



Orta Öğretim Öğrencilerinin İnternet Ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi

İbrahim TAŞ¹ Halime EKER² Gazanfer ANLI³

Özet: Gelişen teknolojinin kullanımı günlük hayatımızı kolaylaştırmaktadır. Ancak teknolojinin aşırı kullanımı insanı olumsuz şekilde etkilemektedir. Bu araçlardan günümüzde en yaygın kullanıma sahip olan bilgisayarın amacı dışında gereğinden fazla kullanılması önemli bir problem olarak görülmektedir. Bu çalışma orta öğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin sınıf, okul türü ve cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, Ordu ili Fatsa ilçesinde 2013-2014 eğitim öğretim yılının ilk döneminde ortaöğretime devam eden 119 u kız 149'u erkek olmak üzere toplam 268 kişi oluşturmaktadır. Araştırma sonucunda hem internet bağımlılığı düzeyi hem de oyun bağımlılığı düzeyi açısından cinsiyete yönelik anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. İnternet bağımlılık düzeyinin okul türü açısından Anadolu Lisesine devam eden öğrencilerle Sağlık Meslek Lisesi ve İmam Hatip Lisesi öğrencileriyle Sağlık Meslek Lisesi öğrencileri arasında anlamlı farklılık bulunmuştur. Oyun bağımlılık düzeyiyle okul türü açısından anlamlı farklılık bulunamamıştır. İnternet bağımlılık düzeyiyle sınıflar arasında anlamlı farklılık bulunmuştur. 9 sınıflarla 10 ve 11. Sınıfa devam eden öğrenciler arasında anlamlı farklılık bulunmuştur. 11. Sınıfa devam eden öğrencilerin internet bağımlılık düzeyinin daha fazla olduğu görülmektedir. Oyun bağımlılık düzeyiyle sınıflar arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.

Anahtar sözcükler: İnternet bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı, Okul türü, sınıf, cinsiyet

Abstract: The use of the developing technology simplifies our daily lives. However, the overuse of the technology affects the human beings in a negative way. That the over and unnecessary use of the computers, which is the most commonly used technological device today, is accepted as an important problem. This study aims to signify if the internet and game addictions of the secondary education students differentiate according to their grades, school types and genders. The working group of the study is composed of totally 268 students, 119 girls and 149 boys who are all students of secondary education in 2013-2014 education year, in Fatsa, a town of Ordu. According to the result of the study, there is not significant correlation between gender and internet-game addiction. The study reveals that there is diversity between Anatolian High School and Health Vocational High School students and

¹ Üsküdar Rehberlik Ve Araştırma Merkezi, ibrahimtas34@gmail.com

² Bayrampaşa Rehberlik Ve Araştırma Merkezi

³ Ümraniye İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

between Vocational Religious High School and Health Vocational High School students when the level of the internet addiction is compared according to the school types. There is not much correlation between game addiction levels and school types. However, there is significant correlation between grades and the level of the internet addiction. There is diversity among 9th, 10th and 11th grade students. The study shows that the internet addiction level of the 11 th grade students is the highest. There is not significant correlation between grades and the level of the game addiction.

Keywords: İnternet Addiction, Gaming Addiction, Type of School, Grade Level, Gender

Giriş

Her geçen gün yenilenen, gelişen yapısı ve hayatı kolaylaştırıcı etkisi ile teknoloji insanoğlunun vazgeçilmezleri arasındadır. İnternet en fazla kullanılan teknolojik ürün olarak bireyin hayatında yerini edinmiş durumdadır. İnternet, araştırma, eğlence, alışveriş, günlük sorumlulukları (fatura yatırma, bankacılık işlemleri, aidat ödemeleri gibi) yerine getirme gibi bir çok ihtiyacı karşılayan çok amaçlı bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır. İnternet insanın eğlence ihtiyacını çeşitli şekillerde karşılamaktadır. Bu yollardan biri de online oyunlardır.

Günümüzde hemen her yerde internete girilebilmesi, internete girişin düşük maliyetli olması, internetin gün geçtikçe kapsayıcılığını daha da artırması ve yüksek kalitede multimedya kaynakları sunması internetin popülaritesini artırmaktadır (Chou, Condron ve Belland, 2005). Online dünya insanlara özgür bir ortam sunmaktadır. İnsanlar online ortamda kimliklerini iyi bir şekilde maskeleyerek, reddedilme, yüzleşme veya yargılanma korkusu olmadan gerçek duyguların ortaya çıkma riski olmadan kendilerini özgür hissederler. Ayrıca online olan birey rahat bir şekilde karakter rollere girebilir, kendisini bir başkası olarak hissedebilir. Böylece kişi değişmiş kendilik algısı ile gerçek yaşamın ona yüklediği yüklerden kurtulabilmektedir (Young, 1997).

İnternet, insanlar kendilerini yalnız, sıkıntılı, bunalımda hissettiklerinde, yeni ilişkiler, arkadaşlıklar ve yeni anlamlar ile hemen yardıma koşan bir kaynak olmaktadır (Young, 1997). İnternet bağımlılığı ile ilgili ilk çalışmalar 1996 yılında başlamıştır. Goldberg 1996 yılında şaka amaçlı internet psikolojisi kavramını ortaya

atmış (Suler, 2004) ancak internet bağımlılığı ile ilgili ilk çalışmalar 1996 yılında Young tarafından yapılmıştır. Young 1996 yılında internet bağımlılığı ile ilgili öncü çalışmalar yaptığında bu hem klinisyenler hem de akademisyenler arasında bir tartışmayı alevlendirmiştir (akt. Young, 1999).

