

# Lise Öğrencilerinde Problemlı İnternet ve Oyun Kullanımının Yaygınlığı\*

Prevalence of Problematic Internet and Gaming Use in High School Students

Gizem ONARAL DANACI<sup>[1]</sup> Çiğdem GÜNSELİ DEREBOY<sup>[2]</sup>

Başvuru Tarihi: 21 Ağustos 2022

ÖZ

Kabul Tarihi: 22 Mayıs 2023

Bu kesitsel çalışmada Aydın ilindeki liselerin 9., 10. ve 11. sınıflarında öğrenimini sürdüren öğrencilerde problemlı internet kullanımı ve dijital oyun oynama davranışının yaygınlığının belirlenmesi amaçlanmıştır. Özellikle ergenlik dönemindeki bireylerde problemlı internet ve oyun kullanımının günden güne arttığına dair alanyazındaki araştırma bulguları ile birlikte ülkemizde bu konudaki geniş çaplı ve çoklu örnekleme içinde küme örnekleme yöntemi kullanılarak yapılan epidemiyolojik çalışmaların eksikliği dikkat çekmektedir. Bu çalışma, problemlı internet kullanımı ve dijital oyun oynama davranışına ilişkin epidemiyolojik bilgi sağlayacak olması açısından önem taşımaktadır. Veriler çoklu örnekleme içinde küme örnekleme yöntemi kullanılarak ulaşılan yaşları 13 ile 18 arasında değişen 461'i erkek, 519'u kız toplam 980 öğrenciden; Demografik Bilgi Formu, SanalMetre, İnternet Bağımlılık Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile toplanmış; frekans analizi, MANOVA, Pearson korelasyon analizi ve bağımsız örneklemler t-testi ile analiz edilmiştir. Problemlı internet kullanımı açısından, katılımcıların %5'inin patolojik internet kullanıcısı olduğu, %14.6'sının sınırlı sayıda belirti gösterdiği, %85'inin ise belirti göstermediği belirlenmiştir. Problemlı dijital oyun oynama davranışı açısından ise, monotetik formata göre katılımcıların %12.3'ünün yüksek riskli, politetik formata göre ise %33.7'sinin riskli oyuncu olduğu bulunmuştur. Katılımcıların problemlı internet kullanımı ya da dijital oyun oynama davranışlarının cinsiyet, algılanan gelir ya da ebeveyn eğitim durumu açısından farklılık göstermediği bulunmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** *problemlı internet kullanımı, dijital oyun bağımlılığı, ergenlik*

Received Date: August 21, 2022

ABSTRACT

Accepted Date: May 22, 2023

This cross-sectional study was conducted to determine the prevalence of problematic internet use and digital gaming behavior among 9th, 10th and 11th grades students of high schools in Aydın. Although literature indicates that problematic internet use and digital gaming behavior increases day by day especially in adolescents, the lack of epidemiological studies in our country using the cluster sampling method in multiple sampling in large-scale sampling draws attention. This study is important in terms of providing epidemiological information on these problematic behaviors. Demographic Information Form, CyberMeter, Internet Addiction Scale and Digital Game Addiction Scale were administered to 980 students (aged between 13 - 18, 461 boys, 519 girls) who were reached using the cluster sampling method in multiple sampling. Data were analyzed with frequency analysis, MANOVA, Pearson correlation analysis and independent samples t-test. It was determined that .5% of the participants were pathological internet users, 14.6% had limited number of symptoms and 85% had not any symptoms. Also it was found that 12.3% of the participants were high risky gamers (monothetic format) and 33.7% were risky gamers (polyethetic format). It was determined that problematic internet use or digital gaming behavior of participants' didn't differ in terms of gender, perceived income or parental education level.

**Keywords:** *problematic internet use, digital game addiction, adolescence*

**Atıf Cite** Onaral Danacı, G., & Günseli Dereboy, Ç. (2023). Lise öğrencilerinde problemlı internet ve oyun kullanımının yaygınlığı. *Humanistic Perspective*, 5 (2), 797-819. <https://doi.org/10.47793/hp.1164993>

\* Bu makale birinci yazarın doktora tezinden üretilmiştir.

[1] Dr. Öğr. Üyesi | Erciyes Üniversitesi | Edebiyat Fakültesi | Psikoloji | Kayseri | Türkiye | ORCID: 0000-0003-0438-2416 | gizemonaral@erciyes.edu.tr

[2] Prof. Dr. | Adnan Menderes Üniversitesi | Tıp Fakültesi | Psikiyatri | Aydın | Türkiye | ORCID: 0000-0001-9105-1513

## GİRİŞ

**E**rgenlik hakkındaki dönüm noktası niteliğindeki en önemli eserlerden birinin yazarı olan Hall (1904) ergenliği “*fırtına ve stres*” dönemi olarak betimlemiştir ve bu betimlemeyi tercih etmesinin sebebi ergenliğin duygusal ve fiziksel dalgalanmalarını vurgulama amacıdır (Akt. Gillibrand vd., 2016). Ergenlik döneminde, genç bireyleri kendileri hakkında ve ne tür bir insana dönüşmek istedikleri üzerine düşünmeye ve toplum içerisinde kendi yerini bulmaya teşvik edecek pek çok biyolojik, bilişsel ve sosyal değişim meydana gelmektedir (Crocetti, 2017). Psikososyal Gelişim Kuramı’nda yaşamı, ardışık evreler şeklinde kavramsallaştırarak evrelerin her birini temel gelişimsel görevler ile karakterize eden Erikson (1950) ise ergenlik dönemindeki ana görevin kimlik duygusu ve kimlik bocalaması arasındaki çatışma olduğunu belirtmiştir. Bu bağlamda kimlik; yaşam süresi boyunca devamlı gelişen, bireye hem benliği hem de diğerleri ile kurduğu etkileşimler içerisinde süreklilik hissi sağladığı gibi aynı zamanda diğerlerinden farklı, benzersiz olduğunu da hissettiren bir kavramdır (Erikson, 1968).

McKenna ve Bargh (2000), internetin bireylere, internetsiz bir dünyada mümkün olandan daha önemli bir kimlik ve rol kurgusu ile angaje olma fırsatı tanıyabildiğini ileri sürmektedir. Bununla birlikte ergenlik bir geçiş dönemidir ve pek çok psikiyatrik bozukluğun başlangıç yaşı bu döneme denk gelmektedir. Ancak yeni teknolojilerin bireylerin yaşamlarını ve diğerleri ile etkileşiminin olağan anlamını sekteye uğrattığı bir dönemde, gelişimsel olarak neyin normal olduğu ile neyin geniş bir yelpazedeki bozuklukların başlangıcını temsil ettiği arasında ayırım yapmak zor olabilmektedir (Stip vd., 2016).

Amerika’da 2013 yılında yapılan Gençlerde Riskli Davranışlar Anketi’ne göre ergenlerin %41.3’ünün okul günlerinde 3 saatten fazla süreyi okul işleri ile ilgili olmayan konular için çevrimiçi geçirdiği görülmektedir ki bu oran 2003’te %22.1 olarak bulunmuştur (Kann vd., 2018). Dijital 2020 Raporu’na göre ise; Türkiye’de 62.07 milyon internet kullanıcısı olduğu ve bu oranın geçen yıla kıyasla %4 artış gösterdiği görülmektedir. İnternet kullananların %72’sinin oyun oynadığı ki bu oranın bir önceki yıl %60 olduğu belirtilmektedir (We are Social, 2020).

İnternet kullanan ve dijital oyun oynayan kişilerdeki bu artış sonucunda da bir derleme çalışmasında oyun oynamanın uzamsal beceriler ve tepki süresi üzerinde olumlu sonuçları olduğu (Lager ve Bremberg, 2007) sonucuna varıldığı görülmekle birlikte, çalışmaların çok büyük kısmının oyun oynamanın düşük akademik başarı (Chiu vd., 2004) ve yalnızlık (Lemmens vd., 2011) gibi olumsuz sonuçlara yol açtığına işaret etmesi, aşırı internet kullanımının ise anksiyete ve depresyon gibi akademik performansı da etkileyen ruhsal sorunlara yol açtığı (Lebni vd., 2020) ve yaşam doyumunu düşürdüğü belirlenmesi (Köse, 2016) sonucunda problemlerli internet kullanımı ile problemlerli dijital oyun oynama davranışı öne çıkan bir araştırma alanı haline gelmiştir.

Beard ve Wolf (2001) tarafından genel olarak bireyin hayatında psikolojik ve/veya sosyal açıdan, okul ve/veya işte güçlükler yol açan internet kullanımı olarak tanımlanan Problemlerli İnternet Kullanımı'nın (Shapira vd., 2003) alanyazında farklı kuramsal çerçeveler bağlamında İnternet Bağımlılığı (Goldberg, 1996), Patolojik İnternet Kullanımı (Young, 1998) ve Aşırı İnternet Kullanımı (Caplan, 2003) olmak üzere farklı şekillerde adlandırıldığı görülmektedir. Benzer şekilde internet bağımlılığının bir alt türü olarak görülen ve çevrimiçi oyunların kompulsif kullanımı ile ilişkili olduğu bildirilen (Kwon vd., 2011) Problemlerli Dijital Oyun Oynama Davranışı'nın da, hakkında ilk görgül çalışmanın 1989 yılında Shotton tarafından yayınlanmasından bu yana, alanyazında farklı kuramsal çerçeveler kapsamında kavramsallaştırıldığı görülmektedir. Buna paralel olarak da İnternette Oyun Oynama (Ko vd., 2005), Patolojik Video Oyunu Oynama (King vd., 2013), Video Oyunu Bağımlılığı (Möşle ve Rehbein, 2013), Problemlerli Bilgisayar Oyunu Kullanımı (Festl vd., 2012), Oyun Oynama Bağımlılığı (Lemmens vd., 2009) ve Problemlerli Çevrimiçi Oyun Kullanımı (Kim ve Kim, 2010) olmak üzere çok çeşitli isimlerle adlandırıldığı görülmektedir.

