



## Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ile Akademik Erteleme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Lokman KAYIŞ<sup>1</sup>, Tuncay AYAS<sup>2</sup>

**Özet:** Araştırmanın amacı ortaokul öğrencilerde dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı arasındaki ilişkinin belirlenmesidir. Araştırmanın çalışma grubunu 2023-2024 eğitim-öğretim yılında Sakarya ili Ferizli ilçesindeki 4 farklı ortaokulda öğrenim gören 196 kız, 232 erkek olmak üzere toplam 418 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma verileri “Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Erteleme Davranışı Ölçeği”nin öğrencilere uygulanmasıyla elde edilmiştir. Analiz sonucunda veriler normal dağılım göstermediği için Non-parametrik testler uygulanmıştır. Çalışmada betimleyici istatistikler, Spearman sıra farkları korelasyon testi, Ki-kare testi, Mann-Whitney U testi ve Kruskal-Wallis testinden yararlanılmıştır. Araştırma bulgularında; dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme arasında pozitif yönde, orta düzeyde bir ilişki bulunmuştur. Çalışmada öğrencilerin cinsiyetleri ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki tespit edilirken sınıf seviyeleri ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

<sup>1</sup> Yüksek Lisans Öğrencisi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık ABD, [lokman.kavis2@ogr.sakarya.edu.tr](mailto:lokman.kavis2@ogr.sakarya.edu.tr)

<sup>2</sup> Prof. Dr., Sakarya Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, RPD ABD [tayas@sakarya.edu.tr](mailto:tayas@sakarya.edu.tr)

Öğrencilerin akademik erteleme davranışları ile cinsiyetleri ve sınıf düzeyleri ile akademik eteleme davranışları arasında anlamlı bir fark olduğu; öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyi ile anne ve baba eğitim durumları arasında bir ilişki olmadığı görülmüştür. Akademik erteleme davranışı ile anne eğitim düzeyi arasında anlamlı bir fark bulunurken baba eğitim düzeyi ile akademik erteleme davranışı arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Dijital oyun oynama süresinin hem akademik erteleme davranışı için hem de dijital oyun bağımlılığı için anlamlı etkisinin olduğu; öğrencilerin algıladıkları sosyoekonomik düzey ile dijital oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışı arasında anlamlı bir fark olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Baskıcı ve ilgisiz-kayıtsız tutuma sahip ailelerde çocukların dijital oyun bağımlılığı riskinin ve akademik erteleme davranışının daha fazla olduğu ancak demokratik tutuma sahip ailelerde hem dijital oyun bağımlılığı riskinin hem de akademik erteleme davranışının daha az olduğu sonucuna varılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Oyun, Dijital Oyun Bağımlılığı, Akademik Erteleme

## **Examining the Relationship Between Digital Game Addiction and Academic Procrastination in Secondary School Students**

**Abstract:** The aim of the research is to determine the relationship between digital game addiction and academic procrastination behavior in secondary school students. The study group of the research consists of a total of 418 students, 196 girls and 232 boys, studying in 4 different secondary schools in Ferizli district of Sakarya province in the 2023-2024 academic year. Data was obtained by applying the "Digital Game Addiction Scale for Children" and the "Academic Procrastination Scale of Secondary School Students" to the students. Non-parametric tests were applied as the data did not show a normal distribution as a result of the analysis. Descriptive statistics, Spearman rank difference correlation test, Chi-square test, Mann-Whitney U test and Kruskal-Wallis test were used in the study. In the research findings; A positive, moderate relationship was found between digital game addiction and academic procrastination. While a significant relationship was found between students' gender and digital game addiction levels in the study, no significant relationship was found between grade levels and digital game addiction levels. There is a significant difference between students' academic procrastination behaviors and their gender and grade levels; It was observed that there was no relationship between the students' digital game addiction level and the educational status of their parents. While there was a significant difference between academic procrastination behavior and mother's education level, there

was no significant difference between father's education level and academic procrastination behavior. It has been determined that digital game playing time has a significant effect on both academic procrastination behavior and digital game addiction; It was concluded that there is no significant difference between students' perceived socioeconomic level and digital game addiction and academic procrastination behavior. It was concluded that the risk of digital game addiction and academic procrastination behavior of children is higher in families with oppressive and indifferent attitudes, but both the risk of digital game addiction and academic procrastination behavior are lower in families with democratic attitudes.