Bağımlılık literatürde fizyolojik olarak bazı uyarıcılara genellikle de maddeye bağımlı olmayı ifade etmektedir. Bu nedenle DSM IV ne patolojik kullanımı ne maddenin kötüye kullanımını ne de takıntılı kumar oynamayı bağımlılık olarak ifade etmektedir. Madde için bağımlı olmayı ifade ederken kumar oynama bozukluğu için patolojik kavramını tercih etmektedir (Davis, 2001).

Aşırı internet kullanımı için de çeşitli tanımlamalar yapılmıştır. Young (1996), Egger ve Rauterberg (1996) "internet bağımlılığı (internet addiction)" terimini kullanmaktadır. Young (1997), Morahan-Martin ve Schumacher (2000), Davis (2001) ve DiNicola (2004) "patolojik internet kullanımı (pathological internet use)", Shapira, Goldsmith, Keck, Khosla, McElroy (2000) ve Caplan (2002) "problemlerli internet kullanımı (problematic internet use)" terimini kullanmayı tercih etmişlerdir (Kaya, 2011).

İnternet bağımlılığı literatürde farklı şekillerde ele alınmıştır. İnternet bağımlılığı bir teknoloji bağımlılığı olarak ele alınmaktadır. Teknolojik bağımlılıklar operasyonel olarak insan makine etkileşimini içeren, kimyasal olmayan, davranışsal bağımlılık olarak tanımlanmıştır (Griffiths, 2000). İnternet bağımlılığı genelde bir davranış kontrol problemi olarak tanımlanır (Yao ve Zhong, 2014). Davranışsal bağımlılıklar dürtü kontrol bozukluğu olarak düşünülür ve madde kullanımı ile tolerans, yoksunluk, bırakma girişiminde tekrar tekrar başarısız olma ve günlük yaşam fonksiyonlarında eksiklik gibi çok temel benzerlikler gösterir (Grant, Brewer, Potenza, 2006; akt. Tao, Huang, Wang, Zhang, Zhang ve Li, 2009). Patolojik kumar oynama modeli ile internet bağımlılığı incelendiğinde internet bağımlılığı sarhoşluk içermeyen bir dürtü kontrol bozukluğu olarak tanımlanabilir (Young, 1996). Problematik internet kullanımı bireyin internet kullanımını kontrol edememesi ve bu

durumun günlük yaşantıda işlevsizliğe ve bozulmaya yol açması olarak tanımlanabilir (Shapira vd., 2000).

Young tarafından geliştirilen ACE modeline göre internet bağımlılığı üç ödülden dolayı gelişir. 1- Bilgiye, interaktif alanlara ve pornografiye erişilebilirlik, 2- Kişisel kontrol ve elektronik etkileşimin mahrem/gizli/özel algılanması 3-İnternet kullanımının ruhsal gerilimden, duygusal stresten psikolojik kaçış sağlaması (Young, 1999 akt. Young, Pistner, O'mara, Buchanan, 1999).

Araştırmacılar internet bağımlılığının diğer var olan bağımlılıklarla akraba olduğunu kabul etmektedirler (Young vd.,1999). Diğer bağımlılar gibi hatta daha da ötesinde internet bağımlılığı çeşitli problemlerle ilişkilendirilir. Az uykunun yanı sıra, uzun süre yemek yeme ile ilgili problemler, sınırlı fiziksel aktiviteler, okul ile ilgili çalışmaların bozulması, bireyin günlük yaşamının diğer yönlerinin ve iş hayatının bozulması gibi problemlerle ilişkilendirilmektedir (Cao ve Su, 2006). Young (1996) ve Griffiths (2000) interneti aşırı derecede kullananların internette daha çok kumar, oyun, pornografi ve sohbet sayfalarını kullandıklarını ifade etmektedirler.

Lazarus (1883) oyunun kendiliğinden ortaya çıkan hedefi olmayan, mutluluk getiren serbest bir aktivite olduğunu söylemiştir. Hall'e (1906) göre çocuk, oyunlarında insanlığın kültürel gelişimini yaşamaktadır. Aynı zamanda oyunla kültürel değerler uzun süre canlı tutulabilir. Oyun karmaşık bir süreçtir. Dinamiktir, ilgi, kendiliğindenlik ve eğlenceyi içerir (Özdoğan, 2004:101). Oyun insanlık tarihinde şimdiye kadar daima var olmuştur. Oyun oynama zevkli ve eğlencelidir, oyun, günlük rutinin dışına çıkmanın bir yolu ve bireyi günlük yaşamdan uzaklaştıran eğlenceli bir şeydir (Kuss ve Griffiths, 2012).

İnternet ile birlikte yeni bir oyun alanı ortaya çıkmıştır. Bu alan oyunculara çeşitli oyunlar sunmaktadır. Bu oyunlar günlük oynanan oyunlar, çok oyunculu rol-playlere dayalı online oyunlar ve 3D oyunlar gibi oyunlardır. Çok oyunculu oyunları

dünya çapında yüzbinlerce kullanıcı aynı anda oynamaktadır (Kuss ve Griffiths, 2012). Bütün bu farklılıklar ve zenginlikler internet oyunlarının çok sayıda oyuncuyu kendine çekmesine neden olmaktadır. Kullanıcılar burada kendi sanal örgütlerini oluşturabilir, bireysel gruplar, organizasyonlar kurabilir ve paylaşılan inançlar, hedefler, tercihler doğrultusunda kendi kavramlarını oluşturabilirler (Wan ve Wen, 2013).

Oyun, eğlence ve boş zaman, duygusal başa çıkma (yalnızlıkta oyalanma, izolasyon ve can sıkıntısı, stres atma, rahatlama, öfke ve hayal kırıklığı boşaltımı), gerçeklikten kaçış, kişilerarası ve sosyal ihtiyaçların tatmini (arkadaş edinmek, dostlukların güçlendirilmesi, ait olma ve tanınma), başarı ihtiyacı, heyecan ve meydan okuma ihtiyacı ve güç ihtiyacı (üstünlük duygusu, kontrol arzusu ve kendine güveni kolaylaştırması) gibi psikolojik ihtiyaçlar ve motivasyonlarla oynanmaktadır (Wan ve Wen, 2013).