Söz konusu farklı adlandırmaların temel nedeni; araştırmacıların tümü ya da çoğunluğu tarafından kabul edilen tanı ölçütlerinin mevcut olmaması ve ölçüm araçlarının çeşitlilik göstermesidir. Bununla birlikte alanyazında problemlerli internet kullanımı için önerilen tanı ölçütleri olduğu görülmektedir. Örneğin Young (1998) Patolojik Kumar Oynama'nın tanı ölçütlerinden yola çıkarak problemlerli internet kullanımına ilişkin internetle zihinsel meşguliyet, doyuma ulaşmak için interneti gittikçe artan miktarlarda kullanma ihtiyacı, internet kullanımını kontrol etme, azaltma ya da durdurmada tekrarlı olarak başarısızlıkla sonuçlanan girişimler, internet kullanımını azaltma ya da durdurma halinde kendini tedirgin, sıkkın, depresif ya da huzursuz hissetmek, planladığından daha uzun süre çevrimiçi kalmak, internet yüzünden önemli bir ilişkisini, işini, eğitim ya da kariyeri ile ilgili bir meseleyi kaybetme tehlikesi ya da riski yaşamak, etrafındaki kişilere internetle meşguliyetinin kapsamını gizli tutmak için yalan söylemek, interneti problemlerinden kaçma ya da disforik duygu durumunu azaltma yolu olarak kullanmak olmak üzere bazı tanı ölçütleri öne sürmüştür. Ayrıca Young (1998) ölçütlerden en az beşini karşılayan bireylerin bağımlı internet kullanıcısı (bağımlı), diğerlerinin ise normal internet kullanıcısı (bağımlı olmayan) şeklinde sınıflandırılabilceğini öne sürmüştür.

Problemlerli internet kullanımı ya da dijital oyun oynama davranışına DSM-5'te resmi bir tanı olarak henüz yer verilmediği görülmektedir. Bununla birlikte problemlerli internet kullanımından farklı olarak problemlerli dijital oyun oynama davranışı DSM-5'in daha fazla araştırılması gerekenler kısmında İnternette Oyun Oynama Bozukluğu (İOOB) adı ile kendisine yer bulmuştur. Tanı için son 12 ay içerisinde internet oyunları ile aşırı uğraş, internet oyunu oynamaktan uzaklaştığında içe çekilme, tolerans, internet oyunlarını oynamayı kontrol etmeye

yönelik başarısız ve tekrarlı girişimler, hobilere ve zevk veren etkiliklere yönelik ilgi kaybı, aşırı oyun oynama nedeniyle problem yaşamasına rağmen aşırı oynamaya devam etme, internette oyun oynama miktarı ile ilişkili olarak çevresindeki kişileri kandırma, işlevsellikte bozulma, internette oyun oynamayı gerçek yaşam problemlerini unutmak ya da olumsuz duygudurumunu azaltmak için kullanma, internette oyun oynama nedeniyle bir ilişkiyi ya da okul ya da işteki bir fırsatı kaybetme ya da riske atma şeklinde belirtilen 9 tanı ölçütünden en az 5'inin karşılanması gerektiği belirtilmiştir (American Psychiatric Association, 2013). Özetle; henüz resmi bir tanı olarak DSM-5'te yer almamasına rağmen araştırılması gerekenler kısmında yer alan İOOB'nin alanyazındaki baskın yaklaşıma paralel olarak bağımlılık çerçevesinden ele alındığı söylenebilir.

Türkiye'de geniş çaplı az sayıda epidemiyolojik çalışmaya rastlanmakla birlikte Problemlerli İnternet Kullanımı'na ilişkin yaygınlık oranlarının yıllar içerisinde %1.2 (Canbaz vd., 2009) ile %19.9 (Kocaman vd., 2017) arasında değişirken, uluslararası alanda yapılan epidemiyolojik çalışmaların yaygınlığının %2.4 (Cao ve Su, 2006) ile %44.9 (Arthanari vd., 2017) aralığında değiştiğine işaret ettiği görülmektedir. Problemlerli dijital oyun oynama davranışının yaygınlığı açısından ise Türkiye'de yayımlanmış ve ulaşılabilir çalışmaların az sayıda olduğu görülmektedir. Bununla birlikte Yalçın İrmak'ın (2014) 865 ergen üzerinde yaptığı doktora tez çalışmasında bağımlı oyuncu oranının %28.8 bulunması dikkate değer bir bulgudur. Ankara'da lise öğrencileri ile yapılan bir çalışmada ise bu oran %6.3 olarak belirlenmiştir (Koç, 2020). İnternette oyun oynama bozukluğu ile internet bağımlılığı yaygınlığına ilişkin yapılan ve 113 araştırmanın dahil edildiği bir meta-analiz çalışmasında ise yaygınlık oranları internet bağımlılığı için %2.46, internette oyun oynama bozukluğu için %7.02 olarak bulunmuştur (Pan vd., 2020). Ayrıca internet bağımlılığı yaygınlığının zaman içerisinde yükseldiği ve farklı ölçekler kullanılması nedeniyle farklı yaygınlık oranları elde edildiği belirtilmiştir (Pan vd., 2020). 2009-2019 arası yapılan 53 çalışmanın dahil edildiği bir meta-analiz çalışmasında ise yaygınlık oranları İnternette Oyun Oynama Bozukluğu için %3.5 olarak bulunmuş ve elde edilen oranların kullanılan ölçeklere bağlı olarak farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır (Stevens vd., 2020).

Özellikle ergenlik dönemindeki bireylerde problemlerli internet ve oyun kullanımının günden güne arttığına dair yabancı alanyazındaki araştırma bulguları ile birlikte ülkemizde bu konudaki çoklu örnekleme içinde küme örnekleme yöntemini kullanan geniş çaplı epidemiyolojik çalışmaların eksikliği dikkat çekmektedir. Bu eksikliği gidererek Türkiye'deki alanyazına epidemiyolojik bilgi sağlanması amacıyla bu çalışmada Problemlerli İnternet Kullanımı ve Problemlerli Dijital Oyun Oynama Davranışının yaygınlığının bir arada incelenmesi ve ergenlerin internet kullanımı ve oyun oynama ile ilgili alışkanlıklarının belirlenmesi amaçlanmıştır.

## YÖNTEM

### Araştırmanın Modeli

Bu araştırma, ergenlik dönemindeki bireylerde problemlili internet kullanımı ve oyun oynama davranışının yaygınlığını inceleyen kesitsel ve betimsel bir çalışmadır.

### Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Aydın ili Efeler ilçesindeki 9., 10. ve 11. sınıf lise öğrencilerinde problemlili internet kullanımı ve dijital oyun oynama davranışının yaygınlığının belirlenmesi amacıyla ulaşılabacak katılımcı sayısı Epi İno StatCalc programı yardımıyla, Milli Eğitim Müdürlüğü'nden (MEM) öğrenilen evren büyüklüğü (N=9913) ve beklenen sıklık %28.8 (Yalçın Irmak, 2014) alındığında, güven aralığı %95 olarak belirlenerek 306 olarak bulunmuştur. Bu sayı, çoklu örnekleme içinde küme örnekleme yönteminin de kullanılacak olması sebebiyle, dizayn etkisi 2 alınarak iki katına çıkartılmış böylece 612 olarak hesaplanmıştır. Olası veri kayıpları için bu sayı 1,25 ile çarpılarak örnekleme en az 765 lise öğrencisinin yer alması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu doğrultuda, araştırmaya alınma ölçütlerini sağlamayan katılımcılar çıkarıldıktan sonra araştırmanın örneklemini, Aydın ili Efeler ilçesinde bulunan MEB'e bağlı 16 lisenin 9., 10. ve 11. sınıflarında öğrenim gören, yaşları 13 ile 18 arasında değişen, 519'u (%53) kız, 461'i (%47) erkek olmak üzere toplam 980 katılımcı oluşturmuştur.

### Veri Toplama Araçları

**Demografik Bilgi Formu.** Araştırmacı tarafından oluşturulan formda; katılımcıların yaşı, cinsiyeti, sınıfı, ebeveynlerinin medeni, sağlık ve eğitim durumu, ailesinin algılanan geliri, ailesinde psikiyatrik tanı alan bir bireyin olup olmadığı, katılımcının psikiyatrik bir tanısının olup olmadığı, psikiyatrik bir tedavi alıp almadığı vb. sorular yer almaktadır.

**SanalMetre (SM).** Araştırmacı ve tez danışmanı tarafından hazırlanan ve SanalMetre olarak adlandırılan bu anket ile katılımcıların internet kullanımı ve oyun oynama alışkanlıklarına dair detaylı bilgi edinilmesi amaçlanmıştır. SanalMetre; bireylerin internet kullanımına ve oyun oynama davranışlarına ilişkin olmak üzere 2 ana bölümden oluşmaktadır. İnternet kullanımına ilişkin ilk bölümde; bireylerin internete girmek için kullandığı cihazları, internete girdikleri ortamları (ev, okul, sosyal ortam vb.), interneti kullanma amaçlarını (sosyal medya, müzik dinleme, film izleme, sohbet etme, oyun oynama, bilgi edinme vb.) ve bir gün boyunca hangi saat aralığında ve ne süreyle internete girdiklerini belirlemeye yönelik sorular yer almaktadır. SanalMetre'nin oyun oynama davranışına ilişkin ikinci bölümünde ise; bireylerin çoğunlukla hangi saat aralığında ve haftanın hangi gününde, ne tür oyunları oynadıklarını, oyun için para harcıyıp harcamadıklarını ve oyun sayesinde para kazanıp kazanmadıklarını belirlemeye yönelik

sorular yer almaktadır. Ankette yer alan sorular açık uçlu, çoktan seçmeli, sıralandırma, evet-hayır şeklinde cevaplandırılabilir şekilde düzenlenmiştir.