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

## Giriş

Teknolojide yaşanan değişim ve dönüşüm ile birlikte artan dijitalleşme, şehirleşme, oyun alanlarının daralması, eğlence anlayışının değişmesi, dijital oyunların farklı ortamlar ve seçenekler sunması gibi çeşitli nedenlerden dolayı bireyler geleneksel oyunlardan dijital oyunlara yönelmektedir. Bu durumun sonucunda çocukların oyun mekanları, oyun araçları ve oyunların türlerinde değişimler yaşanmıştır. Çocukların parkta, bahçede oynanan oyunlar yerine kapalı ortamlarda oynanan ve hareketsizliğe neden olan oyunlara yönedikleri görülmektedir (Şahin ve Tuğrul, 2012). Özellikle okul öncesi dönem ve ilkökul çağında oynanan oyunlar çocukların biyopsikososyal ve kültürel yönden gelişimine katkı sağlamaktadır. Geçmiş dönemlerde sokaklarda ve parklarda gerçek arkadaşlar ile yapılan aktivite ve oynanan oyunlar günümüzde yerini evlerde veya oyun salonlarında dijital oyun araçlarıyla gerçekleştirilen sanal etkinliklere bırakmıştır (Horzum, 2011).

Dijital oyun; yazılımı dijital platformlarda inşa edilmiş, dijital oyun araçlarıyla oynanan bir veya daha fazla kişinin belirli kurallar ve hedefler çerçevesinde fiziksel ağ ya da çevrimiçi ağ üzerinden oyun oynamasına imkân tanıyan yazılımdır (Dijital Oyunlar Raporu, 2020; Kaya, 2013; Öztürk, 2022). Bireyin tercihiine göre çok sayıda ve farklı türlerde dijital oyunlar bulunmaktadır. Bu oyunların bazıları şu şekilde sıralanabilir: konsol oyunları, masaüstü oyunlar, çevrimiçi oyunlar ve mobil oyunlar (Dijital Oyunlar Raporu, 2020). Çetin (2013) ve Kukul (2013) Dijital oyun türlerini çevrimiçi oyunlar, bilgisayar oyunları ve konsol oyunları

olarak sınıflandırmanın yanı sıra strateji, spor, yarış, simülasyonlar ve görev oyunları olarak beş temel kategoriye ayırmıştır.

Dijital oyun bağımlılığı tanımlanırken alan yazında farklı terimler kullanılmıştır. Bu durum için çalışmalarda *“oyunların aşırı kullanımı”* (Grüsser vd., 2007), *“oyun bağımlılığı”* (Chiu vd., 2004; Lemmens vd., 2009), *“patolojik oyun oynama davranışları”* (Gentile, 2009), *“Problemlili oyun oynama davranışları”* (Desai vd., 2010) tanımlamaları yapılmıştır. Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) tarafından geliştirilen Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5 (DSM 5)’te dijital oyun bağımlılığı *“internette oyun oynama bozuklukları”* olarak ifade edilmiştir (APA, 2013). Dijital oyun bağımlılığı Dünya Sağlık Örgütü (WHO) Hastalıkların Uluslararası Sınıflandırması -11 (ICD 11) tanı kılavuzunda *“oyun bozukluğu”* olarak yer almıştır (WHO, 2023). Bu çalışmada kavram olarak dijital oyun bağımlılığı terimi tercih edilmiştir.