Online oyun oynamanın dopamin salgısına yol açtığını saptayan bununda bağımlılık geliştirilmesinde etkili olan önemli bir nöro-kimyasal olay olduğunu belirten araştırmaların varlığı bağımlılık ile ilgili önemli bir veri olarak karşımıza çıkmaktadır (Mitchell, 2000 akt. Esen, 2010).

Online oyunlar, internet üzerinde en fazla bağımlılık yapan aktivitelerden biridir (Wan ve Wen, 2013) ve ergenlerde video oyunları kayda değer şekilde zaman almaktadır (Griffiths, 2008). Online oyunlara fazla zaman harcanması çok sayıda olumsuz sonuçlara yol açmaktadır. Akademik performans üzerindeki olumsuz etkisi, kaygı artışı, kişilerarası ilişkilerin bozulması, gerçeklikten kaçış, gençlik şiddeti ve suç davranışları bu olumsuz sonuçlardan bazılarıdır (Wan ve Wen, 2013). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu bağımlılığı, diğer dürtüsel kontrol bozukluklarına benzer biçimde davranışsal bağımlılık olarak değerlendirilmektedir (Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014). Araştırmalar yoğun oyun oynayan erişkin olmayanların madde bağımlılığına benzer semptomlar (ruh hali değişimi, tolerans ve davranışsal belirtiler) sergilediğini ileri sürmüştür (Hsu vd., 2009; Ko vd., 2009;

Mehroof ve Griffiths 2010; Wölfling vd., 2008; Young, 2009 akt. Kuss ve Griffiths, 2012). Ayas ve Horzum (2013) yaptıkları araştırma sonucunda, internet bağımlılığı ile oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür.

Çalışmalarda aşırı oyun oynamanın; obsesif ve agresif davranışlar, oyuncularında makineleşme ve şiddet belirtileri, kişilik değişimleri, duyguların azalması, hiperaktivite, öğrenme bozuklukları, çocukların erken olgunlaşması, psikomotor bozukluklar, etkinlik ve hareket eksikliğinden kaynaklı sağlık problemleri, anti sosyal davranışlar, özgür düşünce ve istek kaybı, öğretmen ve arkadaşlarıyla tartışma eğilimi, düşmanca tavrın artış göstermesi, akademik başarının düşmesi, artan kaygı düzeyi, kişilerarası ilişkilerde kötüye gidiş, gerçeklerden ve hayattan kaçınma, fiziksel olarak kilo ve görme kaybı, zihinsel olarak olgunlaşmamış insan ilişkileri, hayal ve gerçek arasında karmaşa yasama, sıkılma, duyu kaybı, (Chiu, Lee ve Huang, 2004; Hauge ve Gentile, 2003; Setzer ve Duckett, 1994; Wan ve Chiou, 2006 akt; Horzum, Ayas ve Çakır Balta, 2008) gibi bir çok probleme yol açtığı ifade edilmektedir. Ayas (2012) tarafından yapılan çalışmada da internet bağımlılığıyla oyun bağımlılığının bireylerin utangaçlık düzeyleriyle ilişkili olduğu belirlenmiştir.

Literatürde bilgisayar oyunu oynamanın yararları üzerinde de durulmaktadır. Cesarobe (1994) çocukların bilgisayar okur yazarlığı edinmesinde, el-göz koordinasyonunu sağlamada, uzamsal yeteneklerin geliştirilmesinde, hayal etmede, geometrik ve matematiksel düşünmede, kimya ve fizikle ilgili nesnelere göz önünde canlandırabilme ve uzaydaki şekillerin bütünleşmesi gibi faydalardan bahsetmektedir (akt. Horzum vd., 2008).

Oyun bağımlılığı ile ilgili öncü çalışmalar yapan Griffiths ve Hunt (1995) araştırmalarında DSM III R sürümü patolojik kumar oynama ölçütlerini oyun bağımlılığına uyarlayarak kullanmışlardır. Griffiths (1996) DSM'in dördüncü

sürümünü temel alarak bağımlılığı ölçmüştür. Burada bağımlılığın altı bileşeni; dikkati çekme, karakter değişimi, müsamaha, geri çekilme belirtisi, çatışma ve eski haline dönme olarak ortaya koyulmuştur (Horzum vd., 2008).

Wan ve Wen (2013) tarafından yapılan çalışmada Online oyuncular online oyunların olmadığı bir hayatın karanlık ve sıkıcı olacağını ifade ettikleri gibi hayatın çokta farklı olmayacağı, daha iyi olacağı şeklinde de ifade etmişlerdir. Çalışmada oyuncular online oyun oynamanın rahatlama duygusu yarattığı, boş zaman aktivitesi olduğu, şimdiki zamandan uzaklaştırdığı, gerçeklikten kaçış, gevşemiş olma, çalışıyormuş gibi hissetmeme gibi duygu ve durumlara yol açtığını ifade etmişlerdir.

