



CIHANŞÜMÜL

AKADEMİ SOSYAL BİLİMLER DERGİSİ

Kuruluşu: 2020 e-ISSN: 2791-6146 Yayımcı: Güneydoğu Araştırmaları Derneği
Cilt | Volume 5 • Sayı | Issue 8 • Haziran | June 2024

Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı İle Akademik Erteleme Davranışı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Examining the Relationship Between Digital Game Addiction and Academic Procr

<https://doi.org/10.62356/cihansumul.1419709>

Melike ÖZÜT

Corresponding Author | Sorumlu Yazar

Yüksek Lisans Öğrencisi, Nişantaşı Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Psikoloji Anabilim Dalı

İstanbul, Türkiye

Graduate Student, Nişantaşı University

Institute of Postgraduate Education

Department of Psychology

İstanbul, Türkiye

mlkzky@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0001-2141-7281>

Kader BAHAYİ

Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Okan Üniversitesi

İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi

Psikoloji Bölümü

İstanbul, Türkiye

Assistant Professor Istanbul Okan University

Faculty of Humanities and Social Sciences

Psychology Department

İstanbul, Türkiye

kader.bahayi@okan.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0001-9173-9780>

Makale Bilgisi / Article Information

Makale Türü | Article Type

Araştırma Makalesi / Original Article

Received / Alınma: 14.01.2024 **Accepted / Kabul:** 30.04.2024 **Yayın/Published:** 28.06.2024

Atıf | Cite As

Özüt, M. & Bahayi, K. (2024). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Cihanşümül Akademi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(8), 31-49.

Yazar Katkıları: %50-%50

Author Contributions: %50-%50

Telif Hakkı & Lisans: Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını [CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) altında lisanslanmıştır.

Copyright & License: Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the [CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı İle Akademik Erteleme Davranışı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Öz

Bu araştırma, 2023 yılında Diyarbakır ilinde yaşları 12-18 arasında değişen, 170'i erkek ve 245'i kız olmak üzere 415 ergenin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın amacı; ergenlik dönemindeki bireylerde dijital oyun bağımlılığının akademik erteleme davranışını anlamlı olarak etkileyip etkilemediğinin incelenmesidir. OBÖ (Oyun Bağımlılığı Ölçeği) ve AEÖ (Akademik Erteleme Ölçeği) kullanılarak cinsiyet, gelir durumu, günlük dijital oyun oynama süresi, anne ve babanın eğitim durumları, evde sabit internet olma durumu ve yaş değişkenlerine ilişkin analizler yapılmıştır. Araştırma verilerin analizi IBM SPSS Statistics 27 programı kullanılarak yapılmıştır. İkili grupların karşılaştırılmasında T-testi ve ikiden fazla olan grupların karşılaştırılmalarında One-Way Anova ve Cronbach Alpha güvenirlik analizi uygulanmıştır. OBÖ ve AEÖ ile yapılan normallik testinin literatürde belirtilen sınırlar içerisinde olduğu saptanmıştır. Erkeklerin oyun bağımlılığı ortalama puanlarının kızlardan daha yüksek olduğu tespit edilmiş. Gelir durumu ve evde sabit internet olma durumu değişkenlerine göre incelendiğinde OBÖ için anlamlı farklılık görülmüş, AEÖ için anlamlı farklılık tespit edilememiştir. Günlük dijital oyunları oynamaya bağlı olarak incelendiğinde, oyun bağımlılığı ve akademik erteleme ölçeklerinde anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Anne ve baba eğitim seviyesi değişkenlerine göre incelendiğinde OBÖ ve AEÖ için aralarında anlamlı farklılık tespit edilememiştir. Yaş ile OBÖ arasında negatif yönde düşük düzeyde anlamlı bir ilişki, AEÖ ile pozitif yönde düşük düzeyde anlamlı ilişki tespit saptanmıştır.

Anahtar Kelime: Oyun, Dijital Oyun, Bağımlılık, Dijital Oyun Bağımlılığı, Akademik Erteleme.

Examining the Relationship Between Digital Game Addiction and Academic Procrastination Behavior in Adolescents

Abstract

This research, was conducted in Diyarbakır in 2023 with the participation of 415 adolescent, 170 of whom were men and 245 of whom were women, aged between 12-18. The aim of the study is to examine whether digital game addiction significantly affects academic procrastination behavior in adolescents. Using GAS (Game Addiction Scale) and APS (Academic Procrastination Scale), analyzes were made regarding gender, income level, daily digital game playing time, educational status of the mother and father, availability of stable internet at home and age variables. Analysis of research data was done using IBM SPSS Statistics 27 program. T-test was used to compare two groups, and One-Way Anova and Cronbach Alpha reliability analysis was used to compare more than two groups. It was determined that the normality test performed with GAS and APS was within the limits specified in the literature. It was detected that the average gaming addiction scores of men were higher than women. When examined according to the variables of income level and having fixed internet at home, a significant difference was seen for GAS, but no significant difference was detected for APS. When examined based on playing daily digital games, a significant difference was detected in the game addiction and academic procrastination scales. When examined according to the variables of mother and father's education level, no significant difference could be detected between GAS and APS. A negative, low-significant relationship was found between age and ADS, and a positive, low-significant relationship was found with APS.

Keywords: Game, Digital Game, Addiction, Digital Game Addiction, Academic Procrastination.

1. Giriş

Globalleşen dünyamızda insanlık tarihinde en büyük değişime sebep olan etkenlerden biri teknolojidir. Sürengen ve yığılmalı olacak şekilde değişen teknoloji en genel ifadesiyle insan hayatını kolaylaştıran her türlü alet ve araçların üretilmesini sağlayan bilgi ve becerilerin bütünü olarak ifade edilebilir (Yüksel, 2012). Bu araçlardan biri olan bilgisayarın icadıyla bilgi ve iletişim oldukça önem kazanmış özellikle de internet teknolojisinin geliştirilmesiyle dünya üzerinde yeni ve dijital bir çağa geçilmiştir. Hastaneden randevu almak, ödev göndermek, alışveriş yapmak gibi gündelik işlerin yanı sıra boş zamanlarımızı değerlendirmek amacıyla dijital teknolojiler kullanılır hale gelmiştir. Sokak oyunları yerini dijital oyunlara kaptırılmış olup, internet hizmetleri (video izleme, müzik dinleme, online oyun oynama vb.) eğlence alışkanlıklarımızda büyük değişime sebep olmuş hayatımızın vazgeçilmez bir unsuru haline almıştır. Sağiroğlu, Bülbül, Kılıç ve Küçükali (2020) araştırmasında teknolojik dönüşümle birlikte atari ile oynanan oyunlar önce bilgisayar oyunlarına dönüşürken internet kullanımının sıklaşması ile çevrim içi oyunlara ve son olarak mobil oyunlara dönüştüğünü belirtmiştir.