Dijital oyun bağımlılığı; kişinin oyunu diğer faaliyetlere tercih etmesi, oyun oynamayı sonlandırmada güçlük çekmesi, oyun için işini, arkadaşlarını ve sorumluluklarını ihmal etmesi olarak ifade edilmektedir (Arslan vd., 2015). Horzum (2011) dijital oyun bağımlılığını bireyin oyunu düşünmekten vazgeçememesi ve oyunla bütünleşip gerçek yaşantısıyla ilişkilendirmesi olarak açıklamaktadır. Griffiths ve Davies (2005)’ e göre birey oyun oynamayı kontrol altına almada zorlanıyor, duygu, düşünce ve sosyal yaşantısındaki değişimlere ek olarak işlevsellikte bozulmalar ortaya çıkıyorsa burada problemlili oyun oynama davranışı ya da dijital oyun bağımlılığının varlığından söz etmek mümkündür. Pallesen vd. (2015), bireyin yaşamında biyolojik, psikolojik ve sosyolojik sorunlara neden olmasına rağmen kişinin inatla dijital oyun oynamayı sürdürmesi olarak ifade etmektedir. Dijital oyun bağımlılığı bireylerin oyun oynamayı kontrol altına alamaması, tekrarlayan oyun isteği, hayatlarında oyunu diğer faaliyetlere göre öncelemesi, bireylerde psikososyal ve fizyolojik problemlere neden olmasına rağmen oyundan vazgeçilememesi durumu olduğu söylenebilir.

Dijital oyunların tercih sebebi olmasına yönelik alan yazında farklı fikirler bulunmaktadır. Griffiths ve Hunt (1995) bireylerin dijital oyun oynama sebebini boş zamanı değerlendirme, eğlenceli vakit geçirme ve rekabet durumuyla açıklamaktadır. Kirriemuir (2002) tekrar tekrar oyuna dönülebilme imkânı vermesinden İnal ve Çağıltay (2005) bireylerin

oyun oynarken rahatlamasından Wan ve Chiou (2006) içinde bulunulan andan ve gerçek yaşamın stresinden uzaklaşma isteğinden kaynaklandığını ifade etmektedir. Yee (2006), bireyleri oyun oynamaya iten sebepleri üç kategoriye ayırmıştır: oyun içerisinde ilerleme, yükselme isteğini başarı bileşeni olarak; diğer oyuncularla takım olma, iletişim kurma ve sosyalleşme isteğini sosyal bileşen olarak; sonraki seviyelerin merakı ve bireyin oyunla bütünleşip oyun içerisinde özgürce hareket edebilmesini oyuna dalma bileşeni olarak açıklamaktadır. Horzum vd. (2008) bireylerin yaşamlarında başa çıkılması zor bir durumla karşılaştıklarında dijital oyunları bir kaçış yolu olarak görmeleri nedeniyle oluştuğu ifade etmektedir. Sağlam ve Topsümer (2019) bireylerin dijital oyunları oynama motivasyonlarını oyundan aldıkları haz, stresten ve sıkıntılardan uzaklaşma kendilerine ait bir dünya tasarlama, zorlu görevleri başarma isteklerinden kaynaklanmaktadır. Bireylerin dijital oyun oynama sebeplerine ek olarak gelişen teknoloji ve mobil aygıtların küçülmesiyle beraber oyunun istenilen her an oynanabilmesi, sosyal etkileşime imkân vermesi, ekonomik ve kolay ulaşılabilir olması gösterilebilir.