Alanyazın incelendiğinde, internet ve bilgisayar oyunu bağımlılığıyla ilgili farklı değişkenlere yönelik çalışmaların yapıldığı görülmektedir. Cinsiyetle ilgili araştırmalar incelendiğinde, erkeklerin kızlardan daha fazla internet bağımlısı olduğunu (Cao ve Su, 2006; Chou ve Hsiao, 2000; Çakır, Ayas ve Horzum, 2011; Esen, 2010; Esen ve Siyez, 2011; Griffiths, Davies ve Cappell, 2004; Horzum, 2011; İnal ve Çağıltay, 2005; Johansson ve Göttestam, 2004; Kubey, Lavin ve Barrow, 2001; Lam vd., 2009; Morahan- Martin ve Schumacher, 2000; Üneri ve Tanıdır, 2011; Scherer, 1997; Şahin, 2011 Tanıdır, 2011; Tanrıverdi, 2012; Yang ve Tung, 2007 Yılmaz, Şahin, Haseski, ve Erol; 2014), kızların erkeklerden daha fazla bağımlı olduğunu (Young, 1996; Young, 1998) ve cinsiyet açısından anlamlı bir farkın olmadığını (Bayraktar ve Gün, 2007; Brenner, 1997; Hsu, Wen, ve Wu, 2009; Jang, Hwang ve Choi, 2008; Kim ve Kim, 2002) belirten araştırmalara rastlanmıştır. Oyun bağımlılığıyla ilgili çalışmalarda da (Chou ve Tsia, 2007; Lee vd., 2001; Li ve Wang; 2013; Keser ve Esgi, 2012; akt. Kim ve Kim 2002; Li ve Kirkup, 2007; Quaiser-Pohl vd., 2006; Passig ve Levin, 1999; Şahin ve Tuğrul, 2012; Turner vd., 2012) cinsiyet değişkenine göre erkeklerin kızlardan daha fazla oyun bağımlısı olduğunu belirten araştırma bulgularına rastlanmıştır. Araştırmalar arasında farklı bulguların olduğu

dikkate alınarak bu araştırmada cinsiyet değişkeninin incelenmesi gerektiğine karar verilmiştir.

Literatüre bakıldığında sınıf düzeyi değişkenine göre Günüş (2009) tarafından ortaöğretim kademesindeki öğrencilerle yapılan çalışmaya göre en yüksek internet bağımlılığı düzeyi 9. sınıflarda tespit edilmiştir. Bağımlılık düzeyinin 9. sınıftan 12. sınıfa doğru düşmeye başladığı belirlenmiştir. İnan (2010) tarafından ilköğretim ikinci kademe ve ortaöğretim öğrencileri ile internet bağımlılığının çeşitli değişkenlere göre incelendiği araştırmada öğrenim görülen sınıf düzeylerine göre internet bağımlılığı puan ortalamaları arasında anlamlı farklılaşma olduğu görülmüştür. Bu farkın 8. sınıflar ile 10. sınıflar; 11. sınıflar ile 6., 10. ve 12. sınıfta öğrenim gören öğrenciler arasında olduğu bulunmuştur. Horzum'un (2011) yaptığı çalışmada 4. Sınıf öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeyi 3 ve 5. Sınıftaki öğrencilere oranla daha yüksek bulunmuştur.

Çakır vd., (2011) tarafından yapılan çalışma sınıf düzeyine göre internet bağımlılığı ve bilgisayar oyunu bağımlılığı noktasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Tanrıverdi (2012) tarafından lise öğrencileri ile yapılan araştırmada internet bağımlılık ölçeğinden alınan puan ile sınıf değişkeni arasında anlamlı bir fark olmadığı bulunmuştur. Turner vd., (2012) çalışmalarında 7-12. Sınıflar arasında öğrenim gören öğrencilerde problemlili video oyunu oynama puanlarında sınıf düzeyinde anlamlı bir fark bulunmamıştır. Keser ve Esgü'nin (2012) ortaokul öğrencileri ile yaptıkları çalışmada sınıf düzeyi bakımından anlamlı bir fark bulunmamıştır. Kubey vd., (2001) tarafından yapılan çalışmaları incelendiğinde üniversite birinci sınıfta okuyan öğrencilerin daha fazla internet bağımlısı oldukları bulunmuştur. Şahin ve Tuğrul (2012), tarafından yapılan çalışmaya göre oyundan dolayı görevleri aksatma ve oyunu başka etkinliklere tercih alt boyutları bakımından 4. ve 5. Sınıf öğrencileri arasında anlamlı bir farklılık olduğu saptanmıştır.

Doğan (2013) tarafından internet bağımlılığı yaygınlığının incelendiği araştırmada en yüksek bağımlılık düzeyine 8. sınıfa devam eden ergenlerin sahip olduğu, bunu 10. 9. ve 11. sınıfların izlediği bulunmuştur. Yılmaz vd., (2014) tarafından lise öğrencileri ile yapılan çalışmada öğrencilerin ölçekten aldıkları toplam bağımlılık puanlarına göre sınıf düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olduğu, hem 9. sınıftaki hem de 10. sınıftaki öğrencilerin, 11. sınıf öğrencilerine göre daha fazla internet bağımlısı oldukları bulunmuştur. Sınıf düzeyiyle ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde çalışmalar arasında farklılık olduğu görülmüştür. Bu çalışmada sınıf değişkeninin incelenmesine karar verilmiştir.

Literatüre bakıldığında lise türüne göre internet bağımlılığının yapıldığı çalışmaların çok sınırlı olduğu görülmektedir. Lise türü değişkenine göre Yang ve Tung (2007) tarafından yapılan çalışmaya göre Mesleki lise öğrencilerinin bağımlı olma olasılığının normal lise öğrencilerinden daha fazla olduğu da araştırma bulguları arasında yer almaktadır.

Alanyazında cinsiyet, sınıf düzeyi değişkeniyle ilgili farklı sonuçların bulunması okul türlerine ilişkin fazla araştırmaya rastlanmaması nedeniyle araştırmada bu değişkenlerin ele alınmasına karar verilmiştir. Bu araştırmanın amacı; orta öğretimde okuyan öğrencilerin oyun ve internet bağımlılığı düzeylerinin cinsiyet, sınıf, okul türü değişkenlerine göre farklılık gösterip göstermediği incelemektir.