Son 20 senede internet kullanan kişi sayısı %5000 artış göstermiştir. Bunun yanı sıra bağımlılık oluşturan internet kullanımına dair araştırma çalışmaları çoğalmaktadır. İnternet bağımlılığının anlaşılabilirliğini ifade etmek şu an için çok zordur. Nedenine ve doğal seyrine ilişkin araştırma çalışmalarının başlangıç düzeyinde olduğu söylenebilir (King & Delfabbro, 2014). Günümüzde İtalya'da yaşamını sürdüren gençlerin %0,8'inin (Poli & Agrimi, 2012) ve Çin'deki ergen bireylerin %8,8'inin internet bağımlılığı etkisinde olduğu belirtilmiştir (Xu, L. Shen, Yan, Hu, Yang, Wang ve Shen, 2012). Çin'de bildirilmiş olan daha yüksek yaygınlık oranları, internet bağımlılığı konusunun ülke içerisinde önemli bir problem oluşturduğunu göstermektedir ve Çin 2008 yılında internet bağımlılığını resmi bir bozukluk olarak onaylamıştır (Barkoviak, 2012). Günümüzde online oyunları oynayan bireyler arasında tahmini online oyun bağımlılığı vaka oranı (%10,15) kaygılandırıcı düzeydedir. Bu doğrultuda Kore'de, 9 ile 39 yaş arasındaki nüfus içerisinde yüzde 2,4 oranında oyun bağımlılığı vakası ve yüzde 10,2 sınırdaki vaka olduğu düşünülmektedir (Faiola, 2006) ve Çin'de ergen internet kullanıcılarının yüzde 13,7'sinin internet bağımlılığı tanı ölçütlerini karşıladığı belirtilmektedir (Block, 2008). ABD'den ve Avrupa ülkelerinden edinilen veriler ışığında, internet bağımlılığı vakaları yüzde 1,5 ile yüzde 8,2'si arasındadır (Weinstein & Lejoyeux, 2010). Türkiye'deki internet bağımlılık oranına bakıldığında oranı %13 (%95 GA: 0,11; 0,14) olarak belirlenmiştir. Bölgeler ele alındığında; Ege ve İç Anadolu bölgesi %17, Karadeniz %14, Marmara %13, Akdeniz %11, Doğu Anadolu %5 ve Güneydoğu Anadolu %3 oranlarında internet bağımlılığı tespit edilmiştir. Ortaokul %5, lise %9, ortaokul-lise %30, üniversite %13 oranlarında internet bağımlılığı sonucuna ulaşılmıştır (Kurt, Genç & Avcı, 2020). Bağımlılık oluştuktan sonra Ali vd. (2019) çalışmasına baktığımızda, lise öğrencilerinin interneti kullanmadaki temel amaçlarının sosyal ağ kurma/arkadaş edinme, dijital oyun oynama ve müzik/film indirme olduğu saptanmıştır. Chen ve Leung'un (2016)'da, neredeyse yarısının interneti boş zaman değerlendirme amacı ile kullanıp internet bağımlılığı oluştuktan sonra can sıkıntısıyla beraber oyun oynama sıklığının arttırması gözlenmiştir. Oyun; hedef gütmeyen bireyin arzusuyla gerçekleştirmiş olduğu, kendiliğinden gelişmiş olan bir faaliyet şeklinde ifade edilmektedir. Oyun tüm bunların dışında esasında bilişsel, duygusal, sosyal ve fiziksel gelişimi destekleyen bir fiildir. Aynı zamanda çocuklar içinde en temel haklardan bir tanesi olduğu söylenebilir (Karakoç, 2021; Özdoğan, 2000). Online oyunların, bilhassa genç bireyler arasında daha sık oynanmasının yanında hızlı bir şekilde her yaş düzeyinde yaygın bir eğlence kaynağı haline aldığı da söylenebilir. Günümüzde online oyunları oynayan bireyler arasında tahmini online oyun bağımlılığı vaka oranı (%10,15) kaygılandırıcı düzeydedir. Online oyun bağımlılığı bütün yaş gruplarında kişilerde bazı ciddi problemlere yol açmaktadır. Bu problemlerin büyük bir kısmı semptom şeklinde kısa vadeli etkilere sebebiyet verse de uzun süreli problemlere sebep semptomlar şeklinde de görülebilir. Bunlara engel

olunmaması halinde, bireylerde bazı sağlık problemlerinin yanında kendini suçlama, bitkin olma, yıpranma, doyumsuzluk, depresif davranışlar, intihar ve endişe gibi durumlar görülebilmektedir (Pickard ve Piarce, 2017). Akademik ve finansal neticeler online oyun bağımlılığının önemli uzun vadeli etkilerindedir. Erteleme, bireyin bir vazife karşısında bunalma duygusu yaşamasına yol açıp psikolojik sorunlara sebebiyet verir (Balkıs ve Duru, 2007). Akademik erteleme, bazı sebeplerle öğrencinin veya eğitim camiasının herhangi bir ferdi tarafından düzenli olarak yapılmakta olan etkinliklerde ve akademik durumlarda göstermiş olduğu erteleme eylemidir (Çakıcı, 2003). Milgram ve Tenne, (2000), akademik erteleme davranışının ergen bireyler arasında sıklıkla karşılaşılan bir problem olarak görüldüğü ve karar belirleme, sinirsel ve gündelik erteleme gibi diğer erteleme çeşitlerinden daha çok araştırılan ve ilgi görülen bir alan olarak ifade etmektedir. Akademik erteleme, gerek bireysel rahatsız olma durumu gerek davranışsal gecikme kaynaklı üzüntü duyma biçiminde belirtilmektedir (Milgram, Marshevsky ve Sadeh, 1995).

2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı ergenlerde dijital oyun bağımlılığının akademik erteleme davranışını ne derecede yordayıp yordamadığının incelenmesidir. Bu amaçla ele alınan demografik değişkenlerle dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı incelenmiş, sosyo-demografik değişken gruplarıyla, bağımlı değişkenler olan dijital oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışı ile aralarında anlamlı fark olup olmadığı araştırılmıştır. Bu amaç doğrultusunda belirlenen hipotezler;

1. Cinsiyet değişkenine göre ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık vardır.
2. Cinsiyet değişkenine göre ergenlerin akademik erteleme davranış düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık yoktur.
3. Gelir düzeyi değişkenine göre ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında pozitif yönde anlamlı bir farklılık vardır.
4. Gelir düzeyi değişkenine göre ergenlerin akademik erteleme davranış düzeyleri arasında negatif yönde anlamlı bir farklılık vardır.
5. Anne eğitim düzeyi değişkenine göre ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık yoktur.
6. Anne eğitim düzeyi değişkenine göre ergenlerin akademik erteleme davranış düzeyleri arasında negatif yönde anlamlı bir farklılık vardır.
7. Baba eğitim düzeyi değişkenine göre ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık yoktur.
8. Baba eğitim düzeyi değişkenine göre ergenlerin akademik erteleme davranış düzeyleri arasında negatif yönde anlamlı bir farklılık vardır.
9. Günlük dijital oyun oynama süresi değişkenine göre ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında pozitif yönde anlamlı bir farklılık vardır.
10. Günlük dijital oyun oynama süresi değişkenine göre ergenlerin akademik erteleme davranış düzeyleri arasında pozitif yönde anlamlı bir farklılık vardır.
11. Evde sabit internete sahip olma değişkenine göre ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında pozitif yönde anlamlı bir farklılık vardır.
12. Evde sabit internete sahip olma değişkenine göre ergenlerin akademik erteleme davranış düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık yoktur.
13. Yaş değişkenine göre ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında negatif yönde anlamlı bir farklılık vardır.

14. Yaş değişkenine göre ergenlerin akademik erteleme davranış düzeyleri arasında pozitif yönde anlamlı bir farklılık vardır.

15. Ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışları arasında pozitif yönde anlamlı bir farklılık vardır.

3. Yöntem

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modeli ile iki veya daha fazla değişken arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanır. İlişkisel tarama modelinde iki veya daha fazla değişken arasındaki birlikte değişim durumu, incelenen bir olgunun seviyesi, belirli değişkenler açısından karşılaştırılarak açıklanmaktadır (Gürbüz ve Şahin, 2018; Karasar, 2010).

3.2. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini 2023 yılında 12-18 yaş aralığındaki bireyler, örnekleme ise Diyarbakır ilinde tesadüfi örnekleme yöntemi ile 415 kişi oluşturmaktadır. Tesadüfi örneklemlerde, gözlem veya deney konusu olacak her neyse tüm aşamalarda olasılık ilkelerine uyulur, her aşamadaki her seçim random yapılır (Sencer ve Irmak, 1984).

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırma kapsamında değerlendirilecek olan bilgilere ulaşılmasında kullanılır.

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Katılımcıların “Cinsiyet, Yaş, Gelir Durumu, Anne Eğitim Düzeyi, Baba Eğitim Düzeyi, Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi, Evde İnternete Sahip Olma Durumu” bilgilerini elde etmek amacıyla tasarlanmıştır.