Dijital oyunların bu ulaşılabilirliğiyle beraber kullananların sayısındaki artış dikkatleri dijital oyunların etkileri üzerine çekmiştir. Dijital oyunların etkileriyle alakalı literatür incelendiğinde, bireyler üzerinde biyolojik, psikolojik ve sosyal açıdan olumlu ve olumsuz etkilerine yönelik çalışmalar bulunmaktadır. Dijital oyunların bireylerin bilgisayar okuryazarlığını ve bilgisayar kullanım becerilerini arttırdığı (Cesarone, 1994), bireyleri yoğun iş ve stres ortamından uzaklaştırıp rahatlattığı ve eğlendirdiği bunun yanı sıra özgüvenlerini yükselttiği (Green ve Bavelier, 2003), eğitsel içeriğe sahip dijital oyunların öğrencilerin ilgisini ve dikkatini çektiği, öğrenmeyi kolaylaştırdığı (D. A. Gentile ve Gentile, 2008), hızlı ve doğru karar verme becerisini geliştirdiği (Dye vd., 2009), agresifliği azalttığı, takım arkadaşlarıyla iletişim kurma ve işbirliğine girme gibi sosyal becerileri geliştirdiği (D. Gentile, 2009), mantıksal akıl yürütme, strateji yapma ve eleştirel düşünmeye katkı sağladığı (Irmak ve Erdogan, 2016), problem çözme ilgilerini arttırdığı ve empati becerilerini geliştirdiği görülmektedir (Aleksić, 2018).

Dijital oyunların bu olumlu etkilerine karşın literatürdeki araştırmaların çoğunda daha çok olumsuz etkileriyle alakalı sonuçlara ulaşılmıştır. Oyunlarla uzun süre vakit geçirmek

bireylerin sorumluluk ve ödevlerini ihmal etmesine, akademik başarılarının düşmesine, yetersiz uykuya, sosyallikte azalmaya, sosyal anksiyeteye, kilo artışına, kas-iskelet sisteminde bozulmalara ve akademik ertelemeye (Berber vd., 2014; D. Gentile, 2009; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Odabşioğlu vd., 2007; Yiğit ve Günüş, 2020) neden olabilmektedir. Araştırmalar şiddet içerikli oyunların saldırganlık, şiddet eğilimde artış, yalnızlık, zorbalık, anksiyete, dikkat problemleri, düşmanca ve olumsuz duygularda artış (Bushman ve Anderson, 2009; D. Gentile, 2009; Kıldırın, 2019; Madran ve Cakilci, 2014; Mentzoni vd., 2011; Wack ve Tantleff-Dunn, 2009) gibi problemlere neden olduğunu göstermektedir.

Dijital oyunların uzun süre oynanmasının olumsuz sonuçlarından biri olan akademik erteleme Covid 19 pandemi sürecinde eğitimin uzaktan olması, çocukların ekrana çok fazla maruz kalması ve ders çalışmadaki isteksizliği nedeniyle son dönemlerde ailelerin ve öğretmenlerin şikâyet ettiği bir durum haline gelmiştir. Literatür incelendiğinde akademik ertelemeye ilgili farklı tanımların yapıldığı görülmüştür. Akademik erteleme; sınava hazırlık, ödev ve projelerin hazırlanması gibi akademik işlerle ilgili görevlerin ötelenmesi veya bireylerin akademik alandaki sorumluluk ve görevlerini geciktirmeleri bu gecikme neticesinde yaşadıkları kaygı durumu olarak açıklanmaktadır (Akbay ve Gizir, 2011; Solomon ve Rothblum, 1984). Öğrenciler söz konusu gecikmenin getireceği olumsuz sonuçları ayrıca bu gecikmenin akademik başarılarını engelleyen bir unsur olduğunun farkında olmalarına rağmen sorumluluklarını ertelemekte ve bu durum akademik erteleme olarak nitelendirilmektedir (Hen ve Goroshit, 2014; Steel ve Klingsieck, 2016).

Araştırmacılar tarafından akademik erteleme davranışına neden olan farklı etkenler olduğu ifade edilmektedir. Bu konuda yapılan çalışmalara bakıldığında başarısız olma korkusu, akademik öz-yeterlilik inancı, benlik saygısı, motivasyon eksikliği, mükemmeliyetçilik, zaman yönetimi, kişilik özellikleri, ödev veya görevi neticendirme konusundaki özgüven, sınav kaygısı, akılcı olmayan inançlar gibi nedenlerle karşılaşmaktadır (Berber Çelik ve Odacı, 2015; Ferrari vd., 1995; Kandemir, 2010, 2014; Karatas ve Bademcioglu, 2015; Lee, 2005; Solomon ve Rothblum, 1984). Akademik ertelemenin evrensel bir durum olma düşüncesi ve nedenleri konusunda fikir birliği olmayışı sebebiyle üzerine halâ çalışılmaya ihtiyaç duyulduğunu göstermektedir (Jabeen Khan vd., 2014; Klassen

ve Kuzucu, 2009). Akademik erteleme davranışının sebeplerini tespit etmek olumsuz sonuçlarını önlemek için önemli olduğu söylenebilir.