**İnternet Bağımlılık Ölçeği (İBÖ).** Young (1998) tarafından patolojik internet kullanımını belirlemek amacıyla geliştirilen öz-bildirim tarzındaki ölçek, Türkçe'ye Bayraktar (2001) tarafından uyarlanmıştır. 20 maddeden (Örn: *Ne sıklıkla planladığımızdan daha fazla süre internette kalıyorsunuz?*) oluşan ve 6'lı likert tipindeki (0 = asla, 1 = nadiren, 2 = ara sıra, 3 = çoğunlukla, 4 = çok sık, 5 = her zaman) ölçekten alınabilecek puanlar 20 ile 100 arasında değişmektedir. Bağımlılık şiddeti, 20-49 arası normal (*belirti göstermeyenler*), 50-79 arası orta (*sınırlı belirti gösterenler*) ve 80-100 arası şiddetli (*patolojik internet kullanıcısı*) olarak sınıflandırılmaktadır. Ölçeğin ergenlerle yapılan Türkçe'ye uyarlanması çalışmasında Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı .91 olarak bulunmuştur (Bayraktar, 2001). Bu çalışma kapsamında ise, ölçeğin Cronbach Alfa güvenilirlik kat sayısı .91 olarak bulunmuştur.

**Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOB-7).** Lemmens vd. (2009) tarafından 12-18 yaş arası ergenlerin problemler dijital oyun oynama davranışlarını belirlemek amacıyla geliştirilen ve 21 madde, 7 alt boyuttan oluşan DOB-21'in 7 maddelik (Örn: *Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?*) kısa formudur. 5'li likert tipinde (1 = hiçbir zaman, 2 = nadiren, 3 = bazen, 4 = sık sık, 5 = her zaman), tek faktörlü bir yapıya sahip ölçekten alınabilecek puan 7-35 arasında değişmektedir. Lemmens vd. (2009); Charlton ve Danforth (2007) tarafından ileri sürülen görüşlere dayanarak bir kişinin oyun bağımlılığı olduğunu söyleyebilmek için monotetik formata göre tüm ölçütleri, politetik formata göre ise; ölçütlerin en az yarısını karşılaması gerektiğini belirtmiş ve her iki yöntemi de uyarlayarak kullanmıştır. Monotetik formata göre; 7 maddenin yedisine de 3 (bazen) ve üzerinde puan veren katılımcıların yüksek riskli, politetik formata göre ise; 7 maddenin en az 4'üne 3 (bazen) ve üzerinde puan veren katılımcıların riskli oyun bağımlısı olarak tanımlanabileceği bildirilmiştir. Türkçe'deki geçerlik güvenilirlik çalışması Yalçın Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından ergenlerden oluşan bir örnekleme yapılan ölçeğin Cronbach alfa güvenilirlik katsayısı .72 olarak bulunmuştur. Bu çalışma kapsamında ise, ölçeğin Cronbach alfa güvenilirlik kat sayısı .85 olarak bulunmuştur.

### **Etik Onay**

Araştırma öncesinde Adnan Menderes Üniversitesi Tıp Fakültesi Girişimsel Olmayan Klinik Araştırmalar Etik Kurulu'ndan 11.08.2017 tarihli, E.44838 sayılı karar ile etik onay ve Aydın İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden verilerin Aydın ili, Efeler ilçesindeki liselerin 9., 10. ve 11. sınıflarında öğrenim gören öğrencilerinden toplanması için 14.04.2017 tarihli, 908644724-605.01-E.5177623 sayılı karar ile gerekli izinler alınmıştır. 12. sınıfta eğitim gören öğrenciler, üniversite sınavına hazırlanmaları nedeniyle ders programlarının yoğun olduğu göz önüne alınarak bu çalışmaya dâhil edilmemiştir. Mevcut çalışmada etik ilkelere uygun olarak, 18 yaşın

altındaki katılımcıların çalışmaya dahil edilebilmesi amacıyla Ebeveyn Pasif Onam Formu kullanılmıştır. Buna ek olarak, veri toplama aşamasında gidilen liselerin müdürlerinden sözel olarak izin alınmış, sonrasında ilgili şubedeki öğrenciler öncelikle çalışmanın amacı, önemi ve verilecek yanıtların gizliliği konusunda bilgilendirilmiş, sonrasında gönüllü öğrencilerden soruları yanıtlamaları istenmiştir.

### **Veri Toplama Süreci**

Araştırmanın veri toplama aşaması, Aydın ili Efeler ilçesindeki MEB'e bağlı devlet liselerinde ve özel liselerde Ekim 2018 ile Ocak 2019 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Örnekleme yer alacak lise öğrencilerinin belirlenmesi aşamasına geçmeden önce; erkek öğrencisi olmayan ve öğrenci sayıları çok düşük olan liseler örneklem hesabına dahil edilmemiştir. Sonrasında Aydın ili Efeler ilçesi evreninde yer alan farklı lise türleri; öğrencilerin tercihle yerleştirilip yerleştirilmediği, başarı puanı, okutulan dersler ve kapsadıkları bölümler göz önüne alınarak uzman görüşü doğrultusunda Fen Lisesi ve Özel Fen Lisesi, Sosyal Bilimler Lisesi, Anadolu Lisesi, Özel Anadolu Lisesi, Özel Temel Lise, Çok Programlı Anadolu Lisesi, Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi ve Özel Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi olmak üzere 8 kategoriye ayrılmıştır. Aydın İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden alınan 2018-2019 eğitim-öğretim yılı öğrenci sayılarına ilişkin sayısal veriler evren olarak değerlendirilmiş ve belirlenen 8 kategorideki liselerin her birinden ulaşılması gereken 9., 10. ve 11. sınıflarda öğrenim gören kız ve erkek öğrenci sayıları bu evren bazında ağırlıklandırılarak hesaplanmıştır. Sonrasında gereken öğrenci sayısına ulaşabilmek üzere her kategoriden veri toplanacak olan liseler kura ile belirlenmiştir. Gidilen lisede yeterli sayıda öğrenciye ulaşamaması halinde, o kategorideki diğer liseler arasından tekrar kura çekilerek veri toplanacak bir sonraki lise belirlenmiştir. Gidilen liselerin 9., 10. ve 11. sınıflarının şubeleri ise okul müdürleri ya da rehber öğretmenleri tarafından rastgele seçilmiştir.

### **Verilerin Analizi**

Katılımcılardan veri toplama araçları ile elde edilen veriler IBM SPSS 22 (IBM, 2013) ile istatistiksel analizlere tabi tutulmuştur. Katılımcıların internet kullanımı ve dijital oyun oynama davranışlarına ilişkin özelliklerini belirlemek amacıyla uygulanan SanalMetre ile elde edilen bulguları analiz etmek, problemler internet kullanımının yaygınlığını belirlemek ve dijital oyun oynama davranışının yaygınlığını hem monotetik hem de politetik formata göre ortaya koymak için frekans analizi ile betimsel istatistiksel yöntemler, değişkenleri sosyo-demografik özelliklere göre analiz etmek için MANOVA ve bağımsız örneklem t-testi, problemler internet kullanımı ve dijital oyun oynama davranışı arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla ise Pearson Korelasyon Analizi kullanılmıştır.

## BULGULAR VE YORUM

Araştırmaya yaş ortalaması 16.83 (SS = .94) olan 519'u (%53) kız, 461'i (%47) erkek olmak üzere toplam 980 ergen katılmıştır. Katılımcıların %35.40'ının 9. sınıfa, %36.33'ünün 10. sınıfa ve %28.3'ünün 11. sınıfa gittiği belirlenmiştir. Lise türlerine göre dağılımları incelendiğinde katılımcıların %3.78'sinin Fen Lisesi'ne, %6.22'sinin Sosyal Bilimler Lisesi'ne, %37.14'ünün Anadolu Lisesi'ne, %36.84'ünün Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi'ne, %2.14'ünün Çok Programlı Anadolu Lisesi'ne, %2.04'ünün Özel Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi'ne, %6.94'ünün Özel Anadolu Lisesi'ne ve %4.90'nın da Özel Temel Lise'ye gittiği görülmüştür.

Katılımcıların %96.8'inin ebeveynlerinin her ikisinin de sağ olduğu görülmüştür. Ebeveynleri medeni durum açısından incelendiğinde, %84.9'unun ebeveynlerinin birlikte, %7.1'inin ise boşanmış oldukları belirlenmiştir. Eğitim açısından incelendiğinde; annelerin %30.2'sinin, babaların ise %21.6'sının ilkökul mezunu; annelerin %18.3'ünün, babaların ise %26.8'inin üniversite ve üzeri eğitime sahip olduğu bildirilmiştir. Mesleki açıdan incelendiğinde; annelerin %57.2'si, babaların ise %2.6'sı çalışmamaktadır. Annelerin çoğunun (%17.4) memur olarak görev yaptığı, babaların çoğunun ise (%28.2) serbest meslek ile ilgilendiği belirlenmiştir. Ayrıca katılımcıların %61.5'inin ailelerinin gelirini 'gelir-gidere denk' olarak algıladıkları görülmüştür.

