeye değil, aynı zamanda problemleri bir davranışa da bağımlı olabilirler. Fiziksel bir maddeye

dayandırılmayan bağımlılıklar, davranış tabanlı bağımlılıklar olarak sınıflandırılabilir. Bunlar arasında; yeme bağımlılığı, oyun bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı, televizyon bağımlılığı, alışveriş bağımlılığı, internet bağımlılığı gibi davranışlar örnek olarak gösterilebilir (Kim ve Kim, 2002).

İnternet bağımlılığı bilimsel anlamda 1995’li yıllarda incelenmeye başlanmış ve temelde, internet başında uzun zaman geçirmeyi ifade etmektedir (Simkova ve Cincera, 2004; Leung, 2004; Yellowlees ve Marks, 2007).

İnternet bağımlılığına farklı kültürlerde rastlanmakla birlikte (Cao ve Su, 2007), en fazla risk altında bulunan grup ergenler olarak belirtilmiştir (Şendağ ve Odabaşı, 2007; Mossbarger, 2008; Yen ve diğ., 2008). Bundan ötürü, ergen bireylerin ev, okul ve internet kafe ortamlarındaki internet kullanımları, bağımlılığın oluşumuna alt yapı oluşturabilmektedir (Lim ve diğ., 2004). Oluşan bağımlılığın bir yansıması olarak, ergen bireyler, aile ortamında ebeveynleri ile sorunlar yaşamakta ve aile ilişkileri bozulabilmektedir (Esen, 2007; Şendağ ve Odabaşı, 2007).

Bağımlılık Belirtileri:

- ✓ İnternet ile ilgili aşırı zihinsel uğraş içinde olma.
- ✓ İnternete bağlı kalma süresinde artışa ihtiyaç duyma. Yani istenen keyfin alınabilmesi için belirgin olarak artmış bir süreye ihtiyaç duyma ya da sürekli olarak aynı sürelerde internet kullanımı ile alınan keyifte azalma olması.
- ✓ Bilgisayar/internet kullanımının genellikle planlandığından daha uzun süreler alması ya da bilgisayarın başındayken zamanın farkında olmamak. Örneğin yalnızca bir kaç dakika niyetiyle bilgisayarın başına oturup saatlerce kalkmamak.
- ✓ Bilgisayar/internet kullanımını azaltmaya, bırakmaya ya da denetim altına almaya yönelik sürekli başarısız girişimlerde bulunmak.
- ✓ Bilgisayar/internet kullanımının azaltılması durumunda yoksunluk belirtilerinin ortaya çıkması. Örneğin huzursuzluk, bunaltı, internette neler oluyor hakkında takıntılı düşünceler, isteyerek veya istemeyerek tuşlara basma hareketi yapmak vs.
- ✓ Aşırı kullanım nedeniyle sosyal çevre ile problemler yaşamak (aile, okul, iş, arkadaşlar).
- ✓ Bilgisayar/internet dışı uğraşlara ilginin kaybolması. Bu alışkanlık nedeniyle önemli toplumsal, akademik, mesleki ya da boş zamanları değerlendirme etkinliklerinin bırakılması veya azaltılması. Bilgisayar/internette vakit geçirmek için yemek öğünlerine, derslere vs. boş vermek gibi.
- ✓ İnternette bağlı kalabilmek veya internete bağlanabilmek için dürüst olmayan girişimlerde bulunmak (yalan söylemek, hırsızlık yapmak gibi).
- ✓ Bilgisayar/internet kullanımının yol açtığı sorunlara (sağlık, okul, ailevi vb.). rağmen aşırı olarak devam etmesi.
- ✓ Bilgisayarın başında saatlerce kalmaktan kaynaklanan sağlık sorunları yaşanması.
- ✓ Bilgisayarın başında çok fazla zaman geçirmekten kaynaklanan suçluluk duyma ve büyük bir zevk alma arasında gidip gelme (Anonim 2009).

Bu çalışma, Türkiye’de ortaöğretim düzeyindeki öğrencilerin bilgisayar oyunlarına bağımlılık düzeylerini tespit etmek amacıyla yapılmıştır. Bu amaç doğrultusunda;

- ✓ Ortaöğretim düzeyindeki öğrencilerin bilgisayar oyunlarına bağımlılığı var mıdır?
- ✓ Öğrencilerin sahip oldukları ekonomik durumlarına göre bilgisayar oyunlarına bağımlılık düzeyleri arasında fark var mıdır,
- ✓ Öğrencilerin evde bilgisayar sahibi olmalarına göre bağımlılık düzeylerinde fark var mıdır,
- ✓ Öğrencilerin cinsiyetlerine göre bağımlılık düzeylerinde fark var mıdır?,
- ✓ Okul türünün ve sınıf farklılığının öğrencilerin cinsiyetlerine göre bağımlılık düzeylerinde fark var mıdır,

sorularının cevapları aranmıştır.

2. MATERYAL VE YÖNTEM

Araştırmanın evrenini, 2009-2010 ikinci döneminde Diyarbakır il merkezinde bulunan ortaöğretim okullarının 9-10-11 ve 12. sınıflarında okuyan öğrenciler oluşturmaktadır.