Yapılan çalışmalar akademik erteleme davranışının çeşitli sonuçları olduğunu göstermektedir. Bu sonuçlar arasında öğrenciler için akademik başarıda düşüş, devamsızlık problemleri, okul terkleri, görev veya sorumlulukların geciktirilmesi, uyku düzensizlikleri, sınavlara hazırlanma için zaman baskısı, ders bırakma, akademik olarak akranlarında geri kalma, performans kaygısı bulunmaktadır (Ackerman ve Gross, 2005; Balkis, 2006; Beswick vd., 1988; Çakıcı, 2003; Ferrari vd., 1995; Grunschel vd., 2013; Johnson vd., 2000; Solomon ve Rothblum, 1984). Akademik erteleme davranışının öğrencilerin öğrenim hayatında genel olarak olumsuz etkiye neden olduğu söylenebilir.

Alan yazında dijital oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışı kavramlarını ayrı ayrı ele alan çalışmalar olmasına rağmen bu iki kavramı birlikte inceleyen araştırmaların sınırlı olduğu görülmüştür. Müller vd. (2014) ve Tilki (2021) dijital oyun bağımlılığının akademik başarıyı olumsuz etkilediği sonucuna varmıştır. Ancak dijital oyun bağımlılığının akademik erteleme davranışı için bir yordayıcı olmadığını ortaya koyan çalışmalar da bulunmaktadır (Durkin ve Barber, 2002; Hauge ve Gentile, 2003; Torun vd., 2015). Böö (2014), ortaokul öğrencilerin video oyun alışkanlıkları ve akademik performansları arasındaki ilişkiyi anlamak için yaptığı çalışma neticesinde öğrencilerin akademik performansları ile video oyun süresi arasında negatif yönlü bir ilişki olduğu öğrencilerin video oyunlarına harcadıkları zaman arttıkça akademik performanslarının düştüğü sonucuna ulaşmıştır.

İlgili araştırma sonuçlarına bakıldığında dijital oyun oynama süresi ile akademik erteleme arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğu ayrıca dijital oyun süresinin artmasının öğrencilerin akademik başarılarını da olumsuz etkilediği görülmüştür (Bülbül vd., 2018; Dikmen vd., 2022; Gür vd., 2018; Rodas-Quispe, 2022; Yurdakoş ve Biçer, 2019).

Literatür incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışı üzerine yapılan çalışmaların çoğunun üniversite ve lise öğrencilerine yönelik yapıldığı ortaokul öğrencileri üzerine yapılan çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Son yıllarda dünyada yaşanan Covid-19 pandemisi ve ülkemizde yaşanan 6 Şubat Kahramanmaraş depremleri

nedeniyle eğitim-öğretimin uzaktan olması öğrencilerin daha fazla dijital araçlarla vakit geçirmesine sebep olmuştur. Öğrencilerin dijital araçlarla daha fazla vakit geçirmesi akademik erteleme davranışı ve dijital oyun bağımlılığı riskini de beraberinde getireceği düşünüldüğünde alan yazına katkı sağlayacağı öngörülmektedir. Bu bağlamda çalışmanın amacı ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkiyi belirlemektir.

## **Yöntem**

Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme arasındaki ilişkiyi inceleyen bu çalışmada ilişkisel araştırmaya başvurulmuştur. İlişkisel araştırma iki değişkenden birinde gözlenen değişimin bir kısmının diğer değişkenden kaynaklanabileceğini ama bu değişimin nedensellik kapsamında yorumlanamayacağını ifade eden araştırma modelidir (Can, 2022).

