



## Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Kaygı Ve Öz-Yeterlik Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Tuğba ERKMEN<sup>1</sup>, Muhsin HAZAR<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Gazi Üniversitesi, Ankara, Türkiye  
<https://orcid.org/0000-0001-9451-7948>

<sup>2</sup>Gazi Üniversitesi, Ankara, Türkiye  
<https://orcid.org/0000-0002-5300-9581>

Email: [tugbasahin458@gmail.com](mailto:tugbasahin458@gmail.com) , [muhsinhazar1071@gmail.com](mailto:muhsinhazar1071@gmail.com)

*Türü: Araştırma Makalesi (Alındı: 03.04.2023 - Kabul: 16.05.2023)*

### Öz

Bu araştırmanın amacı ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları düzeylerini ve bu düzeylerin öz yeterlik algıları ve sosyal kaygı düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemektir. Bir diğer amacı ise dijital oyun bağımlılık düzeyi ile ilgili birtakım demografik değişkenler arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Araştırmanın veri grubu genel tarama modellerinden seçkisiz örneklem yöntemiyle seçilmiştir. Araştırmanın örneklem grubu 2022-2023 eğitim öğretim yılında Batman ili Sason ilçesinde devlet okulunda ortaokul 7. ve 8. Sınıf kademesinde öğrenimine devam eden 56 kız, 44 erkek öğrenci olmak üzere toplamda 100 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırma verileri “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, “Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği” ile “Çocuklar İçin Öz Yeterlik Ölçeği”nin öğrencilere uygulanmasıyla elde edilmiştir. Analizler sonucu verilerin normal dağılım gösterdiğinden parametrik testler uygulanmıştır. Betimleyici istatistiklerden, bağımsız örneklem T testinden, tek yönlü varyans analizi ANOVA’dan, gruplar arası ilişkilerin belirlenmesi için Tukey(LSD) testinden yararlanılmıştır. Analizler sonucu ortaya çıkan bulgulara göre çalışma grubunun ortalamasının altında bir bağımlılık düzeyine ve sosyal kaygıya sahip olduğu görülmüştür. Dijital oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve öz yeterlik ile cinsiyet değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Katılımcıların dijital oyun oynama süresi ve dijital oyun oynama durumları ile dijital oyun bağımlılıkları düzeyleri arasında istatistiksel anlamda anlamlı bir fark gözlenmiştir. Dijital oyun oynama süresi ve dijital oyun oynama durumları ile öz yeterlik düzeyi arasında da pozitif yönlü ilişki gözükse de akademik öz yeterlik alt boyutunda negatif yönlü, sosyal kaygı alt boyutları arasında ise pozitif bir ilişki bulunmaktadır. Ailelerin çocukların dijital oyun oynamalarını denetleme durumu ile dijital ürün kullanımı ve cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital oyun bağımlılığı, Öz yeterlik, Sosyal Kaygı



## **Investigation of the Relationship Between Digital Game Addiction, Social Anxiety and Self-Efficacy Levels of Secondary School Students**

### **Abstract**

The aim of this research is to examine the digital game addiction levels of secondary school students and the relationship between these levels' self-efficacy perceptions and social anxiety levels. Another aim is to examine the relationship between digital game addiction and some demographic variables. The data group of the research was selected from the general survey models by random sampling method. The sample group of the research consists of a total of 100 students, 56 female, and 44 male students, who continue their education in the 7th and 8th grades of secondary school in the Sason district of Batman province in the 2022-2023 academic year. The research data were obtained by applying the "Digital Game Addiction Scale for Children", "Social Anxiety Scale for Adolescents" and "Self-Efficacy Scale for Children" to secondary school students. Parametric tests were applied since the data showed normal distribution as a result of the analyzes. Descriptive statistics, independent sample T test, one-way analysis of variance ANOVA, and Tukey (LSD) test were used to determine the relationships between groups. According to the findings that emerged as a result of the analyzes, it was observed that the study group had a below-average addiction level and social anxiety. There was no statistically significant difference between digital game addiction, social anxiety and self-efficacy, and gender. A statistically significant difference was observed between the digital game playing time and digital game playing status of the participants and their digital game addictions. Although there is a positive relationship between the duration of digital game playing and digital game playing situations and the level of self-efficacy, there is a negative relationship in the academic self-efficacy sub-dimension and a positive relationship between the social anxiety sub-dimensions. There was no significant difference between the parents' control of children's digital game play and the use of digital products and gender.

**Keywords:** Digital game addiction, Self-efficacy, Social Anxiety



## **Giriş**

İçinde bulunduğumuz çağda gelişen teknoloji insanlığın hayatını birçok noktada yeniden şekillendirmiş ve değiştirmiştir. Bu değişimler oyun kavramı için de geçerli olup geleneksel oyundan dijitalle doğru evrilmiştir (Hazar ve Hazar, 2017). Dijital oyun, yazılımı dijital platform üzerinden gerçekleştirilen, bir kişi ya da birden fazla kişinin psiko-motor olarak etkileşime geçerek yapay zekâ ile görsel ortamda mücadele içerisine girmesini sağlayan bir yazılımdır (Öztürk, 2022). Dijital oyunlar ilk başlarda kişiler tarafından kontrol edilebilir gözüktü de sonradan her yaş grubunu etkisi altına alıp, çocuklar ve gençlerde bu durum kontrolün kaybedildiği süreç halini alır. Devamında bir takım problemler ortaya çıkmaktadır ve bu problemlerden bir tanesi de dijital oyun bağımlılığıdır.