YÖNTEM

Araştırmanın modeli

Araştırma genel tarama modellerinden, ilişkisel tarama modeline uygun olarak yürütülmüştür. Genel tarama modelleri, çok sayıda elemandan oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacıyla, evrenden alınacak bir örneklem üzerinde yapılan tarama düzenlemeleridir. İlişkisel tarama modelleri ise iki ve daha çok sayıdaki

değişken arasındaki değişimi belirlemeyi amaçlayan araştırmalardır (Karasar, 2004). Bu araştırmada da yansız seçilmiş bir grubun internet ve oyun bağımlılığı düzeylerinin sınıf düzeyi, okul türü ve cinsiyete farklılık gösterip göstermediği araştırılmak istendiği için tekil tarama modeli seçilmiştir.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, Ordu ili Fatsa ilçesinde 2013-2014 eğitim öğretim yılının ilk döneminde ortaöğretime devam eden 119'u kız 149'u erkek olmak üzere toplam 268 kişi oluşturmaktadır.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada öğrencilerin internet ve oyun bağımlılığını Ayas, Balta ve Horzum (2008) tarafından geliştirilen "Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği" kullanılmıştır. İnternet ve oyun bağımlılığı testi ile ilgili görüşler için 5'li Likert tipi dereceleme kullanılmıştır. Bu dereceleme "Her zaman (5), Çoğu Zaman (4), Sıklıkla (3), Ara Sıra (2) ve Nadiren (1)" şeklinde oluşturulmuştur.

Ölçeğin Geçerlilik Çalışmaları

Ölçek 54 madde iki faktörden oluşmaktadır. Bu faktörlerden birincisinde toplam 28 madde yer almaktadır. Bu maddelerin faktördeki yük değerleri .512 ile .795 arasında değişmektedir. Ölçeğin toplam varyansının %29.49'unu açıklayan bu faktör "internet kullanım bağımlılığı" olarak adlandırılmıştır. Ölçekte yer alan ikinci faktör ise, toplam 26 maddeden oluşmaktadır. Bu maddelerin ikinci faktördeki yük değerleri .424 ile .788 arasında değişmektedir. Ölçeğin toplam varyansının %19.13'ünü açıklayan bu faktör "bilgisayar oyun bağımlılığı" olarak isimlendirilmiştir.

Ölçeğin Güvenilirlik Çalışmaları

Ölçeğin güvenilirliği için Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı hesaplanmıştır. İç tutarlılık testi sonuçlarında internet kullanım bağımlılığı olarak adlandırılan alt faktörün iç tutarlılık katsayısı .96 ve bilgisayar oyun bağımlılığı olarak adlandırılan alt faktörün iç

tutarlılık katsayısı ise .95 olarak bulunmuştur. Ölçeğin 54 maddeden oluşan toplam iç tutarlılık katsayısı .95 olarak bulunmuştur.

Verilerin analizi

Bu verilerin analizinde öğrencilerin internet ve oyun bağımlılıklarının cinsiyetlerine göre farklılaşıp farklılaşmadığını tespit etmek için ilişkisiz örneklemeler *t* testi, öğrenim gördükleri sınıf ve okul türüne göre farklılıkları tespit etmek için tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testleri uygulanmıştır. Araştırmada tüm çözümlenmeler SPSS paket programı kullanılarak gerçekleştirilmiş ve çözümlenmelerde anlamlılık düzeyi olarak .05 kabul edilmiştir.

BULGULAR

Araştırmada bulgular; cinsiyet, sınıf düzeyi ve okul türü sırasıyla sunulmuştur. Öncelikle cinsiyete ilişkin olarak ilişkisiz örneklemeler için *t*-testi yapılmıştır. Test sonuçları Tablo 1’de yer almaktadır.

Tablo 1. *İnternet Bağımlılık Düzeyinin Cinsiyete Göre T-Testi Sonuçları*

Değişken	Faktör	N	\bar{X}	S	t	p
İnternet bağımlılığı	KIZ	119	54,13	20,79	.732	.46
	ERKEK	149	52,19	22,13		

Tablo 1 incelendiğinde internet bağımlılığı düzeyinin cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermediği ($t(266) = .732, p > .05$) görülmektedir.

Tablo 2. *Oyun Bağımlılık Düzeyinin Cinsiyete Göre T-Testi Sonuçları*

Orta Öğretim Öğrencilerinin İnternet Ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi

Değişken	Faktör	N	\bar{X}	S	Sd	T	p
Oyun bağımlılığı	KIZ	119	46,11	19,86	266	-1,55	,85
	ERKEK	149	50,03	21,02			

Tablo 2 incelendiğinde oyun bağımlılık düzeyinin cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermediği ($t(266) = -1.55, p > 0.05$) görülmektedir.

Tablo 3. İnternet bağımlılığı ile Öğrencilerin Okudukları Okul Arasındaki ANOVA Tablosu

OKUL	N	\bar{x}	ss.		Kar.top	sd	Kar. Ort	F	p.	An.Fark
KIZ*	65	56,2	17,5	Gruplar	8318,570	5	1663,71			
TİC**	36	47,4	24,3							
ANA***	33	60,4	29,3	Gruplar	115479,59	262	440,76	3,77	.00	AND- SAĞ
			içi							
END****	75	51,4	19,0			267				SAĞ-
SAĞ*****	44	45,9	14,6							İHL
İHL*****	15	65,4	28,7							
Top.	268	53,0	21,5	Toplam	127159,98					

*Kız Lisesi, **Ticaret Lisesi, ***Anadolu Lisesi, ****Endüstri Meslek Lisesi, *****Sağlık Meslek Lisesi, *****İmam Hatip Lisesi

Tablo 3' de araştırmaya katılan öğrencilerin öğrenim gördükleri okul türüne göre internet bağımlılığı düzeyi puanları incelendiğinde istatistiksel olarak anlamlı ($F_{(5-262)} = 3.77$) bir fark ($p < 0.05$) olduğu görülmektedir. Okullar arasında olan bu farkın hangi okullar arasında

olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Scheffe testinin sonuçlarına göre Anadolu lisesinin ($\bar{x}=60,4$) öğrencilerinin Sağlık Meslek Lisesi Öğrencilerine ($\bar{x}=45,9$) göre daha fazla internet bağımlısı olduğu görülmektedir. Ayrıca İmam hatip lisesi öğrencilerinin ($\bar{x}=65,4$) Sağlık meslek Lisesi Öğrencilerine ($\bar{x}=45,9$) göre daha fazla internet bağımlısı olduğu görülmektedir.