3.3.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Oyun Bağımlılığı Ölçeği (OBÖ); Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009) tarafından geliştirilmiş ve Akın, Usta, Başa ve Özçelik (2016) tarafından Türkçe’ye çevrilmiştir. Ölçek 7 maddeden oluşmakta ve beşli likert tipindedir. OBÖ’den alınan puanlar yükseldikçe oyun bağımlılığı artmaktadır. Ölçekten alınabilecek en az puan 7, en fazla 35’tir.

Güvenirlilik tespit yöntemlerinden en yaygın Cronbach Alpha analizidir. Oyun bağımlılığı ölçeğinde 415 ergen bireye yöneltilen 7 adet soru için yapılan Cronbach Alpha analizi sonucunda güvenilirlik katsayısı 0,899 olarak tespit edilmiştir, bu değer ölçek maddelerinin güvenilirlik katsayısını verir ve bu çalışmanın oldukça güvenilir olduğunu göstermektedir. Cronbach (1951), Alpha katsayısının en yüksek sonuçlar verdiğini ve birden fazla ölçekli çalışmalarda güvenilirliği hesaplamada oldukça yararlı olduğunu ifade etmiştir.

3.3.3. Akademik Erteleme Ölçeği

AEÖ (Akademik Erteleme Ölçeği), öğrencilerin sınavlara hazırlık, ders çalışma, proje/ödev hazırlaması, kendi hazırladığı ders programına uyma vb. öğrenim hayatlarındaki erteleme davranışlarını ölçmek üzere Çakıcı (2003) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek 12 olumsuz (AEÖ2, AEÖ3, AEÖ6, AEÖ8, AEÖ9, AEÖ10, AEÖ12, AEÖ14, AEÖ15, AEÖ16, AEÖ18, AEÖ19, AEÖ13, AEÖ17) 7 olumlu (AEÖ1, AEÖ4, AEÖ5, AEÖ7, AEÖ11, AEÖ13, AEÖ17) olacak şekilde 19 anlatımdan oluşur. Her ifadenin değerlendirilmesi adına 1’den 5’e kadar puanlar yer alır. 1 “hiçbir zaman, 2 “nadiren”, 3 “ara sıra”, 4 “sıklıkla”, 5 “her zaman” olacak şekilde puanlanır. Ölçek sonucunda en fazla 95 puan, en az 19 puan alınabilir. Ölçek sonucunda öğrencilerin ne kadar akademik erteleme davranışında bulunduğu tespit edilmektedir. Veriler IBM SPSS Statistics 27 Analiz

programına girildikten sonra anlamlılığı bozmaması adına görünüşte olumlu olan 7 soruya verilen cevaplar tersine kodlanarak analizler yapılacaktır.

Akademik Erteleme Ölçeği'ndeki (AEÖ) 19 adet soru 415 ergen bireye yöneltilmiştir. Cronbach Alpha analizi sonucunda güvenilirlik katsayısı 0,867 olarak tespit edilmiştir. Bu değer ölçek maddelerinin güvenilirlik katsayısını verir ve yapılan ölçeğin oldukça güvenilir sayılmaktadır.

3.4. Verilerin Toplanması Ve Analizi

Araştırma sürecinde ulaşılan verilerin analizi IBM SPSS Statistics 27 programı kullanılarak yapılmıştır. Toplam 415 kişinin katılımıyla gerçekleşen bu araştırmanın verileri üzerinden normallik varsayımları ele alınmıştır. Bu aşamanın sonunda ikili grupların karşılaştırılmasında T-testi, ikiden çok olan grupların karşılaştırılmalarından önce homojenliği sağlayıp sağlamadığını görmek için Varyansların Homojenlik Testi, homojenlik testinde $p>0,05$ anlamlılık değeri kontrol edilmiştir. Akabinde One-Way Anova ile çözümleme yapılmıştır. Anova sonucunda farkın nedenini belirlemek için Tukey testi seçilmiştir. Yaş değişkenine ve araştırmanın iki bağımlı değişkeni arasındaki ilişkinin tespiti için Pearson korelasyon çözümlemesi tercih edilmiştir. Ayrıca akademik erteleme davranışının dijital oyun bağımlılığı tarafından nasıl etkilendiğine ilişkin doğrusal regresyon analizi yapılmıştır.

3.5. Etik Kurul Onayı

26 Nisan 2022 tarihli Nişantaşı Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü kararına göre “Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ile Akademik Erteleme Davranışı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” adlı çalışma görüşülmüş ve yapılan görüşmede çalışmanın Üniversitenin Etik Kurulu Yönergesi hükümleri gereğince etik ve bilimsel açıdan sakınca bulunmaması nedeniyle **uygunluğuna** karar verilmiştir.

3. Bulgular

Tablo 1. Katılımcıların Tanımlayıcı Özelliklerine Ait Bilgiler

Değişkenler		f	%
Cinsiyet	Erkek	170	41,0
	Kız	245	59,0
	Toplam	415	100,0
Yaş	12	11	2,7
	13	47	11,3
	14	71	17,1
	15	77	18,6
	16	87	21,0
	17	81	19,5
	18	41	9,9
Toplam	415	100	
Gelir Durumu	Düşük	68	16,4
	Orta	327	78,8
	Yüksek	20	4,8
	Toplam	415	100,0
Anne Eğitim Durumu	Okuryazar değil	98	23,6
	İlkokul	184	44,3
	Ortaokul	71	17,1
	Lise	51	12,3
	Lisans	11	2,7
	Lisansüstü	0	0,0
Toplam	415	100,0	

Baba Eğitim Durumu	Okuryazar değil	17	4,0
	İlkokul	126	30,4
	Ortaokul	134	32,3
	Lise	116	28,0
	Lisans	16	3,9
	Lisansüstü	6	1,4
	Toplam	415	100,0
Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi	Hiç oynamıyorum	136	32,7
	0-60 dakika	141	34
	61-120 dakika	61	14,7
	121 dakika ve üzeri	77	18,6
	Toplam	415	100,0
Evinizde sabit internet var mı?	Evet	252	60,7
	Hayır	163	39,3
	Toplam	415	100,0

Tablo 1 incelendiğinde araştırmaya katılan bireylerin %41'i erkek, %59'u kız, toplam 415 kişiden oluştuğu görülmektedir.

Katılımcıların %16,4'ünün gelir durumu düşük, %78,8'inin gelir durumu orta, %4,8'inin gelir durumunun yüksek olduğu görülmektedir.

Katılımcıların %23,6'sının anne eğitim seviyesi okuryazar değil, %44,3'ünün anne eğitim seviyesi ilkokul, %17,1'inin anne eğitim seviyesi ortaokul, %12,3'ünün anne eğitim seviyesi lise, %2,7'sinin anne eğitim seviyesi lisans, %0'ının anne eğitim seviyesinin lisansüstü olduğu görülmektedir.

Katılımcıların %4'ünün baba eğitim seviyesi okuryazar değil, %30,4'ünün baba eğitim seviyesi ilkokul, %32,3'ünün baba eğitim seviyesi ortaokul, %28'inin baba eğitim seviyesi lise, %3,9'unun baba eğitim seviyesi lisans, %1,4'ünün baba eğitim seviyesinin lisansüstü olduğu görülmektedir.

Katılımcıların %32,7'sinin günlük olarak hiç dijital oyun oynamadığı, %34'ünün günlük dijital oyun oynama süresi 0-60 dakika aralığında, %14,7'sinin günlük dijital oyun oynama süresinin 61-120 dakika aralığında, %18,6'sının günlük dijital oyun oynama süresinin 121 dakika ve üzerinde olduğu görülmektedir.

Katılımcıların %60,7'sinin evinde sabit internet olduğu, %39,3'ünün evinde sabit internet bulunmadığı görülmektedir.

