

Article History

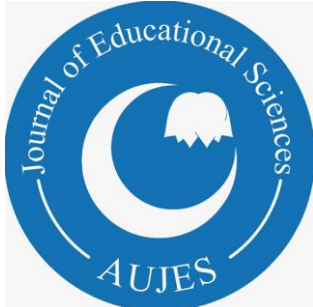
Received: 25.03.2020

Received in revised form: 29.12.2022

Accepted: 31.12.2022

Available online: 31.12.2022

Article Type: Research Article





ADIYAMAN UNIVERSITY
Journal of Educational Sciences
(AUJES)

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/adyuebd>

The Investigation of High School Students' Internet Usage For Gaming With Respect to Demographic Characteristics

Sinem FARİZ¹, Ayfer İLYAS², Murat Sinan ÖZKAN³

¹Ministry of Education, Turkey 

²PhD student, Sakarya University Department of Educational Sciences, Sakarya, Turkey 

³Uludag University, Turkey 

To cite this article:

Fariz, S., Kadakal, A. & Ozkan, M.S. (2022). The Investigation of High School Students' Internet Usage For Gaming With Respect to Demographic Characteristics. *Adiyaman University Journal of Educational Sciences*, 12(2), 55-75.



The Investigation of High School Students' Internet Usage For Gaming With Respect to Demographic Characteristics

Sinem FARİZ¹, Ayfer KADAKAL², Murat Sinan ÖZKAN³

¹Ministry of Education, Turkey

²PhD student, Sakarya University, Department of Educational Sciences, Sakarya, Turkey

³Uludag University, Turkey

Abstract

The purpose of this research is to examine high school students' internet usage for game purposes in terms of various variables. The sample of the study consisted of 360 (176 girls, 184 boys) students selected by the convenient sampling method in the 2018-2019 academic year. The students who participated in the study were selected from 9th, 10th, and 11th grade students in four different types of schools. In this study, the Personal Information Form developed by the researcher, the "Internet Addiction Scale (IAS)" produced by Young (1998) to measure students' internet addiction levels, and "Perceived Social Support Scale (PSSS)" revised (PSSS-R) by Yildirim (2004) to evaluate their perceptions of social support were used as data collection tools. Research data were analyzed using Chi-square and t-test. The findings of the study revealed that high school students' internet use for gaming purposes showed a significant difference according to gender, academic success, and daily internet usage time. Besides, it was determined that students who do not use the internet for gaming purposes perceive more social support than their friends who use the internet for gaming purposes.

Key words: online games, social support, internet addiction, adolescents

Introduction

The emergence and development of technology has brought along many elements that facilitate, complicate and rarify life. The fact that people are in a lifestyle where everything is updated quickly and information and entertainment can be accessed in any form and time has made the internet an indispensable need. The internet has become widespread and popularized through high-tech devices such as smartphones, tablets and computers. One of the results of this development has been online gaming, which has become one of the most widely used leisure activities by many adults and young people. Portable devices, smartphones and tablets have made it possible to play games regardless of time and place. In the past years, children used to play concrete games such as "cops and robbers", "hide and seek", and "blindman's buff", but nowadays these games have been replaced by online games such as "Pokemon Go", "PUBG", "Minecraft", "GTA 5".

Nowadays, online gaming has become very popular among people of all ages, especially among children and adolescents (Wang, Chan, Mak, Ho, Wong, and Ho, 2014). According to recent research, the amount of time adolescents spends playing video games has increased (Griffiths, 2008), online gaming has become one of the most addictive Internet activities to date (Wan and Chiou, 2006). Studies have shown that one in three people under the age of 18 use the internet worldwide and 75% of adolescents in developed countries play online games every day (UNICEF, 2017; Byrne and Burton, 2017). In Turkey, the rapid spread of new generation online games has attracted the attention of primary and secondary school students. According to a study conducted by the Turkish Statistical Institute (TurkStat, 2013), internet usage for gaming purposes was 82.5% for boys aged 11-15, while it was 60.4% for girls. In the research repeated by TURKSTAT in 2021, internet use for gaming purposes was 53.7% for boys and 24.4% for girls in the same age group. Playing and downloading games, which is one of the purposes of internet use among children aged 6-15, ranked 3rd among the purposes of internet use with 66.1%. The study by Kahraman et al. (2011), which also examined the relationship between gender and Internet use for gaming purposes, showed that 9.5% of female students follow online games on the Internet, while 90.5% of them do not play online games. In the same study, it was determined that 36.5% of male students followed online games, while the rest did not play online games. Inal and Çağiltay (2005) revealed that male students play online games more than female students. In another study, it was observed that the computer game addiction levels of male students were significantly higher than the computer game addiction levels of female students (Taş and Güneş, 2019).

In studies examining the relationship between academic achievement and online games, it is possible to see negative and positive relationships. The research of Chiu, Lee, and Huang's (2004) in Taiwan shows that as

game addiction increases, the level of academic achievement decreases. The study of Suler (2004) showed that negative effects such as distancing from inner circle, violent behavior, decline in academic achievement and withdrawal was observed in individuals who spend a lot of time on the Internet and in games. However, there are also studies suggesting that interactive online games can lead to increased academic performance (Anand, 2007; Jackson et al., 2008). A study by Din and Calao (2001) revealed that students who played educational online games showed significant increases in spelling and reading learning compared to the control group. Skoric, Teo, and Neo (2009) found that while gaming addiction leads to negative academic performance, moderate gaming can lead to increased academic performance.

The study of Mitchell (2000), which examines the relationship between online games and internet addiction, provides important data on addiction by stating that playing games on the internet increases dopamine secretion and that dopamine is a neurochemical that has an important role in the emergence of addiction. The studies examining the relationship between internet addiction for gaming purposes and internet use indicated that non-adults who spend most of their time playing games have the symptoms seen in substance addiction (Hsu et al., 2009; Ko et al., 2009; Mehroof and Griffiths 2010; Wölfling et al., 2008; Young, 2009). In their study, Ayas and Horzum (2013) found that game addiction and internet addiction increase in parallel. Yılmaz et al. (2014) found that the total addiction scores of students who used the Internet for gaming purposes were higher than those of students who used the Internet for music-movies, homework-research and social networking. It was observed that the total addiction scores of those whose primary purpose of internet use was gaming were higher than those whose primary purpose was social networking and reading news.

In order to look at whether there is a relationship between the perceived social support levels of students who use the Internet for gaming purposes, which is another question of our research, it is necessary to address the concept of perceived social support. Perceived social support is the individual's perception that he/she has a secure bond with the people around him/her and that he/she can obtain the necessary support from the people around him/her. It expresses the individual's feelings that he/she is valued, loved and has healthy and good relationships with others (Oktan, 2005). The studies examining the perceived social support levels of students who use the internet for gaming purposes reveal different results. The study conducted by Yüksel and Baytemir (2010) revealed that the social support perceived by students who use the Internet for gaming and entertainment purposes did not change. In the study conducted by Kraut et al. (2002), it was observed that as the use of the Internet for social interaction increased, the relationship of individuals with people with whom they had close relationships decreased, and it was revealed that there was a negative relationship between perceived social support and Internet use. Again, it was stated that students with low perceived social support have a high rate of problematic use of the Internet. In addition, it is stated that low perceived social support is a risk factor for problematic internet use (Chen, Li, & Long, 2007). However, there are also studies showing a positive relationship between perceived social support and problematic use of the Internet (Shaw and Gant, 2002; Silverman; 1999). Kraut, Patterson, and Lundmark (1998) found that people use the Internet more for communication with others rather than for different purposes. This shows that internet users want to meet their need for support and interaction and that they meet these needs through the internet (Mossbarger, 2008). However, internet use can damage interpersonal relationships as it is an activity that people do when they are alone (Kraut et al., 1998; Sanders et al., 2000).

We have already pointed out that online games are quite common among young people and their positive and negative effects on young people. Considering the developments in technology, the developmental needs and problems of adolescence and the fact that playing games is a risk factor for internet addiction, it is thought that it is important to clarify the reasons for the use of the internet for gaming purposes and how adolescents are affected socially and behaviorally by the use of the internet for gaming purposes and that the study will be useful in this sense. In this sense, answers to the following questions were sought in the study:

1. Is there a significant difference between genders in terms of students' internet use for gaming purposes?
2. Is there a significant effect of students' internet use for gaming purposes on their academic achievement?
3. Is there a significant difference in the daily internet usage time of students who do not use the internet for gaming purposes and students who use the internet for gaming purposes?
4. Is there a significant difference between the levels of social support perceived by students who do not use the internet for gaming and those who use the internet for gaming?
5. Is there a significant difference between the internet addiction symptoms of students who do not use the internet for gaming purposes and students who use the internet for gaming purposes?

Method

Research Design

The research approach that aims to describe a past or current situation as it exists is the survey model (Karasar, 2014). This study aims to measure whether Internet use for gaming purposes makes a significant difference in terms of gender, academic achievement, daily Internet usage time, perceived social support level and Internet addiction symptom variables in high school students.

Participants

The research group consists of 360 students continuing their education in four different school types in the 2018-2019 academic year. The students participating in the study were selected through convenient sampling method from students studying in classes other than 12th grade. 184 of these students are boys (51.1%), and 176 are girls (48.9%). The data were collected by the researcher himself in the classroom environment in approximately 40-45 minutes. Volunteering was based on participation. The game types preferred by students are listed as follows: Adventure/Action (GTA, Outlast, Left 4 Dead etc.) female (22.7%), male (77.3%); Sports/racing (GTA, Outlast, Left 4 Dead etc.) female (26.2%), male (73.8%); FPS (First-Person shooter) (Wolfteam, Counter Strike etc.) female (19.3%), male (80.7%); Strategy (League of Legends, Dota, Smite etc.) female (25.3%), male (74.7%), Simulation (Ships, airplanes, etc.) female (22.4%), male (77.6%); other types of games female (58.7%), male (42.3%) and RPG (Role Playing Game) (Diablo, Knight online, etc.) female (17.0%) and male (83.0%). Considering daily internet usage times, it is seen that 153 students (42.5%) used the internet in 1-3 hours in a day. Other students stated that they use the internet for 4 -6 hours (20.3%), less than 1 hour (18.3%), more than 9 hours (10.8%), and 7-9 hours (8.1%), respectively. Students' internet usage purposes are listed as follows: research-homework female (77.0%), male (23.0%); social networks female (75.9%), male (24.1%); film-video-music female (70.7%), male (29.3%); game female (41.5%), male (58.5%); chat female (55.3%), male (47.8%); mail-communication female (29.3%), male (70.7%), and news female (20.7%) and male (79.3%). The number of students in the study group who showed symptoms of internet addiction was deficient. For this reason, in order to make a meaningful statistical comparison, those with internet addiction (IAS score 80 and above) and those with limited symptoms (IAS score between 51-79) were combined into a single group and redefined as "those with symptoms". Thus, the comparison was carried out between the two levels as those with IAS score of 50 and below, namely "those without symptoms" and "those with symptoms."

Data Collection Tools

The data for the study were collected by implementing the personal information form prepared by the researcher, perceived social support scale and internet addiction scale.

Personal Information Form

This form includes demographic information about the students, questions about the status of having a computer of their own, the place where they connect to the internet, family intervention in internet use, how much they use the internet daily and the purpose of use, and the last semester grade point average asked to determine school success.

Internet Addiction Scale (IAS)

It is a 20-item Likert-style scale created by Young (1998) based on the "Psychoactive Substance Addiction" criteria of the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-4 (DSM-IV) and adapted into Turkish by Bayraktar (2001) and is suitable for the 12-17 age group. The scale includes items such as "How often do you spend more time on the Internet than you planned?" and "How often is your school attendance negatively affected by the Internet?" which are related to the intensity of Internet use and the academic, social and behavioral problems experienced by individuals due to this use. Participants were asked to mark one of the options "Constantly", "Very often", "Mostly", "Occasionally", "Rarely" and "Never". These options are evaluated with 5, 4, 3, 2, 1 and 0 points respectively. Those scoring 50 points and below are classified as "Without symptoms", those scoring 50-79 points as "Limited Symptoms", and those scoring 80 and above as "Pathological Internet Users". The reliability of the IAS is .91 in terms of standardized Alpha value and .87 in terms of Spearman-Brown value. In this study, the Cronbach Alpha reliability coefficient of the scale was calculated as 0.90.