Araştırmanın örneklemini Diyarbakır il merkezinde 682’i erkek ve 816’ı kız olmak üzere toplam 1498 öğrenci oluşturmaktadır. Okul türlerine ve cinsiyetlerine göre öğrenci sayıları ise Düz Lise: 273 kız, 310 erkek; Anadolu Lisesi: 197 kız, 158 erkek; Fen Lisesi: 89 kız, 76 erkek; Kız Meslek Lisesi: 229 kız, Teknik Lise: 28 kız, 138 erkekten oluşmaktadır. Okulların sosyoekonomik düzeyleri okulun bulunmuş olduğu çevredeki ailelerin sosyoekonomik özellikleri dikkate alınarak belirlenmeye çalışılmıştır.

Araştırmada veri toplama aracı olarak demografik özellikleri belirlemek için 8 maddelik bilgi formu ile Horzum, Ayaş ve Balta (2008) tarafından geliştirilen “Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçek 54 maddeden oluşan iki faktörlü bir ölçektir. Birinci faktör “Bilgisayar Bağımlılığı” ile ilgili iken ikinci faktör “bilgisayar oyun bağımlılığı” ile ilgilidir. Bu çalışmanın konusu nedeniyle bu ölçeğin birinci faktör sonuçları dikkate alınmamış ve yalnızca ikinci faktör sonuçları kullanılmıştır. İkinci faktör 26 maddeden oluşmakta, madde yük değerleri 0,424-0,788 arasında değişmekte, toplam varyansın %19’unu açıklamakta ve iç tutarlık katsayısı .95’tir. Ölçekte yer alan maddelerle ilgili görüşler için 5’li Likert tipi dereceleme kullanılmıştır. Bu dereceleme “Her zaman(5), Sık Sık(4), Bazen(3), Nadiren(2) ve Hiçbir Zaman(1)” şeklindedir. Ölçekte alınacak en yüksek puan 130 ve en düşük puan 26’dır.

Ölçek, okullarda okulların toplantı salonlarında, bazı okulların da dersliklerinde, rastgele öğrenci grubu seçilerek uygulanmıştır.

Veri toplama aracından elde edilen veriler SPSS 13.00 for windows paket programına istatistiksel işlemlerin yapılabilmesi için yüklenmiştir. Verilerin analizinde bağımlı değişkenlere Kolmogorov-Smirnov Testi uygulanmış ve verilerin normal dağıldıkları görülmüştür. Böylece istatistiki işlemlerde ikili karşılaştırmalar için “t” testi, üçlü ve daha çok karşılaştırmalar için Anova testi ve Anova testinde anlamlı çıkan sonuçlar için gruplar arası Scheffe testiyle çözümlenmiştir. Anlamlılık düzeyi olarak $\alpha=0,05$ belirlenmiştir.

3. BULGULAR

Tablo 1: Ortaöğretim öğrencilerin cinsiyetlerine göre bilgisayar oyun bağımlılığı değerleri

Cinsiyet	n	\bar{x}	ss.	t	p
Erkek	682	45,68	21,86	10,08	0,00*
Kız	816	35,52	15,98		
Toplam	1498	40,14	19,54		

*P<0,05

Tablo 1’e göre öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi ($\bar{x} = 40,14$) normal bulunmuştur. Bu sonuca göre ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının düşük düzeyde olduğu söylenebilir. Ayrıca tabloda erkeklerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi ($\bar{x} = 45,68$), kızlara göre ($\bar{x} = 35,52$) yüksek olduğu görülmektedir. Öğrencilerin cinsiyetlerine göre oyun bağımlılık düzeyleri aralarındaki bu fark istatistiksel olarak da anlamlıdır ($p<0,05$).

Tablo 2: Öğrencilerin okul türlerine göre bilgisayar oyun bağımlılığı değerleri

Okul Türü	Tanımlayıcı Bilgiler			Anova Testi		Scheffe testi	
	n	\bar{x}	ss.	F	p	Gruplar	p
Düz lise	583	38,44	17,00	15,51	0,00*	Düz lise-Anadolu	0,07
Anadolu	355	42,23	21,82			Düz -Fen	0,00**
						Düz- kız	0,17
Fen	165	48,91	24,99			Düz-Teknik lise	0,82
						Anadolu- Fen	0,00**
Kız meslek	229	34,67	15,38			Anadolu-kız	0,00**
						Anadolu-Teknik	0,92
Teknik lise	166	40,52	18,36			Fen-Kız	0,00**
						Fen-Teknik	0,00**
Toplam	1498	40,14	19,54	Kız -Teknik	0,63		

*P<0,05

**P<0,01 (Bonferroni Düzeltmeli P değeri 0,05/5=0,01)

Tablo 2'ye göre öğrencilerin okul türlerinin tümüne göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi ($\bar{x} = 40.14$) normal bulunmuştur. Bununla beraber, okul türlerine göre istatistiksel olarak anlamlı fark çıkmıştır ($p < 0.05$). Bu fark Fen Lisesi öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığının daha yüksek çıkmasından kaynaklanmıştır.

Tablo 3: Öğrencilerin sınıf seviyelerine göre bilgisayar oyun bağımlılığı değerleri

Sınıf	Tanımlayıcı Bilgiler			Anova Testi	
	n	\bar{x}	ss.	F	p
9 sınıf	408	40,88	20,34	2.05	0,10
10 sınıf	396	41,67	18,73		
11 sınıf	356	39,08	18,63		
12 sınıf	338	38,59	20,29		
Toplam	1498	40,14	19,54		

Tablo 3'e göre öğrencilerin sınıf seviyelerine göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi normal değerde bulunmuştur. Ayrıca öğrencilerin sınıf seviyeleri arasında da istatistiksel olarak anlamlılık bulunmamıştır ($p > 0.05$).