### **Çalışma Grubu**

Araştırmanın evrenini 2023-2024 eğitim öğretim yılında Sakarya ili Ferizli ilçesindeki resmi ortaokullarda öğrenim gören 5-6-7 ve 8. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Okullar örnekleme sürecinde birer küme olarak değerlendirilmiştir. Araştırmanın örneklemini ise Sakarya ili Ferizli ilçesindeki resmi 8 ortaokul içerisinden orantısız küme örnekleme yöntemiyle seçilen 4 farklı ortaokulda öğrenim gören 428 ortaokul öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırmaya katılan öğrencilerin 232 (%54,2)'si erkek, 196 (%45,8)'sı kız öğrenciden oluşmaktadır. Çalışmaya katılan öğrencilerin 94 (%22)'ü 5. Sınıf, 118 (%27,6)'i 6. Sınıf, 101 (%23,6)', 7. Sınıf ve 115 (%26,9)'i 8. Sınıf öğrencileridir.

### **Veri Toplama Araçları**

Araştırmada veri toplama aracı olarak Kişisel Bilgi Formu, Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Erteleme Davranışı Ölçeği kullanılmıştır.



### **Kişisel Bilgi Formu**

Araştırmada katılımcıların cinsiyet, sınıf düzeyi, anne-baba eğitim durumu, oyun oynama süresi, oyun oynamak için tercih edilen cihaz, gelir durumu ve aile tutumu gibi demografik bilgi toplamaya dönük toplam 8 soru içeren kişisel bilgi formu kullanılmıştır.

### **Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği**

Araştırmada Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilen Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği kullanılmıştır. Ölçekte açılımlayıcı faktör analizi sonucu oluşan uyum indeks değerleri sırasıyla  $\chi^2 /sd$ : 1.48, RMSEA: 0.05, PGFI: 0.68, PNFI: 0.77, GFI=0.85, AGFI=0.87, IFI: 0.95, NFI: 0.91, CFI=0.95 olarak bulunmuş ve bu değerlerin iyi varsayılan aralık ve kabul edilebilir aralık değerleri arasında olduğu bildirilmiştir (Hazar ve Hazar, 2017). Ölçek toplam 24 madde ve dört alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçek alt boyutları; "Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma, Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer, Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi ve Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma" alt boyutlarından oluşmaktadır. Ölçekteki ifadelerin değerlendirilmesinde 5'li Likert tipi ölçekten yararlanılmıştır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan "24" en yüksek puan "120"dir. Ölçeği oluşturan 4 alt faktörün ait Cronbach alfa iç tutarlılık katsayıları: birinci faktör için .78, ikinci faktör için .81, üçüncü faktör için .76, dördüncü faktör için .67 olarak bulunmuştur. Ölçeğin bütünü için Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı .90 olarak elde edilmiştir (Hazar ve Hazar, 2017). Yapılan analizler sonucu çalışmamızda ölçeğin alt faktörlerinin Cronbach alfa iç tutarlılık katsayıları sırasıyla birinci faktör .76, ikinci faktör .76, üçüncü faktör .72, dördüncü faktör .60 olarak bulunmuştur. Ölçeğin geneline ait Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı ise .921 olarak elde edilmiştir.

### **Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Erteleme Davranışı Ölçeği**

Araştırmada Ocak ve Karataş (2019) tarafından geliştirilen Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Erteleme Davranışı Ölçeği kullanılmıştır. Ölçek toplam 19 madde olup 5'li likert tipinde ve iki faktörden oluşmaktadır. İlk faktör 6 madde olup "Sorumsuzluk ve Tercih Etme" başlığında faktör yükü 0.564-0.780 iken ikinci faktörde 13 madde olup "Çevre ve Hisler" başlığında faktör yükü 0.596-0.743 olarak bulunmuştur. Doğrulayıcı faktör analizi sonucu