**Tablo 1**

### SanalMetre bulguları

Sahip olunan cihazlar	N	%	Oyun için 1. sırada kullanılan cihazlar	N	%
Akıllı telefon	896	91.4	Telefon	476	48.6
Bilgisayar	766	78.2	Bilgisayar	157	16
Tablet	560	57.1	Konsol	38	3.9
Oyun konsolu	174	17.8	Tablet	36	3.7
Sanal gerçeklik gözlüğü	144	14.7	<b>En çok oyun oynanan gün</b>		
<b>İnternet bağlantısı olanlar</b>			Cumartesi	254	25.9
Evde	766	78.2	Pazar	119	12.1
Akıllı telefonunda	668	68.2	Hafta sonu	102	10.4
<b>İnternet için 1. sırada kullanılan cihazlar</b>			Cuma	73	7.4
Telefon	800	81.6	Her gün	31	3.2
Bilgisayar	121	12.3	<b>Oyun platformu</b>		
Tablet	44	4.5	Çevrimiçi	462	47.1
TV	14	1.4	Çevrimdışı	214	21.8
<b>İnternete bağlanılan 1. sıradaki yer</b>			<b>Oyun oynanan kişi sayısı</b>		
Ev	783	79.9	Tek başına	305	31.1
Okul	86	8.8	Çoklu	256	26.1
Sosyal ortam	59	6	2 kişi	101	10.3
İnternet kafe	36	3.7	<b>Oyun türleri</b>		
Araç	28	2.9	Savaş (MOBA vb.)	201	20.5
<b>Sosyal medya türü</b>			Zekâ	85	8.7
Instagram	400	40.8	Rol oynama (MMORPG vb.)	72	7.4
Instagram ve Snapchat	113	11.5	Spor	70	7.1
Facebook ve Instagram	73	7.4	Strateji	58	5.9
Snapchat	18	1.8	Aksiyon	58	5.9
Twitter	18	1.8	Simülasyon	28	2.9
Facebook	13	1.3	Gündelik	27	2.8



LinkedIn	3	.3	PET	11	1.1
Tumblr	2	.2			
<b>Boş vakit değerlendirme türü</b>			<b>Oyun içinde Para harcayanlar</b>	293	29.9
Film izleme, Müzik dinleme ve Youtube	234	23.9	Para harcama zamanı (son 1 yıl)	104	10.6
Müzik dinleme	146	14.9	En son para harcama miktarı (1-100 tl)	230	23.5
Film izleme ve Müzik dinleme	131	13.4			
Müzik dinleme ve Youtube	94	9.6	Toplam para harcama miktarı (1-100 tl)	120	12.2
Youtube	85	8.7	<b>Oyun içinde Para kazananlar</b>	165	16.8
Film izleme	77	7.9	Toplam kazanılan para (1-100 tl)	86	8.8
Film izleme, Müzik dinleme, Youtube ve Sözlük	60	6.1	<b>Amacına göre int kullanım süresi (saat)</b>	<b>Ort.</b>	<b>Ranj</b>
Sözlük	6	.6	Genel internet	5,74	0-24
<b>Sohbet türü</b>			Boş vakit değerlendirme (müzik, film, sözlük)	2,93	1-6 ve üstü
Discord	96	9.8	Sosyal medya	2,87	1-6 ve üstü
Skype	51	5.2	Bilgi edinme	2,45	1-6 ve üstü
Skype ve Discord	34	3.5	Oyun oynama (saat)	2,22	1-6 ve üstü
RaidCall	24	2.4	Diğer	1,86	1-6 ve üstü
Curse	3	.3	Sohbet etme	1,84	1-6 ve üstü
<b>Oyun oynama</b>			Gündelik işler (elektronik posta, internet bankacılığı)	1,46	1-6 ve üstü
Evet	698	71.2	Oyun oynama süresi (yıl)	5,64	0-16
Hayır	269	27.4			

**MOBA:** Çevrim İçi Çok Oyuncululu Savaş Arenası, **MMOPRG:** Devasa Çok Oyuncululu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu, **PET:** Evcil Hayvan

SanalMetre ile elde edilen katılımcıların internet ve oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin veriler Tablo 1’de özetlenmiştir. Tablo 1’de katılımcıların internette oyun oynama davranışları açısından öne çıkan verilere bakıldığında; oyun oynama amaçlı 2.22 saati internette geçirdikleri ve ortalama 5.64 yıldır oyun oynadıkları belirlenmiştir. %71.2’sinin (N=698) internette oyun oynadığı, çok büyük kısmının oyun oynamak için ilk sırada cihaz olarak telefonu (%48.6) kullandığı, %31.1’inin tek başına oyun oynamayı tercih ettiği ve oyun ortamı olarak da çevrimiçi oyunlara (%47.1) yöneldiği belirlenmiştir. Oyun türü açısından ise savaş türündeki oyunların (%20.5) ön plana çıktığı bulunmuştur. En çok oyun oynadıkları günler incelendiğinde ise, %25.9’u cumartesi olmak üzere hafta sonu oyun oynamayı tercih edenlerin ağırlıkta olduğu anlaşılmıştır. Son olarak, %29.9’unun en az 1 kere para harcadığı, %16.8’inin ise en az 1 kere para kazandığı belirlenmiştir (Tablo 1).

Bu araştırmada yer alan katılımcıların internet kullanma amaçları incelendiğinde; %44.8’inin boş vakit değerlendirme, %39.3’ünün ise sosyal medya kullanımı amacıyla internette 1-3 saat arasında süre geçirdiği belirlenmiştir.

Katılımcıların problemlerli internet kullanımı (İBÖ-Toplam Puan) ve problemlerli dijital oyun oynama davranışı (DOB-7-Toplam Puan) toplam puanlarına ilişkin bilgiler Tablo 2’de, problemlerli internet kullanımı ile problemlerli dijital oyun oynama davranışı yaygınlık oranları ise Tablo 3’te özetlenmiştir.

**Tablo 2***Ölçek puan ortalamalarına ilişkin betimsel istatistikler*

Ölçek	Ölçüm	Ort.	SS	Ranj
İBÖ	Problemler internet kullanımı	30.33	17.77	0-83
DOB-7	Problemler oyun oynama	12.90	5.69	7-31

İBÖ: İnternet Bağımlılığı Ölçeği, DOB-7: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Tablo 2’de görüldüğü üzere, bu çalışmanın örneklemini oluşturan ergenlerin İBÖ puan ortalaması 30.33 (N=831, SS=17.77), DOB-7 puan ortalaması ise 12.90 (N=980, SS=5.69) olarak belirlenmiştir.

**Tablo 3***Katılımcıların problemler internet kullanımı ve dijital oyun oynama yaygınlık oranları*

İBÖ	%	Ort.	SS	Ranj	N	
<b>Belirti göstermeyenler</b>	85	24.94	12.79	0-49	706	
<b>Sınırlı belirti gösterenler</b>	14.6	60.09	8.47	50-78	121	
<b>Patolojik internet kullanıcısı</b>	.5	81.25	1.5	80-83	4	
<b>DOB-7</b>						
<b>Monotetik Format</b>	<b>Normal oyuncu</b>	87.7	11.32	3.97	7-20	859
	<b>Yüksek riskli oyuncu</b>	12.3	24.09	2.70	21-30	121
<b>Politetik Format</b>	<b>Normal oyuncu</b>	66.3	9.45	2.35	7-14	650
	<b>Riskli oyuncu</b>	33.7	19.69	3.96	15-31	330

İBÖ: İnternet Bağımlılığı Ölçeği, DOB-7: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, İBÖ: İnternet Bağımlılığı Ölçeği

Tablo 3’te görüldüğü üzere, problemler internet kullanımı açısından katılımcıların %85’inin belirti göstermediği, %14.6’sının sınırlı sayıda belirti gösterdiği ve %5’inin patolojik internet kullanıcısı olduğu belirlenmiştir. Problemler dijital oyun oynama davranışı açısından ise; monotetik formata göre katılımcıların %12.3’ünün (N=121, SS=2.70) oyun bağımlılığı açısından yüksek riskli, politetik formata göre ise katılımcıların %33.7’sinin (N=330, SS=3.96) riskli düzeyde olduğu belirlenmiştir.

**Tablo 4***Cinsiyete göre problemler internet kullanımı ve problemler oyun oynama davranışı puanları*

Ölçek	Cinsiyet						%95 Güven Aralığı	t	p
	Kadın			Erkek					
	Ort.	SS	N	Ort.	SS	N			
İBÖ	30.05	17.05	443	30.66	.95	388	-1.81-3.04	.497	.201
DOB-7	13.09	5.82	519	12.68	5.54	461	-1.12-.31	-1.12	.262

DOB-7: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, İBÖ: İnternet Bağımlılığı Ölçeği

Tablo 4’te görüldüğü üzere; katılımcıların problemler internet kullanımı ve problemler oyun oynama davranışı toplam puanları cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermemiştir (Tablo 5). Benzer şekilde sosyo-demografik değişkenler bağlamında yapılan Manova analizi sonucunda elde

edilen bulgular; katılımcıların problemler internet kullanımı ve dijital oyun oynama davranışlarının yaş ( $V = .01$ ,  $F(15, 2469) = .63$ ,  $p = .85$ ), algılanan gelir ( $V = .01$ ,  $F(6, 1632) = .70$ ,  $p = .65$ ), anne eğitim durumu ( $V = .03$ ,  $F(15, 2442) = 1.34$ ,  $p = .17$ ), baba eğitim durumu ( $V = .02$ ,  $F(15, 2433) = 1.22$ ,  $p = .25$ ) ya da sınıf düzeyi ( $V = .002$ ,  $F(6, 1654) = .22$ ,  $p = .97$ ) açısından farklılık göstermediğine işaret etmiştir.

Yapılan Pearson Korelasyon Analizi'ne göre; ergenlerin problemler internet kullanımı ile problemler dijital oyun oynama davranışları arasında orta düzeyde olumlu bir ilişki olduğu ( $r = .497$ ,  $p < .01$ ) belirlenmiştir. Buna göre; ergenlerin problemler internet kullanımları arttığında problemler dijital oyun oynama davranışlarının da arttığı söylenebilir. Buna ek olarak, patolojik internet kullanıcısı olduğu belirlenen 4 katılımcının oyun bağımlılığı açısından monotetik formata göre 2'sinin yüksek riskli, politetik formata göre ise 3'ünün riskli kategorisine girdiği belirlenmiştir.

### TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışmada, gelişimsel olarak ergenlik döneminde bulunan yaşları 13 ile 18 arasında değişen toplam 980 lise öğrencisinin internet kullanımı ile dijital oyun oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi ile birlikte problemler internet kullanımı ve dijital oyun oynama davranışlarının yaygınlığının incelenmesi amaçlanmıştır.