Tablo 4: Öğrencilerin aile gelirlerine göre bilgisayar oyun bağımlılığı değerleri

Aile Aylık gelir	Tanımlayıcı Bilgiler			Anova Testi		Scheffe testi	
	n	\bar{x}	ss.	F	p	gruplar	p
500-1000 tl	826	37,16	16,88	20,19	0,00*	500-1000 tl - 1000-1500tl	0,00**
1000-1500	391	42,05	21,22			500-1000 tl - 1500-2000tl	0,00**
						500-1000 tl- 2000 ve üstü	0,00**
1500-2000	144	43,09	20,87			1000-1500tl- 1500-2000tl	0,95
						1000-1500tl- 2000 ve üstü	0,00**
2000 ve üzeri	137	49,60	23,68			1500-2000tl- 2000 ve üstü	0,04*
Toplam	1498	40,14	19,54				

* $P < 0,05$

** $P < 0,01$ (Bonferroni Düzeltmeli P değeri $0,05/4=0,0125$)

Tablo 4'e göre öğrencilerin aile gelirlerine göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri normal değerde ($\bar{x} = 40.14$) bulunmuştur. Ayrıca öğrencilerin aile gelirlerine göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlılık bulunmuştur ($p < 0.05$). Bu fark aile geliri düşük olan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığının daha düşük çıkmasından kaynaklanmıştır.

Tablo 5: Öğrencilerin boş zamanlarına göre bilgisayar oyun bağımlılığı değerleri

Boş zaman	Tanımlayıcı Bilgiler			Anova Testi		Scheffe testi	
	n	\bar{x}	ss.	F	p	gruplar	p
1-2 saat	521	37,97	17,60	9,50	0,00*	1-2 saat - 2-3 saat	0,99
						1-2 saat - 3-4 saat	0,42
2-3 saat	435	38,41	17,00			1-2 saat - 4-5 saat	0,02*
						1-2 saat - 5 saat ve üstü	0,00**
3-4 saat	248	40,90	19,48			2-3 saat - 3-4 saat	0,62
						2-3 saat - 4-5 saat	0,05
4-5 saat	121	44,47	22,79			2-3 saat - 5 saat ve üstü	0,00**
						3-4 saat - 4-5 saat	0,59
5 saat ve üstü	173	46,95	25,84			3-4 saat - 5 saat ve üstü	0,04*
				4-5 saat - 5 saat ve üstü	0,88		
Toplam	1498	40,14	19,54				

* $P < 0,05$

** $P < 0,01$

(Bonferroni Düzeltmeli P değeri $0,05/5=0,01$)

Tablo 5 'e göre öğrencilerin boş zamanlarına göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi ($\bar{x} = 40.14$) normal bulunmuştur. Bununla beraber, öğrencilerin boş zamanlarına göre istatistiksel olarak anlamlı fark çıkmıştır ($p < 0.05$). Bu fark 5 saat ve üstü boş zamanı olan öğrencilerde bilgisayar oyun bağımlılığının daha yüksek çıkmasından kaynaklanmıştır.

Tablo 6: Öğrencilerin evinde bilgisayar olma durumlarına göre bilgisayar oyun bağımlılığı değerleri

Bilgisayar var mı	n	\bar{x}	ss.	t	p
Evet	810	44,28	22,37	9,44	0,00*
Hayır	688	35,28	14,11		
Toplam	1498	40.14	19.54		

*P<0,05

Tablo 6'ya göre öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi ($\bar{x} = 40.14$) normal bulunmuştur. Bu sonuca göre ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının düşük düzeyde olduğu söylenebilir. Ayrıca tabloda öğrencilerin evinde bilgisayar olma durumlarına göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi ($\bar{x} = 44.28$), olmayanlara göre ($\bar{x} = 35.28$) yüksek olduğu görülmektedir. Öğrencilerin evinde bilgisayar olma durumlarına göre oyun bağımlılık düzeyleri aralarındaki bu fark istatistiksel olarak da anlamlıdır ($p < 0.05$).

Tablo 7: Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama sürelerine göre bilgisayar oyun bağımlılığı değerleri

Bilgisayar Oyun Süresi	Tanımlayıcı Bilgiler			Anova Testi		Scheffe testi	
	n	\bar{x}	ss.	F	p	Gruplar	p
0-1 saat	968	34,66	13,66	103,02	0,00*	0-1 saat – 1-2 saat	0,00**
1-2 saat	388	44,40	19,19			0-1 saat – 2-3 saat	0,00**
						0-1 saat – 3-4 saat	0,00**
2-3 saat	68	56,57	24,11			0-1 saat – 4-5 saat	0,00**
						0-1 saat – 5 saat ve üstü	0,00**
3-4 saat	23	63,82	26,73			1-2 saat – 2-3 saat	0,00**
						1-2 saat – 3-4 saat	0,00**
4-5 saat	21	72,57	29,63			1-2 saat – 4-5 saat	0,00**
						1-2 saat – 5 saat ve üstü	0,00**
5 saat ve üstü	30	83,86	32,03			2-3 saat – 3-4 saat	0,67
				2-3 saat – 4-5 saat	0,01		
Toplam	1498	40,14	19,54	2-3 saat – 5 saat üstü	0,00**		
				3-4 saat – 4-5 saat	0,70		
				3-4 saat – 5 saat ve üstü	0,00**		
				4-5 saat – 5 saat ve üstü	0,35		

*P<0,05

**P<0,01 (Bonferroni Düzeltmeli p değeri 0,05/6=0,0083)

Tablo 7'ye göre öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama sürelerine göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi ($\bar{x} = 40.14$) normal bulunmuştur. Bununla beraber, öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama sürelerinin karşılaştırılmasına göre istatistiksel olarak anlamlı fark çıkmıştır ($p < 0.05$). Oyun süresi arttıkça bağımlılığın da arttığı görülmüştür.