Perceived Social Support Scale

The revised version of the Perceived Social Support Scale developed by Yıldırım (1997), which is Yıldırım (2004) (PSSS-R), was used in the study. The PSSS-R consists of three subscales: Family Support (FMS), Friend Support (FRS) and Teacher Support (TS). The scale items consist of statements such as "My family really cares about me", "My friends help me make the right decisions", "My teachers help me solve my problems" in which the individual rates family, friend and teacher support. The PSSS-R consists of 20 items in the family support subscale, 13 items in the friend support subscale and 17 items in the teacher support subscale, 50 items in total. It is a Likert-type scale with three ratings (agree=3, partly=2, not agree=1). There are three reversed items, one in each of the subscales. The score ranges that can be obtained from the scales are as follows: FMS; 20-60, FRS; 13-39, TS; 17-51, total PSSS-R; 50-150. A high score indicates that the individual has a high perception of social support. Alpha = .93, rxx = .91 for the whole PSSS-R; Alpha = .94, rxx = .89 for FMS; Alpha = .91, rxx = .85 for FRS; Alpha = .93, rxx = .86 for TS. The reliability coefficients obtained indicate that the PSSS-R and its subscales can be used safely to measure social support (Yıldırım, 2004). In this study, the Cronbach's alpha coefficient was 0.91 for the family support dimension of the ASDS-R, 0.89 for the friend support dimension, 0.92 for the teacher support dimension, and the Cronbach's alpha coefficient was 0.93 for the whole scale.

Data Analysis Process

Descriptive statistics were used for demographic data. Whether students' internet use for games differs significantly in terms of gender, academic success, internet addiction, and internet usage time was determined by chi-square test, and whether the perceived social support scores of students using the internet for gaming purposes and those not using it for gaming purposes differs significantly was determined by T-Test. In the research, $p < 0.05$ was accepted as the statistical significance limit.

Results

Findings Regarding Internet Use for Gaming Purposes by Gender

In order to determine whether there is a significant difference between the use of the internet for gaming purposes by gender, Chi-Square Test was conducted. The results are given in Table 7.

Table 1. Chi-Square Test Results Regarding Game Usage Internet by Gender

	Those who use internet for game purposes		Those who do not use internet for game purposes		χ^2	sd	p
	N	%	N	%			
Gender							
Female students	73	41.5	103	58.5	46.18	1	.000
Male students	142	77.32	42	22.8			
Total	215	59.7	145	40.3			

$p < 0.01$

It was determined that there was a significant difference between students' use of the internet for game purposes according to their gender ($p < 0.01$). Male students (77.3%) use the Internet for gaming purposes more than female students (41.5%). Gender has been determined to have a moderate effect on the use of the internet for gaming purposes ($\Phi = .36$).

Findings Regarding Examination of Internet Use for Gaming Purposes According to Academic Achievement Level

The results of the Chi-Square Test on the use of the internet for gaming purposes according to the grade point averages of the students are given in Table 2. While determining the academic success levels of the students, classification was made by taking into account the secondary education grading system. Last grade averages of the students were determinant in academic success.

Table 2. Chi-Square Test Results Regarding Internet Use for Gaming Purposes According to Academic Achievement Level

	Those who use internet for game purposes		Those who do not use internet for game purposes		χ^2	sd	p
	N	%	N	%			
Academic success							
Fail (0-49.99)	19	8.8	10	6.9	9.91	4	,042
Pass (50, 59.99)	41	19.1	19	13.1			
Medium (60-69.99)	68	31.6	37	25.5			
Good (70-84.99)	80	37.2	66	45.5			
Very good (85-100)	7	3.3	13	9.0			
Total	215	59.7	145	40.3			

P < 0.05

Table 2 shows that there is a significant difference in the use of the internet for gaming purposes according to students' academic achievement. The internet usage rates of students whose academic success is Pass, Fail, and Medium are significantly higher than other students ($\chi^2= 9,91$, P < 0.05). Cramer's V value is set at .166. Academic achievement of medium or below can be seen as a partially effective variable in internet use for gaming purposes.

Findings Regarding Examination of Internet Use for Gaming Purposes According to Daily Internet Usage Time

Table 3. Chi-Square Test Results Regarding Internet Use for Gaming Purposes According to Daily Internet Usage Time

	Those who use internet for game purposes		Those who do not use internet for game purposes		χ^2	sd	p
	N	%	N	%			
Daily Internet Use							
Less than 1 hour	24	36.4	42	63.6	19.07	4	001
1-3 hours	96	62.7	57	37.3			
4-6 hours	50	68.5	23	31.5			
7-9 hours	19	65.5	10	34.5			
More than 9 hours	26	66.7	13	33.3			
Total	215	59.7	145	40.3			

p < 0.01

A significant difference was determined between the internet usage of the students according to the daily internet usage time (p < 0.01). The rate of students using the internet for gaming purposes is lower in internet usage up to 1 hour per day, whereas those using the internet for 1 hour or more per day have higher internet usage rates for gaming purposes. It can be said that daily internet usage time has an effect on internet usage behavior for gaming purposes (Phi = .23, p < 0.01).

Findings Regarding Examining Internet Use for Gaming Purposes According to Perceived Social Support Level

The results of the T-Test conducted separately according to the social support levels perceived by the students from their families, teachers and friends and the total score of the Perceived Social Support Scale are shown in the tables:

Table 4. T-Test Results on Perceived Social Support Level from the Family and Internet Use for Gaming Purposes

PSSS-R (FAMILY)						
Internet Use	N	\bar{x}	SS	sd	t	p
Those who use it for game purposes	215	51.91	7.305	358	.045	96

Those who do not use it for game purposes	145	51.95	7.506
---	-----	-------	-------

$p < 0.05$

Independent samples t-test was conducted to compare the family support subscale scores of students using the Internet for gaming and not for gaming purposes. Table 4 shows that there is no significant difference between the scores obtained from students who use the Internet for gaming purposes ($\bar{x} = 51.91$) and students who do not use the Internet for gaming purposes ($\bar{x} = 51.95$; $t(358) = .045$, $p = .96$).

Table 5. T-Test Results on Perceived Social Support Level from Friends and Internet Use for Gaming Purposes

PSSS-R (FRIEND)						
Internet Use	N	\bar{x}	SS	sd	t	p
Those who use it for game purposes	215	33.77	5.222	358	2.14	.033
Those who do not use it for game purposes	145	34.97	5,218			

$p < 0.05$

An independent samples t-test was conducted to compare the friend support subscale scores of students who use the Internet for gaming purposes and students who do not use the Internet for gaming purposes. Table 5 shows that there is a significant difference between the scores obtained from students who use the Internet for gaming purposes ($\bar{x} = 33.77$) and students who do not use the Internet for gaming purposes ($\bar{x} = 34.97$; $t(358) = 2.14$, $p = .033$). The mean score of social support perceived by students who do not use the Internet for gaming purposes from their friends ($\bar{x} = 34.97$) is significantly higher than the mean score of students who use the Internet for gaming purposes ($\bar{x} = 33.77$, $p < 0.05$).

Table 6. T-Test Results Regarding Perceived Social Support Level from the Teacher and Internet Use for Gaming Purposes

PSSS-R (TEACHER)						
Internet Use	N	\bar{x}	SS	sd	t	p
Those who use it for game purposes	215	39.46	8.352	358	1.24	.21
Those who do not use it for game purposes	145	40.57	8.047			

$p < 0.05$

An independent samples t-test was conducted to compare the teacher support subscale scores of students who use the Internet for play and students who do not use the Internet for play. Table 6 shows that there is no significant difference between the scores obtained from students who use the Internet for play ($\bar{x} = 39.46$) and students who do not use the Internet for play ($\bar{x} = 40.57$; $t(358) = 1.24$, $p = .21$).

Table 7. T-Test Results on Perceived Total Social Support Level and Internet Use for Gaming Purposes

PSSS-R (TOTAL)						
Internet Use	N	\bar{x}	SS	sd	t	p
Those who use it for game purposes	215	125.4186	14.744	358	1.253	.21
Those who do not use it for game purposes	145	127.496	16.389			

$p < 0.05$

An independent samples t-test was conducted to compare the Perceived Social Support Scale total scores of students who use the Internet for gaming purposes and students who do not use the Internet for gaming purposes. Table 7 shows that there is no significant difference between the scores obtained from students who use the Internet for gaming purposes ($\bar{x} = 125.418$) and students who do not use the Internet for gaming purposes ($\bar{x} = 127.496$; $t(358) = 1.253$, $p = .21$).

Findings Regarding Examining Internet Use for Gaming Purposes According to Internet Addiction Symptoms

Table 8. Chi-Square Test Results Regarding Internet Use for Gaming Purposes According to Internet Addiction Symptoms

	Those who use internet for game purposes		Those who do not use internet for game purposes		χ^2	sd	p
	N	%	N	%			
Internet addiction							
Without symptoms	181	58.8	127	41.2	418	one	518
With symptoms	33	64.7	18	35.3			
Total	214	59.6	145	40.4			

p<0.05

Table 8 shows that there is no significant difference between students who use the internet for gaming purposes and students who do not use the internet for gaming purposes in terms of internet addiction symptoms ($\chi^2= .418$, $p> 0.05$).

Conclusion, Discussion, and Recommendations

The findings of the study indicate that there is a significant difference between high school students' use of the internet for gaming purposes according to their gender. Male students (77.1%) use the Internet for gaming purposes at a higher rate than female students (41.5%) ($P<0.01$). This result is in line with the studies in the literature (Bonnaira and Baptista, 2019; Bonnaire and Phan, 2017; Wichstrøm et al. 2019) in which internet gaming disorder is evaluated according to gender. Fam (2018) conducted a meta-analysis study consisting of research involving adolescents aged 10-19 years to determine the prevalence of internet gaming disorder in adolescents and to establish a comparison chart. The prevalence of the disorder in adolescents was determined as 4.6% in this study. In the same research, this rate; In the same study, it is stated that this rate is higher than the rate of game disorder in children (4.2%) but lower than the rate determined in the adult group (8.9%) in the meta-analysis study conducted by Ferguson et al. (2011) and it is emphasized that this may reflect the early onset of game disorder. Fam (2018) found that the rate of gameplay disorder in boys (7.1%) is almost four times higher than girls (1.7%). It is stated that this difference, which is revealed by gender in-game playing disorder, can be attributed to the types of games preferred by gender (Greenberg et al. 2010; Hartmann and Klimmt, 2006; Homer et al. 2012). In terms of game preferences by gender, it was determined that boys preferred role playing games, FPS and strategy games while girls preferred games that are more instructive and require skill (Elliott et al. 2012; Fam, 2018; Rehbein et al. 2015). In terms of playing time, the finding that male gender and preferred game type are predictive, and the most playing time in males was for role-playing and FPS type games (Rehbein et al. 2015).

In this study, the types of games preferred by the students were also determined along with their purposes of using the Internet. Considering the game types preferred by students according to their gender, it was concluded that female students preferred sports (26.2%), strategy (25.3%), adventure/action (22.7%) games, respectively; male students preferred RPG (83%), FPS (80.7%) and Simulation (77.6%) games, respectively, excluding the "other" category for game types not specified in the table. Karakuş, İnal, and Çağıltay (2008), in their study investigating the types of games preferred by high school students and their reasons, found that male students mostly preferred car racing, sports, FPS games, while female students preferred action/adventure, puzzle, car racing, card or board games. While the reason for preferring these games was to have fun for boys, it was seen that the instructive nature of the game was decisive for girls. Although the incidence of Internet gaming disorder is higher in males, it is also stated that the disorder affects both genders differently neurobiologically, there are differences in the cortical thickness of individuals with the disorder according to gender, and girls are more affected by the disorder than boys (Ziliang et al., 2019). This is important in terms of pointing to the neurobiological factor in the gender differences in addiction.