Bağımlılık, bireyin kullandığı bir obje üzerinde ya da yaptığı bir davranışta kontrolün elinden gitmesi ve o olmadan hayatını devam ettirememeye başlamasıdır. İradenin ortadan kalktığı ve kişinin isteğinden bağımsız olarak davranış devam ettirilmektedir (Göldağ, 2018). Dijital oyun bağımlılığı günlük yaşamın idame ettirilmesini zorlaştıran, kişiye zarar veren davranışsal bağımlılıktır (Arslan, 2022).

Dijital oyun bağımlılığından kaynaklı deneyim süreci az olan bireyler eksiklikleri nedeniyle ortamda nasıl davranacağı hakkında yetersiz bilgiye sahip olduğundan eylemde bulunmaktan çekinmeye ve kaygılanmaya başlayacaktır. Literatürde birçok kaygı çeşidi mevcuttur ve bunlardan bir tanesi de sosyal kaygıdır (Göktürk, 2011). Sosyal kaygı, insanların gözlem altındayken mevcut görevi yerine getirmekten duyduğu kaygı olarak tanımlanmaktadır (Er, 2008). Sosyal kaygıya sahip bireyler toplumda insanlar tarafından küçük düşürülmekten, eleştirilmekten ya da diğer insanların kişi hakkında olumsuz düşüncelerinden aşırı korku yaşamaktadırlar (Kallek, 2019).

Zamanının büyük çoğunluğunu dijital oyuna ayıran çocuklar eğitim hayatından, sosyal hayatından uzaklaşmaktadırlar. Sosyallik oranı azaldıkça dijital oyun bağımlılığı artarak negatif yönlü bir ilişki içerisine girerek kaygıyı arttıracaktır.(Geniş, 2020; Arslan, 2022). Kişinin artık sosyal ortamda öz yeterliğine olan inancı azalacak potansiyelini dijital oyun üzerinde yoğunlaştırarak diğer ortamlardan uzaklaşacaktır (Yüce, 2019).

Öz yeterlik Bandura tarafından ortaya çıkarılan ve geliştirilen Sosyal Bilişsel Kuram içerisinde yer alan bir kavramdır. Kişinin olası durumlar karşısında harekete geçirilecek eylemleri, faaliyetleri belirlemesi ve o faaliyetleri sürdürebilme yeteneğine dair inancı öz yeterliktir (Güven, 2021). Beceriler tek başına anlam ifade etmez, zamanlaması ve nasıl uygulamaya geçirileceği önemlidir. Çünkü kişi beceriye sahip olsa bile öz yeterlik algısının düşük olması bu beceriyi kullanmasına engel olmaktadır. Beceriye gerçekleştiremeyeceğini düşünmektedir (Yüce, 2019).

Bu araştırmanın amacı: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları düzeyleri ile öz yeterlik algıları ve sosyal kaygı düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemektir.

## **Materyal ve Metod**

### **Araştırmanın Modeli**

Çalışma nicel yöntemle hazırlanan bir tarama çalışmasıdır. Araştırma 2022-2023 eğitim öğretim yılı içinde, Batman ili Sason ilçesinde bir devlet okulunda öğrenim gören 7. ve 8.



Sınıf öğrencilerinden genel tarama modellerinden seçkisiz örneklem yöntemiyle toplanan 100 veri ile gerçekleştirilmiştir. Veriler kişisel bilgi formunun yanı sıra “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, “Çocuklar İçin Öz Yeterlik Ölçeği” ve “Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği” ile toplanmıştır.

### **Veri Toplama Araçları**

#### ***Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği:***

Hazar ve Hazar tarafından 2017 yılında geliştirilen ölçüm aracı 24 sorudan oluşmaktadır. Ölçekteki ifadelerin değerlendirilmesinde 5 puanlı Likert tipi ölçekten yararlanılmıştır (1 = Kesinlikle Katılmıyorum, 2 = Katılmıyorum, 3 = Kararsızım, 4 = Katılıyorum, 5 = Tamamen Katılıyorum). Ölçekten alınabilecek en düşük puan “24” en yüksek puan “120” dir. Ölçek puanlamasının derecelendirmesinde ise; “1-24: Normal grup, 25-48: Az riskli grup, 49-72 Riskli grup, 73-96 Bağımlı grup, 97-120 Yüksek düzeyde bağımlı grup” olarak değerlendirilmektedir. Ölçüm aracının geliştirilmesi aşamasında iç tutarlılık katsayısı .90 olarak belirlenmişken, bu araştırma için dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin iç güvenilirlik katsayısı toplamda .92 olarak elde edilmiştir (Hazar ve Hazar, 2017).

#### ***Çocuklar İçin Öz Yeterlik Ölçeği:***

Çocuklar İçin Öz-yeterlik Ölçeği, Muris (2001) tarafından 12–19 yaşları arasındaki ergenlerin sosyal, akademik ve duygusal öz-yeterliklerini ölçmek amacı ile geliştirilmiştir. Ölçeğin Türkçeye uyarlama çalışması Telef (2012) tarafından yapılmıştır. Çocuklar için öz-yeterlik ölçeğinin iç tutarlılık katsayıları incelendiğinde ölçeğin geneli için .86, alt boyutlarından akademik öz-yeterlik için .84, sosyal öz-yeterlik için .64, duygusal öz-yeterlik için .78 olarak hesaplanmıştır. Ölçeğin test-tekrar test güvenilirlik katsayıları ise .75 ile .89 arasında değiştiği görülmüştür. Çocuklar İçin Öz-yeterlik Ölçeği beşli Likert tipi (1= hiç ve 5= çok iyi) bir ölçektir. Toplam öz-yeterlik alt faktör puanları ilgili maddeler toplanarak hesaplanır. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 105, en düşük puan ise 21’dir, alınan yüksek puan öz-yeterlik düzeyinin yüksek olduğuna ve düşük puan ise öz-yeterlik düzeyinin düşük olduğuna işaret etmektedir. Mevcut araştırma için iç tutarlılık katsayısı ölçüm aracının tamamı için .83 olarak belirlenmiştir (Telef, ve Karaca, 2012).