Tablo 2. Çalışma İçin Kullanılan Ölçklere Dair Minimum Değer, Maksimum Değer, Ortalama Değer, Standart Sapma Değeri, Çarpıklık ve Basıklık Değerleri

Ölçekler	N	Min	Max	\bar{X}	Ss	Skewness	Kurtosis
OBÖ	415	1,00	5,00	1,9773	,96367	1,046	,434
AEÖ	415	1,21	4,79	2,6999	,70050	,378	,009

Tablo 2'de yapılan normallik testi sonucunda Skewness ve Kurtosis değerleri incelendiğinde; Çarpıklık (Skewness) değerlerinin OBÖ için 1,046 ve AEÖ için ,378 olarak, basıklık (Kurtosis) değerlerinin ise OBÖ için ,434 ve AEÖ için ,009 olarak saptanmıştır. Bu değerlere ilişkin ilgili literatür incelendiğinde çarpıklık ve basıklık katsayılarının (-1,5, +1,5) arasında olduğunu ifade etmiştir (Tabachnick ve Fidell, 2013). Yapılan normallik testinde ulaşılan verilerin normal dağılımda olduğu saptanmıştır. Oyun bağımlılığı ölçeğine ait ortalama puanların 1,9773 olarak orta düzeyde, akademik erteleme ölçeğine ait ortalama puanların ise 2,6999 olarak orta düzeyden yüksek olduğu saptanmıştır.

Tablo 3. Cinsiyet Değişkenine Göre Oyun Bağımlılığı ve Akademik Erteleme Ölçeklerinin T-testi Sonuçları

Alt Boyutlar	Cinsiyet	N	\bar{X}	Ss	t	p
OBÖ	Erkek	170	2,2118	,7560	-4,154	,047
	Kız	245	1,8147	,5848		
AEÖ	Erkek	170	2,7824	,5407	-1,998	<,001
	Kız	245	2,6427	,4428		

Tablo 3'te katılımcıların cinsiyet değişkenine göre oyun bağımlılığı düzeylerinin ve akademik erteleme düzeylerinin toplam puanına ilişkin T-testi sonuçları görülmektedir. Oyun bağımlılığı ölçeğinde erkeklerin ortalama puanı $\bar{X}=2,2118$, kızların ise $\bar{X}=1,8147$ olarak tespit edilmiştir. Buna göre erkeklerin oyun bağımlılığı ortalama puanlarının kızlardan daha yüksek olduğu ve cinsiyete göre oyun bağımlılığı seviyelerinde anlamlı bir farklılık saptanmıştır ($p<0,05$). Akademik erteleme ölçeğinde erkeklerin ortalama puanı $\bar{X}=2,7824$, kızların ise $\bar{X}=2,6427$ olarak tespit edilmiştir. Cinsiyet değişkenine göre akademik erteleme ölçeğinde erkeklerin ortalama puanları kızlardan yüksek olduğu ve aralarında anlamlı düzeyde bir uyum tespit edilmiştir ($p<0,05$).

Tablo 4. Gelir Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akademik Erteleme Ölçeklerine İlişkin Varyansların Homojenlik Testi Sonuçları

Ölçekler		Levene İstatistik	df1	df2	p
OBÖ	Ortalamaya göre	,378	2	412	,685
	Medyana göre	,336	2	412	,715
	Medyana dayalı ve düzeltilmiş df ile	,336	2	410,711	,715
AEÖ	Ortalamaya göre	,593	2	412	,553
	Medyana göre	,553	2	412	,576
	Medyana dayalı ve Düzeltilmiş df ile	,553	2	401,680	,576

Tablo 4'te yer alan varyansların homojenliğinin testi için katılımcıların aile gelir durumlarına göre dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde ve akademik erteleme ölçeğinde varyansların homojenlik varsayımını sağladığı tespit edilmiştir ($p>0,05$).

Tablo 5. Gelir Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akademik Erteleme Ölçeklerine İlişkin ANOVA Testi Sonuçları

Ölçekler	Varyans Kaynağı	KT	df	KO	F	p
OBÖ	Gruplar arası	7,552	2	3,776	4,127	,017
	Gruplar içi	376,915	412	,915		
	Toplam	384,467	414			
AEÖ	Gruplar arası	1,587	2	,793	1,622	,199
	Gruplar içi	201,563	412	,489		
	Toplam	203,149	414			

Tablo 5'i incelediğimizde katılımcıların gelir durumu ile OBÖ kareler ortalamaları arasında anlamlı bir ilişki vardır ($p<0,05$). Ancak gelir durumu ile AEÖ arasında anlamlı bir ilişki saptanmamıştır ($p>0,05$). Gelir durumuyla ilgili 3 farklı grup vardır, bu gruplardan hangisinin farklılık arz ettiği Post

Hoc test sonucunu incelediğimizde varyansların homojen dağılım sağladığı için Tukey testi sonucu ile belirlenir.

Tablo 6. Gelir Durumu Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine İlişkin Post Hoc Tukey Testi Sonuçları

Ölçekler	Gruplar	Ekonomik Durum(i)	Ekonomik Durum(j)	Ortalama Fark	p	Tukey
OBÖ	Düşük:1	1	3	-,68353*	,014	1<3
	Orta:2	2	3	-,59731*	,019	2<3
	Yüksek:3	3	1	,68353*	,014	3>1

$p<0,05$

Tablo 6'da yer alan Post Hoc Tukey testi sonucunda $p<0,05$ olduğu için dijital oyun bağımlılığıyla gelir durumu arasında anlamlı bir farklılık vardır.

Tablo 7. Günlük Dijital Oyun Oynamaya Bağlı Olarak Geçen Sürenin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akademik Erteleme Ölçeklerine İlişkin Varyansların Homojenlik Testi Sonuçları

Ölçekler		Levene İstatistik	df1	df2	p
OBÖ	Ortalamaya göre	13,163	3	411	<,001
	Medyana göre	12,448	3	411	<,001
	Medyana dayalı ve Düzeltilmiş df ile	12,448	3	406,045	<,001
AEÖ	Ortalamaya göre	,890	3	411	,446
	Medyana göre	,899	3	411	,442
	Medyana dayalı ve Düzeltilmiş df ile	,899	3	407,679	,442

Tablo 7'de yer alan varyansların homojenliğinin testi için ergenlerin günlük dijital oyun oynama süresi değişkenine göre akademik erteleme ölçeğinde varyansların homojenlik varsayımını sağladığı tespit edilmiştir ($p>0,05$). Buradaki anlamlılık ANOVA testi ile görülebilir. Oyun bağımlılığı ölçeğinde ise $0,001<0,5$ olduğundan homojenliği sağlayamamıştır, anlamlı farklılık yoktur. Bu sonuçlardan sonra varyansların eşit dağılmadığı durumlarda kullanılan testlerden biri olan Tamhane's testi seçilmiştir. Veriler arasında anlamlı fark olup olmadığı incelenmiştir.