In terms of students' use of the Internet for gaming purposes according to academic achievement, the use of the Internet for gaming purposes was found to be significantly higher among students with average academic achievement and below. This result is consistent with other studies in the literature (Brunborg et al., 2014; Müller et al., 2015; Bülbül et al., 2018) that reveal the relationship between computer game addiction/internet gaming disorder and low academic achievement. This result of the study indicates that students with high academic achievement use the Internet more consciously, use the Internet for purposes other than gaming and in a way that contributes to their school responsibilities. It is noteworthy that the rate of students using the Internet for research and homework purposes (74.3%) is quite high. Chen and Fu (2009) examined the effect of 8th

grade middle school students' Internet use on their high school entrance exam one year later in Taiwan. Similar to this study, the results of the study revealed that the test scores of students who used the Internet for information were higher than the test scores of students who used the Internet for socializing and playing games. Delbe and Hazar (2022) also examined the relationship between digital game addiction level and academic achievement in middle school students and found that there was a significant negative relationship between the level of digital game addiction and academic achievement of the participants. Considering the negative relationship between computer game addiction/internet gaming disorder and academic achievement in the context of the literature, it is consistent that the academic achievement of students who use the internet for gaming purposes in this study is average or below. As a matter of fact, it is stated that digital game addiction decreases academic achievement in children (Delbe & Hazar, 2022).

Another result of the study is that the rate of internet use for gaming purposes increases with the daily internet use time exceeding one hour and with the increase in the duration of internet use. Similarly, Laconi et al. (2017) determined the time interval spent by the participants in online games as less than 1 hour and more than 126 hours weekly in their studies on the psychopathology of the internet gaming disorder. NG and Weimer-Hastings (2005), in their study on the Internet and online gaming, examined individuals playing Massively Multiplayer Online Role Playing games (MMORPG) and offline computer games. Looking at the time these individuals spent on computer games on a weekly basis, they found that the group playing online/internet-based games spent more time in the game, and this was explained as individuals finding their virtual lives more comfortable and satisfying than their real lives with social opportunities such as communicating and belonging to a group in online games. In a study conducted by Hawi et al. (2018) with high school students in Lebanon, it was found that students without internet gaming disorder played both online/internet-based and offline games, while all of the students with internet gaming disorder played online games and experienced sleep disturbance. Özgözü, Şimşek, Arıkan, Alyaprak, Günay, and Eyigüngör (2022) also found that 56.8% of the students used the Internet for more than three hours, while 14.1% used the Internet for more than six hours. In the same study, in line with the findings, the prominent daily internet usage time for problematic internet use was expressed as 3 hours. Accordingly, it was stated that the problematic internet use of students who use the internet for more than 3 hours increases. In this study, online games were also addressed and it is a noteworthy finding that among the students who use the internet, the daily internet usage time of the students who use the internet for gaming purposes is high. The fact that students spend more time on online games than many other internet usage purposes such as e-mail, research, news, chat and movie-video seems to be very important considering the many social opportunities provided by these games and the needs of adolescence.

According to the findings of the study on perceived social support, it was determined that there was no significant difference between the social support and total social support scores of students who used the Internet for gaming purposes and those who did not use the Internet for gaming purposes. On the other hand, it was observed that students who did not use the Internet for gaming purposes had a higher perception of social support from friends. In their study examining the real-life and online social support, depressive symptoms, and duration of site usage of users of an online gaming site, Prochnow et al. (2020) found that members who spent more time on the site tended to share important life events with other members more, showed more depressive symptoms, and had less real-life social support. This result was interpreted as that the members may want to fill the social support gap in their real lives with the friends they met through the site, and it was also stated that the communication that members with depressive symptoms establish through the game may actually be a search for help. Kowert et al. (2014) examined the involvement of emotionally sensitive individuals in online games and the friendships they made in these games and found that emotionally sensitive individuals are mostly involved in games to expand their social circles. This was interpreted as online games have an important potential for shy individuals with inadequate social skills to overcome social difficulties, make new friendships and strengthen old friendships. Paulus et al. (2018), in their study on internet gaming disorder in children and adolescents, stated that external factors such as domestic violence, neglect and inadequacies in social skills increase the risk of addiction to Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) and real-time strategy games. The results of this study suggest that students who use the Internet for gaming purposes may be playing online games as a means to compensate for the social support they do not receive from their friends in their real lives.

As Young (1998) states, it is not the Internet itself, but the fact that the Internet offers applications that provide high interaction opportunities that are effective in the emergence of addictive behaviors. In this direction, the relationship between the purpose of playing online games and internet addiction was also addressed in the present study. There was no significant difference between students who used the Internet for gaming purposes and students who did not use the Internet for gaming purposes in terms of Internet addiction symptoms. Research has shown that, apart from many other purposes of use, especially online gaming and internet addiction are related to each other (Jiang, 2014; Tone et al., 2014; van Rooij et al., 2010). However, at the same time, it is also stated that the type of game played, especially the role playing (RPG) type, is associated with

internet addiction (Lee et al., 2007) along with excessive game playing (Lee et al., 2015). In this context, it can be stated that the finding of this study on the relationship between the purpose of playing online games and addiction indicates that internet use for gaming purposes is a risk factor for internet addiction and that internet addiction should be examined in a multidimensional way.

The results of the study are important in terms of the fact that there is no significant difference between students who use the internet for gaming purposes and students who do not use the internet for gaming purposes in terms of internet addiction symptoms. As a matter of fact, there are studies (Hwang et al., 2012; Lin et al., 2012; Yang and Quadir, 2018) revealing that game-based learning environments positively affect students' learning motivation and performance. Jong (2015) investigated the pedagogical effects of conducting a geography course in a virtual interactive student-oriented environment and found that students with low and medium academic achievement had more positive pedagogical results than students with high academic achievement. However, it is stated that there is a significant positive relationship between low academic achievement and game addiction scores (Aslan, Başçillar and Karataş, 2022). In this context, it can be said that the academic performance of students with gaming internet use/internet gaming disorder should be investigated in a multidimensional way. Another important result of the present study is that students who do not use the Internet for gaming purposes have a higher perception of social support from friends. Van Ingen et al. (2016) examined internet activities and well-being in relation to online coping strategies used by individuals after negative life events such as physical health problems, psychological problems, divorce/loss of spouse. In the study, it was determined that 57% of the research group turned to some form of online coping. In the study, it was stated that online coping was realized through online games, searching for information on the internet, social networks and online social support groups. In addition, an inverse relationship was found between online mental avoidance and online socio-emotional coping and life satisfaction, self-esteem and optimism. The need for more detailed studies on the reasons for the negative effects of online activities on well-being as well as reducing daily life stress in individuals was emphasized. Yavuz (2018) examined internet and game addiction and perceived social support levels in gifted students and found that there was a negative and moderate relationship between internet and game addiction and perceived social support level. Özgöz, Şimşek, Arıkan, Alyaprak, Günay, and Eyigüngör (2022) determined that the perception of social support was a significant predictor of problematic internet use. It is stated that an increase in perceived social support from family and friends decreases problematic internet use. Aslan, Başçillar, and Karataş (2022) revealed a significant relationship between digital game addiction and negative social skills and social behaviors in children. In this context, in line with the findings of this study on Internet use for gaming purposes and perceived social support, comprehensive studies on adolescents' online experiences and well-being through online games, which have an important place in this experience, may be useful. As a matter of fact, as Bayraktutan (2005) stated, for individuals with insufficient real social support, the internet seems to become a place where social support is compensated.

The results of the study are important in terms of pointing out the significant difference in academic achievement, daily internet usage time and perceived social support from friends of students who use the internet for gaming purposes compared to students who use the internet for non-gaming purposes. In the study, online games played by adolescents were evaluated and considering the importance of peer support and communication opportunities provided by these games in terms of adolescence, it is a remarkable result that the level of social support perceived from friends of adolescents who use the internet for gaming purposes is lower than students who do not use the internet for gaming purposes. In line with these findings, the social support perceived by adolescents from their friends as well as the quality of the relationships they establish with their peers and their well-being can be extensively researched in this regard.

References

- Adams, E. & Rollings, A. (2014). *Fundamentals of Game Design*. 3.Baskı, Prentice Hall, s.67-81.
- Anand, V. (2007). A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. *Cyber Psychology and Behavior*, 10(4), 552-559.
- Aslan H., Başçillar M., Karataş K. (2022). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile sosyal beceriler arasındaki ilişki. *Bağımlılık Dergisi*. 23(3): 266-274.
- Ayas, T. ve Horzum, M.B. (2013) Relation between depression, loneliness, self-esteem and internet addiction. *Education* 133,283-290
- Bayraktar, F. (2001). *İnternet kullanımının ergen gelişimindeki rolü*. Yüksek Lisans Tezi,Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Bayraktutan, F. (2005). Aile içi ilişkiler açısından internet kullanımı. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Bonnaire, C. & Baptista, D (2019). Internet gaming disorder in male and female young adults: the role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. *Psychiatry Research*, 272, 521-530. DOI: 10.1016/j.psychres.2018.12.158
- Bonnaire, C. & Phan, O (2017). Relationships between parental attitudes, family functioning and internet gaming disorder in adolescents attending school. *Psychiatry Research*, 255, 104-110. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2017.05.030>
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A. & Frøyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems. *Journal of Behavioral Addictions*, 3, 27–32. DOI: 10.1556/JBA.3.2014.002
- Bülbül, H., Tunç, T. & Aydil, F. (2018). “Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığı: Kişisel Özellikler ve Başarı İle İlişkisi”, *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111. <http://www.dx.doi.org/10.25287/ohuibf.423745>
- Byrne, J. and P. Burton (2017), “Children as Internet users: How can evidence better inform policy debate?”, *Journal of Cyber Policy*, Vol. 2/1, pp. 39-52, <http://dx.doi.org/10.1080/23738871.2017.1291698>.
- Chen, X., Li, F. H., & Long, L. L. (2007). Prospective study on the relationship between social support and internet addiction. *Chinese Mental Health Journal*, 21(4), 240-243.
- Chiu, S.; Lee, J.Z. ve Huang, D.H. (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*. 7(5), 571-581.
- Delebe, A. & Hazar, Z. (2022). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyinin bazı fiziksel parametrelere ve akademik başarıya göre incelenmesi. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 20 (3), 55-68 . DOI: 10.33689/spormetre.1061035
- Din, F. and Calao, J. (2001) The Effects of Playing Educational Video Games on Kindergarten Achievement. *Child Study Journal*, 31, 95-102. <http://eric.ed.gov/?id=EJ643651>
- Egemen, A., Yılmaz, Ö., ve Akil, İ. (2004). Oyun, oyuncak ve çocuk. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2), 39–42. <http://adudspce.adu.edu.tr:8080/jspui/handle/11607/2200> adresinden alınmıştır.
- Elliott, L., Ream, G., McGinsky, E., & Dunlap, E. (2012). The contribution of game genre and other use patterns to problem video game play among adult video gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(6), 948–969. DOI 10.1007/s11469-012-9391-4
- Esen, E. (2010). *Ergenlerde İnternet Bağımlılığını Yordayan Psiko-Sosyal Değişkenlerin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. İzmir.
- Fam, J. Y. (2018). Prevalence of internet gaming disorder in adolescents: A meta-analysis across three decades. *Scandinavian Journal of Psychology*, 59, 524–531. DOI: 10.1111/sjop.12459
- Ferguson, C. J., Coulson, M. & Barnett, J. (2011). A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. *Journal of Psychiatric Research*, 45, 1573–1578. doi: 10.1016/j.jpsychires.2011.09.005
- Greenberg, B. S., Sherry, J., Lachlan, K., Lucas, K., & Holmstrom, A. (2010). Orientations to video games among gender and age groups. *Simulation & Gaming*, 41(2), 238–259. doi:10.1177/1046878108319930
- Griffiths, M. (2008). İnternet and Video Game Addiction. http://www.google.com.tr/books?hl=tr&lr=&id=ZfyUfOxV8C&oi=fnd&pg=PA231&dq=internet++and+video+game+addiction&ots=IYFvukW4J5&sig=30tGdQ2GKdFTY_4OoCzKERKtQuE&redir_esc=y#v=onepage&q=internet%20%20and%20video%20game%20addiction&f=false adresinden 08/07/2019 tarihinde alınmıştır.
- Günlü, A. & Ceyhan, A. A. (2017). Ergenlerde internet ve problemlili internet kullanım davranışının incelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 4, 75–117. doi: 10.15805/addicta.2017.4.1.0016
- Hartmann, T. & Klimmt, C. (2006). Gender and computer games: Exploring females’ dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11, 910–931. doi: 10.1111/j.1083-6101.2006.00301.x
- Homer, B. D., Hayward, E. O., Frye, J. & Plass, J. L. (2012). Gender and player characteristics in video game play of preadolescents. *Computers in Human Behavior*, 28, 1782–1789. doi: 10.1016/j.chb.2012.04.018
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).