Tablo 4. Oyun bağımlılığı ile Öğrencilerin Okudukları Okul Arasındaki ANOVA Tablosu

OKUL	N	\bar{x}	ss.		Kar.top	sd	Kar. Ort	F	p.	An.Fark
KIZ	65	47,0	18,2	Gruplar	4359,16	5	1663,71			
TİC	36	42,0	19,9	arası						
ANA	33	51,7	23,5	Gruplar	108606,54	262				
				İç			440,76			
								2,10	.06	
END	75	49,9	19,3			267				
SAĞ	44	45,9	18,4							
İHL	15	59,8	30,7							
Top.	268	48,3	20,5	Toplam	112965,71					

Tablo 4' de araştırmaya katılan öğrencilerin öğrenim gördükleri okula göre oyun bağımlılığı düzeyi puanları incelendiğinde istatistiksel olarak anlamlı ($F_{(5-161)}=2.10$) bir fark ($p>.05$) olmadığı görülmektedir.

Tablo 5. İnternet bağımlılığı ile Öğrencilerin Okudukları Sınıf Arasındaki ANOVA Tablosu

SINIF	N	\bar{x}	ss.		Kar.top	sd	Kar. Ort	F	p.	An.Fark
9	76	50,0	19,9	Gruplar	4316,560	3	1438,85			
10	46	50,8	20,9	arası						
11	46	61,6	24,7	Gruplar	119481,60	264	452,58			

Orta Öğretim Öğrencilerinin İnternet Ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi

				İçİ	3,17	.02	9-11
12	100	52,3	20,6		267		
Top.	268	53,0	21,5	Toplam	123798,16		10-9

Tablo 5' de arařtırmaya katılan öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıfa göre internet bağımlılığı düzeyi puanları incelendiğinde istatistiksel olarak anlamlı ($F_{(3-264)}=3.17$) bir fark ($p<.05$) olduğu görülmektedir. Sınıflar arasında olan bu farkın hangi sınıflar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Scheffe testinin sonuçlarına göre on birinci sınıf öğrencilerinin ($\bar{x}=61,6$) dokuzuncu sınıf ($\bar{x}=50$) öğrencilerine göre daha fazla internet bağımlısı olduğu görülmektedir. Ayrıca on birinci sınıf öğrencilerinin ($\bar{x}=61,6$) onuncu sınıf ($\bar{x}=50,8$) öğrencilerine göre daha fazla internet bağımlısı olduğu görülmektedir.

Tablo 6. Oyun bağımlılığı ile Öğrencilerin Okudukları Sınıf Arasındaki ANOVA Tablosu

SINIF	N	\bar{x}	ss.		Kar.top	sd	Kar. Ort	F	p.	An.Fark
9	76	46,0	17,7	Gruplar	545,795	3	181,932			
10	46	48,8	20,8	arası						
11	46	49,3	19,0	Gruplar	112419,91	264	425,83			
				İçİ				.427	.73	
12	100	49,2	23,0			267				
Top.	268	48,2	20,5	Toplam	112965,71					

Tablo 6' da arařtırmaya katılan öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıfa göre oyun bağımlılık düzeyi puanları incelendiğinde istatistiksel olarak anlamlı ($F_{(3-264)}=.427$) bir fark ($p>.05$) olmadığı görülmektedir.

TARTIŞMA VE SONUÇ

İnternet ve oyun bağımlılığı ile ilgili araştırmalara bakıldığında araştırmaların sıklıkla ergen ve çocuklarda yapıldığı görülmektedir. Araştırmalarda cinsiyet değişkeni üzerinde çalışmalar yoğunlaşsa da sınıf düzeyi ve okul türüne göre yapılan çalışmalar sınırlı kalmaktadır. Bu araştırmada lise öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin, cinsiyet, sınıf düzeyi ve okul türüne göre farklılık gösterip göstermediğini ortaya koymak amaçlanmıştır.

Cinsiyet açısından araştırmada internet bağımlılığının kız ve erkek olma durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermediği bulunmuştur. Bu bulgular Jang vd., (2008), Bayraktar ve Gün (2007) çalışmaları ile tutarlıdır. Morahan-Martin ve Schumacher (2000), Johansson ve Göttestam (2004) Cao ve Su (2006) Yang ve Tung (2007), Lam vd., (2009), Esen (2010), Esen ve Siyez (2011), Üneri ve Tanıdır (2011), Şahin (2011), Tanrıverdi (2012), Doğan (2013), Yılmaz vd., (2014) tarafından yapılan araştırmalara göre internet bağımlılığı erkeklerde kızlardan daha fazladır. Bunun sebebi erkek çocukların internette daha fazla zaman geçirme imkânlarının olması olabilir.

Cinsiyet açısından araştırmada oyun bağımlılığının kız ve erkek olma durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermediği bulunmuştur. Bu bulgu Hsu, Wen, ve Wu, (2009), çalışmaları ile tutarlıdır. İnal ve Çağıltay (2005), Çakır vd., (2011) , Horzum (2011), Şahin ve Tuğrul (2012), Keser ve Esgi (2012), Turner vd., (2012), Li ve Wang (2013) tarafından yapılan çalışmalarda erkeklerde oyun bağımlılığı kızlardan daha fazla bulunmuştur.