Tablo 8: Öğrencilerin spor yapma durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılığı değerleri

Spor yapıyor musunuz	n	\bar{x}	ss.	t	p
Evet	889	40,93	19,57	1,88	0,06
Hayır	609	39,00	19,46		
Toplam	1498	40.14	19.54		

*P<0,05

Tablo 8'e göre öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi ($\bar{x} = 40.14$) normal bulunmuştur. Bu sonuca göre ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının düşük düzeyde olduğu söylenebilir. Ayrıca tabloda öğrencilerin spor yapma durumlarına göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi ($\bar{x} = 40.93$), olmayanlara göre ($\bar{x} = 39.00$) yüksek olduğu görülmektedir. Öğrencilerin spor yapma durumlarına göre oyun bağımlılık düzeyleri aralarındaki bu fark istatistiksel olarak da anlamlı değildir. ($p > 0.05$).

Tablo 9: Öğrencilerin spor yapma sürelerine göre bilgisayar oyun bağımlılığı değerleri

Spor yapma süresi	Tanımlayıcı Bilgiler			Anova Testi		Scheffe testi	
	n	\bar{x}	ss.	F	p	Gruplar	p
0-1 saat	350	40,19	18,74	1,29	0,27	0-1 saat – 1-2 saat	0,99
1-2 saat	429	40,86	19,56			0-1 saat – 2-3 saat	0,86
						0-1 saat – 3-4 saat	0,99
						0-1 saat – 4 saat ve üstü	0,41
2-3 saat	67	43,14	17,48			1-2 saat – 2-3 saat	0,94
						1-2 saat – 3-4 saat	0,98
3-4 saat	16	38,06	11,07			1-2 saat – 4 saat ve üstü	0,50
						2-3 saat – 3-4 saat	0,92
						2-3 saat – 4 saat ve üstü	0,88
4 saat ve üstü	27	47,92	33,69			3-4 saat – 4 saat ve üstü	0,63
Toplam	889	40,93	19,57				

*P<0,05

**P<0,01 (Bonferroni Düzeltmeli P değeri 0,05/4=0,01)

Tablo 9'a göre öğrencilerin spor yapma sürelerine göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi (\bar{x} = 40.93) normal bulunmuştur. Bununla beraber, öğrencilerin spor yapma süreleri ile bilgisayar bağımlılık düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı fark çıkmamıştır ($p>0.05$).

4. TARTIŞMA

Yılmaz'ın (2008) ilköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencileri üzerinde yapmış olduğu çalışma incelendiğinde cinsiyet yönünden bilgisayar bağımlılık eğilimlerinin anlamlı fark gösterdiği görülmektedir [$t_{(414)}=3.85$, $p<0.01$]. Erkek öğrencilerin (\bar{x} = 2.81) bilgisayar bağımlılık eğilimleri kız öğrencilere (\bar{x} = 2.48) göre daha yüksektir.

Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını belirlemek için Onay, Tüfekçi ve Çağıltay (2005) tarafından yapılan çalışmada, üniversite öğrencileri arasında kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre oyun oynama seviyelerinin daha düşük olduğu tespit edilmiştir.

İnal ve Çağıltay'ın (2005) ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını ele aldığı çalışmada cinsiyet farkının etkili olduğu ve erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla daha fazla oyun oynadıklarını tespit etmişlerdir.

Kelleci, Güler, Sezer ve Gölbaşı'nın (2009) lise öğrencileri üzerinde yapmış olduğu çalışmada internet kullanım süresi incelendiğinde gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde fark olduğu, özellikle 5 saat ve üzeri internet kullanma sıklığı kız öğrencilerde %4,5 iken erkeklerde bu oranın %16,8 olduğu belirlenmiştir ($p<0.01$).

Cinsiyet yönünden bakıldığında literatürdeki çalışmalar ile yapılan bu çalışma sonuçları paralellik göstermektedir.

Yılmaz'ın (2008) ilköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencileri üzerinde yapmış olduğu çalışmada yer alan bulgulara göre özel okul ve devlet okulu öğrencileri arasında bilgisayar bağımlılık eğilimi açısından anlamlı fark bulunmaktadır ($p<0.01$). Özel okulda okuyan öğrencilerin (\bar{x} = 2.77) bilgisayar bağımlılık eğilimleri devlet okulunda okuyan öğrencilere (\bar{x} = 2.46) göre daha yüksektir. Literatürdeki çalışmalar ile yapılan bu çalışmadaki bulgular birbirini destekler niteliktedir.

Yılmaz'ın (2008) ilköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencileri üzerinde yapmış olduğu çalışma incelendiğinde, öğrencilerin bilgisayar bağımlılık eğilimlerinde yaş gruplarına göre anlamlı fark olmadığı görülmüştür. Literatürdeki çalışmalar ile yapılan bu çalışmadaki bulgular birbirini destekler niteliktedir.