#### ***Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği:***

Ergenler için sosyal kaygı ölçeği 18 madde 3 alt boyuttan oluşmaktadır. Olumsuz Değerlendirilme Korkusu (ODK), Genel Durumlarda Sosyal Kaçınma ve Huzursuzluk Duyma (G-SKHD) ve Yeni Durumlarda Sosyal Kaçınma ve Huzursuzluk Duyma (Y-SKHD) alt boyutları ölçüm aracını oluşturmaktadır. Ölçek geliştirme aşamasında 12-15 yaş arası ergen öğrenciler araştırmanın örneklemini oluşturmuştur. Orijinal ölçekte .88 olan iç tutarlılık katsayısı, mevcut araştırma için iç tutarlılık katsayısı .82 olarak belirlenmiştir (Aydın ve Tekinsav Sütçü, 2007).

### **Verilerin Toplanması**

Gönüllü olarak araştırmaya katılan öğrencilerin ailelerinden ve okul idaresinden gerekli izinler alındıktan sonra, kişisel bilgi formu ve ölçme araçları formları araştırmacı tarafından dağıtılarak gerekli açıklamalar yapılmış ve gelen sorular cevaplandırılmıştır.



## Verilerin Analizi

Yapılan analizler sonucu verilerin normal dağılım gösterdiği belirlendiğinden parametrik testler uygulanmış. Betimleyici istatistiklerden, bağımsız örneklem T testinden, tek yönlü varyans analizi ANOVA'dan, gruplar arası ilişkilerin belirlenmesi için Tukey (LSD) testinden yararlanılmıştır. Araştırmada yer alan çalışma grubuna dair dağılım tablosuna Tablo 1'de yer verilmektedir.

**Tablo 1.** Çalışma Grubuna Yönelik Yüzde ve Frekans Dağılımları

N=(100)	Değişken	f	%
Cinsiyet	Erkek	43	43
	Kız	57	57
Sınıf	7. sınıf	48	48
	8. sınıf	52	52
Kullanılan dijital ürün	Akıllı telefon	52	52
	Bilgisayar	8	8
	Tablet	40	40
Dijital oyun oynama durumu	Evet	77	77
	Hayır	23	23
Günlük dijital oyun oynama süresi	1 saat ve daha az	56	56
	2 saat	25	25
	3 saat ve daha fazla	19	19
Ailenin dijital oyun oynama durumunu denetlemesi	Evet denetler	59	59
	Hayır denetlemez	41	41

Araştırma grubunun çoğunlukla erkek (%57), 8. Sınıf öğrencisi (%52) olduğu, genellikle akıllı telefon kullandığı (%52), büyük çoğunluğunun dijital oyun oynadığı (%77), genelde 1 saat ve daha az dijital oyun oynayan (%56) ve dijital oyun oynama durumlarını ailelerinin denetlediğini ifade eden (%59) katılımcılardan oluştuğu saptanmıştır.

## BULGULAR

**Tablo 2.** Çalışma Grubunun Cinsiyete Göre Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri

N=(100)						
Cinsiyet	Normal grup	Az riskli grup	Riskli grup	Bağımlı grup	Yüksek düzeyde bağımlı grup	
Erkek	3	22	13	5	0	43
Kız	4	25	18	8	2	57
Toplam	7	47	31	13	2	100



Tablo 2 incelendiğinde katılımcıların çoğunluğunun dijital oyun bağımlılığı bakımından az riskli grupta yer aldığı (47), yüksek düzeyde bağımlı grupta ise yalnızca 2 kız öğrencinin yer aldığı görülmektedir. Katılımcıların normal ve yüksek düzeyde bağımlı grupta yer alanlar analizde yer almamış, az riskli grup, riskli grup ve bağımlı grup karşılaştırmalarda analizlerde yer almıştır.

**Tablo 3.** Dijital Oyun Bağımlılığı, Öz Yeterlik ve Sosyal Kaygı Ölçeklerinin Aritmetik Ortalama, Standart Sapma ve Basıklık Çarpıklık Değerleri

N=(91)						
	Min.	Max.	$\bar{x}$	ss	Skewness	Kurtosis
Toplam dijital oyun bağımlılığı	26,00	88,00	51,19	17,78	0,535	-0,065
Az riskli grup	0,00	1,00	0,51	0,50	-0,067	-2,041
Riskli grup	0,00	1,00	0,34	0,47	0,684	-1,567
Bağımlı grup	0,00	1,00	0,14	0,35	2,076	2,360
Toplam öz yeterlik	1,67	4,71	3,00	0,61	0,440	0,148
Akademik öz yeterlik	1,43	4,86	3,00	0,76	0,339	-0,310
Sosyal öz yeterlik	1,43	4,86	3,08	0,78	0,204	-0,384
Duygusal öz yeterlik	1,14	4,57	2,91	0,82	-0,002	-0,820
Toplam sosyal kaygı	1,44	4,44	2,63	0,69	0,076	-0,718
ODK	1,00	4,57	2,54	0,91	0,157	-0,749
G_SKHD	1,00	4,20	2,47	0,84	0,241	-0,880
Y_SKHD	1,00	4,83	2,88	0,82	0,026	-0,663

Katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları ortalamasının altında ( $51,19 \pm 17,78$ ), öz yeterlik düzeyleri ( $3,00 \pm 0,61$ ), duygusal öz yeterlik alt boyutunda en yüksek ( $2,91 \pm 0,82$ ), akademik öz yeterlik alt boyutunda ise en düşük ortalamaları ortaya koymuştur ( $3,00 \pm 0,76$ ). Toplam sosyal kaygı ortalamasının altında ( $2,63 \pm 0,91$ ), en düşük sosyal kaygı puanını G-SKHD alt boyutunda ( $2,47 \pm 0,84$ ), en yüksek alt boyut puanını ise Y-SKHD alt boyutunda ( $2,88 \pm 0,82$ ) olduğu görülmektedir.