Tablo 8. Günlük Dijital Oyun Oynamaya Bağlı Olarak Geçen Sürenin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine İlişkin Tamhane Testi Sonuçları

Ölçek	Dijital oyun oynama süresi	Dijital oyun oynama süresi	Ortalama fark	Standart hata	p
A: Hiç oynamıyorum	B		-,539*	,831	<,001
	C		1,021*	,131	<,001
	D		1,466*	,124	,000
B:0-60 dk	A		,539*	,831	<,001
	C		,482*	,141	,005

OBÖ	D	,928*	,134	<,001
C: 61-120 dk	B	-,482*	,140	,005
	D	-,445	,168	,053
D:121 dk ve üzeri	A	-1,466*	,124	,000
	B	-,928*	,134	<,001
	C	,445	,168	,053

Tablo 8, tüm gruplar arasında anlamlı farklılık olduğunu ($p<0,05$), sadece C ve D yani günlük 61-120 dk oyun oynayanlar ile 121 dk ve üzerinde oyun oynayanlar arasında anlamlı düzeyde bir farkın olmadığını göstermektedir ($p>0,05$). Oyun bağımlılığı ölçeğinde günlük olarak 121 dakika ve üzeri dijital oyun oynayan bireylerin oyun bağımlılığı ortalama puanlarının diğer gruplardan daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 9. Günlük Dijital Oyun Oynamaya Bağlı Olarak Geçen Sürenin Oyun Bağımlılığı ve Akademik Erteleme Ölçeklerine İlişkin One-Way Anova Testi Sonuçları

Ölçekler	Gruplar	N	\bar{X}	Ss	F	p	Tukey	
OBÖ	A: Hiç oynamıyorum	136	1,372	,543	60,801	<,001*	A<B	B<C
	B: 0-60 dakika	141	1,911	,817			A<C	B<D
	C: 61-120 dakika	61	2,393	,957			A<D	C<D
	D: 121 dakika ve üzeri	77	2,839	1,01				
Toplam		415	1,977	,964				
AEÖ	A: Hiç oynamıyorum	136	2,520	,655	17,515	<,001*	A<B	B<C
	B: 0-60 dakika	141	2,620	,648			A<C	B<D
	C: 61-120 dakika	61	2,678	,656			A<D	C<D
	D: 121 dakika ve üzeri	77	3,180	,705				
Toplam		415	2,700	,700				

Tablo 9'da ergenlerin akademik erteleme davranışı düzeyi günlük dijital oyun oynamaya bağlı olarak geçen süre incelendiğinde, akademik erteleme ölçeğinde istatistiki olarak anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($p<0,05$). Akademik erteleme ölçeğinde ise günlük oyun oynama süresi 121 dakika ve üzerinde olan bireylerin ortalama puanlarının diğer gruplardan daha fazla olduğu saptanmıştır.

Tablo 10. Anne Eğitim Seviyesi Değişkeninin Oyun Bağımlılığı ve Akademik Erteleme Ölçeklerine İlişkin Varyansların Homojenlik Testi Sonuçları

Ölçekler	Levene İstatistik	df1	df2	p	
OBÖ	Ortalamaya göre	1,455	4	410	,215
	Medyana göre	,807	3	410	,521
	Medyana dayalı ve Düzeltmiş df ile	,807	3	374,331	,521
AEÖ	Ortalamaya göre	,851	4	410	,494
	Medyana göre	,704	4	410	,589

Medyana dayalı ve Düzeltilmiş df ile ,704 4 401,589 ,589

Tablo 10’da yer alan varyansların homojenliğinin testi için katılımcıların anne eğitim durumlarına göre dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde ve akademik erteleme ölçeğinde varyansların homojenlik varsayımını sağladığı tespit edilmiştir ($p>0,05$). Buradaki anlamlılığın kaynağı Anova testi ile saptanmıştır.

Tablo 11. Anne Eğitim Seviyesi Değişkeninin Oyun Bağımlılığı ve Akademik Erteleme Ölçeklerine İlişkin One-Way Anova Testi Sonuçları

Ölçekler	Gruplar	N	\bar{X}	Ss	F	p	Tukey
OBÖ	Okuryazar değil	98	1,912	,895	,569	,685	-
	İlkokul	184	1,941	,931			
	Lise	71	2,070	1,024			
	Ortaokul	51	2,055	1,061			
	Lisans	11	2,200	1,268			
AEÖ	Okuryazar değil	98	2,729	,663	,656	,623	-
	İlkokul	184	2,651	,688			
	Lise	71	2,773	,769			
	Ortaokul	51	2,750	,723			
	Lisans	11	2,546	,697			

Tablo 11’de ergenlerin oyun bağımlılık düzeyleri ve akademik erteleme davranışı düzeyleri anne eğitim durumu değişkenine göre incelendiğinde, oyun bağımlılığı ölçeğinde ve akademik erteleme ölçeğinde anne eğitim seviyesi değişkenine göre anlamlı bir farklılık saptanmamıştır. ($p>0,05$). Yapılan Post-Hoc Tukey analiz sonucunda farkın kaynağı tespit edilememiştir.

Tablo 12. Baba Eğitim Seviyesi Değişkenine Göre Oyun Bağımlılığı ve Akademik Erteleme Ölçeklerine İlişkin Varyansların Homojenlik Testi Sonuçları

Ölçekler	Levene İstatistik	df1	df2	p	
OBÖ	Ortalamaya göre	2,322	5	409	,053
	Medyana göre	,807	5	409	,102
	Medyana dayalı ve Düzeltilmiş df ile	1,848	5	397,906	,521
AEÖ	Ortalamaya göre	1,732	5	409	,126
	Medyana göre	1,569	5	409	,168
	Medyana dayalı ve Düzeltilmiş df ile	1,569	5	378,379	,168

Tablo 12’de yer alan varyansların homojenliğinin testi için katılımcıların baba eğitim durumlarına göre dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde ve akademik erteleme ölçeğinde varyansların homojenlik varsayımını sağladığı tespit edilmiştir ($p>0,05$). Buradaki anlamlılığın kaynağı Anova testi ile saptanmıştır.

Tablo 13. Baba Eğitim Seviyesi Değişkenine Göre Oyun Bağımlılığı ve Akademik Erteleme Ölçeklerinin One-Way Anova Testi Sonuçları

Ölçekler	Gruplar	N	\bar{X}	Ss	F	p	Tukey
OBÖ	A: Okuryazar değil	17	1,766	,918	1,945	,086	-
	B: İlkokul	126	1,881	,904			
	C: Lise	134	2,037	1,012			
	D: Ortaokul	116	2,026	,987			
	E: Lisans	16	2,388	,875			
	F: Lisansüstü	6	1,200	,253			
	Toplam	415	1,883	,825			
AEÖ	A: Okuryazar değil	17	2,885	,391	1,056	,384	-
	B: İlkokul	126	2,706	,662			
	C: Lise	134	2,699	,771			
	D: Ortaokul	116	2,699	,680			
	E: Lisans	16	2,686	,684			
	F: isansüstü	6	2,123	,895			
	Toplam	415	2,633	,681			

Tablo 13’de ergenlerin oyun bağımlılık düzeyleri ve akademik erteleme davranışı düzeyleri baba eğitim seviyesine göre incelendiğinde anlamlı olan bir farklılık saptanamamıştır ($p>0,05$). Yapılan Post-Hoc Tukey analiz sonucunda farkın kaynağı tespit edilememiştir.

Tablo 14. Evde Sabit İnternet Olma Durumu Değişkenine Göre Oyun Bağımlılığı ve Akademik Erteleme Ölçeklerine İlişkin T-testi Sonuçları

Alt Boyutlar	Evde Sabit İnternet Olma Durumu	N	\bar{X}	Ss	t	p
OBÖ	Evet	252	2,182	,999	5,563	,001*
	Hayır	163	1,661	,812		
AEÖ	Evet	252	2,798	,727	3,606	,170
	Hayır	163	2,548	,630		

* $p<0,05$

Tablo 14’te ergenlerin evde sabit internete sahip olma durumu değişkenine göre oyun bağımlılığı düzeylerinin ve akademik erteleme davranışı düzeylerinin ortalama puanına ilişkin T-Testi sonuçları görülmektedir. Evde sabit internete sahip olma değişkenine göre ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ortalama puanı $\bar{X}=2,182$ olarak, akademik erteleme davranışı ortalama puanı ise $\bar{X}=1,661$ tespit edilmiştir. Evde sabit internete sahip olma değişkenine göre ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir ($p<0,05$). Evinde sabit interneti olan ergenlerin oyun bağımlılığı ortalama puanları evinde sabit interneti olmayan ergenlere göre daha yüksek düzeyde

olduğu görülmüştür. Evde sabit internete sahip olma değişkenine göre ergenlerin akademik erteleme davranış düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir. ($p>0,05$).