İnal ve Çağıltay'ın (2005) ilköğretim öğrencileriyle ilgili yapmış olduğu çalışmada aile aylık gelirlerinin bilgisayar oyunlarını oynamalarını etkilediği, düşük gelirli ailelerin çocuklarının bilgisayar oyunlarına düşkünlüğünün olasılığı yüksek gelirli ailelerin çocuklarına göre daha az olduğu belirlenmiştir. Literatürdeki çalışmalarla yapılan çalışmanın bulguları birbirini destekler niteliktedir. İnceleyeceğimiz alan itibariyle üniversiteliler derslerinden ve zorunlu ihtiyaçları için harcadıkları zamanlardan artan kalan zamanlarında psikolojik sıkıntıları atmak, sosyalleşmek, kültür ve bilgi birikimlerini arttırmak, sportif anlamda sağlıklı olabilmek amacıyla rekreasyon kavramından ve bu kavramın kapsadığı etkinliklerden faydalanmalıdırlar (Toprak, Serçek ve Özaltış Serçek, 2014).

Yılmaz'ın (2008) ilköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencileri üzerinde yapmış olduğu çalışma incelendiğinde evdeki bilgisayarı diğer aile fertleri ile paylaşan ve paylaşmayan öğrencilerin bilgisayar bağımlılık değerleri arasında anlamlı fark olduğu görülmektedir ($p<0.01$). Kendi bilgisayarına sahip olan ve başkalarıyla paylaşmayan öğrencilerin ($\bar{x}= 2.85$) bilgisayar bağımlılık eğilimleri paylaşan öğrencilere ($\bar{x}= 2.56$) göre daha yüksektir. Çünkü bilgisayarı olmayan kişinin bilgisayarlara erişimi diğerine göre çok daha azdır. Literatürdeki çalışmalar ile yapılan bu çalışmadaki bulgular birbirini destekler niteliktedir.

Kathleen, Scherer'den aktarılan (1997) Austin'deki Texas üniversitesinde 531 öğrenci üzerinde yaptığı araştırmayı haftada en az bir kez bağlanan 381 öğrenci ile devam ettirdi. Deneklere sorulan on sorudan en az üçünü olumlu yanıtlayan 49 kişi (%13) bağımlı olarak kabul edilmiş, onların haftada ortalama 11 saat bağlı oldukları, diğerlerinin ise haftada ortalama 8 saat internete bağlandıklarını belirlemiştir (Holmes, 1997).

Yılmaz'ın (2008) ilköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencileri üzerinde yapmış olduğu çalışma incelendiğinde, öğrencilerin bilgisayar bağımlılık eğilimlerinde bilgisayar kullanma sürelerine göre anlamlı fark olduğu görülmektedir ($p<0.01$). Başka bir deyişle, öğrencilerin bilgisayar bağımlılık eğilimleri kullanma sürelerine bağlı olarak anlamlı şekilde değişmektedir. Kullanma süreleri arası farkların hangi gruplar arasında olduğunu bulmak amacıyla yapılan Scheffe testinin sonuçlarına göre, en fazla bağımlılık eğilimi günde "3 saat ve fazla" bilgisayar kullananlarda görülürken ($\bar{x}= 3.55$), günde "2 ilâ 3 saat" kullananlarda daha az ($\bar{x}= 2.63$) ve "günde 1 saat ve az" kullananlarda en az ($\bar{x}= 2.12$) bilgisayar bağımlılığı eğilimi söz konusudur.

Morahan-Martin ve Schumacher'den aktarılan (1997) başka bir çalışmada 277 kolej öğrencisinde patolojik internet kullanımı (PİK) olarak adlandırdıkları davranışı incelemiştir. Bağımlı olarak değerlendirilen kullanıcıların haftada ortalama 8.48 saat nete bağlı kaldıkları görülmüştür (Cengizhan, 2005). Ayrıca bu kişiler UCLA Yalnızlık ölçeğine göre daha yalnız kişiler olarak bulunmuşlardır.(Griffiths, 1999).

Scherer ve Bost'tan aktarılan (1997), İnternet kullanımı açısından 531 öğrenciyi incelemişler ve madde istismarı ve bağımlılığı belirtirine paralel 10 klinik belirtiyi içeren bir kontrol listesi (checklist) geliştirmişlerdir. Üç ya da daha fazla belirtiyi işaretleyenler "İnternet bağımlısı" olarak sınıflandırılmışlardır. Araştırmalarında elde edilen sonuçlara göre, internette harcanan süre haftada ortalama 8.1 saat olarak bulunmuştur (Cengizhan, 2005).

(Chou ve Hsiao, 2000) Tayvan'da 12 üniversite ve kolejdeki 910 geçerli sonuç veren öğrenci üzerinde yaptıkları araştırmada Brenner'ın ("Internet-Related Addictive Behavior Inventory")(IRABI) doğru yanlış tipindeki ölçeğini 4 lü likerte çevirerek adapte etmişler, Young'ın 9 adet internet bağımlılık sorusunu da D/Y şeklinde ikinci bölümde kullanmışlardır. Ölçekten en yüksek puanı alan %10 luk (110 ve üstü) dilimdekiler ve soru listesinde beş ve daha fazla evet yanıtı verenler seçilerek toplam 54 kişi (%6) bağımlı olarak belirlenmiştir. Bu grubun internet kullanım oranı haftada 20-25 saat iken, diğerleri 5-10 saat kullandıklarını belirtmişlerdir. Literatürdeki çalışmalar ile yapılan bu araştırmanın bulguları birbirini destekler niteliktedir.