İnternet kullanımı ve dijital oyun oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi bağlamında bu çalışma kapsamında katılımcıların çoktan aza doğru sahip oldukları cihazların akıllı telefon; bilgisayar, tablet, oyun konsolu ve sanal gerçeklik gözlüğü olduğu ve pek çoğunun evinde ya da telefonunda internet bağlantısı olduğu görülmüştür. İnternete girmek için ilk sırada tercih ettikleri cihazlar incelendiğinde ise sıralamanın; telefon, bilgisayar ve tablet şeklinde olduğu bulunmuştur. Ülkemizdeki 16-64 yaş arası bireylerden toplanan veriler ile hazırlanan internet alışkanlıklarına yönelik istatistikleri içeren Dijital 2020 Raporu'na göre; her tür cihaza sahip olan kişilerin %89'unun akıllı telefonu, %67'sinin bilgisayarı, %45'inin tableti, %20'sinin oyun konsolu ve %4.3'ünün sanal gerçeklik gözlüğü olduğu anlaşılmaktadır (We are Social, 2020). Amerika'da yaşları 13-17 arasında değişen 1075 ergen ile gerçekleştirilen araştırmaya göre ise; ergenlerin %95'inin akıllı telefonu ya da telefona erişimi, %88'inin bilgisayarı ya da bilgisayara erişimi, %84'ünün ise oyun konsolu ya da oyun konsoluna erişimi bulunmaktadır (Anderson & Jiang, 2018). Buna göre, bu çalışmada yer alan ergenlerin teknolojik bir cihaza sahip olma oranının ülkemizde yapılan diğer çalışmalardaki ergenlere yakın olduğu ancak yurtdışındakilere kıyasla daha düşük olduğu söylenebilir.

Bu araştırmada yer alan katılımcıların internet kullanma amaçları incelendiğinde; %44.8'inin boş vakit değerlendirme, %39.3'ünün ise sosyal medya kullanımı amacıyla internette

1-3 saat arasında süre geçirdiği belirlenmiştir. Katılımcıların %55.9'unun bilgi edinmek, %28.8'inin elektronik posta kontrolü gibi gündelik işler için, %26.6'sının ise sohbet etme amaçlı 1 saatten az süreyi internette geçirdiği bulunmuştur. Mevcut çalışmada elde edilen bu bulgular alanyazındaki diğer araştırmalar ile tutarlı görünmektedir. Oliveira (2017); ergenlerin çevrimi etkinliklerinin çok saktan aza doğru sosyal ağ kurma (%96.5), müzik indirme (%91.2), ders çalışma (%86), fotoğraf ya da video paylaşma (%84.2), elektronik posta gönderme-alma (%84.2), film ve dizi izleme (%84.2) ve bilgi arama ya da haber okuma (%78.9) olarak sıralandığını belirtmiştir. Ali vd. (2019) de, lise öğrencilerinin interneti kullanmadaki temel amaçlarının sosyal ağ kurma/arkadaş edinme, arkadaşları ile haberleşme, ders çalışma/okul ile ilgili bilgi araştırma, kişisel ilgi alanlarıyla ilişkili bilgi araştırma, dijital oyun oynama ve müzik/film indirme olduğunu belirtmektedir. Chen ve Leung'un (2016) araştırmasında, can sıkıntısının oyun oynama sıklığı ile ilişkili olduğunun görülmesi de katılımcıların neredeyse yarısının interneti boş zaman değerlendirme amacı ile kullandığına yönelik elde edilen bulguyu açıklar niteliktedir.

Mevcut çalışmadaki katılımcıların internetteki sosyal medya kullanma amaçlı etkinlikleri incelendiğinde; ilk sırada Instagram'ı, ikinci sırada Instagram ile birlikte Snapchat'i, üçüncü sırada Facebook ile birlikte Instagram'ı, dördüncü sırada Snapchat ve Twitter'ı aynı oranda, son sırada ise Facebook'u tercih ettikleri belirlenmiştir. Katılımcıların internetteki boş vakit değerlendirme amaçlı etkinlikleri incelendiğinde; film izleme ve müzik dinleme etkinliklerinin başta geldiği görülmüştür. Bu bulgularla tutarlı bir şekilde; Dijital 2020 Türkiye Raporu'na göre; etkin sosyal medya kullanımı rakamları, etkin bir şekilde sosyal medya sitelerini kullanan 54 milyon kişi olduğunu, bu oranın toplam nüfusa oranının %64'ünü oluşturduğuna işaret etmektedir (We are Social, 2020). En çok kullanılan sosyal medya platformları içerisinde ilk beş sırada ise Youtube, Instagram, Whatsapp, Facebook ve Twitter yer almaktadır. Araştırmacılar benzer bir eğilimin Avustralya'da da gözlemlendiğini belirtmektedir. Buna göre; 15-17 yaş arasındaki katılımcıların %88'i sosyal ağ sitelerini kullanmaktadır (Australian Bureau of Statistics, 2011). 2013 yılında Amerika'da yapılan bir çalışmada ergenlerin %81'inin düzenli olarak Facebook kullandığı bildirilirken (Madden vd., 2013), yine Amerika'da ancak 2018 yılında gerçekleştirilen araştırmaya göre ise; ergenlerin %85'i Youtube, %72'si Instagram, %69'u Snapchat, %51'i Facebook, %32'si Twitter ve %9'u Tumblr'ı ilk sırada tercih etmektedir (Anderson & Jiang, 2018). Bu durumun ergenlerin önceki yıllardaki Facebook'a yönelik ilk tercihinin, Instagram yönünde değiştiğine işaret ettiği söylenebilir

Bu çalışmadaki katılımcıların internette oyun oynama davranışları incelendiğinde ise; %71.2'sinin internette oyun oynadığı belirlenmiştir. %31.1'inin tek başına oyun oynamayı tercih ederken, %26.1'inin çok kişiyle oyun oynamayı tercih ettiği bulunmuştur. Ayrıca katılımcıların

%47.1'inin çevrimiçi oyunları oynamayı tercih ederken, %21.8'inin çevrimdışı tercih ettiđi görülmüştür. Oynadıkları oyun türleri incelendiğinde; %20.5'inin savaş, %8.7'sinin zekâ, %7.4'ünün rol oynama ve %7.1'inin spor temalı oyunlar oynadığı belirlenmiştir. Buna benzer şekilde, bir başka araştırmada ergenlerin %90'ı herhangi türde bir video oyunu (bilgisayarda, oyun konsolunda ya da telefonda) oynadıklarını bildirilmiştir (Anderson & Jiang, 2018). Müller vd. (2015) tarafından yaşları 14-17 arasında deđişen ergenlerle yapılan çalışmada da katılımcıların %60.5'inin düzenli olarak çevrimiçi oyun oynadığı belirlenmiştir. Çevrimiçi oyun oynayanlar arasında ilk sırada tercih edilen oyunların tek kişilik nişancı (FPS) oyunları olduđu, ardından tek kişilik oyunların ve MMORPG'nin geldiđi görülmüştür. Festl vd. (2012) da oyuncuların %51.5'inin çevrimiçi oyunları tercih ettiđini belirtmiştir. Benzer şekilde Lee ve Kim (2016) de araştırmalarında rol oynama oyunları ve spor/yarış oyunlarının ilk sıralarda tercih edildiđini, ardından nişancı, simülasyon, gündelik oyunlar ve aksiyon oyunlarının geldiđini belirlemiştir. Buna ek olarak, katılımcıların neredeyse yarısının (%49.1) genellikle çevrimiçi oyunları oynadığı ve oyun tercihleri arasında en popüler olanların aksiyon/macera (%70.2), spor (FIFA, PES; %64.9) ve mobil telefon oyunları (%63) olduđu bildirilmiştir.

Katılımcıların internet kullanımı ortalama süreleri incelendiğinde ise; çoktan aza dođru interneti genel internet kullanımı, boş vakit deđerlendirme, sosyal medya, bilgi edinme, oyun oynama, sohbet etme ve gündelik işler amaçlı kullandıkları belirlenmiştir. Dijital 2020 Raporu'na göre de bu araştırmadaki bulgulara benzer şekilde, ülkemizdeki internet kullanıcılarının internette günlük harcadıkları ortalama sürenin 7 saat 29 dakika olduđu belirtilmektedir. Ortalama 5.64 yıldır oyun oynadıkları görüldüğü gibi, katılımcıların %10.2'sinin 3-5 saat aralığında oyun oynayarak vakit geçirdiđi belirlenmiştir (We are Social, 2020). Lee ve Kim'in (2016) çalışmasında ise; bilgisayar oyunları ile çevrimiçi oyun oynamaya günlük ayrılan ortalama sürenin 69.29 dakika, telefon ile oynanan oyunlarda ise 61.49 dakika olduđu belirlenmiştir. İnternet kullanım ve oyun oynama sürelerinin problemlerli internet kullanımı ve dijital oyun oynama davranışı açısından bir risk faktörü olduđu düşünöldüğünde, elde edilen yüksek oranlar dikkat çekicidir.

Bu araştırmanın amaçlarından bir diđeri olan ergenlik dönemindeki bireylerde problemlerli internet kullanımı ve dijital oyun oynama davranışının yaygınlığının belirlenmesi amacıyla veriler Aydın ili Efeler ilçesindeki MEB'e bađlı liselerin 9., 10. ve 11. sınıflarında eğitim gören öğrencilerden İBÖ ve DOB-7 öz-bildirim ölçekleri aracılığı ile toplanmıştır.