Araştırmanın ikinci bir değişkeni olan öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıfa göre, internet bağımlılığı puanları anlamlı derecede farklı bulunmuştur. Bu bulgu Günüş

(2009), İnan (2010), Kubey vd., (2001 akt. Çakır vd., 2011), Doğan (2013), Yılmaz vd., (2014) tarafından yapılan çalışmalarla tutarlıdır. Buna karşılık Çakır vd., (2011), Tanrıverdi (2012), tarafından yapılan çalışmaya göre sınıf düzeyi ile internet bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır.

Araştırmanın ikinci bir değişkeni olan öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıfa göre, oyun bağımlılığının anlamlı derecede farklılık göstermediği bulunmuştur. Bu bulgu Çakır vd., (2011), Turner vd., (2012), Keser ve Esgî'nin (2012) tarafından yapılan çalışmalar ile tutarlıdır. Buna karşılık Horzum'un (2011), Şahin ve Tuğrul (2012) tarafından yapılan çalışmalara göre oyun bağımlılığı ile sınıf düzeyi arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür.

Araştırmanın bir diğer değişkeni olan öğrencilerin öğrenim gördükleri lise türüne göre internet bağımlılığı puanlarının anlamlı olduğu görülmektedir. Anadolu lisesinin öğrencilerinin Sağlık meslek Lisesi Öğrencilerine göre daha fazla internet bağımlısı olduğu görülmektedir. Ayrıca İmam hatip lisesi öğrencilerinin Sağlık Meslek Lisesi Öğrencilerine göre daha fazla internet bağımlısı olduğu görülmektedir. Literatür incelendiğinde okul türüne göre internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığı çalışmalarının çok sınırlı olduğu görülmektedir. Bu bulgu Tung (2007) tarafından yapılan çalışma ile tutarlıdır.

Araştırmanın bir diğer değişkeni olan öğrencilerin öğrenim gördükleri lise türüne göre oyun bağımlılığının anlamlı derecede farklılık göstermediği bulunmuştur.

Araştırmanın sonucunda internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığı ile cinsiyet arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı, internet bağımlılığı ile öğrencilerin öğrenim gördüğü okul türü arasında anlamlı bir farklılık olduğu, oyun bağımlılığı ile öğrencilerin öğrenim gördüğü okul türü arasında anlamlı bir farklılık olmadığı, internet bağımlılığı ile öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıf düzeyi arasında anlamlı bir farklılık olduğu, oyun bağımlılığı ile öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür.

Araştırmada öğrencilerin öğrenim gördükleri okul türü ile internet bağımlılığı arasında ilişki olduğu görülmüştür. Bu alandaki çalışmaların sınırlı olması nedeniyle bundan sonraki çalışmalarda bunun nedenleri üzerinde derinlemesine araştırmalar yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Ayas, T. (2012) Lise Öğrencilerini İnternet Ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Utangaçlıkla İlişisini. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12,(2), 632-535
- Ayas, T. ve Horzum, M.B. (2013) Relation Between Depression, Loneliness, Self-Esteem And İnternet Addiction. *Education* 133, 283-290
- Bayraktar, F. ve Gün, Z. (2007). Incidence And Correlates Of İnternet Usage Among Adolescents İn North Cyprus. *Cyberpsychology & Behavior*,10, 191-197.
- Cao, F. ve Su, L. (2006). İnternet Addiction Among Chinese Adolescents: Prevalence And Psychological Features. *Child: Care, Health And Development* 33 , 3, 275–281.
- Chou,C., Condron, L.A. ve Belland, J.C. (2005). Review of the Research on İnternet Addiction. *Educational Psychology Review*. 17, No. 4.
- Chou, C. ve Hsiao, M.C. (2000). İnternet Addiction, Usage, Gratification, And Pleasure Experience: The Taiwan College Students' Case. *Computers and Education*, 35(1), 65-80.
- Çakır, Ö., Ayas, T. Ve Horzum, M.B. (2011). An İntestigation Of University Students' İnternet And Game Addiction With Respect To Several Variables. *Ankara University, Journal of Faculty of Educational Sciences*, 44, 2, 95-117.
- Davis, R.A. (2001). A Cognitive-Behavioral Model Of Pathological İnternet Use. *Computers in Human Behavior*, 17. 187-195.
- Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı. (2014). Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı Ve Saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15, 99-107.