Tablo 15. Yaş Değişkenine Göre Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Akademik Erteleme Ölçeğine İlişkin Korelasyon Analizi

		OBÖ	AEÖ
	<i>rho</i>	-,032	,201*
Yaş	<i>p</i>	,512	<,001
	<i>n</i>	415	415

* $p<0,05$

Tablo 15'te ergenlerin oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışları yaş değişkenine göre incelendiğinde, yaş ile akademik erteleme ölçeğiyle olumlu yönde düşük seviyede anlamlı bir uyum saptanmıştır ($p<0,05$). Yaş ve oyun bağımlılığı ölçeği arasında ise düşük seviyede olumsuz yönde ve anlamlı olmayan bir uyum saptanamamıştır ($p>0,05$).

Tablo 16. Akademik Erteleme Davranışının Dijital Oyun Bağımlılığı Tarafından Etkilenmesine İlişkin Doğrusal Regresyon Analiz Sonuçları

Değişkenler	B	Sh	Beta	t	p	F	R ²
(Sabit)	2,082	,071	-	29,317	<,001		
OBÖ	,312	,032	,430	9,669	<,001	93,498	,19

R= ,430; Durbin Watson=1,77; $p<0,05$

Tablo 16 incelendiğinde ergenlerde oyun bağımlılığı düzeyinin akademik erteleme davranışını ne derece etkilediğini incelemek üzere doğrusal regresyon analizi yapılmıştır. Regresyon analizi sonucunun istatistiki olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir ($p<0,05$). Analiz sonucu elde edilen R2 değeri 0.19'dur. Bu değer, determinasyon katsayısı yani açıklanan varyans demektir, bunun anlamı akademik ertelemedeki %19'luk varyansın dijital oyun bağımlılığına bağlı olduğu görülmektedir. Pearson korelasyon değeri ise 0,430 olarak tespit edilmiştir. Bunun sonucunda oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışları arasındaki korelasyonun orta düzeyde olduğu görülmüştür.

4. Sonuç ve Tartışma

-Bu araştırma kapsamında katılımcıların 170'i (% 41) erkek ve 245'i (% 59) kızdır. Erkeklerin ve kızların Oyun Bağımlılığı Ölçeğindeki sorulara verdikleri yanıtlar, IBM SPSS Statistic 27 programında yapılan analiz sonucunda oyun bağımlılığının erkeklerdeki ortalama puanı kızlara göre yüksek olduğu tespit edilmiştir. Buna göre erkeklerin oyun bağımlılığının kadınlardan yüksek olduğu söylenebilir. Cinsiyet faktörü ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılık gözlemlenmiştir. Hipotez 1: Cinsiyet değişkenine göre ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık vardır (Hipotez 1 desteklenmiştir).

Bu çalışma ile benzer bulguları Horzum ve Ayas (2014) tarafından yapılan araştırmalarda cinsiyete bakıldığında erkeklerin kadınlara göre daha fazla ve istikrarlı olarak oyun oynadıkları ve bağımlılığa daha meyilli oldukları kanısına varılmıştır. Kızlarla erkekler arasındaki bu farklılığın neden kaynaklandığıyla ilgili literatürlere bakıldığında; erkek ergenlerin kız ergenlere göre dijital oyun araçlarını bulabilmelerinin daha basit olduğu, dijital oyunların içeriklerinin ve seçeneklerin erkek öğrencilere daha çok hitap ettiği, dijital oyun sembollerinin daha çok erkeklere uygun olduğu, dijital

oyunlardaki çekişme ve kazanma hırslarının erkek ergenler tarafından daha ilgi gördüğü ve erkeklerin teknolojik araçlara kızlara nazaran daha erken tanıştıkları belirtilmiştir (Lucas ve Sherry, 2004).

Yapılan bir çalışmaya göre kız ve erkek çocukların “Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden” aldıkları puanlar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını araştırmak için yapılmış olan Mann Whitney U testi sonucuna göre cinsiyet faktörü ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark olmadığı tespit edilmiştir (Tuncay, K. Bozdoğan ve Bozdoğan, 2023). Diğer bir araştırmaya bakıldığında Leand ve Fisher (2006) cinsiyet faktörü ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin anlamlı olmadığını tespit etmiştir. Horzum ve Ayas, (2014) bunun nedeni olarak kadın ve erkeklerin dijital araçlara erişim rahatlığının her iki cinsiyet içinde aynı olduğunu yorumlamıştır.

-Akademik erteleme durumunun cinsiyetle olan ilişkisinde anlamlı düzeyde ve pozitif yönde bir ilişki bulunmuştur. Hipotez 2: Cinsiyet değişkenine göre ergenlerin akademik erteleme davranış düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık yoktur (Hipotez 2 desteklenmemiştir).

Alanyazın araştırıldığında akademik erteleme durumunun cinsiyetle olan ilişkisine bakıldığında farklı sonuçlar ortaya çıkardığı görülmüştür. Araştırmaların bir kısmı akademik erteleme davranışının kadın erkek değişkenlerine göre anlamlı bir farklılık bulunmadığını ifade ederken (Akinsolla, A. Tella ve Tella, 2007; Effert ve Ferrari, 1989; Haycock, McCarthy ve Skay, 1998) ortaya koymaktadır. Başka bir araştırmada ise, erkek öğrencilerin kız öğrencilerden daha fazla akademik erteleme davranışı olduğunu desteklemektedir (Balkıs ve Duru, 2009; Çakıcı, 2003; Kandemir, 2010; Zakeri, , Esfahani ve Razmjoe, 2013).

Cinsiyete göre akademik erteleme ile yapılan diğer bir araştırmada, Çakıcı (2003) lise çağında yer alan erkeklerin akademik erteleme ve genel erteleme davranışının kız öğrencilere göre daha yüksek bulunmuştur.

-Ergenlerin gelir durumu ile oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde anlamlı düzeyde bir ilişki gözlenmiştir. Fakat gelir durumuyla akademik erteleme arasında anlamlı düzeyde bir ilişki bulunamamıştır. Hipotez 3: Gelir düzeyi değişkenine göre ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında pozitif yönde anlamlı bir farklılık vardır. Hipotez 4: Gelir düzeyi değişkenine göre ergenlerin akademik erteleme davranış düzeyleri arasında negatif yönde anlamlı bir farklılık vardır (Hipotez 3 desteklenmiştir, Hipotez 4 desteklenmemiştir).

Aynı değişkenlerle ilgili başka bir araştırmada; Tukey testi sonucuna göre ergenlerin dijital oyun bağımlılığının ailelerinin gelir düzeyine göre anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir (Semerci ve Balcı, 2020). Bu konu ile ilgili araştırma yapılan bir başka çalışmada da ekonomik gelir düzeyinin dijital oyun bağımlılığı üzerinde önemli bir faktör olmadığını saptamıştır (Altınok, 2021). Keser ve Esgü (2012) bu çalışmalardan farklı olarak aynı değişkenlerle bunun tam tersi olduğu belirtmişlerdir. Genel anlamda bağımlılığı oluşturan risk faktörlerine baktığımızda araştırmacılar; sosyo-ekonomik durumu iyi olan ergenlerin, kötü olan ergenlere göre daha çok bağımlılık davranışları sergilediklerini vurgulamaktadırlar (Günüç ve Kayri, 2016).

-Anne ve baba eğitim durumları ile oyun bağımlılığı ve akademik erteleme arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı tespit edilmiştir. Yapılan Post-Hoc Tukey analiz sonucunda farkın kaynağı tespit edilememiştir. Hipotez 5: Anne eğitim düzeyi değişkenine göre ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Hipotez 6: Anne eğitim düzeyi değişkenine göre ergenlerin akademik erteleme davranış düzeyleri arasında negatif yönde anlamlı bir farklılık vardır. Hipotez 7: Baba eğitim düzeyi değişkenine göre ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık yoktur. Hipotez 8: Baba eğitim düzeyi değişkenine göre ergenlerin akademik erteleme davranış düzeyleri arasında negatif yönde anlamlı bir farklılık vardır (Hipotez 5 ve 7 desteklenmiştir, Hipotez 6 ve 8 desteklenmemiştir).