oluşan uyum indeks değerleri  $\chi^2 = 290.83$ ,  $df = 151$ ,  $\chi^2 / df = 1.926$  RMSEA=.056 olarak bulunmuştur. Ölçeğin güvenirlik hesaplaması yapılırken önce faktörlerin güvenirlik katsayıları hesaplanmış ve sırasıyla Cronbach alfa katsayıları .866 ve .935 olarak bulunmuştur. Ölçeğin genelinin Cronbach alfa katsayısı ise .946 olarak bulunmuştur. Yapılan analizler sonucu çalışmamızda ölçek faktörlerinin Cronbach alfa iç tutarlılık katsayıları .822 ve .880 olduğu ölçeğin genelinin Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı ise .914 olarak bulunmuştur.

### **Verilerin Analizi**

Veriler yüz yüze anket uygulanarak elde edilmiştir. Toplanan veriler SPSS 24.0 paket programına girilip analiz edilmiştir. Veri toplama sürecinde Sakarya Üniversitesi Eğitim Araştırmaları ve Yayın Etik Kurulu'nun E-61923333-050.99-324500 sayı numaralı kararı ile etik kurul izni, ardından okullarda uygulama yapabilmek adına Sakarya İl Milli Eğitim Müdürlüğünden E-15310748-44-96845804 sayılı yazısı ile anket uygulama izni alınmıştır. Analiz sonucunda veriler normallik varsayımını sağlamadığı için non-parametrik testler kullanılmıştır. Çalışmada yüzde, frekans analizi, Spearman sıra farkları korelasyon testi, Ki-kare testi, Mann-Whitney U testi ve Kruskal-Wallis testi kullanılmıştır. İstatistikler 0.05 anlamlılık düzeyine dayanmaktadır.

## **Bulgular**

Bu bölümde öncelikle araştırmanın çalışma grubunun ait demografik bilgilere sunulmaktadır. Çalışmada öğrencilerin akademik erteleme davranışları ve dijital oyun bağımlılıkları cinsiyete, sınıf düzeyine, anne-baba eğitim duruma, dijital oyunlarda geçirilen süreye, dijital oyun için kullandıkları cihazlara ve algılanan aile tutumuna göre incelenmiştir. Araştırmanın çalışma grubun ait veriler Tablo 1'de gösterilmektedir.

**Tablo 1:** Araştırma grubuna ait cinsiyet, sınıf düzeyi, algılanan sosyoekonomik düzey (SED) ve dijital oyunlarda tercih edilen cihazlar tablosu

---

	N	%
--	---	---

---

Cinsiyet	Kız	196	45,8
	Erkek	232	54,2
Sınıf Düzeyi	5. Sınıf	22,0	22,0
	6. Sınıf	27,6	27,6
	7. Sınıf	23,6	23,6
	8. Sınıf	26,9	26,9
Algılanan Sosyoekonomik Düzey (SED)	Düşük	22	5,1
	Orta	200	46,7
	İyi	206	48,1
Dijital Oyunlarda Tercih Edilen Cihazlar	Telefon	309	72,2
	Tablet	70	16,4
	Bilgisayar	40	9,3
	PlayStation	8	1,9
	Diğer	1	,2
	Toplam	428	100,0

Tablo 1 incelendiğinde ortaokul öğrencilerin cinsiyet, sınıf düzeyi, algılanan sosyoekonomik düzey ve öğrencilerin dijital oyun oynamak için tercih ettikleri dijital cihazlara ait bilgiler bulunmaktadır. Tablo 1 incelendiğinde öğrenciler genellikle kendilerini sosyoekonomik düzey olarak orta ve iyi düzeyde algıladıkları görülmektedir. Öğrenciler dijital oyun oynamak için genellikle telefonu tercih ettikleri görülmüştür.

Çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme arasındaki ilişkiyi belirlemeye yönelik yapılan Spearman Sıra Farkları Korelasyon Katsayısı testi sonuçları Tablo 2'de verilmiştir.