- Doğan, A. (2013). *İnternet Bağımlılığı Yaygınlığı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü: İzmir.
- Esen, E. (2010). *Ergenlerde İnternet Bağımlılığını Yordayan Psiko-Sosyal Değişkenlerin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. İzmir.
- Esen, E ve Siyez, D. M. (2011). Ergenlerde İnternet Bağımlılığını Yordayan Psiko-sosyal Değişkenlerin İncelenmesi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4, 36, 127-138.
- Günüç, S. (2009). *İnternet Bağımlılık Ölçeğinin Geliştirilmesi ve Bazı Demografik Değişkenler ile İnternet Bağımlılığı Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: Van.
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and Computer "Addiction" Exist? Some Case Study Evidence. *Cyberpsychology & Behavior* 3, 2. 211-218.
- Griffiths, M. (2008). İnternet and Video Game Addiction. http://www.google.com.tr/books?hl=tr&lr=&id=ZfyUfOxF5V8C&oi=fnd&pg=PA231&dq=inter+net++and+video+game+addiction&ots=IYFoukW4J5&sig=30tGdQ2GKdFTY_4OoCzKERKtQuE&redir_esc=y#v=onepage&q=internet%20%20and%20video%20game%20addiction&f=false adresinden 13/06/2014 tarihinde alınmıştır.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O. ve Chappell, D. (2004). Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 7, 4, 479-487.
- Kuss, D.J ve Griffiths, M.D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *Int J Ment Health Addiction*. 10:278–296.
- Horzum, M.B., Ayas, T. Ve Çakır Balta. (2008). Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi* 30, 76-88
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36, 159, 56-68.
- 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*. Eğitimde Yeni Yönelimler- II. Eğitimde Oyun Sempozyumu, 14.
- İnan, A. (2010). *İlköğretim II. Kademe ve Ortaöğretim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: Erzurum.
- Jang, K. S. , Hwang, S. Y. ve Choi, J. Y. (2008). Internet Addiction And Psychiatric Symptoms Among Korean Adolescents. *Journal of School Health*, 78, 165-171.
- Johansson, A. ve Göttestam, K. G. (2004). Internet Addiction: Characteristics Of A Questionnaire And Prevalence İn Norwegian Youth (12–18 Years). *Scandinavian Journal Of Psychology*, 45, 223–229.
- Karasar, N. (2004). *Bilimsel Araştırma Yöntemi* (15. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kaya, A. (2011). *Öğretmen Adaylarının Sosyal Ağ Sitelerini Kullanım Durumları Ve İnternet Bağımlılığı Düzeyleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ege Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü. İzmir.
- Keser, H., & Esgi, N. (2012). An Analysis of Self-Perceptions of Elementary School Students in Terms of Computer Game Addiction. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 0, 247-251. doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.101>
- Kubey, R.W., Lavin, M.J. ve Barrows, J.R. (2001). Internet Use And Collegiate Academic Performance Decrements: Early Findings. *Journal of Communication*, 51,2, 366-382.
- Lam, L. T., Peng, Z., Mai, J. C. ve Jing, J. (2009). Factors Associated With Internet Addiction Among Adolescents. *Cyberpsychology & Behavior*, 12, 5.
- Li, H., & Wang, S. (2013). The Role Of Cognitive Distortion İn Online Game Addiction Among Chinese Adolescents. *Children and Youth Services Review*, 35, 1468-1475.
- Morahan-Martin, J. ve Schumacher, P. (2000). Incidence And Correlates Of Pathological İnternet Use Among College Students. *Computers in Human Behavior*, 16, 13-29.

- Shapira, N.A., Goldsmith, T.D., Keck, P.E., Khosla, U.M. ve McElroy, S.L. (2000). Psychiatric Features Of Individuals With Problematic İnternet Use. *Journal of Affective Disorders* ,57, 267-272.
- Shapira, N.A., Lessing, M.C., Goldsmith, T.D., Szabo, S.T., Lazoritz, M., Gold, M.S. ve Stein, D.J. (2003). Problematic İnternet Use: Proposed Classification And Diagnostic Criteria. *Depression And Anxiety* 17: 207-216.
- Scherer, K. (1997). College Life Online: Healthy And Unhealthy İnternet Use. *Journal College Stud. Dev*, 38, 6, 655–665.
- Suler, J. (2004). Computer And Cyberspace “Addiction”. *International Journal Of Applied Psychoanalytic Studies*, 1, 4, 359-362.
- Şahin, M. (2011). *İlköğretim Okulu Öğrencilerindeki İnternet Bağımlılığı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: İstanbul.
- Şahin, C. ve Tuğrul, V.M. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken / Journal of World of Turks*, 4, 3, 115-130.
- Tanrıverdi, S. (2012). *Ortaöğretim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı ile Algılanan Sosyal Destek Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü: Van.
- Tao, R., Huang, X., Wang, J., Zhang, H., Zhang, Y., ve Li, M. (2009). Proposed Diagnostic Criteria For İnternet Addiction. *Addiction*, 105, 556–564.
- Turner, N.E., Paglia-Boak, A., Ballon, B., Cheung, J.T.W., Adlafi E. M., Henderson, J., Chan, V., Rehm, J., Hamilton, H. ve Mann, R.E. (2012) Prevalence of Problematic Video Gaming among Ontario Adolescents. *International Journal of Mental Health and Addiction*,10,6, 877-889.
- Üneri, Ö. Ş. ve Tanıdır, C. (2011). Evaluation of İnternet Addiction in a Group of High School Students: A Cross-sectional Study. *Düşünen Adam Psikiyatri ve Nörolojik Bilimler Dergisi*, 24, 265-272.

- 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.
- Widyanto, L. Ve Griffiths, M. (2006). Internet Addiction': A Critical Review. *Int J Ment Health Addict*, 4, 31-51.
- Yao, M,Z. Ve Zhong, Z.J. (2014). Loneliness, Social Contacts And Internet Addiction: A Cross-Lagged Panel Study. *Computers in Human Behavior*, 30, 164-170.
- Yang, S. C. ve Tung, C. J. (2007). Comparison Of İnternet Addicts And Non-Addicts İn Taiwanese High School. *Computers in Human Behavior*, 23, 79-96.
- 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.
- Young, K.,S. (1996). İnternet Addiction: Emergence Of A New Clinical Disorder. *CyberPsychology and Behavior*, 1, 3, 237-244.
- Young, K. (1997). What Makes The Internet Addictive. http://www.icsao.org/fileadmin/Divers_papiers/KYoung-internetaddiction4.pdf adresinden 04.04.2014 tarihinde alınmıştır.
- Young, K. (1999). Internet Addiction: Symptoms, Evaluation And Treatment. In L. VandeCreek ve T. Jackson (Eds.), *Innovations İn Clinical Practice: A Source Book*, 17, 19-31. Sarasota, Florida: Professional Resource Press.
- Young, K., Pistner, M., O'mara, J ve Buchanan, J. (1999). Cyber Disorder: The Mental Health Concern fort he New Millennium. *Cyber Spsychology & Behavior*, 2, 5, 475-479.