**Tablo 4.** Dijital Oyun Bağımlılığı, Öz Yeterlik ve Sosyal Kaygı Ölçekleri İle Sınıf Değişkeni Arasındaki Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları

	N=(91)					
	Sınıf	n	$\bar{x}$	ss	t	p
Toplam dijital oyun	7. sınıf	44	58,61	17,80	4,413	0,000*
	8. sınıf	47	44,25	13,00		
Az riskli grup	7. sınıf	44	0,34	0,47	-3,41	0,001*
	8. sınıf	47	0,68	0,47		
Riskli grup	7. sınıf	44	0,40	0,49	1,331	0,187
	8. sınıf	47	0,27	0,45		



Bağımlı grup	7. sınıf	44	0,25	0,43	2,926	0,004*
	8. sınıf	47	0,04	0,20		
Toplam öz yeterlik	7. sınıf	44	3,04	0,61	0,595	0,553
	8. sınıf	47	2,96	0,61		
Akademik öz yeterlik	7. sınıf	44	3,04	0,81	0,473	0,637
	8. sınıf	47	2,96	0,71		
Sosyal öz yeterlik	7. sınıf	44	3,12	0,87	0,451	0,653
	8. sınıf	47	3,05	0,70		
Duygusal öz yeterlik	7. sınıf	44	2,95	0,82	0,453	0,651
	8. sınıf	47	2,87	0,83		
Toplam sosyal kaygı	7. sınıf	44	2,73	0,69	1,305	0,195
	8. sınıf	47	2,54	0,68		
ODK	7. sınıf	44	2,69	0,91	1,524	0,131
	8. sınıf	47	2,40	0,90		
G_SKHD	7. sınıf	44	2,63	0,84	1,769	0,08
	8. sınıf	47	2,32	0,81		
Y_SKHD	7. sınıf	44	2,87	0,79	-0,17	0,866
	8. sınıf	47	2,90	0,86		

\*p<0,05

Tablo 4 incelendiğinde; sınıf değişkeni arasındagenel olarak anlamlı farklılık bulunmamakla beraber,Toplam dijital oyun bağımlılığında 7. Sınıfların lehine, az riskli grupta 8. Sınıfların lehine, bağımlı grupta 7. Sınıfların lehine anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir.

**Tablo 5.** Dijital Oyun Bağımlılığı, Öz Yeterlik ve Sosyal Kaygı Ölçekleri İle Dijital Oyun Oynama Değişkeni Arasındaki Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları

N=(91)						
DijitalOyun Oynama Durumu		n	$\bar{x}$	ss	t	p
Toplam Dijital Oyun	Evet	73	53,38	17,66	2,539	0,013*
	Bağımlılığı	Hayır	18	42,33	10,5	
Az riskli grup	Evet	73	0,45	0,5	-2,536	0,013*
	Hayır	18	0,77	0,42		
Riskli grup	Evet	73	0,36	0,48	1,18	0,241
	Hayır	18	0,22	0,42		
Bağımlı grup	Evet	73	0,17	0,38	1,953	0,054
	Hayır	18	0	0		
Toplam öz yeterlik	Evet	73	2,96	0,61	-1,275	0,206
	Hayır	18	3,16	0,57		
Akademik	Evet	73	2,92	0,76	-2,305	0,036*
	Öz yeterlik	Hayır	18	3,34	0,66	





Sosyal öz yeterlik	Evet	73	3,09	0,76	0,09	0,929
	Hayır	18	3,07	0,88		
Duygusal öz yeterlik	Evet	73	2,87	0,83	-0,993	0,324
	Hayır	18	3,08	0,78		
Toplam sosyal kaygı	Evet	73	2,64	0,71	0,242	0,809
Kaygı	Hayır	18	2,6	0,6		
ODK	Evet	73	2,54	0,9	-0,031	0,975
	Hayır	18	2,54	0,97		
G_SKHD	Evet	73	2,46	0,88	-0,154	0,878
	Hayır	18	2,5	0,63		
Y_SKHD	Evet	73	2,92	0,84	0,78	0,438
	Hayır	18	2,75	0,75		

\*p<0,05

Tablo 5 incelendiğinde katılımcıların dijital oyun oynama durumlarına göre, dijital oyun bağımlılığı, akademik öz yeterlik arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir.

Buna göre dijital oyun oynayanların dijital oyun bağımlılığı oynamayanlara oranla daha yüksek, az riskli olan gruptaki dijital oyun oynamayanların dijital oyun oynayanlara nazaran daha yüksek puan aldıkları ve istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık ortaya koydukları görülmektedir. Aynı zamanda dijital oyun oynamayanların akademik öz yeterliklerinin dijital oyun oynayanlara oranla daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

**Tablo 6.** Dijital Oyun Bağımlılığı, Öz Yeterlik ve Sosyal Kaygı Ölçekleri İle Dijital Oyun Oynama Süresi Arasındaki ANOVA Testi Sonuçları