- Hsu, S.H., Wen, M.H. ve Wu, M.C. (2009). Exploring User Experiences As Predictors Of MMORPG Addiction. *Computers and Education*, 53, 990–998.
- İnal, Y. ve Çağiltay, K. (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu, Ankara (pp. 71-74).
- Jackson, L., Zhao, Y., Kolenic III, A., Fitzgerald, H., Harold, R., & Von Eye, A. (2008). Race, gender, and information technology use: The new digital divide. *Cyber Psychology and Behavior*, 11(4), 437-442.
- Jiang, Q. (2014). İnternet addiction among young people in china. *İnternet Research*, 24, 2-20. DOI 10.1108/IntR-01-2013-0004
- Kahraman, S., Yalçın, S.A. ve Çevik, C. (2011). Lise öğrencilerinin İnternet kullanımı. 5th International Computer & Instructional Technologies Symposium, 22-24 September, Fırat University, Elazığ – Turkey
- Karakus, T., Inal, Y., & Çağiltay, K. (2008). A descriptive study of Turkish high school students' gameplaying characteristics and their considerations concerning the effects of games. *Computers in Human Behavior*, 24(6), 2520-2529. doi:10.1016/j.chb.2008.03.011
- Karasar, N. (2014). Bilimsel araştırma yöntemi. Ankara: Nobel. s. 77-81
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V. (1998). İnternet paradox: a social technology that reduces social involvement and psychological well-being. *American Psychologist* 53:1017–1031.
- Kraut, R., Kiesler, S., Boneva, B., Cummings, J., Helgeson, V., Crawford, A. (2002). İnternet paradox revisited. *Journal of Social Issues*, 58, 49–74. doi: 10.1111/1540-4560.00248.
- Kurtbeyoğlu, Ş. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinin demografik özelliklerinin oyun bağımlılığı ile ilişkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Bahçeşehir Üniversitesi. İstanbul.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Binder, J. F. (2013). İnternet addiction in students: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 959-966. doi: 10.1016/j.chb.2012.12.024
- Laconi, S., Pires, S., & Chabrol, H. (2017). İnternet gaming disorderi motives, game genres and psychopathology. *Computers in Human Behavior*. 75,652-659. doi: http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.012
- Lee, M.S., Ko, Y.H., Song, H.S., Kwon, K.H., Lee H.S., Nam, M., & Jung, I.K. (2007). Characteristics of İnternet use in relation to game genre in Korean adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 278-285. DOI: 10.1089/cpb.2006.9958
- Lee, Y.H., Ko, C.H & Chou, C. (2015). Re-visiting İnternet addiction among Taiwanese students: A cross-sectional comparison of students' expectations , online gaming, and online social interaction. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 43:589–599. doi: 10.1007/s10802-014-9915-4
- Mehroof, M. & Griffiths, M.D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13, 313-316.
- Mitchell, W.A. (2000) Limits to species richness in a continuum of habitat heterogeneity: An ESS approach. *Evolutionary Ecology Research*, 2, 293– 316.
- Mossbarger, B. (2008). Is İnternet addiction addressed in the classroom? A survey of Psychology text books. *Computers in Human Behavior*, 24, 468–474. doi: 10.1016/j.chb.2007.02.002
- Müller KW, Janikian M, Dreier M, Wölfling K, Beutel ME, Tzavara C, Richardson C, Tsitsika A. Regular gaming behavior and İnternet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European Child Adolescent Psychiatry*. 2015; 24:565–74. doi: 10.1007/s00787-014-0611-2
- Ng, B. D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the İnternet and online gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 8, 110-113. doi: 10.1089/cpb.2005.8.110
- Oktan, V. (2005). Yalnızlık ve algılanan sosyal destek düzeyinin ergenlerdeki öfkenin gelişimine etkisi. *Marmara Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 21, 183–192.
- Paulus, F. W., Ohmann, S., Gontrad, A. V., & Popow, C. (2018). İnternet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review, *Developmental Medicine & Child Neurology*, 645-659. doi: 10.1111/dmcn.13754

- Rehbein, F., Staudt, A., Hanslmaier, M., & Kliem, S. (2015). Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences?. *Computers in Human Behavior*, 55, 729-735. doi: 10.1016/j.chb.2015.10.016
- Sanders, C.E., Field, T.M., Diego, M., et al. (2000). The relationship of Internet use to depression and social isolation among adolescents. *Adolescence* 35: 237-241.
- Schiller, F. (1985). On the Aesthetic Education of Man: In a Series of Letters. (E. M. Wilkinson & L. A. Willoughby, Eds.) (p. 572). Oxford: Clarendon Press
- Shaw, L.H., & Gand, L. M. (2002). Indefense of the internet: The relationship between internet communication and depression, loneliness, self-esteem, and perceived social support. *CyberPsychology & Behavior*, 5(2), 157-171.
- Silverman, T. (1999). The Internet and relational theory. *American Psychologist*, 54, 780-781.
- Skoric, M., Teo, L., & Neo, R. (2009). Children and video games: Addiction, engagement, and scholastic achievement. *CyberPsychology and Behavior*, 12(5), 567-572.
- Suler, J. (2004). Computer and cyberspace "addiction". *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 1(4), 359-362.
- Taş, İ., Güneş, Z. (2019). 8-12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyetin incelenmesi. *Klinik Psikiyatri*; 22:83-92. doi: 10.5505/kpd.2018.17894
- Tone, HJ., Zhao, HR., Yan, WS. (2014). The attraction of online games: An important factor for internet addiction. *Computers in Human Behavior*, 30, 321-327. doi: 10.1016/j.chb.2013.09.017
- Torun, F., Akçay, A. & Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 3(15), 25-35.
- TÜİK, (2013). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanımı. Haber Bülteni. URL: http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt_id=1028 Erişim: 13 Temmuz 2019
- TÜİK, (2021). Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması, 2021. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132>. Erişim: 16.11.2022
- Unicef (2017). Dünya Çocuklarının Durumu 2017; Dijital Bir Dünyada Çocuklar. <https://www.unicef.org/turkey/raporlar>. Erişim Tarihi: 16.11.2022
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., van de Eijnden, R. J., & van de Mheen, D. (2010). Compulsive internet use: the role of online gaming and other internet applications. *Journal of Adolescent Health*, 47, 51-57. doi: 10.1016/j.jadohealth.2009.12.021
- Wan, C.-S., & Chiou, W.-B. (2006). Psychological Motives and Online Games Addiction: A Test of Flow Theory and Humanistic Needs Theory for Taiwanese Adolescents *Cyber Psychology & Behavior*, 9(3), 317-324. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.317>
- Wan, C-S. ve Wen-Bin Chiou, W-B. (2013). Ergenler İnternet Oyunlarına Neden Bağımlılar: Tayvan'da Bir Mülakat Çalışması. (Çev. Fatma Kenevir). *Toplum Bilimleri*. 7, 14, 411-418
- Wang CW., Chan CL., Mak KK., Ho SY., Wong PW. ve Ho RT. (2014). Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among Hong Kong adolescents: a pilot study. *Scientific World Journal*. 2014:874648. doi: 10.1155/2014/874648.
- Wichstrøm, L., Stenseng, F., Belsky J., Soest TV, & Hygen BV (2019). Symptoms of internet gaming disorder in youth: predictors and comorbidity. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 47, 71-83. doi: <https://doi.org/10.1007/s10802-018-0422-x>
- Wölfling K., Thalemann R. ve Grüsser-Sinopoli, SM. (2008). Computer game addiction: A psychopathological symptom complex in adolescence. *Psychiatrische Praxis*, 35, 5, 226-232.
- Yavuz, O. (2018). Özel yetenekli öğrencilerde internet ve oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek düzeylerinin incelenmesi. *Yaşam Becerileri Psikoloji Dergisi*, 2 (4), 281-296. DOI: 10.31461/ybpd.475080
- Yıldırım, İ. (1997). Algılanan sosyal destek ölçeğinin geliştirilmesi güvenilirliği ve geçerliği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13, 81-87.
- Yıldırım, İ. (2004). Algılanan sosyal destek ölçeğinin revizyonu. *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 17, 221-236.

Yılmaz, E., Şahin, Y.L., Haseski, H.İ. ve Erol, O. (2014). Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi: Balıkesir İli Örneği. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi- Journal of Educational Sciences Research*, 4, 1. doi: <http://dx.doi.org/10.12973/jesr.2014.41.7>

Young, K. (1998) Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237–244.

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>

Yüksel, G. ve Baytemir, K. (2010). İlköğretim öğrencilerinin internet kullanım amaçları ile algıladıkları sosyal destek düzeylerinin incelenmesi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8(1), 1-20

Ziliang, W., Yanbo, H., Hui, Z., Kai, Y., Xiaoxia, D., & Guangheng, D. (2019) Females are more vulnerable to internet gaming disorder than males: Evidence from cortical thickness abnormalities, *Psychiatry Research: Neuroimaging*, 283, 145-153. doi: 10.1016/j.psychres.2018.11.001

Lise Öğrencilerinde Oyun Amaçlı İnternet Kullanımının Demografik Özelliklerine Göre İncelenmesi

Name Surname^{1*}, Name Surname²

¹Affiliation

²Affiliation

Öz

Bu araştırmanın amacı lise öğrencilerinin oyun amaçlı internet kullanımlarını çeşitli değişkenler açısından incelemektir. Araştırma, 2018-2019 eğitim-öğretim yılında elverişli örnekleme yöntemiyle seçilmiş 360 (176 kız, 184 erkek) öğrenciyle gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya katılan öğrenciler dört farklı tür okulda 9, 10 ve 11.sınıfta eğitimlerine devam eden öğrenciler arasından seçilmişlerdir. Bu çalışmada, veri toplama araçları olarak araştırmacı tarafından geliştirilen Kişisel Bilgi Formu, Öğrencilerin internet bağımlılık düzeylerini ölçmek üzere Young (1998) tarafından geliştirilen “İnternet Bağımlılığı Ölçeği” sosyal destek algılarını değerlendirmek üzere Yıldırım (2004) tarafından revize edilen Algılanan Sosyal Destek Ölçeği kullanılmıştır. Araştırma verileri Ki kare ve t-testi kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırma bulgularına göre, lise öğrencilerin oyun amaçlı internet kullanımı ile cinsiyet, akademik başarı ve günlük internet kullanım süreleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Ayrıca interneti oyun amaçlı kullanmayan öğrencilerin arkadaşlarından daha fazla sosyal destek algıladıkları belirlenmiştir.