Problemlerli internet kullanımının yaygınlığına ilişkin elde edilen bulgular Young'ın (1998) sınıflandırmasına göre deđerlendirildiğinde; bu araştırmanın örneklemini oluşturan ergenlerin %85'inin belirti göstermediđine (normal), %14.6'sının sınırlı (orta) ve %5'inin de şiddetli (patolojik internet kullanıcısı) düzeyde belirti gösterdiđine işaret etmiştir. Alanyazındaki

problemlerli internet kullanımının ergenlerdeki yaygınlığına ilişkin bulgular incelendiğinde, 1443 lise öğrencisi ile Almanya’da yapılan bir çalışmada %4.8 (Wartberg vd., 2016), Çin’de 10.988 ergen ile yapılan bir çalışmada %7.5 (Wang vd., 2013), Güney Avustralya’da 1287 lise öğrencisi ile yapılan bir çalışmada %6.4 (King vd., 2013) olarak bulunmuştur. Ülkemizde bu çalışmadaki ile aynı ölçüm aracı kullanılarak yapılan çalışmalar incelendiğinde ise 1315 lise öğrencisi ile Samsun’da yapılan bir çalışmada katılımcıların %1.2’sinin internet bağımlısı (şiddetli belirti gösterenler), %19.9’unun risk grubunda olduğu (sınırlı belirti gösterenler), %78.9’unun ise internet bağımlısı olmadığı (belirti göstermeyenler) ortaya konmuştur (Canbaz vd., 2009). İzmir’de 12-18 yaş aralığındaki 546 ergen ile yapılan bir tez çalışmasında ergenlerin %12.6’sının internet bağımlısı, % 38.5’inin risk grubunda olduğu ve %48.9’unun internet bağımlısı olmadığı belirlenmiştir (Doğan, 2013). Kayseri’de 343 lise öğrencisi ile yapılan tez çalışmasında, örneklemin %9.6’sının şiddetli, %31.4’ünün sınırlı düzeyde belirti gösterdiği, %58.9’unun belirti göstermediği belirlenmiştir (Eftekin, 2015).

Mevcut araştırmada ergenlerin problemlerli dijital oyun oynama davranışlarının yaygınlığını değerlendirmek amacıyla uygulanan DOB-7 puanları ise politetik ve monotetik olmak üzere 2 farklı formata göre değerlendirilmiştir. Politetik formata (kesme noktası: 15) göre ergenlerin %66.3’ünün normal, %33.7’sinin riskli, monotetik formata (kesme noktası: 21) göre ise ergenlerin %87.7’sinin normal, %12.3’ünün yüksek riskli oyuncu olduğu belirlenmiştir. Dolayısıyla problemlerli dijital oyun oynama davranışının yaygınlığının, problemlerli internet kullanımı yaygınlık oranından daha yüksek olduğu görülmüştür. Alanyazındaki problemlerli dijital oyun oynama davranışının ergenlerdeki yaygınlığına ilişkin bulgular incelendiğinde; yaşları 13-18 arasında değişen ergenlerle Almanya’da yapılan çalışmada %1.16 (Rehbein vd., 2015), 7 Avrupa ülkesindeki 14-17 yaş arasında değişen 12.938 ergenle yapılan çalışmada %1.6 (Müller vd., 2015), Estonya, Almanya, İtalya, Romanya ve İspanya’da yaşayan 8807 öğrenci ile yapılan çalışmada %3.62 (Strittmatter vd., 2015), Hollanda’da yaşları 13-20 aralığında değişen katılımcılarla yapılan çalışmada ise %5.5 (Lemmens vd., 2015) olarak bulunduğu görülmektedir. Ülkemizde ise mevcut araştırmadaki ile aynı ölçek kullanılarak 865 ergen ile yapılan bir çalışmada, politetik formata göre ergenlerin %28.8’inin, monotetik formata göre ise %4.3’ünün dijital oyun bağımlısı olduğunun belirlendiği anlaşılmaktadır (Yalçın Irmak, 2014).

Görüldüğü üzere alanyazında bu araştırmada belirlenen ergenlerdeki problemlerli internet kullanımı ve dijital oyun oynama davranışının yaygınlık oranına benzer bulgular elde eden başka araştırmalar da mevcuttur. Ancak genel olarak problemlerli internet kullanımı ve dijital oyun oynama davranışının yaygınlığına ilişkin ulaşılan sonuçların oldukça geniş bir yelpazede farklılık sergilediği ve %2.4 - %44.9 aralığında değiştiği görülmektedir (Cao ve Su, 2006; Arthanari vd., 2017). Problemlerli dijital oynama davranışlarına ilişkin bir gözden geçirme çalışmasında genel

popülasyondaki yaygınlık oranlarının %0.21 ile %57.50 arasında deęiştii belirtilmektedir (Darvesh vd. 2020).

Araştırmalardan elde edilen yaygınlık oranlarına ilişkin gözlemlenen bu farklılıklar, DSM-5'teki resmi bir tanının eksikliği ile ilişkili olarak standardize tanı ölçütlerinin bulunmamasının ve dolayısıyla kullanılan ölçüm araçlarının araştırmalar arasında tutarlı olmamasının bir sonucu olabilir. Buna ek olarak, araştırmaların yöntemsel açıdan farklılık göstermesi ve farklı sosyo-kültürel özelliklere sahip ülkelerde yürütülmesi de elde edilen bulguların farklılaşmasına yol açıyor olabilir. Bununla birlikte problemlerli internet kullanımına kıyasla problemlerli dijital oyun oynama davranışına yönelik olarak farklı araştırmacılar tarafından önerilen tanı ölçütlerindeki söz birliğinin daha fazla olduğu söylenebilir. Bu farklılık ise, DSM-5'te resmi bir tanı olarak henüz yer almasa da olası ve daha fazla araştırılması gereken bir tanı olarak İnternette Oyun Oynama Bozukluğu tanı ölçütlerine yer verilmiş olmasından kaynaklanıyor olabilir.

Mevcut araştırmada örneklem belirlenirken sadece kız öğrencisi olması, sadece 9. sınıf öğrencisi olması ya da öğrenci sayılarının çok düşük olması gibi nedenlerle örnekleme dahil edilmeyen liseler haricindeki diğer tüm lise türlerinde eğitim gören öğrencilere, cinsiyet ve sınıf bazında evrendeki büyüklükleri ile orantılı bir şekilde yer verilmiştir. Bu nedenle, ülkemizde yürütülen araştırmalarda elde edilen bazı bulguların bu araştırma sonucunda elde edilen yaygınlık oranlarından farklılık göstermesinin bu araştırmanın örnekleme yöntemi ile ilişkili olabileceği düşünülmüştür.

Bu araştırmada farklı yaygınlık oranı elde edilmesinin bir diğer sebebi de, katılımcıların bireysel özellikleri ile ilişkili olabilir. Mann'in (2005) "bir bağımlılık kanunu olarak ulaşılabirlik" şeklindeki önerisinin bu durum için de geçerli olabileceği, internetin kolayca ulaşılabirlik olmasının olası bir risk faktörü teşkil edebileceğini öne sürülmektedir (aktaran Ko vd., 2007). Bu açıdan yaklaşıldığında, katılımcıların %78.2'sinin evinde, %68.2'sinin ise telefonunda internet bağlantısı olduğu görülmüştür. Ayrıca %91.4'ünün akıllı telefonu; %78.2'sinin bilgisayarını, %57.1'inin tableti, %17.8'inin oyun konsolu ve %14.7'sinin sanal gerçeklik gözlüğü olduğu belirlenmiştir. Dolayısıyla elde edilen yaygınlık oranlarının alanyazındaki bazı araştırmalarda elde edilen bulgulardan daha yüksek olması bu örneklemedeki ergenlerin evlerinde ya da telefonlarında internet bağlantısına sahip olma ve internete girebilecekleri cihazların evlerinde bulunma oranlarının yüksek olması ile de açıklanabilir.

Son olarak ergenlerin problemlerli internet kullanımı ya da problemlerli oyun oynama davranışı toplam puanlarının cinsiyet, yaş, algılanan gelir, ebeveyn eğitim durumu ya da sınıf düzeyi açısından farklılık göstermediği bulunmuştur.

Alanyazında bu arařtırmada problemlerli internet kullanımını ve dijital oyun oynama davranıřı puanlarının cinsiyetler arasında farklılık göstermediğine iliřkin elde edilen bulguları destekler nitelikte arařtırmalar olduđu görölmektedir (Eftekin, 2015; Festl vd., 2012). Ancak bu az sayıdaki arařtırmaların aksine çoğunlukla problemlerli internet kullanımını ve dijital oyun oynama davranıřının erkeklerde daha yaygın olduđu görölmektedir (Widyanto ve Griffiths, 2006; Van Rooij vd., 2014). Bu arařtırmada alanyazının genelinden farklı bir bulgu bulunmasının sebebi, internetin sağladığı kiřilerarası iletiřim, oyun, alıřveriř, eğlenme, bilgi edinme gibi geniř fırsatlar doğrultusunda bireylerin interneti kullanım amaçlarının zaman içerisinde farklılařması nedeniyle ergenlerdeki problemlerli internet kullanımında cinsiyetler arasındaki farkın ortadan kalkmaya bařlaması ile iliřkili olabileceği düşünölmüřtür. Ancak sadece mevcut çalıřmadan elde edilen bulgular ile bu sonuca varılamaz dolayısıyla söz konusu bulgunun diđer arařtırmalar tarafından da desteklenmesi gerekmektedir.

Yař açasından bir farklılık bulunmaması deđerlendirildiğinde ise; Kuss vd. (2014) yaptıkları sistematik gözden geçirme çalıřması sonucunda; kısmen farklı tanı ölçütleri kullanılması nedeniyle olsa da arařtırmalarda ergenler ve yetiřkinler gibi farklı yař gruplarında farklı yaygınlık oranları elde edildiğini belirtmektedir. Buradan da anlařılacağı üzere, yařa baėlı farklılık, geliřim dönemleri arasında ortaya çıkıyor gibi gözükmemektedir ki bu da tümüyle yař grupları açasından açıklanamamaktadır. Örnekleme yöntemleri, ölçüm araçları gibi faktörler de farklılığa yol açıyor gibi görünmektedir. Bununla birlikte bu arařtırmadaki tüm katılımcıların ergenlik döneminde olması ve çocukluk ya da yetiřkinlik geliřim dönemleri içerisinde bulunan bireylere yer verilmemiř olması nedeniyle yař ile problemlerli internet kullanımını ve dijital oyun oynama davranıřı puanları arasında anlamlı bir iliřki bulunmamıř olabilir. Bu olası açıklamayı destekler nitelikteki bir arařtırmada, 15-18 yař aralıėında internet baėımlılıėı yaygınlığı %12, 18-23 yař arasında ise %4 olarak bulunmuřtur (Modara vd. 2017). Müller vd. (2015) tarafından 14-17 yař arası ergenlerle yapılan arařtırmada da, 14-15 yař grubu ile 16-17 yař grubundaki ergenlerin problemlerli dijital oyun oynama davranıřı oranları arasında fark bulunmamıř olması bu çıkarımı destekler niteliktedir.