Ebeveynlerin eğitim durumu yüksek olan ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin, ebeveyn eğitim seviyesi düşük olan ergenlere göre daha bağımlı olduğu kanısına varılmıştır. Bunu gelir seviyesi durumuyla kıyaslırsak eğitim seviyesi arttıkça gelir de artar (Tansel ve Bircan-Bodur, 2012).

-Yapılan analiz sonucunda günlük olarak 121 dakika ve üzeri dijital oyun oynayan bireylerin oyun bağımlılığı ortalama puanlarının diğer gruplardan daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyun oynama süresi arttığında oyun bağımlılığının da arttığı görülmüştür. Hipotez 9: Günlük dijital oyun oynama süresi değişkenine göre ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında pozitif yönde anlamlı bir farklılık vardır (Hipotez 9 desteklenmiştir).

Oyun oynama süresinin oyun bağımlılığına olan etkisinin incelendiği çalışmalara bakıldığında; dijital oyun oynamaya ayrılan vakit arttıkça, dijital oyun bağımlılığı gelişimi de artmaktadır (Demir ve Cicioğlu, 2019). Buna paralel Güvendi, Demir ve Keskin (2019) yaptıkları araştırmalarında dijital oyun oynamak için ayrılan vakit arttıkça, oyunun çekiciliğinin artması bununla beraber bağımlılık duygusuna yol açabileceğini saptamıştır.

-Ergenlerin akademik erteleme davranış düzeyi günlük dijital oyun oynamaya bağlı olarak geçen süreye bakıldığında, akademik erteleme ölçeğinde istatistiki verilerde anlamlı düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir ($p<0,05$). Günlük olarak 121 dakika ve üzeri dijital oyun oynayan bireylerin akademik erteleme ortalama puanlarının diğer gruplardan daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyun oynama süresi arttığında akademik erteleme davranışının da arttığı görülmüştür. Hipotez 10: Günlük dijital oyun oynama süresi değişkenine göre ergenlerin akademik erteleme davranış düzeyleri arasında pozitif yönde anlamlı bir farklılık vardır (Hipotez 10 desteklenmiştir).

Oyun oynama süresinin oyun bağımlılığına olan etkisinin incelendiği çalışmalara bakıldığında: Zamkı (2022) yaptığı çalışmada erteleme davranışı ile online oyun bağımlılığı arasında negatif yönde az miktar bir ilişki saptamıştır. Literatür araştırmasıyla online oyun bağımlılığı ile ilgili çok önemli ölçüde araştırmalara rastlanmamıştır fakat Akdemir (2013) yılında yaptığı öğrencilerin dijital araç kullanımı ve akademik erteleme ile olan ilişkisine ilişkin çalışmada %50.1 değerinde bir ilişki saptanmıştır.

-Evde sabit internete sahip olma durumu ile oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Evinde sabit interneti olan ergenlerin oyun bağımlılık ortalama puanları, evinde sabit interneti olmayan ergenlere göre daha yüksek düzeyde olduğu görülmüştür. Fakat akademik erteleme ile evde sabit internet olma durumu arasında anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir. Hipotez 11: Evde sabit internete sahip olma değişkenine göre ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında pozitif yönde anlamlı bir farklılık vardır. Hipotez 12: Evde sabit internete sahip olma değişkenine göre ergenlerin akademik erteleme davranış düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık yoktur (Hipotez 11 ve Hipotez 12 desteklenmiştir).

-Ergenlerin yaş ile oyun bağımlılığı arasında olumsuz yönde düşük seviyede anlamlı olmayan bir uyum, yaş ve akademik erteleme arasında ise olumlu yönde düşük seviyede anlamlı bir uyum saptanmıştır. Hipotez 13: Yaş değişkenine göre ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında negatif yönde anlamlı bir farklılık vardır. Hipotez 14: Yaş değişkenine göre ergenlerin akademik erteleme davranış düzeyleri arasında pozitif yönde anlamlı bir farklılık vardır (Hipotez 13 desteklenmemiştir, Hipotez 14 desteklenmiştir).

Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı yaş faktörüyle ilişkisine bakılacak olunursa, yaş aldıkça oyun için ayırdığı sürenin de arttığı ve bu anlamda bağımlılık davranışının çoğaldığı saptanmıştır (Aslan, Başçılar ve Karataş, 2022).

Literatür incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ile ergenlerin yaşı arasındaki etkileşime bakıldığında değişik sonuçlar tespit edilmiştir. Bu çalışmalarda ergenlerin yaşının dijital oyun bağımlılığı

üzerindeki etkisine bakıldığında anlamlı bir etki yaratmadığı bilgisi tespit edilmiştir (Hazar ve Hazar, 2018).

-Ergenlerde oyun bağımlılığı düzeyinin akademik erteleme davranışını ne derece etkilediğini incelemek üzere doğrusal regresyon analizi yapılmıştır. Regresyon analizi sonucunun istatistikî verilerde anlamlı olduğu saptanmıştır ($p < 0,05$). Analiz sonucu bulunan R^2 değeri 0.19'du; bunun anlamı akademik ertelemedeki %19'luk varyansın dijital oyun bağımlılığına bağlı olduğu görülmektedir. Pearson korelasyon değeri ise 0,430 olarak tespit edilmiş olup araştırmanın konusu olan ergenlerde dijital oyun bağımlılığı arttığında akademik erteleme davranışı da artmaktadır, bu ikisi arasındaki korelasyon orta düzeydedir. Regresyon katsayısı pozitif olduğu için değişkenler arasındaki regresyonun yönü pozitifdir, yani oyun bağımlılığı arttıkça akademik erteleme davranışı da artar. Hipotez 15: Ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışları arasında pozitif yönde anlamlı bir farklılık vardır (Hipotez 15 desteklenmiştir).

Dijital oyun bağımlılığı sonuç olarak akademik ertelemeyi pozitif yönde etkilemektedir. Nitekim çalışmacılar çok fazla dijital alet kullanımının akademik görevler üzerinde etkisi olduğunu tespit etmişlerdir (Chen ve Peng, 2008.; Hardie ve Tee, 2007).

Yapılan bu çalışma değerlendirildiğinde öneriler için aşağıdakiler söylenebilir.

- Dijital ürünlerin, bağımlılık yaratmaması veya akademik anlamda onları yıpratmaması adına bu ürünlerin doğru ve verim alabilecekleri şekliyle kullanımına yönelik ortaokullara ders konulabilir. Hatta bu derslere geleneksel oyunların tanıtımı, dijital oyunların uyarlanıp sınıf ortamında oynatılması, kendi oyunlarını tasarlamaları gibi içerikler hazırlanabilir. Akademik başarı ve oyun oynama arasındaki negatif yöndeki ilişki bu sayede düzeltilebilir.
- Değişen hayat şartları dolayısıyla teknoloji insan yaşamının tümüne konumlanmıştır. Bu teknoloji sayesinde yaşamın bir parçası olan dijital ürünler de yaşamı farklılaştırmıştır. Bu farklılaşmayla beraber standart eski tip oyunların yerini zamanla dijital oyunlar almıştır. Farklılaşma ile gelen bu değişime dijital oyunların çocukları fark etmeden ele alması konusunda farkındalık seminerleri verilmelidir.
- Bu konu hakkındaki diğer çalışmalara bakıldığında değişkenler arasında farklılık olup olmadığı eğer bir farklılık varsa bunun hangi sebepten kaynaklandığıyla ilgili yeterli araştırma olmadığı fark edilmiştir. Bu alanda araştırmaların tekrarlanması, yöntemi farklı örneklem gruplarına uygulayıp hatta yöntem değiştirilip çeşitlendirilmesi uygun olabilir.
- Araştırmada açıklandığı gibi ailelerin bilinçsiz davranması, yeterli oyun alanının sağlanmaması, çocukların yalnız ve iletişimsiz kalmaları onları bağımlılığa iten faktörlerden olabilir. Bu bağımlılığı azaltmak için ebeveynler; çocuklarına dijital ürün kullanımında sınırlamalar getirmeli, çocuklarıyla kaliteli zaman geçirmeli, çocuklarıyla hareket içeren oyunlar oynamalı ve çocuklarını oyun alanlarında zaman geçirmesine izin vermelidirler. Bununla ilgili de ailelere seminerler düzenlenebilir ve iş birliği yapılabilir.
- Bu araştırmadaki sınırlılık, Diyarbakır ilindeki öğrencileri kapsamasıdır. Farklı iller veya farklı yaş grupları da dahil edilip aynı zamanda kız ve erkek sayıları eşitlenip çalışmaların kapsamı genişletilip çeşitlendirilebilir.