Key words: çevrimiçi oyun, sosyal destek, internet bağımlılığı, ergenler

Giriş

Teknolojinin ortaya çıkışı ve gelişimi, hayatı kolaylaştıran, zorlaştıran ve karmaşıklaştıran birçok şeyi de beraberinde getirmiştir. İnsanın her şeyin hızlı biçimde güncellendiği, bilgiye ve eğlenceye istediği biçimde ve sürede ulaşabildiği bir yaşam biçiminin içerisinde oluşu, interneti vazgeçilmez bir ihtiyaç haline getirmiştir. İnternetin yaygınlaşması ve popüler hale gelmesi akıllı telefon, tabletler ve bilgisayarlar gibi yüksek teknoloji cihazlar aracılığıyla gerçekleşmiştir. Bu gelişmenin sonuçlarından biri de internet üzerinden ulaşılan ve birçok kişi ve genç tarafından yaygın olarak kullanılan boş zaman aktivitelerinden biri haline gelen çevrimiçi oyunlar olmuştur. Taşınabilir araçlar, akıllı telefonlar ve tabletler zamandan ve mekândan bağımsız olarak oyun oynamayı mümkün kılmıştır. Geçmiş yıllarda çocuklar, "hırsız-polis", "saklambaç" "körebe" gibi oyunlar oynarlarken, şimdilerde bu oyunların yerini "Pokemon Go", "PUBG", "Minecraft", "GTA 5" gibi çevrimiçi oyunlar almıştır.

* Corresponding Author: Name Surname, email@email.com

Günümüzde çevrimiçi oyunlar her yaştan insan arasında, özellikle de çocuklar ve ergenler arasında oldukça popüler hale gelmiştir (Wang, Chan, Mak, Ho, Wong ve Ho, 2014) . Son araştırmalara göre, ergenlerin video oyunlarında vakit geçirme zamanı artmış (Griffiths, 2008), çevrimiçi oyun bugüne kadarki en bağımlılık yaratan internet aktivitelerinden biri haline gelmiştir (Wan ve Chiou, 2006). Yapılan araştırmalar, dünya genelinde 18 yaşından küçük her üç kişiden birinin internet kullandığını ve gelişmiş ülkelerde ergenlerin %75'inin her gün çevrimiçi oyun oynadığını göstermiştir (UNICEF,2017; Byrne ve Burton,2017). Türkiye'de de, yeni nesil çevrimiçi oyunların hızlı bir şekilde yayılmaya başlamasıyla birlikte, özellikle ilköğretim ve ortaöğretim öğrencilerinin yoğun ilgisini toplamıştır. Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK,2013)'nun yaptığı bir araştırmaya göre, oyun amaçlı internet kullanımı 11-15 yaş grubu erkeklerde %82'5 ken, kız çocuklarında %60,4' olarak istatistiklere yansımıştır. TÜİK'in 2021 yılında tekrar ettiği araştırmada oyun amaçlı internet kullanımı aynı yaş grubu erkek çocuklarda %53,7 iken, kız çocuklarda %24,4 olarak belirlenmiştir. 6-15 yaş arası çocuklarda internet kullanım amaçlarından biri olan oyun oynama ve indirme, %66,1'le internet kullanım amaçları arasında 3. sırada yer almıştır. Yine cinsiyet ile oyun amaçlı internet kullanımı arasındaki ilişkinin incelendiği Kahraman ve diğerlerinin (2011), yaptığı araştırmada, kız öğrencilerin %9,5'i internette çevrimiçi oyunları takip ederken, %90,5'inin internet üzerinden oyun oynamadıkları belirlenmiştir. Erkek öğrenciler ise %36,5'lik bir oranla çevrimiçi oyunları takip ederken, geriye kalanların internette oyun oynamadıkları belirlenmiştir. İnal ve Çağiltay'ın (2005), yaptığı araştırmada erkek öğrencilerin kızlara oranla daha fazla oyun oynadıkları ortaya konulmuştur. Yapılan bir diğer araştırmada erkek öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin, kız öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinden anlamlı bir şekilde daha yüksek olduğu görülmüştür (Taş ve Güneş, 2019).

Akademik başarı ile çevrimiçi oyunlar arasında ilişkinin incelendiği araştırmalarda negatif ve pozitif yönlü ilişkileri görmek mümkündür. Chiu, Lee ve Huang'ın (2004), Tayvan' da yaptığı araştırma, oyun bağımlılığı arttıkça akademik başarı düzeyinin düştüğünü göstermektedir. Suler'in (2004), yaptığı araştırmada internette ve oyunda çok zaman harcayan bireylerde; yakın çevreden uzaklaşma, şiddet davranışı, akademik başarıda düşüş ve içe kapanma gibi olumsuz etkilerin olduğu ortaya konulmuştur. Bununla birlikte, etkileşimli çevrimiçi oyunların akademik performansın artmasına yol açabileceğini öne süren araştırmalar da mevcuttur (Anand, 2007; Jackson ve diğerleri, 2008). Din ve Calao, (2001)'nin yaptığı bir araştırma, eğitici çevrimiçi oyunları oynayan öğrencilerin heceleme ve okuma öğrenmelerinde, kontrol grubuna göre önemli artışlar olduğunu göstermiştir. Skoric, Teo ve Neo (2009), oyun bağımlılığının olumsuz akademik performansa yol açarken, orta düzeyde oyun oynamanın akademik performansın artışına yol açabileceğini bulgulamışlardır.

Çevrimiçi oyunlarla, internet bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmalara bakıldığında, Mitchell (2000), internet üzerinden oyun oynamanın dopamin salgısını artırdığını ve dopaminin bağımlılığın ortaya çıkmasında önemli bir yeri olan nörokimyasal olduğunu ifade ederek, bağımlılık ile ilgili önemli bir veri sunmaktadır. Oyun amaçlı internet bağımlılığı ve internet kullanımı arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmalara baktığımızda, zamanının büyük bir kısmını oyun oynayarak geçiren yetişkin olmayanların madde bağımlılığında görülen belirtilere sahip olduğu görülmüştür (Hsu vd., 2009; Ko vd., 2009; Mehroof ve Griffiths 2010; Wölfling vd., 2008; Young, 2009). Ayas ve Horzum (2013), yaptıkları araştırmada, internet bağımlılığı arttıkça oyun bağımlılığının da arttığını belirlemişlerdir. Yılmaz ve diğerleri (2014) yaptığı araştırmada, oyun amaçlı internet kullanan öğrencilerin toplam bağımlılık puanlarının; müzik- film, ödev-araştırma ve sosyal ağ amacıyla internet kullanan öğrencilerinkinden daha fazla olduğunu ortaya koymuştur. Öncelikli internet kullanım amacı oyun olanların, toplam bağımlılık puanları öncelikli sosyal ağ ve haber okumak olanlardan daha fazla olduğu görülmüştür.

Araştırmamızın bir diğer sorunsalı olan, interneti oyun amaçlı kullanan öğrencilerin algıladıkları sosyal destek düzeyleri arasında ilişki olup olmadığına bakmadan önce algılanan sosyal destek kavramına değinmek gerekmektedir. Algılanan sosyal destek, bireyin çevresindeki insanlarla güvenli bir bağ kurduğuna ve çevresindeki insanlardan gereken desteği temin edebileceğine dair algısıdır. Bireyin değer verildiğine, sevildiğine ve diğerleriyle sağlıklı iyi ilişkiler kurduğuna dair hislerini ifade eder (Oktan, 2005). Oyun amaçlı internet kullanan öğrencilerin algıladıkları sosyal destek düzeylerinin incelendiği araştırmaların farklı sonuçlar ortaya koyduğu görülmektedir. Yüksel ve Baytemir'in (2010), yaptığı araştırmada oyun ve eğlence amaçlı internet kullanan öğrencilerin algıladıkları sosyal desteğin değişmediği ortaya konulmuştur. Kraut ve diğerlerinin (2002) yaptıkları çalışmada, internetin sosyal etkileşim amacıyla kullanımı arttıkça bireylerin yakın ilişki kurduğu kişilerle olan ilişkisinin azaldığı görülmüş, algılanan sosyal destek ve internet kullanımı arasında negatif yönlü bir ilişki olduğu ortaya konulmuştur. Yine, algılanan sosyal destek düzeyi düşük olan öğrencilerde, internetin problemleri kullanım oranının yüksek olduğu ifade edilmektedir. Ayrıca, düşük sosyal destek algısının, problemleri internet kullanımı konusunda bir risk faktörü olduğu belirtilmektedir (Chen, Li ve Long, 2007). Literatürde algılanan sosyal destek ile internetin problemleri kullanım arasında pozitif yönlü ilişki olduğunu gösteren çalışmalar mevcuttur (Shaw ve Gant, 2002; Silverman; 1999). Kraut, Patterson ve Lundmark (1998), insanların interneti diğer amaçlardan ziyade daha çok başkalarıyla iletişim amaçlı kullandıklarını ortaya koymuştur. Bu internet kullanıcılarının destek ve etkileşim ihtiyacını karşılamak istediklerini ve internet

aracılığıyla bu ihtiyaçlarını karşıladıklarını göstermektedir (Mossbarger, 2008). Ancak internet kullanımı yalnız yapılan bir etkinlik olduğundan kişilerarası ilişkilere zarar verebilmektedir. (Kraut ve diğerleri, 1998; Sanders ve diğerleri, 2000).

Yukarıda çevrimiçi oyunların gençler arasında oldukça yaygın olduğuna ve gençler üzerindeki olumlu ve olumsuz etkilerine dikkat çekilmiştir. Teknolojideki gelişmeler ile ergenlik döneminin gelişimsel ihtiyaçları ve sorunları düşünüldüğünde ve oyun oynamanın internet bağımlılığı açısından bir risk faktörü olması da dikkate alınarak oyun amaçlı internet kullanımının nedenleri ile beraber oyun amaçlı internet kullanımından ergenlerin sosyal ve davranışsal açıdan nasıl etkilendiklerinin aydınlatılmasının önemli olduğu ve çalışmanın bu anlamda yarar sağlayacağı düşünülmektedir. Bu doğrultuda araştırmada aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Öğrencilerin oyun amaçlı internet kullanımı ile cinsiyeti arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Öğrencilerin oyun amaçlı internet kullanımı ile akademik başarısı arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. Oyun amaçlı internet kullanmayan öğrenciler ve oyun amaçlı internet kullanan öğrencilerin günlük internet kullanım sürelerinde anlamlı bir farklılık var mıdır?
4. Oyun amaçlı internet kullanmayan öğrenciler ile oyun amaçlı internet kullanan öğrencilerin algıladıkları sosyal destek düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
5. Oyun amaçlı internet kullanmayan öğrenciler ile interneti oyun amaçlı kullanan öğrencilerin internet bağımlılık semptomları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

Yöntem

Araştırma modeli

Geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımı tarama modelidir (Karasar, 2014). Bu araştırmanın lise öğrencilerinde oyun amaçlı internet kullanımı ile cinsiyet, akademik başarı, günlük internet kullanım süresi, algılanan sosyal destek düzeyi ve internet bağımlılığı semptomu değişkenleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını amaçlamaktadır.