Bilgisayar oyunları ve internet çocuk ve gencin arkadaşının yerini alarak sosyal izolasyona neden olmaktadır. İlk kez Selnow tarafından "elektronik arkadaş" hipotezi ileri sürülmüştür (Selnow, 1984). Selnow, çocukların bilgisayar oyunları sırasında zamanlarını en iyi şekilde harcadıklarını düşündükleri, sosyal ilişki kurmakta güçlük yaşadıkları, çevrelerinde sınırlı sayıda arkadaşları olduğu ve sınırlı sayıda olan arkadaşları ile paylaştıkları konuların video oyunlarını içerdiğini belirtmektedir. 12-13 yaş arası çocuklarla yapılan bir diğer çalışmada çarpıcı olarak şu sonuçları elde etmişlerdir: "bilgisayar oyunlarını oynamak insanlarla birlikte olmaktan daha iyidir", "zamanı en iyi şekilde geçirmenin yolu bilgisayar oyunları oynamaktır", "bilgisayar oyunu ile arkadaşım ile geçireceğim zamandan daha iyi zaman geçiriyorum", "bilgisayar oyunu oynarken kendimi daha aktif ve canlı hissediyorum", "bilgisayar oyunu oynamak benim yalnızlığımı unutmama yardım ediyor" (Colwell ve Kato, 2003).

Bazı çalışmalarda internet kullanım süresi arttıkça çocuk ve gençlerde yalnızlık, sosyal yalıtım, saldırganlık gibi duygusal ve davranışsal sorunların daha fazla görüldüğü, genel sağlık düzeylerinin düştüğü ve depresif belirtiler görülme oranının arttığı belirlenmiştir.

Horman ve arkadaşları (2005) tarafından yapılan çalışmada ise yaygın internet kullanan ve bilgisayar oyunları ile zamanını geçiren çocukların sosyal gelişimlerinin önemli ölçüde gerilediği, bu çocukların öz güvenlerinin düşük, sosyal kaygı düzeylerinin ve saldırganlık davranışlarının yüksek olduğu bulunmuştur. (Colwell ve Payne, 2000) özgüven ve bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı arasında olumsuz ilişki olduğunu belirlemişlerdir. (Anderson ve Bushman, 2001) bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerde saldırganlığa neden olduğunu ileri sürmektedirler. Çocuk ve gençte şiddet eğiliminin oluşmasında oynanan oyunun türünün, oyun oynama sıklığı ve süresinin etkili olduğunu belirtmektedirler. Bir çalışmada haftada 11.18

saatten daha fazla internet kullanan üniversite öğrencilerinin haftada 3.84 saat ve altında internet kullananlara göre okul performanslarının ve akademik başarılarının daha düşük olduğunu belirlemişlerdir. Bu çalışmada internete bağımlı olan öğrenciler, internet kullanmadıkları zaman büyük sıkıntı yaşadıklarını, internete daha az sürelerle girdiklerinde kendilerinde büyük bir eksiklik hissettiklerini, internete girme davranışını kontrol edemediklerini, internette az zaman geçirdiklerinde kendilerini kızgın hissettiklerini ifade etmişlerdir.

Yaş ortalaması 11 olan 535 öğrenci üzerinde yapılan bir çalışmada ise, öğrencilerin %14,9'unun internet bağımlılığı kriterlerini karşıladığı ve bunların da hiperaktivite bozukluğu kriterlerini taşıdığı saptanmıştır (Jeong ve ark., 2004).

Özmenler (2001), yaşadığı deneyimde lise öğrencisi ergenin evdeki bilgisayara internet bağlantısı sağlandıktan sonra belirgin derecede artan bilgisayar ve internet kullanımı ile bunların ardından görülen ders başarısızlığı dikkati çekmektedir. Diğer bir olgu ise belirgin sosyal ve mesleki işlev bozukluğuna yol açmamakla birlikte kısa süreli de olsa hemen her gece önlenemez internet kullanımı isteği ve ertesi güne sarkan yorgunluk hissi ile karakterizedir.

5. SONUÇLAR

Bu araştırma, Türkiye'de ortaöğretim düzeyindeki öğrencilerin bilgisayar oyunlarına bağımlılık düzeylerini tespit etmek amacıyla yapılmıştır. Araştırmada ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ortalama puanlarına bakıldığında öğrencilerin bilgisayar oyunlarına düşük düzeyde bağımlı olduğu (\bar{x} =40,14) görülmüştür. Öğrencilerin cinsiyet, okul türü, ailenin gelir düzeyi, boş zaman süreleri, bilgisayara sahip olma durumu ve günlük bilgisayarda oyun oynama sürelerine göre bilgisayar oyun bağımlılık puanları arasında anlamlı düzeyde ($p<0,05$) fark olduğu görülmüştür. Ancak öğrencilerin spor yapma durumları ve günlük spor yapma sürelerine göre bilgisayar oyun bağımlılık puanları arasında anlamlı düzeyde ($p>0,05$) fark olmadığı görülmüştür. Sonuç olarak ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunlarına karşı bağımlılıklarının düşük olduğu bulunmuştur.

Ancak elde edilen bulguları daha da genelleştirebilmek için bu ve benzeri tarzda çalışmaların farklı bölge ve seviyelerde, teknolojik ve sosyal unsurların da göz önüne alınması suretiyle farklı zamanlarda yapılması gerekmektedir.