N=(91)						
Dijital oyun oynama süresi		n	$\bar{x}$	ss	F	p
Toplam Oyun Bağımlılığı	1 saat ve daha az	56	41,32	14,66	21,65	0,000*
	2 saat	25	53,8	15,04		
	3 saat ve üzeri	19	72,42	17,4		
	Toplam	100	50,35	19,28		
Az riskli grup	1 saat ve daha az	50	43,4	14,14	17,776	0,000*
	2 saat	24	55,04	14		
	3 saat ve üzeri	17	68,7	14,08		
	Toplam	91	51,19	17,02		
Riskli grup	1 saat ve daha az	50	0,741	0,44	3,904	0,024*
	2 saat	24	0,372	0,49		
	3 saat ve üzeri	17	0,053	0,24		
	Toplam	91	0,51	0,5		
Bağımlı grup	1 saat ve daha az	50	0,223	0,41	8,32	0,000*
	2 saat	24	0,452	0,5		





	3 saat ve üzeri	17	0,521	0,51		
	Toplam	91	0,34	0,47		
Toplam öz yeterlik	1 saat ve daha az	50	0,042	0,19	3,499	0,035*
	2 saat	24	0,16	0,38		
	3 saat ve üzeri	17	0,411	0,5		
	Toplam	91	0,14	0,35		
Akademik öz yeterlik	1 saat ve daha az	50	3,101	0,56	4,53	0,013*
	2 saat	24	3,022	0,64		
	3 saat ve üzeri	17	2,663	0,61		
	Toplam	91	3	0,61		
Sosyal öz yeterlik	1 saat ve daha az	50	3,21	0,73	1,793	0,172
	2 saat	24	2,78	0,68		
	3 saat ve üzeri	17	2,7	0,78		
	Toplam	91	3,006	0,76		
Duygusal öz yeterlik	1 saat ve daha az	50	3,15	0,72	2,629	0,078
	2 saat	24	3,17	0,86		
	3 saat ve üzeri	17	2,76	0,8		
	Toplam	91	3,08	0,78		
Toplam sosyal kaygı	1 saat ve daha az	50	2,95	0,782	0,456	0,635
kaygı	2 saat	24	3,1	0,83		
	3 saat ve üzeri	17	2,52	0,87		
	Toplam	91	2,91	0,82		
ODK	1 saat ve daha az	50	2,7	0,69	0,277	0,759
	2 saat	24	2,57	0,56		
	3 saat ve üzeri	17	2,54	0,85		
	Toplam	91	2,63	0,69		
G_SKHD	1 saat ve daha az	50	2,55	0,97	0,627	0,537
	2 saat	24	2,44	0,62		
	3 saat ve üzeri	17	2,65	1,09		
	Toplam	91	2,54	0,91		
Y_SKHD	1 saat ve daha az	50	2,55	0,78	2,276	0,109
	2 saat	24	2,32	0,76		
	3 saat ve üzeri	17	2,43	1,09		
	Toplam	91	2,47	0,84		

\*p<0,05

Katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının dijital oyun oynama süresiyle paralel olduğu, günde 3 saat ve daha fazla oyun oynayanların diğerlerine oranla daha yüksek dijital oyun bağımlılığı sergilediği belirlenmiştir. Riskli grup dışındaki tüm anlamlı farklılıkların daha fazla dijital oyun oynayanların lehine olduğu görülmektedir. Riskli grupta ise 1 saat ve daha az oyun oynayanların diğer gruplara nazaran daha yüksek puanlar ortaya koyduğu gözlemlenmektedir. Toplam öz yeterlik puanları dijital oyun oynama süresiyle paralel



görüntüde olsa da akademik öz yeterlik dijital oyun oynama süresiyle ters orantılı bir tablo çizmektedir.

**Tablo 7.** Dijital Oyun Bağımlılığı, Öz Yeterlik ve Sosyal Kaygı Ölçekleri İle Cinsiyet Değişkeni Arasındaki Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları

Toplam dijital oyun	N=(91)						
	Cinsiyet	n	$\bar{x}$	ss	t	p	
Az riskli grup	Erkek	40	51,27	16,20	0,038	0,970	
	Kız	51	51,13	17,80			
Riskli grup	Erkek	40	0,55	0,50	0,561	0,576	
	Kız	51	0,49	0,50			
Bağımlı grup	Erkek	40	0,32	0,47	-0,28	0,783	
	Kız	51	0,35	0,48			
Toplam öz yeterlik	Erkek	40	0,12	0,33	-0,43	0,671	
	Kız	51	0,15	0,36			
Akademik öz yeterlik	Erkek	40	3,11	0,66	1,504	0,136	
	Kız	51	2,91	0,55			
Duygusal öz yeterlik	Erkek	40	3,1	0,79	1,041	0,301	
	Kız	51	2,93	0,72			
Toplam sosyal kaygı	Erkek	40	3,17	0,87	0,972	0,334	
	Kız	51	3,01	0,71			
ODK	Erkek	40	3,05	0,85	1,435	0,155	
	Kız	51	2,8	0,80			
G_SKHD	Erkek	40	2,67	0,74	0,424	0,673	
	Kız	51	2,61	0,64			
Y_SKHD	Erkek	40	2,5	0,99	-0,34	0,728	
	Kız	51	2,57	0,85			
	Erkek	40	2,51	0,88	0,375	0,709	
	Kız	51	2,44	0,81			
	Erkek	40	3	0,90	1,205	0,712	
	Kız	51	2,79	0,75			

\*p<0,05

Cinsiyet ve ölçüm araçları arasında yapılan analizler sonucu katılımcıların cinsiyetlerinin dijital oyun bağımlılıklarını, öz yeterliklerini ve sosyal kaygılarını istatistiksel olarak değiştirmedeği belirlenmiştir. İstatistiksel olarak anlamlı olmamasına karşın kız katılımcıların dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek, öz yeterliklerinin ise daha düşük olduğu söylenebilir. Sosyal kaygı düzeylerinin cinsiyette benzer oranlarda seyrettiği araştırma bulguları incelendiğinde istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamasına karşın, ODK alt boyutunda kız katılımcıların, G\_SKHD ve Y\_SKHD alt boyutlarında ise erkek katılımcıların daha yüksek sosyal kaygı düzeyine sahip olduğu gözlemlenmiştir.