Araştırma Grubu

Araştırma grubu 2018-2019 öğretim yılında dört farklı okul türünde eğitimlerine devam eden 360 öğrenciden oluşmaktadır. Çalışmaya katılan öğrenciler, 12.sınıf haricindeki sınıflarda okuyan öğrencilerden elverişli örnekleme yoluyla seçilmiştir. Bu öğrencilerin 184'ü erkek (%51.1) ve 176'sı kız (48.9) dır. Veriler sınıf ortamında yaklaşık 40-45 dakikada araştırmacının kendisi tarafından toplanmıştır. Katılımda gönüllülük esas alınmıştır. Öğrencilerin tercih ettikleri oyun türlerine bakıldığında macera/aksiyon (GTA, Outlast, Left 4 Dead vb.) kız (%22,7), erkek (%77,3); Spor/yarış (GTA, Outlast, Left 4 Dead vb.) kız (%26,2), erkek (%73,8); FPS (First-Person shooter) (Wolfteam, Counter Strike vb.) (kız (%19,3), erkek (%80,7); Strateji (League of Legends, Dota, Smite vb.) (kız (%25,3), erkek (%74,7); Simülasyon (Gemi, uçak vb.) (kız (%22,4), erkek (%77,6); diğer oyun türleri kız (%58,7), erkek (%42,3) ve RPG (Role Playing Game) (Diablo, Knight online vb.) (kız (%17,0), erkek (%83,0) türü oyunların izlediği görülmektedir. Günlük internet kullanım sürelerine bakıldığında 153 öğrencinin (%42,5) interneti 1-3 saat aralığında kullandığı görülmüştür. Diğer öğrenciler ise interneti sırasıyla 4-6 saat (%20,3), 1 saatten az (%18,3), 9 saatten fazla (%10,8) ve 7-9 saat (%8,1) kullandıklarını belirtmişlerdir. Öğrencilerin interneti kullanım amaçları sıralandığında araştırma-ödev kız (%77,0), erkek (%23,0); sosyal ağlar kız (%75,9), erkek (%24,1); film-video-müzik kız (%70,7), erkek (%29,3); oyun kız (%41,5), erkek (%58,5); sohbet (%55,3) kız (%58,2,0) erkek (%47,8); mail-iletişim kız (%29,3), erkek (%70,7) ve haber kız (%20,7), erkek (%79,3) amaçlı kullanımın izlediği belirlenmiştir. Araştırma grubundaki öğrencilerden internet bağımlılığı semptomu gösterenlerin sayısı çok az bulunmuştur. Bu nedenle anlamlı istatistiksel bir karşılaştırmada bulunabilmek için internet bağımlısı (İBÖ puanı 80 ve üzeri) olanlar ile sınırlı semptom gösterenler (İBÖ puanı 51-79 arasında olanlar) tek grup haline getirilerek "semptom gösterenler" olarak yeniden tanımlanmıştır. Böylece karşılaştırma, İBÖ puanı 50 ve altında olanlar yani "semptom göstermeyenler" ile "semptom gösterenler" şeklinde iki düzey arasında gerçekleştirilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada; araştırmacının kendisi tarafından hazırlanan kişisel bilgi formu, algılanan sosyal destek ölçeği ve internet bağımlılığı ölçeği uygulanarak veri toplanmıştır.

Kişisel Bilgi Formu

Bu formda öğrencilere ait demografik bilgiler ile kendine ait bilgisayara sahip olma durumu, internete bağlanılan yer, internet kullanımında aile müdahalesi durumu, interneti günlük ne kadar kullandığı ve kullanım amacı ve okul başarısının tespitine yönelik sorulan son dönem not ortalaması yer almaktadır.

İnternet Bağımlılığı Ölçeği (İBÖ)

Young'ın (1998) Mental Hastalıkların Teşhis ve İstatistiği El Kitabı-4 (DSM-IV)'ün "Psikoaktif Madde Bağımlılığı" ölçütlerine dayanarak oluşturduğu, Bayraktar (2001) tarafından Türkçeye uyarlanmış olan 20 maddelik Likert tarzı bir ölçektir ve 12-17 yaş grubuna uygundur. Ölçekte "Ne sıklıkla planladığımızdan daha fazla sürede internette kalıyorsunuz?" ve "Ne sıklıkla okula devamınız internette dolaylı olumsuz etkilenir?" gibi internet kullanım yoğunlukları ve bu kullanıma bağlı olarak bireylerin yaşadıkları akademik, sosyal ve davranışsal sorunlara ilişkin maddeler yer almaktadır. Katılımcıların "Devamlı" "Çok sık" "Çoğunlukla" "Arada sırada" "Nadiren" ve "Hiçbir zaman" seçeneklerinden birini işaretlemeleri istenmektedir. Bu seçeneklere sırasıyla 5, 4, 3, 2, 1 ve 0 puan ile değerlendirilmektedir. 50 puan ve altı alanlar "Semptom Göstermeyenler", 50-79 puan arası alanlar "Sınırlı Semptom Gösterenler", 80 ve üzeri alanlar "Patolojik İnternet Kullanıcısı" olarak sınıflandırılmaktadır. İBÖ'nün standardize edilmiş Alpha değeri açısından güvenilirliği .91, Spearman-Brown değeri açısından .87'dir. Bu araştırmada ölçeğin Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı 0.90 olarak hesaplanmıştır.

Algılanan Sosyal Destek Ölçeği

Yıldırım (1997) tarafından geliştirilen Algılanan Sosyal Destek Ölçeğinin, Yıldırım (2004) tarafından revize edilmiş hali (ASDÖ-R) araştırmada kullanılmıştır. ASDÖ-R; Aile Desteği (AİD), Arkadaş Desteği (ARD) ve Öğretmen Desteği (ÖGD) olarak üç alt ölçekten oluşmaktadır. Ölçek maddeleri "Ailem bana gerçekten değer verir", "Arkadaşlarım doğru kararlar vermeme yardım eder.", "Öğretmenlerim sorunlarımı çözmeme yardım eder." şeklinde bireyin aile, arkadaş ve öğretmen desteğini derecelendirdiği ifadelerden oluşmaktadır. ASDÖ-R; aile desteği alt ölçeğinde 20 madde, arkadaş desteği alt ölçeğinde 13 madde ve öğretmen desteği alt ölçeğinde 17 madde ile toplam 50 maddeden oluşmaktadır. Likert tipi üç derecelendirmeli (bana uygun=3, kısmen=2, bana uygun değil=1) bir ölçektir. Alt ölçeklerin her birinde birer tane olmak üzere tersine çevrilmiş madde sayısı üçtür. Ölçeklerden alınabilecek puan aralıkları şöyledir: AİD; 20-60, ARD; 13-39, ÖGD ; 17-51, toplam ASDÖ-R ; 50-150. Puanın yüksek olması bireyin sosyal destek algısının fazla olduğuna işaret etmektedir. ASDÖ-R'nin tümü için Alpha = .93, rxx = .91; AİD için Alpha = .94, rxx = .89; ARD için Alpha = .91, rxx = .85; ÖGD için Alpha = .93, rxx = .86 bulunmuştur. Elde edilen güvenilirlik katsayıları ASDÖ-R ve alt ölçeklerinin sosyal desteği ölçmek amacı ile güvenle kullanılabilirliğini göstermektedir (Yıldırım, 2004). Bu araştırmada ASDÖ-R aile desteği boyutunun Cronbach Alfa katsayısı 0.91, arkadaş desteği boyutunun 0.89, öğretmen desteği boyutunun 0.92 ve ölçeğin tümü için Cronbach Alfa katsayısı 0.93 olarak hesaplanmıştır.

Verilerin Analizi

Demografik veriler için betimsel istatistikler kullanılmıştır. Öğrencilerin oyun amaçlı internet kullanımlarının cinsiyet, akademik başarı, internet bağımlılığı ve internet kullanım sürelerine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini Ki-Kare Testi ile interneti oyun amaçlı kullanan ve oyun amaçlı kullanmayan öğrencilerin algılanan sosyal destek puanlarının farklı olup olmadığı ise T Testi ile belirlenmiştir. Araştırmada istatistiksel anlamlılık sınırı olarak $p < 0,05$ kabul edilmiştir.

Bulgular

Cinsiyete Göre Oyun Amaçlı İnternet Kullanımına İlişkin Bulgular

Cinsiyete göre oyun amaçlı internet kullanımı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla Ki-Kare Testi yapılmıştır. Sonuçlar Tablo 7'de verilmiştir.

Tablo 1. Cinsiyete Göre Oyun Amaçlı İnternet Kullanımına İlişkin Ki-Kare Testi Sonuçları

Oyun amaçlı Kullanılanlar	Oyun amaçlı Kullanmayanlar	χ^2	sd	p
---------------------------	----------------------------	----------	----	---

Cinsiyet	N	%	N	%			
Kız öğrenciler	73	41,5	103	58,5	46,18	1	,000
Erkek öğrenciler	142	77,32	42	22,8			
Toplam	215	59,7	145	40,3			

P<0,01

Öğrencilerin cinsiyetlerine göre interneti oyun amaçlı kullanımları arasında anlamlı bir fark olduğu belirlenmiştir(p<0,01). Erkek öğrenciler (%77,3) interneti kız öğrencilere (%41,5) göre daha yüksek oranda oyun amaçlı kullanılmaktadır. Cinsiyetin oyun amaçlı internet kullanımına orta düzeyde bir etkide bulunduğu belirlenmiştir (Phi= ,36).

Oyun Amaçlı İnternet Kullanımının Akademik Başarı Düzeyine Göre İncelenmesine İlişkin Bulgular

Öğrencilerin not ortalamalarına göre interneti oyun amaçlı kullanımına dair yapılan Ki Kare Testinin sonuçları Tablo 2’de yer almaktadır. Öğrencilerin akademik başarı düzeyleri belirlenirken ortaöğretim not sistemi dikkate alınarak sınıflandırma yapılmıştır. Öğrencilerin son dönem not ortalamaları akademik başarıda belirleyici olmuştur.

Tablo 2. Akademik Başarı Düzeyine Göre Oyun Amaçlı İnternet Kullanımına İlişkin Ki-Kare Testi Sonuçları

	Oyun amaçlı Kullananlar		Oyun amaçlı Kullanmayanlar		χ^2	sd	p
Akademik Başarı	N	%	N	%			
Geçmez (0-49,99)	19	8,8	10	6,9	9,91	4	,042
Geçer (50, 59,99)	41	19,1	19	13,1			
Orta (60-69,99)	68	31,6	37	25,5			
İyi (70-84,99)	80	37,2	66	45,5			
Pekiyi (85-100)	7	3,3	13	9,0			
Toplam	215	59,7	145	40,3			

p<0,05

Tablo 2 incelendiğinde öğrencilerin akademik başarılarına göre oyun amaçlı internet kullanımlarında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Akademik başarısı Geçmez, Geçer ve Orta olan öğrencilerin oyun amaçlı internet kullanım oranları diğer öğrencilere göre anlamlı düzeyde daha fazladır ($\chi^2= 9,91$, p<0,05). Cramer’s V değeri ,166 olarak belirlenmiştir. Akademik başarısının orta ve altında olmasının oyun amaçlı internet kullanımında kısmen etkili bir değişken olduğu ifade edilebilir.

Oyun Amaçlı İnternet Kullanımının Günlük İnternet Kullanım Süresine Göre İncelenmesine İlişkin Bulgular

Tablo 3. Günlük İnternet Kullanım Süresine Göre Oyun Amaçlı İnternet Kullanımına İlişkin Ki Kare Testi Sonuçları

	Oyun amaçlı Kullananlar		Oyun amaçlı Kullanmayanlar		χ^2	sd	p
Günlük İnternet Kullanımı	N	%	N	%			
1 saatten az	24	36,4	42	63,6	19,07	4	,001
1-3 saat	96	62,7	57	37,3			
4-6 saat	50	68,5	23	31,5			
7-9 saat	19	65,5	10	34,5			
9 saatten fazla	26	66,7	13	33,3			
Toplam	215	59,7	145	40,3			

$p < 0,01$

Öğrencilerin günlük internet kullanım sürelerine göre oyun amaçlı internet kullanımları arasında anlamlı bir fark olduğu belirlenmiştir. Günlük 1 saate kadar olan internet kullanımında interneti oyun amacıyla kullandığını belirten öğrencilerin oranı daha düşük iken interneti günlük 1 saat ve daha fazla kullanan öğrencilerde oyun amaçlı kullanım oranı daha yüksektir. Günlük internet kullanım süresinin oyun amaçlı internet kullanımı davranışında etkisi olduğu söylenebilir. ($\Phi = ,23$, $p < 0,01$).