5. Kaynakça

- Akdemir, N. T. (2013). İlköğretim öğrencilerinin facebook tutumları ile akademik erteleme davranışları ve akademik başarıları arasındaki ilişkilerin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Akın, A., Usta, F., Başa, E., & Özçelik, B. (2016). Oyun bağımlılığı ölçeğinin Türkçeye uyarlanması, geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 20(1), 223-232. <https://doi.org/10.20296/tsad.35651>
- Akinsola, M. K., Tella, A., & Tella, A. (2007). Correlates of academic procrastination and mathematics achievement of university undergraduate students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 3(4), 363-370.
- 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.
- Altınok, M. (2021). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yaşam doyumunun incelenmesi. *TEBD*, 19(1), 262-291.
- Aslan, H., Başçılar, M., & Karataş, K. (2022). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile sosyal beceriler arasındaki ilişki. *Bağımlılık Dergisi*, 23(3), 266-274.
- Balkis, M., & Duru, E. (2007). The evaluation of the major characteristics and aspects of procrastination in the framework of psychological counseling and guidance. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 7(1).
- Balkis, M., & Duru, E. (2009). Prevalence of academic procrastination behavior among preservice teachers, and its relationship with demographic and individual preferences. *Journal of Theory and Practice in Education*, 5(1), 18-32.
- Barkoviak, M. (2012). China makes Internet addiction an official disorder. *Daily Tech*. Retrieved from <http://www.dailytech.com/China+Makes+Internet+Addiction+an+Official+Disorder/article13403.htm>
- Block, J. J. (2008). Issues for DSM-V: Internet addiction. *American Journal of Psychiatry*, 165(3), 306-307.
- 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.
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the interval structure of tests. *Psychometrika*, 16, 297-334.
- Çakıcı, D. Ç. (2003). Lise ve üniversite öğrencilerinde genel ve akademik erteleme davranışının incelenmesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Demir, G. T., & Cicioğlu, H. İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Spor metre Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 23-34.
- Effert, B. R., & Ferrari, J. R. (1989). Decisional procrastination: Examining personality correlates. *Journal of Social Behavior & Personality*, 4, 151-156.

- Faiola, A. (2006, March 20). When escape seems just a mouse-click away. The Washington Post. Retrieved from <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2006/03/19/AR2006031901337.html>
- Günüç, S., & Kayri, M. (2016). Comparing internet addiction in students with high and low socioeconomic status levels. *The Turkish Journal on Addictions*, 3(2), 177-183.
- Gürbüz, S., & Şahin, F. (2018). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri* (5. Baskı). Ankara: Seçkin.
- Güvendi, B., Demir, G. T., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1196-1217.
- Haycock, L. A., McCarthy, P., & Skay, C. L. (1998). Procrastination in college students: The role of self-efficacy and anxiety. *Journal of Counseling and Development*, 76(3), 317-324. <https://doi.org/10.1002/j.1556-6678.1998.tb02752.x>
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2018). Effect of games including physical activity on digital game addiction of 11-14 age group middle-school students. *Journal of Education and Training Studies*, 6(11), 243-253.
- Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Orta öğretim öğrencilerin psikolojik belirtilere göre sanal zorba ve sanal mağdur düzeylerinin yordanması. *Online J Technol Addict Cyberbullying*, 1(2), 21-36.
- Kandemir, M. (2010). *Akademik ertelemeyi açıklayıcı bir model (Yayınlanmamış Doktora Tezi)*. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Karakoç, S. (2021). *Oyun Terapisi, klinik psikolojide kullanılan psikoterapi yöntemleri içinde* (Ed. F. Bal), (2. Baskı). İstanbul: Nobel Yayıncılık.
- Karasar, N. (2010). *Bilimsel Araştırma Yöntemi* (21. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- 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, 247-251.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2014). Internet gaming disorder treatment: A review of definitions of diagnosis and treatment outcome. *Journal of Clinical Psychology*, 70(10), 942-955. <https://doi.org/10.1002/jclp.22097>
- Kurt Genç, A., & Avcı, E. (2020). Binominal (oran) verilerin meta-analizi: Türkiye'deki internet bağımlılık oranının belirlenmesi. *Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 12(3), 1050-1068.
- Leand, B. A., & Fisher, S. C. (2006). Play therapy: Integrating clinical and developmental perspectives. In J. L. Luby (Ed.), *Handbook of preschool mental health: Development, disorders, and treatment* (pp. 112-127). New York: The Guilford Press.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12, 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lucas, K., & Sherry, J. L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research*, 31(5), 499-523. <https://doi.org/10.1177/0093650204267930>
- Milgram, N., Marshevsky, S., & Sadeh, C. (1995). Correlates of academic procrastination: Discomfort, task aversiveness, and task capability. *The Journal of Psychology*, 129(2), 145-155.
- Milgram, N., & Tenne, R. (2000). Personality correlates of decisional and task avoidant procrastination. *European Journal of Personality*, 14(2), 141-156.
- Özdoğan, B. (2000). *Çocuk ve oyun* (3. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.

- Pickard, H., & Pearce, S. (2017). Addiction in context: Philosophical lessons from a personality disorder clinic. In N. Levy (Ed.), *Addiction and Self-Control* (pp. 123-140). New York, NY: Oxford University Press.
- Poli, R., & Agrimi, E. (2012). Internet addiction disorder: Prevalence in an Italian student population. *Nordic Journal of Psychiatry*, 66(1), 55-59. <https://doi.org/10.3109/08039488.2011.641879>
- Sağiroğlu, Ş., Bülbül, H. İ., Kılıç, A., & Küçükali, M. (2020). Dijital okuryazarlık: Araçlar, metodolojiler, uygulamalar ve öneriler. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Semerci, Ö., & Balcı, E. V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10(3), 538-567.
- Sencer, M., & Irmak, Y. (1984). *Toplum Bilimlerinde Yöntem*. İstanbul: Say Yayınları.
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2013). *Using Multivariate Statistics* (6th ed.). Boston: Pearson.
- Tansel, A., & Bircan-Bodur, F. (2012). Wage inequality and returns to education in Turkey: A quantile regression analysis. *Review of Development Economics*, 16(1), 107-121. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9361.2011.00640.x>
- Tuncay, P. Y., Bozdoğan, K. E., & Bozdoğan, E. (2023). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve aile içi iletişim arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Eğitim Ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 10(2), 1-19.
- Weinstein, A., & Lejoyeux, M. (2010). Internet addiction or excessive internet use. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 277-283. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491880>
- Xu, J., Shen, L. X., Yan, C. H., Hu, H., Yang, F., Wang, L., & Shen, X. M. (2012). Personal characteristics related to the risk of adolescent internet addiction: A survey in Shanghai, China. *BMC Public Health*, 12(1), Article 1. <https://doi.org/10.1186/1471-2458-12-1106>
- Yüksel, H. (2012). Geçmişten günümüze çalışma hayatı. *HAK-İş Uluslararası Emek ve Toplum Dergisi*, 1(1), 34-59.
- Zakeri, H., Esfahani, B. N., & Razmjoe, M. (2013). Parenting styles and academic procrastination. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 84, 57-60. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.543>
- Zamkı, M. N. (2022). Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışı arasındaki ilişki (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.