## **Tartışma ve Sonuçlar**

Ortaokul öğrencilerinden oluşan çalışma grubunun bağımlılık düzeyleri incelendiğinde büyük çoğunluğunun (%47) az riskli grupta yer aldığı görülmektedir. Öğrencilerin %31'i riskli grupta yer alırken, %13 oranında bağımlı grupta, %7 oranında normal grupta ve %2 oranında yüksek bağımlı grupta yer almıştır. Katılımcıların dijital oyun bağımlılıkları toplam puan baz alınarak değerlendirildiğinde ortalamanın altında dijital oyun bağımlılık düzeyi olduğu tespit edilmiştir. İlgili alan yazın incelendiğinde araştırmamıza benzer sonuçlar elde edildiği görülmüştür (Delebe ve Hazar, 2022). Araştırma sonucunun tersi sonuçların elde edildiği çalışmalar mevcuttur (Özdemir ve Karaboğa, 2021) Tüm araştırmaların ortak noktasının risk grubunun yüksek olduğu gelişen teknolojiyle birlikte dijital oyunlara erişilebilirliğin artması ve ayrılan sürenin de artacağı söylenebilir.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde cinsiyetin dijital oyun bağımlılığını istatistiksel anlamda etkilemediği görülmektedir. Fakat kız öğrencilerin daha riskli grupta yer aldığı ve bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu öz yeterlik düzeyleri ise daha düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu yönüyle diğer çalışmalardan farklılık göstermektedir (Göldağ, 2019; Güvendi ve vd., 2019; Atak, 2020; Geniş, 2020; Hazar vd., 2020; Küçük ve Çakır, 2020; Özdemir ve Karaboğa, 2021; Arslan, 2022; Delebe ve Hazar, 2022). İlgili literatür incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı düzeyi genel anlamda erkeklerde daha yüksek seviyededir. Erkeklerin arkadaşlarıyla dijital oyun oynayacak ortamlara daha kolay girmeleri ve daha fazla zaman geçirmeleri, dijital ortamda geçirilen zamanın kız çocuklarına göre daha az denetlenmesinin neden olduğu düşünülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı düzeyi sınıf değişkenine göre incelendiğinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığa rastlanmıştır. Elde edilen bulgulara göre toplam dijital oyun bağımlılığı ve bağımlı grupta 7. Sınıfta yer alan öğrencilerin lehine ve az riskli grupta ise 8. Sınıf öğrencilerinin lehine bir anlamlı farklılık bulunmaktadır. Bunun nedeninin 8. sınıf öğrencilerinin sınav sürecinde olmaları, akran grubuyla yarış haline girme durumundan kaynaklı sınavda başarılı olabilmek adına 7. Sınıflara oranla dijital oyunla daha az vakit geçirdikleri ve öğrencilerin yaş aldıkça farkındalık düzeylerinin artmasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Literatür tarandığında araştırmamızdan farklı sonuçlar elde edilen çalışmalar mevcuttur (Geniş, 2020; Hazar vd.,2020; Küçük ve Çakır, 2020; Arslan, 2022).

Çalışmada dijital oyun bağımlılığın süre ile beraber arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Toplam boyut, az riskli ve bağımlı grupta dijital oyun oynamak için günde 3 saat ve daha fazla süre ayıran öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı diğer öğrencilere göre daha fazladır. Riskli grupta ise 1 saat ve daha az oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları yüksek bulunmuştur. Oyuna ayrılan süre ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Alan yazında var olan çalışmalarda (Hazar ve Hazar, 2017; Güvendi vd., 2019; Geniş, 2020; Talan ve Kalnkara, 2020; Özdemir ve Karaboğa, 2021) benzer sonuçlar olduğu görülmektedir. Bu sonuca göre kişinin oyun oynamak için ayrılan süre ne kadar artarsa dijital oyun bağımlısı olma riski o oranda artmaktadır. Süre bağımlılık için bir ölçüttür.

Çalışmada yer alan ortaokul öğrencilerinin genel öz yeterlik düzeyleri ortalamanın altında kalmaktadır. Öz yeterlik alt boyutlarında ortalaması en yüksek olan duygusal öz yeterlik en düşük alt boyut ise akademik öz yeterlik ortalaması olarak ortaya çıkmıştır. Ortaokul



öğrencilerinin öz yeterlik düzeyi, sınıf değişkenine göre incelendiğinde genel öz yeterlik ve alt boyutlarında anlamlı bir farklılık görülmemektedir. Öz yeterlik ve tüm alt boyutlarda puan ortalamalarında 8. sınıf öğrencilerinin puan ortalamaları düşüşe geçmiştir. Alan yazında benzer çalışma sonuçları görülmektedir (Aydiner,2011; Koç ve Arslan, 2017; Bayraktar, 2021; Arslan, 2022). Derslerin zorlaşması, ders sayısının artması, sınav kaygısı, sosyalleşmeye ayrılan vaktin kısılması çocukların ergenlik sürecine girmeleri ve duyu durumlarının değişkenlik görmesine bağlı olarak öz yeterlik seviyelerindeki düşüşe neden olduğu düşünülmektedir.

Çalışmaya katılan ortaokul öğrencilerin öz yeterlik algılarının cinsiyet değişkeninden etkilenmediği, fakat kız öğrencilerin öz yeterlik puan ortalamaları erkek öğrencilere göre daha düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Literatürde öz yeterliğin cinsiyete göre değişmediği çalışmalar mevcuttur (Aydiner, 2011; Arslan, 2017; Koç ve Arslan, 2017; Kurtuluş ve Öztürk, 2017; Ayranç, 2022). Cinsiyet değişkenine göre istatistiksel anlamda farklılık olan çalışmalar literatürde mevcuttur.(Bozkurt, 2014; Arslan,2022; Delebe ve Hazar, 2022).