Oyun Amaçlı İnternet Kullanımının Algılanan Sosyal Destek Düzeyine Göre İncelenmesine İlişkin Bulgular

Öğrencilerin sırasıyla Aile, Öğretmen ve Arkadaşlarından algıladıkları sosyal destek düzeyleri ile Algılanan Sosyal Destek Ölçeği toplam puanına göre ayrı ayrı yapılan T Testi sonuçları tablolar halinde gösterilmiştir:

Tablo 4. Aileden Algılanan Sosyal Destek Düzeyi ve Oyun Amaçlı İnternet Kullanımına İlişkin T Testi Sonuçları

ASDÖR(AİLE)						
İnternet kullanımı	N	\bar{x}	SS	Sd	t	p
Oyun amaçlı kullananlar	215	51,91	7,305			
Oyun amaçlı kullanmayanlar	145	51,95	7,506	358	,045	,96

Oyun amaçlı internet kullanan ve oyun amaçlı kullanmayan öğrencilerin aile desteği alt ölçek puanlarını karşılaştırmak için bağımsız örneklem t-testi yürütülmüştür. Tablo 4 incelendiğinde, oyun amaçlı internet kullanan öğrenciler ($\bar{x}=51,91$) ve oyun amaçlı internet kullanmayan öğrencilerden ($\bar{x}=51,95$; $t(358)=,045$, $p=,96$) elde edilen puanlar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır.

Tablo 5. Arkadaştan Algılanan Sosyal Destek Düzeyi ve Oyun Amaçlı İnternet Kullanımına İlişkin T Testi Sonuçları

ASDÖR(ARKADAŞ)						
İnternet kullanımı	N	\bar{x}	SS	Sd	t	p
Oyun amaçlı kullananlar	215	33,77	5,222			
Oyun amaçlı kullanmayanlar	145	34,97	5,218	358	2,14	,033

$p < 0,05$

Oyun amaçlı internet kullanan ve oyun amaçlı kullanmayan öğrencilerin arkadaş desteği alt ölçek puanlarını kıyaslamak için bağımsız örneklem t-testi yürütülmüştür. Tablo incelendiğinde oyun amaçlı internet kullanan öğrenciler ($\bar{x}=33,77$) ve oyun amaçlı internet kullanmayan öğrencilerden ($\bar{x}=34,97$; $t(358)=2,14$, $p=,033$) elde edilen puanlar arasında anlamlı bir fark vardır. İnterneti oyun amaçlı kullanmayan öğrencilerin arkadaşlarından algıladıkları sosyal destek puan ortalaması ($\bar{x}=34,97$), interneti oyun amaçlı kullanan öğrencilerin puan ortalamasından ($\bar{x}=33,77$) anlamlı şekilde yüksektir.

Tablo 6. Öğretmenden Algılanan Sosyal Destek Düzeyi ve Oyun Amaçlı İnternet Kullanımına İlişkin T Testi Sonuçları

ASDÖR(ÖĞRETMEN)						
İnternet kullanımı	N	\bar{x}	SS	Sd	t	p
Oyun amaçlı kullananlar	215	39,46	8,352			
Oyun amaçlı kullanmayanlar	145	40,57	8,047	358	1,24	,21

$p < 0,05$

Oyun amaçlı internet kullanan ve oyun amaçlı kullanmayan öğrencilerin öğretmen desteği alt ölçek puanlarını kıyaslamak için bağımsız örneklem t-testi yürütülmüştür. Tablo 6 incelendiğinde oyun amaçlı internet kullanan öğrenciler ($\bar{x}=39,46$) ve oyun amaçlı internet kullanmayan öğrencilerden ($\bar{x}=40,57$; $t(358)=1,24$, $p=,21$) elde edilen puanlar arasında anlamlı bir fark yoktur.

Tablo 7. Algılanan Toplam Sosyal Destek Düzeyi ve Oyun Amaçlı İnternet Kullanımına İlişkin T Testi Sonuçları

ASDÖR(TOPLAM)

İnternet kullanımı	N	\bar{x}	SS	Sd	t	p
Oyun amaçlı kullananlar	215	125,4186	14,744			
Oyun amaçlı kullanmayanlar	145	127,496	16,389	358	1,253	,21

$p < 0,05$

Oyun amaçlı internet kullanan ve oyun amaçlı kullanmayan öğrencilerin, Algılanan Sosyal Destek Ölçeği toplam puanlarını kıyaslamak için bağımsız örneklem t-testi yürütülmüştür. Tablo 7 incelendiğinde oyun amaçlı internet kullanan öğrenciler ($\bar{x}=125,418$) ve oyun amaçlı internet kullanmayan öğrencilerden ($\bar{x}=127,496$; $t(358)=1,253$, $p=,21$) elde edilen puanlar arasında anlamlı bir fark yoktur.

Oyun Amaçlı İnternet Kullanımının İnternet Bağımlılık Semptomlarına Göre İncelenmesine İlişkin Bulgular

Tablo 8. İnternet Bağımlılık Semptomlarına Göre Oyun Amaçlı İnternet Kullanımına İlişkin Ki-Kare Testi Sonuçları

	Oyun amaçlı Kullananlar		Oyun amaçlı Kullanmayanlar		χ^2	sd	p
	N	%	N	%			
İnternet bağımlılığı							
Semptom göstermeyenler	181	58,8	127	41,2			
Semptom gösterenler	33	64,7	18	35,3	,418	1	,518
Toplam	214	59,6	145	40,4			

$p < 0,05$

Tablo 8 incelendiğinde oyun amaçlı internet kullanan ve oyun amaçlı kullanmayan öğrencilerin internet bağımlılığı belirtileri bakımından aralarında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($\chi^2=,418$, $p > 0,05$).

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Araştırmanın bulguları cinsiyetlerine göre lise öğrencilerinin interneti oyun amaçlı kullanımları arasında anlamlı bir fark bulunduğu işaret etmektedir. Erkek öğrencilerin(%77,1) kız öğrencilere (%41,5) göre daha yüksek oranda oyun amacıyla internet kullandıkları belirlenmiştir ($P < 0,01$). Literatür incelendiğinde bu sonuç internet oyun oynama bozukluğunun cinsiyete göre değerlendirildiği çalışmalarla (Bonnaira ve Baptista, 2019; Bonnaira ve Phan, 2017; Wichstrøm vd., 2019) paralellik göstermektedir. Fam (2018), Ergenlerde internet oyun oynama bozukluğunun yaygınlığını belirlemek ve karşılaştırma tablosu ortaya koymak için 10-19 yaş aralığındaki ergenleri kapsayan araştırmalardan oluşan bir meta- analiz çalışması gerçekleştirmiştir. Bu çalışmada ergenlerde bozukluğun yaygınlığı % 4,6 olarak belirlenmiştir. Aynı araştırmada bu oranın; Ferguson ve diğerlerinin (2011) yaptıkları meta-analiz çalışmasında oyun oynama bozukluğunun çocuklarda görülme oranından (%4,2) fazla ancak yetişkin grupta belirledikleri orandan (%8,9) az olduğunu belirtmektedir ve bu durumun oyun bozukluğunun erken yaştaki başlangıcını yansıtabileceği vurgulanmaktadır. Fam (2018), erkeklerde oyun oynama bozukluğunun görülme oranının (%7,1) kızlara (%1,7) göre neredeyse dört kat fazla olduğunu ortaya koymuştur. Oyun oynama bozukluğunda cinsiyetlere göre ortaya konulan bu farklılığın cinsiyete göre tercih edilen oyun türlerine atfedilebileceği ifade edilmiştir (Greenberg vd., 2010; Hartmann ve Klimmt, 2006; Homer vd., 2012). Cinsiyete göre oyun tercihlerine bakıldığında erkeklerin daha çok rol oynama, FPS ve strateji; kızların ise daha öğretici ve beceri gerektiren oyunları tercih ettikleri belirlenmiştir (Elliott vd., 2012; Fam, 2018; Rehbein vd., 2015). Oyun oynama süresi açısından bakıldığında erkek cinsiyet ve tercih edilen oyun türünün yordayıcı olduğu, erkeklerde en fazla oyun oynama süresinin ise rol oynama ve FPS türü oyunlar olduğu bulgusu (Rehbein vd., 2015) dikkati çekmektedir.

Bu çalışmada da öğrencilerin interneti kullanım amaçlarıyla birlikte tercih ettikleri oyun türleri de belirlenmiştir. Öğrencilerin cinsiyetlerine göre tercih ettikleri oyun türlerine bakıldığında kız öğrencilerin tabloda belirtilmeyen oyun türleri için yer verilen "diğer" kategorisi hariç tutulduğunda sırasıyla spor (%26,2), strateji (%25,3), macera/aksiyon (%22,7) oyunlarını; erkek öğrencilerin sırasıyla RPG (%83), FPS (%80,7) ve Simülasyon (%77,6) oyunlarını tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Karakuş, İnal ve Çağıltay (2008), Lise öğrencilerinin tercih ettikleri oyun türleri ve nedenlerini araştırdıkları çalışmalarında erkek öğrencilerin çoğunlukla araba yarışı, spor, FPS oyunlarını; kızların ise aksiyon/macera, bulmaca, araba yarışı, kart ya da masa oyunlarını tercih ettiklerini belirlemişlerdir. Bu oyunları tercih nedenleri erkeklerde eğlenmek iken kızlarda ise oyunun öğretici olmasının belirleyici olduğu görülmüştür. İnternet oyun oynama bozukluğunun görülme oranı her ne kadar erkeklerde daha fazla olsa da bozukluğun nörobiyolojik olarak iki cinsiyeti de farklı şekilde etkilediği, bozukluğa sahip bireylerin cinsiyete göre kortikal kalınlıklarında farklılıkların bulunduğu ve

kızların erkeklere göre bozukluktan daha fazla etkilendiği de belirtilmektedir (Ziliang vd., 2019). Bu durum bağımlılığın cinsiyetlere göre farklılığında nörobiyolojik faktöre işaret etmesi bakımından önemlidir.

Akademik başarıya göre öğrencilerin interneti oyun amaçlı kullanımları değerlendirildiğinde; öğrencilerden akademik başarıları ortalama ve daha altında bulunanların interneti oyun amaçlı kullanımları anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Bu sonuç literatürdeki diğer bilgisayar oyunu bağımlılığı/internet oyun oynama bozukluğu ve düşük akademik başarı ilişkisini ortaya koyan çalışmalar (Brunborg vd., 2014; Müller vd., 2015; Bülbül vd., 2018) ile tutarlıdır. Araştırmanın bu sonucu akademik başarı düzeyi yüksek olan öğrencilerin interneti daha bilinçli şekilde kullandıklarını, oyun amacı dışında ve okul sorumluluklarına katkıda bulunacak şekilde interneti kullandıklarına işaret etmektedir. Öğrencilerin internet kullanım amaçları incelendiğinde araştırma ve ödev amaçlı kullanım oranının (%74,3) oldukça yüksek olması dikkati çekmektedir. Chen ve Fu (2009) Tayvan'da ortaokul 8.sınıf öğrencilerinin internet kullanımlarının bir yıl sonraki lise giriş sınavına etkisini incelemişlerdir. Araştırma sonuçları bu çalışmaya benzer şekilde bilgi edinmek amaçlı internet kullanan öğrencilerin sınav puanlarının sosyalleşme ve oyun oynamak için internet kullanan öğrencilerin sınav puanlarından daha yüksek olduğunu ortaya koymuştur. Delbe ve Hazar (2022) da ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı düzeyi ve akademik başarı ilişkisini inceledikleri çalışmalarında katılımcıların dijital oyun bağımlılığı düzeyi ve akademik başarı durumu arasında negatif yönde anlamlı düzeyde bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Literatür bağlamında bilgisayar oyunu bağımlılığı/internet oyun oynama bozukluğu ile akademik başarı arasındaki negatif ilişki düşünüldüğünde; bu çalışmanın interneti oyun amaçlı kullanan öğrencilerin akademik başarısının ortalama ve daha altında olması tutarlıdır. Nitekim dijital oyun bağımlılığının çocuklarda akademik başarıyı düşürdüğü (Delbe ve Hazar, 2022) ifade edilmektedir.