Ayrıca özellikle erkek çocuk ve gençlerin bilgisayar oyun bağımlılığını engellemek için okul aile işbirliği ile ailelerin ve çocukların bilinçlendirilmesi, okulda bu konuda aile ve öğrenciler için seminerler ve toplantıların yapılması, bilgisayar ve İnternette yararlanma yollarının öğretilmesi uygun olacaktır.

Diğer önerileri de şöyle sıralayabiliriz:

- ✓ Gençler internette nasıl faydalanmaları gerektiği öğrenmelidirler, belirli amaçla internet ve bilgisayar kullanmalıdırlar.
- ✓ İnternete giriş ve çıkış saatleri için çizelge yapılarak belirlenmeli ve bu kurallara uyulmalıdır.
- ✓ Arkadaşlarına sosyal ortamlarda daha fazla zaman ayırmaları sağlanmalıdır.
- ✓ Sosyal aktiviteler sinema, tiyatro, müze, sportif faaliyetler zaman ayırmalıdır.
- ✓ Arkadaşları ile internet dışı yollarla iletişim kurması özendirilmelidir.
- ✓ Aileler gençlere daha fazla (kaliteli) zaman ayırmalı, sorunları ile ilgilenmelidir.
- ✓ Okul ve arkadaş çevreleri hakkında bilgi almak üzere gençle sohbet etmeli hoşlandığı, ilgi duyduğu konular ile kaygı ve sorunlarını aile ile konuşması için teşvik edilmelidir.
- ✓ İnternette iken gençlerin genellikle hangi sitelere girdiklerini öğrenmek, eğilimleri hakkında fikir verebilir. Bilgisayar ve İnternet hakkında konuşmak faydalı olabilir.
- ✓ Gençlerin bilgisayar ve internet dışında da hobi geliştirmeleri teşvik edilmeli, kitap okuma alışkanlığı aileden örnek alınarak kazanılmalıdır.
- ✓ Gençlerden aile sorumlulukları paylaşmaları istenmeli belirli görevleri yerine getirmeleri istenmelidir.
- ✓ Bilgisayarda uzun süreli çalışırken zihninizi parazitlerden boşaltacak anlık yöntemler geliştirin, bir manzara, bir görüntü, bir anı size böyle bir yöntem geliştirmek için anahtar görevi görebilir.

- ✓ Uzun çalışma saatleri arasında molalar vererek el, kol, parmak, boyun ve belinizi dinlendirin (Cengizhan, 2005).

KAYNAKÇA

- Akbaş, O.; Usta, E.; Çakır, R.(2009). Lise Birinci Sınıf Öğrencilerinin Sınıf İçi Güven Algılarının Bilgisayar Oynama Durumlarına Göre İncelenmesi. Aile Ve Toplum Eğitim, Kültür Ve Araştırma Dergisi. Yıl: 11, Cilt: 5, Sayı: 18.
- Anderson, CA.; Bushman, BJ.(2001). Effects Of Violent Video Games On Aggressive Behaviour, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousel, And Prosocial Behaviour: A Meta-Analysis Of The Scientific Literature. Psychosocial Science. ; 12: 353-359.
- Anonim (2009). Bilgisayarın Ve İnternetin Aşırı Kullanımı. <http://www.cevrekoleji.com>. Erişim Tarihi: 30.12.2009
- Avcı, H.E. (2005). Çocuk Ve Oyun. Yaşadıkça Eğitim Dergisi. Sayı 86. (Nisan-Haziran). Golden Print Ofset.
- Ayas, T.; Balta, Ö.Ç.; Horzum, M.B.(2009). Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği.
- Becta Report (2006). Engagement And Motivation İn Games Development Processes. <http://www.becta.org> Erişim Tarihi: 10.03.2010.
- Cao, F.; Su, L. (2007). Internet Addiction Among Chinese Adolescents: Prevalence And Psychological Features. Child: Care, Health And Development,33(3), 275–281
- Cengizhan, C (2005), Bilgisayar Ve İnternet Bağımlılığı. Marmara Üniv., İstanbul.
- Chou,C,H., Ming-Chun.(2000) Internet Addiction, Usage, Gratification, And Pleasure Experience: The Taiwan College Students' Case, Computers & Education 35 65-80
- Colwell, J.; Kato, M. (2003). Investigation Of The Relationship Between Social İsolation, Self-Esteem, Agression And Computer Game Play İn Japanese Adolescents. Asian Journal Of Social Psychology. 6: 149-158
- Colwell, J., Payne J. (2000). Negative Correlates Of Computer Game Play İn Adolescents. British Journal Of Psychology. 91: 295-310.
- Çamlıyer, Hatice.; Çamlıyer, Hüseyin. (1997). Eğitim Bütünlüğü İçinde Çocuk Hareket Eğitimi Ve Oyun. Manisa: Can Ofset.
- Egger, O., & Rauterberg, M. (1996). "Internet Behaviour And Addiction" Unpublished Master Thesis, Work & Organisational Psychology Unit (Ifap) , Swiss Federal Institute Of Technology (ETH), Zurich.
- Esen, B.K. (2007). Akran Baskısı Ve Algılanan Sosyal Destek Değişkenlerine Göre Ergenlerde İnternet Bağımlılığının Yordanması. I.Uluslararası Bağımlılık Kongresi, İstanbul.
- Griffiths, M.; Hunt, N. (1995). Computer Game Playing In Adolescence: Prevalence Anddemographic Indicators. Journal Of Community & Applied Social Psychology, Volume 5, Issue 3, Number 3, P.189-193
- Griffiths, M. (1999). Internet Addiction: Fact Or Fiction? The Psychologist, 12(5), 246-250. Çeviren: Psk. Kazım Alat, İnternet Bağımlılığı: Gerçek Mi? Kurgu Mu?, Türk Psikoloji Bülteni ISSN: 1300-7408.
- Holmes, L.(1997). What İs "Normal" İnternet Use?, <http://mentalhealth.miningco.com/mentalhealth/library/weekly/aa100697.htm>
- Horman, JP.; Hansen, CE.; Cochian, ME.; Lindsey CR.(2005). Liar, Liar: İnternet Faking But Not Frequency Of Use Affect Social Skills, Self-Esteem, Social Anxiety, And Aggression. Cyber Psychol Behav. 8(1): 1-6.
- İnal, Y.; Çağıltay, K. (2005). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler. Bilgisayar Ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Eğitim Fakültesi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara.
- Jeong Y.H.; Cho, SC.; Ha, J.; Yune, SK.; Kim, SJ, Hwang, J et all. (2004). Attention Deficit Hyperactivity Symptoms And İnternet Addiction. Psychiatry And Clinical Neurosciences. 58: 487-494.
- Kale, N. (1997). Oyun Çocuğun Özgürlüğüdür. Yaşadıkça Eğitim Dergisi. Sayı: 51.(Mart-Nisan). Çınar Ofset.