Dijital oyun oynama durumları değişkeninin öz yeterlik üzerine etkisi incelendiğinde dijital oyun oynamayan öğrencilerin akademik öz yeterlik alt boyutunda toplam puanlarının dijital oyun oynayanlara oranla daha yüksek olduğu görülmüştür. Toplam boyutpuanlarında dijital oyun oynayanların öz yeterlik puanlarının daha düşük olduğu görülmektedir. Çalışmada öz yeterlik puanlarının dijital oyun oynama süresi ile paralel ilerlediği görülmektedir. Dijital oyun oynama süresi ne kadar artarsa öz yeterlik alt boyutlarında düşüş meydana geldiği görülmektedir.

Araştırmada öğrencilerin genel sosyal kaygı düzeylerinin, ortalamanın altında puan ( $2,63\pm 0,91$ ) alan öğrencilerin sosyal kaygı düzeyleri ve sınıf değişkenine göre incelendiğinde toplam sosyal kaygı düzeyleri açısından anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Fakat sosyal kaygının alt boyutları olan “Olumsuz Değerlendirilme Korkusu” ve “Genel Durumlarda Sosyal Kaçınma ve Huzursuzluk Duyma” alt boyutlarında 7. Sınıfların lehine anlamlı farklılık görülmektedir. Araştırmada dijital oyun bağımlılık düzeyleri daha yüksek olan 7. Sınıfların olumsuz değerlendirme korkusunun ve genel durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duymaları da yine aynı şekilde yüksektir. Dijital oyun bağımlılığının sosyal kaygı düzeyini etkilediği söylenebilir.

Araştırmamızda sosyal kaygı düzeyleri cinsiyet değişkeninde anlamda bir farklılık görülmemiştir. Fakat olumsuz değerlendirilme korkusu alt boyutunda kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre sosyal kaygı düzeyi daha yüksektir. Yeni durumlarda sosyal kaçınma ve huzursuzluk duyma alt boyutu ve genel durumlarda sosyal kaçınma huzursuzluk duyma ise erkek öğrencilerin daha yüksek sosyal kaygıya sahip oldukları görülmüştür. Literatürde sosyal kaygı düzeyinin cinsiyet değişkeninden etkilenmediği fakat kız öğrencilerin sosyal kaygı düzeylerinin erkek öğrencilere göre daha fazla olduğu çalışmalar bulunmaktadır (Gülhan, 2012; Kara, 2019; Arslan, 2021; Bardakçı ve Arslan, 2021).

Dijital oyun oynama durumları ile sosyal kaygı düzeyleri arasında anlamlı farklılık görülmemiştir. Fakat genel ortalamalar göz önüne alındığında dijital oyun oynayan öğrencilerin toplam sosyal kaygı puanları oynamayan öğrencilere göre daha yüksektir. Sonuç olarak çalışma grubu genel anlamda az riskli grupta olsa da riskli grup oranı yüksektir. Dijital oyun oynama süresi ile sosyal kaygı düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.



Literatürde bulunan çalışmalar araştırma sonuçlarımızı destekler niteliktedir (Göldağ, 2018; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Atak, 2020; Geniş,2020; Bardakçı ve Arslan, 2021) .

Akıllı telefonların erişilebilirliği bebeklik dönemine dayandığından çalışma grubunun oyun aracı çoğunluğu akıllı telefonlardan oluşmaktadır. Dijital oyun oynamak için sürenin artması ile bağımlılık oranı arasında pozitif yönlü ilişki bulunmaktadır. Bu durumun sosyal kaygı düzeyini arttırdığı öz yeterlik algısı düzeyini düşürdüğünü göstermektedir. Dijital oyun bağımlılığı cinsiyet değişkenini istatistiksel anlamda etkilememektedir. Fakat alan yazın tarandığında erkek öğrencilerin dijital bağımlılık oranı kız öğrencilere göre çok daha yüksek olduğu görülmüştür. Çalışmamızda öz yeterlik düzeyi cinsiyet değişkeninden etkilenmemiştir. Fakat kız öğrencilerin öz yeterlik toplam puanı erkek öğrencilerden daha düşüktür. Cinsiyet ile sosyal kaygı düzeyi arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır. 7. sınıf öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyi 8. sınıf öğrencilerine oranla daha fazladır. Bu duruma; 7. Sınıf öğrencilerinin öz yeterlik düzeylerinin düşük, sosyal kaygı düzeylerinin yüksek olmasının neden olduğu düşünülmektedir. Dijital oyun oynamanın öz yeterlik algısı ve sosyal kaygı düzeyi üzerinde olumsuz yönde etkisi bulunmuştur.

İçinde bulunduğumuz teknoloji çağında gelişmeler hız kesmeden devam etmektedir. Olumlu etkilerinin yanı sıra olumsuz etkilerini göz ardı etmek mümkün değildir. Teknolojiye ve teknolojik araçlara ulaşım yaşı gittikçe düşmektedir. Bu dönemde aileler aracılığıyla bebekler bile teknolojik araçlarla tanışmış durumdadır. Erken yaşta hayata dâhil olan teknoloji bir süre sonra ihtiyaç daha sonra da bağımlılık yaratmaktadır. Çocukların bu olumsuz durumlara maruz kalmama noktasında ebeveynlere büyük görev düşmektedir. Eğitimli ve çalışan ebeveynler çocuklarına yetersiz zaman ayırmasından kaynaklı çocuklar ne isterse almaları bu durumu önemli kılmaktadır (Arslan, 2019). Tüm araştırma sonuçları göz önüne alınarak değerlendirildiğinde daha sonraki araştırmacılara şu önerilerde bulunulabilir.