Araştırmanın diğer bir sonucu da günlük internet kullanım süresinin bir saati geçmesi ve internet kullanım süresinin artışıyla oyun amaçlı internet kullanım oranının da artmasıdır. Benzer şekilde Laconi ve diğerlerinin (2017) internet oyun oynama bozukluğunun psikopatolojisini ele aldıkları çalışmalarında katılımcıların çevrimiçi oyunlarda harcadıkları zaman aralığını haftalık olarak 1 saatten az ve 126 saatten fazla olarak belirlemişlerdir. NG ve Weimer-Hastings (2005), İnternet ve çevrimiçi oyun konulu araştırmalarında Kitleli Katılımlı Çevrimiçi Rol Oynama (MMORPG) oyunları ile çevrimdışı bilgisayar oyunlarını oynayan bireyleri incelemişlerdir. Bu bireylerin haftalık olarak bilgisayar oyunu için harcadıkları zamana bakıldığında çevrimiçi/internet bazlı oyunlar oynayan grubun oyunda geçirdiği sürenin daha fazla olduğunu tespit etmişlerdir ve bu durum çevrimiçi oyunlarda bireylerin iletişim kurması ve bir gruba dahil olması gibi sosyal imkanlarla beraber sanal yaşamlarını gerçek yaşantılarından daha rahat ve tatmin edici bulmaları şeklinde açıklanmıştır. Hawi ve diğerlerinin (2018) Lübnan'da lise öğrencileriyle yaptıkları çalışmada internet oyun oynama bozukluğu olmayan öğrencilerin hem çevrimiçi/internet bazlı hem de çevrimdışı oyunlar oynadıkları belirlenirken internet oyun oynama bozukluğu olan öğrencilerin tamamının çevrimiçi oyun oynadıkları ve uyku bozukluğu gösterdikleri görülmüştür. Özgözü, Şimşek, Arıkan, Alyaprak, Günay ve Eyigüngör (2022) de çalışmalarında; öğrencilerin %56,8'inin üç saatten fazla internet kullanırken %14,1'inin ise altı saatten fazla internet kullandığını tespit etmişlerdir. Aynı çalışmada bulgular doğrultusunda problemlerli internet kullanımı için öne çıkan günlük internet kullanım süresi 3 saat olarak ifade edilmiştir. Buna göre 3 saatten fazla internet kullanan öğrencilerin problemlerli internet kullanımlarının arttığının söylenebileceği belirtilmiştir. Bu araştırmada da çevrimiçi oyunlar ele alınmıştır ve internet kullanan öğrenciler arasında oyun amaçlı kullanım gerçekleştiren öğrencilerin günlük internet kullanım süresinin fazla olması dikkate değer bir bulgudur. Öğrencilerin mail, araştırma, haber, sohbet ve film-video gibi diğer pek çok internet kullanım amacından daha yüksek oranda çevrimiçi oyunlara zaman ayırmaları, bu oyunların sağladığı pek çok sosyal imkan ve ergenlik dönemi ihtiyaçları gözetildiğinde oldukça önemli görünmektedir.

Araştırmanın algılanan sosyal desteğe ilişkin bulgularına göre interneti oyun amaçlı kullanan ve oyun amaçlı kullanmayan öğrencilerin aile ve öğretmenlerden algıladıkları sosyal destek ve toplam sosyal destek puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir. Buna karşın interneti oyun amaçlı kullanmayan öğrencilerin arkadaş sosyal destek algısının daha fazla olduğu görülmüştür. Prochnow ve diğerlerinin (2020) bir çevrimiçi oyun sitesi kullanıcılarının sahip olduğu gerçek yaşam ve online sosyal desteği, depresif belirtileri ve site kullanım sürelerini inceledikleri çalışmada; sitede daha fazla vakit geçiren üyelerin önemli yaşam olaylarını diğer üyelerle daha fazla paylaşma eğiliminde olduğunu, daha fazla depresif belirtiyi gösterdiklerini ve gerçek yaşam sosyal desteklerinin daha az olduğunu ortaya koymuşlardır. Bu sonuç üyelerin gerçek yaşamlarındaki sosyal destek boşluğunu site aracılığıyla tanıştıkları arkadaşlarla doldurmak istiyor olabilecekleri şeklinde yorumlanmış ve depresif belirtisi olan üyelerin oyun aracılığıyla kurdukları iletişimin aslında bir yardım arayışı olabileceği de belirtilmiştir. Kowert ve diğerleri (2014) duygusal olarak hassas bireylerin online oyunlara dahil olma ile bu oyunlarda kurdukları arkadaşlıkları inceledikleri çalışmada duygusal olarak hassas bireylerin daha çok sosyal çevrelerini genişletmek amacıyla oyunlara dahil olduklarını ortaya koymuşlardır. Bu durum sosyal becerileri yetersiz olan utangaç bireyler için online oyunların; sosyal güçlükleri yenmek, yeni arkadaşlıklar edinmek ve eski arkadaşlıkları güçlendirmek için önemli bir potansiyel barındırdığı şeklinde yorumlanmıştır. Paulus ve diğerleri (2018), çocuklarda ve ergenlerde internet oyun bozukluğu konulu çalışmalarında aile içi

şiddet, ihmal ve sosyal becerilerdeki yetersizlikler gibi dış faktörlerin özellikle Kitleli Katılımlı Çevrimiçi Rol Oynama (MMORPG) oyunları ve gerçek zamanlı strateji oyunlarına bağımlılık riskini arttırdığını belirtmişlerdir. Bu çalışmada da oyun amaçlı internet kullanan öğrencilerin gerçek yaşamlarında arkadaşlarından alamadıkları sosyal desteği telafi etmek için bir araç olarak çevrimiçi oyunları oynuyor olabilecekleri düşünülmektedir.

Young'un (1998) belirttiği gibi doğrudan internetin kendisi değil internetin yüksek etkileşim imkanı sağlayan uygulamalar sunması bağımlılık davranışlarının ortaya çıkmasında etkilidir. Bu doğrultuda çalışmada çevrimiçi oyun oynama amacı ve internet bağımlılığı ilişkisi de ele alınmıştır. İnterneti oyun amaçlı kullanan ve oyun amaçlı internet kullanmayan öğrencilerin internet bağımlılığı belirtileri açısından aralarında anlamlı bir fark görülmemiştir. Araştırmalar pek çok diğer kullanım amacı dışında özellikle çevrimiçi oyun oynama ile internet bağımlılığının birbiriyle ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır (Jiang, 2014; Tone vd., 2014; van Rooij vd., 2010). Ancak aynı zamanda aşırı oyun oynama (Lee vd., 2015) ile beraber oynanan oyun türünün ve özellikle rol oynama (RPG) türünün internet bağımlılığı ile ilişkili olduğu (Lee vd., 2007) belirtilmektedir. Bu bağlamda bu çalışmanın çevrimiçi oyun oynama amacı ve bağımlılık ilişkisine dair bulgusunun; oyun amaçlı internet kullanımının internet bağımlılığı için bir risk faktörü olmakla beraber internet bağımlılığının çok yönlü incelenmesi gerekliliğine işaret ettiği ifade edilebilir.

Araştırmanın sonuçları akademik başarısı orta ve daha altında olan öğrencilerin oyun amaçlı internet kullanımlarının fazla olması ile birlikte interneti oyun amaçlı kullanan ve oyun amaçlı kullanmayan öğrencilerin internet bağımlılığı belirtileri açısından aralarında anlamlı bir fark görülmemesi bakımından önemlidir. Nitekim oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin öğrenme motivasyonları ve performanslarını pozitif etkilediğini ortaya koyan araştırmalar (Hwang vd., 2012; Lin vd., 2012; Yang ve Quadir, 2018) mevcuttur. Jong (2015) coğrafya dersinin sanal etkileşimli öğrenci odaklı ortamda yapılmasının pedagojik etkilerini araştırdığı çalışmada akademik başarısı zayıf ve orta olan öğrencilerde yüksek akademik başarısı olan öğrencilere göre daha olumlu pedagojik sonuçlar gözlendiğini ortaya koymuştur. Ancak bununla beraber düşük akademik başarı ile oyun bağımlılığı puanları arasında pozitif yönlü anlamlı ilişki bulunduğu (Aslan, Başçılar ve Karataş, 2022) ifade edilmektedir. Bu bağlamda oyun amaçlı internet kullanımı/internet oyun oynama bozukluğu olan öğrencilerin akademik performanslarının çok yönlü araştırılması gerektiği söylenebilir. Araştırmanın bir diğer önemli sonucu interneti oyun amaçlı kullanmayan öğrencilerin arkadaş sosyal destek algısının daha yüksek olmasıdır. Van Ingen ve diğerleri (2016) bireylerin fiziksel sağlık sorunları, psikolojik sorunlar, boşanma/eş kaybı gibi olumsuz yaşam olayları sonrasında kullandıkları çevrimiçi baş etme stratejileriyle bağlantılı internet aktiviteleri ve iyi oluşu incelemişlerdir. Çalışmada araştırma grubunun %57'sinin çevrimiçi baş etmenin bir türüne yöneldiği belirlenmiştir. Araştırmada online baş etmenin; online oyunlar, internette bilgi arama, sosyal ağlar ve online sosyal destek grupları aracılığıyla gerçekleştiği ifade edilmiştir. Ayrıca online zihinsel kaçınma ve online sosyo-duygusal baş etme ile yaşam doyumu, özsaygı ve iyimserlik arasında ters yönlü bir ilişki ortaya konmuştur. İnternet aracılığıyla gerçekleşen online aktivitelerin bireylerde günlük yaşam stresini azaltması yanında iyi oluş üzerindeki olumsuz etkilerinin sebeplerine ilişkin daha ayrıntılı çalışmaların gerekliliği vurgulanmıştır. Yavuz (2018) tarafından özel yetenekli öğrencilerde internet ve oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek düzeylerinin incelendiği çalışmada da internet ve oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek düzeyi arasında negatif yönlü ve orta düzeyde bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Özgözü, Şimşek, Arıkan, Alyaprak, Günay ve Eyigüngör (2022), araştırmalarında sosyal destek algısının problemli internet kullanımının anlamlı bir yordayıcısı olduğunu belirlemişlerdir. Aile ve arkadaşan algılanan sosyal desteğin artmasının problemli internet kullanımını azalttığı belirtilmektedir. Aslan, Başçılar ve Karataş (2022) ise dijital oyun bağımlılığı ile çocuklarda olumsuz sosyal beceriler ve sosyal davranışlar arasında anlamlı bir ilişki olduğunu ortaya koymuşlardır. Bu bağlamda bu çalışmanın oyun amaçlı internet kullanımı ve algılanan sosyal desteğe ilişkin bulguları doğrultusunda ergenlerin online deneyimleri ve bu deneyim içerisinde önemli bir yeri olan online oyunlar ile iyi oluşlarına yönelik kapsamlı çalışmaların yararlı olabileceği ifade edilebilir. Nitekim Bayraktutan (2005)'in belirttiği gibi gerçek sosyal desteği yetersiz bireyler için internet bir nevi sosyal desteğin telafi edildiği bir yer haline alıyor görünmektedir.

Araştırmanın sonuçları interneti oyun amaçlı kullanan öğrencilerin oyun amacı dışında kullanan öğrencilere kıyasla akademik başarı, günlük internet kullanım süresi ve arkadaşan algılanan sosyal destek düzeyindeki anlamlı farklılığa işaret etmesi açısından önemlidir. Araştırmada ergenlerin oynadığı çevrimiçi oyunlar değerlendirilmiştir ve bu oyunların sağladığı iletişim imkanları ile akran desteğinin ergenlik dönemi açısından önemi düşünüldüğünde, interneti oyun amaçlı kullanan ergenlerin arkadaşlarından algıladıkları sosyal destek düzeyinin interneti oyun amaçlı kullanmayan öğrencilere göre daha düşük olması dikkate değer bir sonuçtur. Bu bulgular doğrultusunda ergenlerin arkadaşlarından algıladıkları sosyal destek ile birlikte akranlarıyla kurdukları ilişkilerin niteliği ve iyi oluşları bu konuda kapsamlı olarak araştırılabilir.