Mevcut arařtırmada algılanan aile geliri açasından fark bulunmazken; alanyazındaki arařtırmaların, yüksek aile gelirinin bir risk faktörü olduėuna dair bulguları dikkat çekmektedir (Ak vd., 2013; Kayri ve Günöç, 2016; Malak vd., 2017; Lai ve Kwan, 2017). Ancak bu arařtırmadaki ergenlerin çok büyük kısmı (%61.5) aile gelirlerini, gelir gidere denk olarak algıladıklarını bildirmiřtir. Aile gelirini, gelir giderden fazla (%20.1) ve gelir giderden az (%17.2) olarak algıladıklarını bildiren ergenlerin ise görece az sayıda olduđu ve kategoriler arasındaki katılımcı sayılarının dengeli daėılmadıėı görölmektedir. Bu nedenle, bu çalıřmada algılanan aile gelirine



ilişkin elde edilen bulgunun gerçekte aralarında fark olsa dahi bunu ortaya koyamamış olabileceği düşünülmüştür.

Sonuç olarak, ergenler ile yapılan bu araştırmadan problemler internet kullanımı ve dijital oyun oynama davranışının yaygınlığına dair elde edilen bulgular birtakım klinik doğurguları da beraberinde getirmektedir. İlk olarak, özellikle problemler dijital oyun oynama davranışının yaygınlığına ilişkin elde edilen yüksek oranlar, İnternette Oyun Oynama Bozukluğu'nun DSM-5'te resmi bir tanı olarak yer alması için gerektiği bildirilen bulgulara destek teşkil edebilir. Bu bağlamda, iki problemler davranış arasındaki yaygınlık oranlarının farklılık göstermesi ise DSM-5'te sadece İnternette Oyun Oynama Bozukluğu'na yer verilmemesi gerektiğini, bu iki problemler ya ayrı tanımlar olarak ya da problemler internet kullanımının farklı türleri olarak ele alınması gerektiğini düşündürmüştür. Son olarak, elde edilen yaygınlığa ilişkin bulgular problemler internet kullanımı ve dijital oyun oynama davranışı konusunda gerekli önleme çalışmalarının yapılmasına ve müdahale yöntemlerinin planlanmasına ihtiyaç duyulduğuna işaret etmektedir. Bu açıdan ergenlerin ebeveynlerinin ve öğretmenlerinin bu konuda bilinçlendirilmesinin ve müdahale için gerekli yönlendirmeleri yapabilir duruma gelmelerinin de önem arz ettiği düşünülebilir.

Elde edilen bu bulgular değerlendirilirken bu araştırmanın bazı sınırlılıklara sahip olduğu göz önünde tutulmalıdır. Öncelikle örneklem açısından; araştırmanın sadece Aydın ili Efeler ilçesindeki lise 9., 10. ve 11. sınıf öğrencileri ile yapılmış olması, üniversite sınavına hazırlanmaları nedeniyle 12. sınıf öğrencilerini içermemesi, bulguların genellenebilirliği açısından bir sınırlılığa yol açmış olabilir. Veri toplama araçları bağlamında ise; katılımcılardan öz-bildirime dayalı ölçümler alınmış olmasının en önemli sınırlılıklardan birisi olduğu söylenebilir. Bu açıdan katılımcılar kendilerini olduğundan daha iyi ya da daha kötü göstermeye çalışmış olabilirler. Buna ek olarak, her ne kadar klinik olmayan bir örneklemden veri toplanmış ve problemler internet kullanımı ve dijital oyun oynama davranışı resmi tanı bir tanı olarak henüz DSM-5'te yer almıyor olsa da İnternette Oyun Oynama Bozukluğu DSM-5'in daha fazla araştırılması gereken konular bölümünde tanı ölçütleri ile birlikte yer almaktadır. Bu nedenle mevcut tanı ölçütlerine yönelik klinik görüşmenin yapılmamış olmasının da bir sınırlılık oluşturduğu düşünülebilir.

## KAYNAKÇA

- Ak, S., Koruklu, N. & Yılmaz, Y. (2013). A study on Turkish adolescent's internet use: Possible predictors of internet addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(3), 205-209. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0255>
- Ali, A., Horo, A., Swain, M.R., Gujar, N. M., & Deuri, S. P. (2019). The prevalence of internet addiction and its relationship with depression, anxiety and stress among higher secondary school students: North-East perspective. *Journal of Indian Association for Child and Adolescent Mental Health*, 15(1), 13-26. <https://doi.org/10.1177/0973134220190102>
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-V)*. American Psychiatric Publication.
- Anderson, M. & Jiang, J. (2018). *Teens, social media & technology 2018*. PEW Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2018/05/31/teens-social-media-technology-2018/> adresinden 20 Kasım 2020 tarihinde alınmıştır.
- Arthanari, S., Khalique, N., Ansari, M. A., & Faizi, N. (2017). Prevalence & determinants of internet addiction among Indian adolescents. *Indian Journal of Community Health*, 29(01), 89-95. <http://dx.doi.org/10.47203/IJCH.2017.v29i01.013>
- Australian Bureau of Statistics (2011). *Household use of information technology*. Australian Bureau of Statistics. <https://www.abs.gov.au/ausstats/abs@.nsf/lookup/8146.0Media%20Release12010-11> adresinden 20 Kasım 2020 tarihinde alınmıştır.
- Bayraktar, F. (2001). *İnternet kullanımının ergen gelişimindeki rolü* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Ege Üniversitesi.
- Beard, K. W. & Wolf, E. M. (2001). Modification in the proposed diagnostic criteria for internet addiction. *Cyberpsychology and Behavior*, 4(3), 377-383. <https://doi.org/10.1089/109493101300210286>
- Canbaz, S., Sunter, A. T., Peksen, Y. & Canbaz, M. A. (2009). Prevalence of the pathological internet use in a sample of Turkish school adolescents. *Iranian Journal of Public Health*, 38(4), 64-71.
- Cao, F. & Su, L. (2006). Internet addiction among Chinese adolescents: Prevalence and psychological features. *Child: Care, Health and Development*, 33(3), 275-281. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2214.2006.00715.x>
- Caplan, S. E. (2003). Preference for online social interaction a theory of problematic internet use and psychosocial well-being. *Communication Research*, 30(6), 625-648. <https://doi.org/10.1177/0093650203257842>
- Charlton J. P., & Danforth I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23, 1531-1548. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.07.002>
- Chen, C. & Leung, L. (2016). Are you addicted to Candy Crush Saga? An exploratory study linking psychological factors to mobile social game addiction. *Telematics and Informatics*, 33(4), 1155-1166. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2015.11.005>
- Chiu, S. I., Lee, J. Z. & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior* 7(5), 571-581. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571>
- Crocetti, E. (2017). Identity formation in adolescence: The dynamic of forming and consolidating identity commitments. *Child Development Perspectives*, 11, 145-150. <https://doi.org/10.1111/cdep.12226>

- Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C. C., Nincic, V., Sharpe, J. P., Ghassemi, M., Straus, S. E. & Tricco, A. C. (2020). Exploring the prevalence of gaming disorder and internet gaming disorder: A rapid scoping review. *Systematic Reviews*, 9, 68. <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01329-2>
- Doğan, A. (2013). *İnternet bağımlılığı yaygınlığı* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Eftekin, P. (2015). *Ergenlik dönemindeki öğrencilerin internet bağımlılığı ve anne baba tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Erciyes Üniversitesi.
- Erikson, E. H. (1950). *Childhood and society*. WW Norton Company.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity, youth and crisis*. W. W. Norton Company.
- Festl, R., Scharrow, M. & Quandt, T. (2012). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108(3), 656. <https://doi.org/10.1111/add.12016>
- Gillibrand, R., Lam, V. & O'Donnell, V. L. (2016). *Developmental psychology* (2nd. Ed.). Pearson/Prentice Hall.
- Goldberg, I. (1996). *Are you suffering from internet addiction disorder?* The Psychology of Cyberspace. <http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/supportgp.html> adresinden 3 Mart 2017 tarihinde alınmıştır.
- IBM Corp. Released 2013. IBM SPSS Statistics for Windows, Version 22.0. Armonk, NY: IBM Corp.
- Kann, L., McManus, T., Harris, W. A., Shanklin, S. L., Flint, K. H., Queen, B., Lowry, R., Chyen, D., Whittle, L., Thornton, J., Lim, C., Bradford, D., Yamakawa, Y., Leon, M., Brener, N. & Ethier, K. A. (2018). Youth Risk Behavior Surveillance-United States, 2017. *US Department of Health and Human Services/Centers for Disease Control and Prevention*, 67(8), 1-114. <https://doi.org/10.15585/mmwr.ss6708a1>
- Kayri, M. & Günüç, S. (2016). Comparing internet addiction in students with high and low socioeconomic status levels. *Addicta: The Turkish Journal On Addictions*, 3(2), 177-183. <https://doi.org/10.15805/addicta.2016.3.0110>
- Kim, M. G. & Kim, J. (2010). Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the Problematic Online Game Use Scale. *Computers in Human Behavior*, 26, 389-398. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.11.010>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Zwaans, T. & Kapsis, D. (2013). Clinical features and axis I comorbidity of Australian adolescent pathological internet and video game users. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 47(11), 1058-1067. <https://doi.org/10.1177/0004867413491159>
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H. & Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *The Journal of Nervous and Mental Disease* 193(4), 273-277. <https://doi.org/10.1097/01.nmd.0000158373.85150.57>
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Yen, C. F., Lin, H. C. & Yang, M. J. (2007). Factors predictive for incidence and remission of internet addiction in young adolescents: A prospective study. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(4), 545-551. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9992>
- Kocaman, O., Aktepe, E. ve Sönmez, Y. (2017). Isparta il merkezi lise öğrencilerinde olası internet bağımlılığı ile saldırganlık ve empati düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 18(6), 602-610. <https://doi.org/10.5455/apd.260925>
- Koç, A. K. (2020). *Lise ve üniversite öğrencilerinde internet oyun bağımlılığı sıklığı ve etkili faktörler* [Yayımlanmamış uzmanlık tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Köse, N. (2016). Ergenlerde internet bağımlılığının yaşam doyumuna etkisi. *Elektronik Mesleki Gelişim ve Araştırma Dergisi* 1, 15-23.

- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Karila, L., & Billieux, J. (2014). Internet addiction: A systematic review of epidemiological research for the last decade. *Current Pharmaceutical Design*, 20(25), 4026–4052. <https://doi.org/10.2174/13816128113199990617>
- Kwon, J. H., Chung, C. S. & Lee, J. (2011). The effects of escape from self and interpersonal relationship on the pathological use of internet games. *Community Mental Health Journal*, 47, 113–121. <https://doi.org/10.1007/s10597-009-9236-1>
- Lager, A. & Bremberg, S. (2007). *Health effects of video and computer game playing: A systematic review*. Swedish National Institute of Public Health.
- Lai, F. T. T. & Kwan, J. L. Y. (2017). Socioeconomic influence on adolescent problematic internet use through school-related psychosocial factors and pattern of internet use. *Computers in Human Behavior*, 68, 121-136. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.021>
- Lebni, J. Y., Toghroli, R., Abbas, J., Nejhaddadgar, N., Salahshoor, M. R., Mansourian, M., Gilan, H. D., Kianipour, N., Chaboksavar, F., Azizi, S. A. & Ziapour, A. (2020). A study of internet addiction and its effects on mental health: A study based on Iranian university students. *Journal of Education and Health Promotion*, 9, 205. <https://doi.org/10.21203/rs.2.19238/v1>
- Lee, C. & Kim, O. (2016). Predictors of online game addiction among Korean adolescents. *Addiction Research & Theory*, 1-9. <https://doi.org/10.1080/16066359.2016.1198474>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. & Gentile, D. A. (2015). The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological Assessment*, 27(2), 567-82. <https://doi.org/10.1037/pas0000062>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. & Peter, J. (2009). Development and validation of a Game Addiction Scale for adolescents. *Media Psychology*, 1, 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1). 144-152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>
- Madden, L., Lenhart, A., Cortes, S., Gasser, U., Duggan, M., Smith, A. & Beaton, M. (2013). *Teens, social media, and privacy*. PEW Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2013/05/21/teens-social-media-and-privacy/>
- Malak, M. Z., Khalifeh, A. H. & Shuhaiber, A. H. (2017). Prevalence of internet addiction and associated risk factors in Jordanian school students. *Computers in Human Behavior*, 70, 556-563. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.011>
- McKenna, K. Y. A. & Bargh, J. A. (2000). Plan 9 from cyberspace: The implications of the internet for personality and social psychology. *Personality and Social Psychology Review*, 4(1), 57-75. [https://doi.org/10.1207/S15327957PSPR0401\\_6](https://doi.org/10.1207/S15327957PSPR0401_6)
- Modara, F., Rezaee-Nour, J., Sayehmiri, N., Maleki, F., Aghakhani, N., Sayehmiri, K., Maleki, F., Aghakhani, N., Sayehmir, K. & Rezaei-Tavirani, M. (2017). Prevalence of internet addiction in Iran: A systematic review and meta-analysis. *Addict Health*, 9(4), 243-52.
- Mößle, T. & Rehbein, F. (2013). Predictors of problematic video game usage in childhood and adolescence. *SUCHT: Journal of Addiction Research, and Practice*, 59(3), 153–164. <https://doi.org/10.1024/0939-5911.a000247>
- Müller, K. W., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M. E., Tzavara, C., Richardson, C. & Tsitsika, A. (2015). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: Results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 24, 565–574. <https://doi.org/10.1007/s00787-014-0611-2>

- Oliveira, M. P., Cintra, L. A. D., Bedoian, G., Nascimento, R., Ferré, R. R. & Silva, M. T. A. (2017). Use of internet and electronic games by adolescents at high social risk. *Trends in Psychology*, 25(3), 1185-1200. <http://dx.doi.org/10.9788/TP2017.3-13En>
- Pan, Y. C., Chiu, Y. C. & Lin, Y. H. (2020). Systematic review and meta-analysis of epidemiology of internet addiction. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 118, 612-622. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2020.08.013>
- Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mößle, T. & Petry, N. M. (2015). Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: Diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction*, 110, 842-851. <https://doi.org/10.1111/add.12849>
- Shapira, N. A., Lessig, M. C., Goldsmith, T. D. ve Szabo, S. T., Lazoritz, M., Gold, M. S. & Stein, D. J. (2003). Problematic internet use: Proposed classification and diagnostic criteria. *Depression and Anxiety*, 17, 207-216. <https://doi.org/10.1002/da.10094>
- Shotton, M. A. (1989). *Computer addiction: A study of computer dependency*. Taylor & Francis.
- Stevens, M. W., Dorstyn, D., Delfabbro, D. & King, D. L. (2020). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 5(6), 553-568. <https://doi.org/10.1177/0004867420962851>
- Stip, E., Thibault, A., Beauchamp-Chatel, A. & Kisely, S. (2016). Internet addiction, hikikomori syndrome, and the prodromal phase of psychosis. *Frontiers in Psychiatry*, 7(6). <https://doi.org/10.3389/fpsy.2016.00006>
- Strittmatter, E., Kaess, M., Parzer, P., Fischer, G., Carli, V., Hoven, C. W., Wasserman, C., Sarchiapone M., Durkee, T., Apter, A., Bobes, J., Brunner, R., Cosman, D., Sisask, M., Värnik, P. & Bobes, J. (2015). Pathological internet use among adolescents: Comparing gamers and non-gamers. *Psychiatry Research*, 228(1), 128-135. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2015.04.029>
- Van Rooij, A. J., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Shorter, G. W., Schoenmakers, T. M. & Van De Mheen, D. (2014). The (co-)occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(3), 157-165. <https://doi.org/10.1556/jba.3.2014.013>
- Wang, L., Luo, J., Bai, Y., Kong, L., Luo, J., Gao, W. & Sun, X. (2013). Internet addiction of adolescents in China: Prevalence, predictors, and association with well-being. *Addiction Research and Theory*, 21(1), 62-69. <https://doi.org/10.3109/16066359.2012.690053>
- Wartberg, L., Brunner, R., Kriston, L., Durkee, T., Parzer, P., Fischer-Waldschmidt, G., Resch, F., Sarchiapone, M., Wasserman, C., Hoven, C.W., Carli, V., Wasserman, D., Thomasius, R. & Kaess, M. (2016). Psychopathological factors associated with problematic alcohol and problematic internet use in a sample of adolescents in Germany. *Psychiatry Research*, 240, 272-277. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2016.04.057>
- We are Social (2020, 20 Kasım). *Digital 2020*. <https://wearesocial.com/blog/2020/01/digital-2020-3-8-billion-people-use-social-media>
- Widyanto, L. & Griffiths, M. (2006). 'Internet addiction': A critical review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(1), 31-51. <https://doi.org/10.1007/s11469-006-9009-9>
- Yalçın Irmak, A. (2014). *Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarının sağlık davranışı etkileşim modeline göre incelenmesi* [Yayınlanmamış doktora tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Yalçın Irmak, A. & Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 16(1),10-18. <http://dx.doi.org/10.5455/apd.170337>
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, 1(3), 237-244. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1089/cpb.1998.1.237>

## EXTENDED ABSTRACT

### Introduction

Research findings in the literature indicate that problematic internet usage and problematic digital gaming behavior increasing day by day, especially in adolescents. It seems that problematic internet use or digital gaming behavior is not yet included as an official diagnosis in the DSM-5. However, unlike problematic internet use, problematic digital gaming behavior has found a place in the DSM-5's section that needs to be investigated further under the name of Internet Gaming Disorder. Also, though findings in the literature on increasing usage of problematic internet and digital games especially in adolescents, the lack of large-scale epidemiological studies using cluster sampling method in multiple sampling in our country draws attention. To provide epidemiological information to the literature from Turkey on this subject, in this study, the prevalence of problematic internet use and digital gaming behavior were examined together, and also it was aimed to determine adolescents' internet usage and game playing habits.

### Method

This cross-sectional and descriptive study was conducted to investigate the prevalence of problematic internet use and digital gaming behaviors among 9th, 10th and 11th grades students of high schools affiliated to the Ministry of National Education in Efeler district of Aydın. Also it was aimed to determine internet usage and digital gaming habits of adolescents. In accordance with these purposes, Demographic Information Form, CyberMeter, Internet Addiction Scale and Digital Game Addiction Scale were administered to 1128 students who were reached using the cluster sampling method in multiple sampling. Descriptive statistical analysis, frequency analysis, MANOVA, Pearson correlation analysis and independent samples t-test were conducted with 980 students (aged between 13 and 18, 461 boys and 439 girls) with valid data.

### Results

In regard to problematic internet use, it was determined that .5% of the adolescents were pathological internet users, 14.6% had limited number of symptoms and 85% had not any symptoms. In regard to problematic digital gaming behavior, it was found that 12.3% of the adolescents were high risky gamers according to the monothetic format and 33.7% were risky gamers according to the polythetic format. Finally, it was found that problematic internet use or digital game playing behaviors of adolescents did not differ in terms of gender, perceived income or parental education level.

### Discussion & Conclusion

As a result, the high prevalence rates of problematic digital gaming behavior in this study may support the findings reported that is required Internet Gaming Disorder to be included as an official diagnosis in the DSM-5. In this context, the difference in prevalence rates between the two problematic behaviors made us think that only Internet Gaming Disorder should not be included in the DSM-5, and that these two problems should be considered either as separate diagnoses or as different types of problematic internet use. Finally, these findings regarding the prevalence indicate that it is important to carry out the prevention studies and to plan the intervention methods. In this respect, it can be thought that it is also important for the parents and teachers of the adolescents to raise awareness about this issue and to provide them necessary guidance for the intervention.