- Katılımcıların cinsiyet açısından eşit sayıda olması,
- Dijital oyun bağımlılığının çekingenlik, motivasyon düzeyi, içe kapanık olma, tutum, problem çözme becerisi gibi farklı alanlar üzerindeki etkisinin araştırılması,
- Katılımcı sayısının yüksek olması ve farklı sosyo kültürel çevrelerin karşılaştırılması.



## KAYNAKÇA

Arslan, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dinleme kaygıları ve akademik öz yeterlik inançlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)*, 1(1), 12-31.

Arslan, A. (2019). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi: Sivas ili örneği. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(2), 63-80.

Arslan, A. (2021). Eğitsel oyun içerikli fen ev ödevlerinin ortaokul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi ve öğrencilerin eğitsel oyun içerikli ev ödevlerine yönelik görüşleri Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.

Arslan, A. (2022). The effect of secondary school students' digital game addictions on self-efficacy levels: a structural equation model study. *e-international journal of educational research*, 13(5).

Atak, F. (2020). 10-14 yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Aydın, A., & Sütcü, S. T. (2007). Ergenler için sosyal kaygı ölçeğinin (ESKÖ) geçerlik ve güvenilirliğinin incelenmesi. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 14(2), 79-89.

Aydiner, B., B. (2011). Üniversite öğrencilerinin yaşam amaçlarının alt boyutlarının genel öz-yeterlik yaşam doyumu ve çeşitli değişkenlere göre incelenmesi, <https://tez.yok.gov.tr>.

Ayrancı, M. (2022). Spor yapan ve yapmayan ortaokul öğrencilerinin duygusal zekâ düzeyleri, öğrenme stilleri, dikkat ve öz-yeterliklerinin incelenmesi, <https://tez.yok.gov.tr>.

BARDAKÇI, S., & ARSLAN, A. (2021). Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının sosyal kaygı düzeyleri üzerindeki etkisinin incelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 50(230), 899-922.

Bayraktar, S. (2021) Spor eğitimi alan ve almayan üniversite Öğrencilerinin akademik öz-yeterlikleri ile benlik saygılarının incelenmesi, <https://tez.yok.gov.tr>.

Bozkurt, Ş. (2014). Okul sporlarına katılan öğrencilerin katılım motivasyonu, başarı algısı ve öz yeterliliklerinin incelenmesi, <http://acikerisim.akdeniz.edu.tr:8080/xmlui/handle/123456789/2504>.

Delebe, A., & Hazar, Z. (2022). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyinin bazı fiziksel parametrelere ve akademik başarıya göre incelenmesi. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 20(3): 55-68.





Er, A., (2008) Çocuklara yabancı dil öğretiminde sınıf içi etkinlik olarak oyun kullanımını. Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekî Eğitim Fakültesi Dergisi, (17), 301-310.

Geniş, Ç. (2020). Adölesan dönemde dijital oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve anne-baba tutumları, <https://tez.yok.gov.tr>.

Göktürk, G. Y. (2011). Ergenlerin sosyal kaygı düzeylerinin öz güven ve bazı kişisel demografik özelliklere göre incelenmesi, <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.

Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 15(1), 1287-1315.

Gülhan, G. (2012). 10-12 yaş grubu ilköğretim öğrencilerinin sosyal beceri düzeyleri üzerine eğitsel oyunların etkisi, <https://tez.yok.gov.tr>.

Güven, Ö. F., (2021) Ergenlerde sigara içme arzusu, öz-yeterlik ve dindarlık ilişkisi, <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.

Güvendi, B., Demir, G. T., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. OPUS International Journal of Society Researches, 11(18), 1194-1217.

Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. Journal of Human Sciences, 14(1), 203-216.

Hazar, K., Özpolat, Z., & Hazar, Z. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi (Niğde İli Örneği). SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 18(1), 225-234.

Kallek, N. (2019). Sosyal kaygı belirtilerinin şema terapi modeli açısından incelenmesi, <https://tez.yok.gov.tr>.

Kara, A. (2019). Spor faaliyetlerine katılma durumlarına göre ortaöğretim öğrencilerinin benlik saygısı ile sosyal kaygı düzeylerinin incelenmesi, <https://tez.yok.gov.tr>.

Koç, C., & Arslan, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin akademik öz yeterlik algıları ve okuma stratejileri bilişüstü farkındalıkları. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 14(1), 745-778.

Kurtuluş, A., & Öztürk, B. (2017). Ortaokul öğrencilerinin üstbilişsel farkındalık düzeyi ile matematik öz yeterlik algısının matematik başarısına etkisi. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi, (31), 762-778.

Küçük, Y., & ÇAKIR, R. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. Turkish Journal of Primary Education, 5(2), 133-154.





Mustafaoğlu, R., & YASACI, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.

Özdemir, M. ve Karaboğa, M. T. (2021). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve sosyal eğilimleri, *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 12(5), 17-35.

Öztürk, A. (2022). Geleneksel sporcular ve e-spor oyuncularının zihinsel antrenman profilleri, <https://tez.yok.gov.tr>.

Talan, T., & Kalıncara, Y. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi: Malatya ili örneği. *Journal of Instructional Technologies and Teacher Education*, 9(1), 1-13.

Telef, B. B., & Karaca, R. (2012). Çocuklar için öz-yeterlik ölçeğinin geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, (32), 169-187.

Yüce, A. (2019). Ergenlerde akademik yılmazlığın yordayıcıları olarak algılanan sosyal destek ve öz yeterlilik algısı. Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.