- Kayri, M.; Günüş, S. (2009). İnternet Bağımlılık Ölçeğinin Türkçe'ye Uyarlanması: Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, Cilt: 42, Sayı: 1, 157-175
- Kelleci, M.; Güler, N.; Sezer, H.; Gölbaşı, Z. (2009). Lise Öğrencilerinde İnternet Kullanma Süresinin Cinsiyet Ve Psikiyatrik Belirtiler İle İlişkisi TAF Preventive Medicine Bulletin, 8(3)
- Kim, S.; Kim, R. (2002). A Study Of İnternet Addiction: Status, Causes, And Remedies. Journal Of Korean Home Economics Association English Edition, 3(1).
- Leung, L. (2004). Net-Generation Attributes And Seductive Properties Of The İnternet As Predictors Of Online Activities And İnternet Addiction. Cyberpsychology & Behavior, 7(3).
- Lim, J.; Bae, Y.; Kim, S. (2004). A Learning System For İnternet Addiction Prevention. Proceedings Of The IEEE International Conference On Advanced Learning Technologies (ICALT'04).
- Mangır, M.; Aktaş, Y. (1993). Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi. Yaşadıkça Eğitim Dergisi. Sayı 26. (Ocak-Şubat). Ayhan Matbaası.
- Mossbarger, B. (2008). Is İnternet Addiction Addressed İn The Classroom? A Survey Of Psychology Textbooks. Computers İn Human Behavior, 24, 468-474.
- Onay, P.; Tüfekçi, A.; Çağıltay, K. (2005). Türkiye'deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arası Karşılaştırmalı Bir Çalışma, Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı, Ankara
- Özaltaş, G., Serçek, S. ve Hassan, A. (2012). The Views of Tourism Studying Students About Benefits Provided by Tourism. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*, Özel Sayı 2: 87-97.
- Özmenler, K.N. (2010). Gata Ruh Sağlığı Ve Hastalıkları Anabilim Dalı Web Sitesi. <http://www.gata.edu.tr/dahilibilimler/ruhsagligi/>
- Öztürk, D. (2007). Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel Ve Duyuşsal Gelişimleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi. DEU. Yüksek Lisans Tezi. İzmir
- Simkova, B.; Cincera, J. (2004). İnternet Addiction Disorder And Chatting İn The Czech Republic. Cyberpsychology & Behavior, 7(5)
- Suhail, K.; Bargees, Z. (2006). Effects Of Excessive İnternet Use On Undergraduate Students İn Pakistan. Cyber Psychol Behav. 9(3): 297-307.
- Selnow, GW.(1984). Playing Video Games:The Electronic Friends. Journal Of Communication. 34: 148-156.
- Şendağ, S.; Odabaşı, F. (2007). İnternet Bağımlılığı: Çocukların Psikososyal Gelişimi Üzerindeki Etkileri. The Proceedings Of International Educational Technology Conference, Near East University, North Cyprus.
- Toprak, L., Serçek, S. ve Özaltaş Serçek, G. (2014). Öğrencilerin Üniversiteden Rekreasyon Aktiviteleri Konusunda Beklentileri. *VII. Lisansüstü Turizm Öğrencileri Araştırma Kongresi*: 592-604, Kuşadası, Aydın,
- Yellowlees, P.; Marks, S. (2007). Problematic İnternet Use Or İnternet Addiction. Computers İn Human Behaviour, 23.
- Yen, J. Y.; Yen, C.F.; Chen, C.C.; Chen, S.H. and Ko, C.H. (2007). Family Factors Of İnternet Addiction And Substance Use Experience İn Taiwanese Adolescents. Cyberpsychology & Behavior, 10(3).
- Yılmaz, B. (2008). İlköğretim 6. Ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Gösterme Eğilimlerinin Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi. YTÜ Eğitim Fakültesi Bilgisayar Ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, İstanbul.
- Young, KS. (1997). What Makes The İnternet Addictive: Potential Explanations For Pathological İnternet Use. 105th. Chicago, IL: Annual Conference Of The American Psychological Association. August ;15.