**Tablo 2:** Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışlarına ait Spearman Sıra Farkları Korelasyon Katsayısı analizi

		Akademik Erteleme
Dijital Oyun Bağımlılığı	r	,548
	p	,000
	N	428

Tablo 2 incelendiğinde öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışları arasında pozitif yönde, orta düzeyde, istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ( $r=0,548$ ;  $p<0.05$ ). Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri yükseldikçe daha fazla akademik erteleme yaptıkları söylenebilir.

Araştırmaya katılanların dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile cinsiyet değişkeni arasındaki ilişki Ki-Kare testi ile incelenmiştir. Sonuçlar Tablo 3'te sunulmaktadır.

**Tablo 3:** Ortaokul öğrencilerin cinsiyetlerine göre dijital oyun bağımlılık düzeyi Ki-Kare testi analizi sonuçları

Cinsiyet		Normal Az Riskli Riskli Bağımlı				Yüksek Düzeyde	Ki-kare	p
						Bağımlı		
Kız	N	5	97	72	19	3	17,504	.002
	%	2,6%	49,5%	36,7%	9,7%	1,5%		
Erkek	N	2	76	105	44	5		
	%	0,9%	32,8%	45,3%	19,0%	2,2%		

Tablo 3 incelendiğinde öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleriyle cinsiyetleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ( $ki-kare=17,504$ ;  $p<0.05$ ). Analiz sonuçlarına göre araştırmaya katılan kız öğrencilerin çoğunluğu %49.5 az riskli grupta yer alırken erkek öğrencilerin çoğunluğu %45.3 riskli grupta yer almaktadır. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu söylenebilir.

Çalışmaya katılan öğrencilerin sınıf düzeyleriyle dijital oyun bağımlılık düzeyi arasındaki ilişki Ki-Kare testi incelenmiş ve sonuçları Tablo 4'te sunulmuştur.

**Tablo 4:** Ortaokul öğrencilerinin sınıf düzeylerine göre dijital oyun bağımlılık düzeyi Ki-Kare testi analizi sonuçları

Sınıf Düzeyi	Normal	Az Riskli	Riskli	Bağımlı	Yüksek Düzeyde Bağımlı	Ki-kare	p
5. Sınıf	N	3	50	30	9	2	18,270 .108
	%	3,2%	53,2%	31,9%	9,6%	2,1%	
6. Sınıf	N	2	50	44	19	3	
	%	1,7%	42,4%	37,3%	16,1%	2,5%	
7. Sınıf	N	1	29	51	19	1	
	%	1,0%	28,7%	50,5%	18,8%	1,0%	
8. Sınıf	N	1	44	52	16	2	
	%	0,9%	38,3%	45,2%	13,9%	1,7%	

Tablo 4 incelendiğinde 5. Sınıf 9 (%9.6), 6. Sınıf 19 (%16.1), 7.sınıf 19 (%18.8) ve 8. Sınıf 16 (%13.9) öğrencinin bağımlı grupta yer aldığı görülmektedir. Yapılan analiz sonucunda ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleriyle sınıf düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır (ki-kare=18,270; p>0.05).

Ortaokul öğrencilerinin akademik erteleme davranışlarının cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan Mann-Whitney U testi sonuçları Tablo 5'te gösterilmektedir.

**Tablo 5:** Ortaokul öğrencilerinin akademik erteleme davranışı puanlarının cinsiyete göre Mann-Whitney U testi analizi sonuçları

	Cinsiyet	N	Sıra Ort.	Sıra Top.	u	p
Akademik Erteleme	Kız	196	185,63	36383,50	17077,500	.000
	Erkek	232	238,89	55422,50		

Tablo 5 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin akademik erteleme davranışı puanları cinsiyetlerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir (u=17077,500; p<0.05). Erkek öğrencilerin akademik erteleme davranışı puanları kız öğrencilerin akademik erteleme davranışı puanlarından istatistiksel olarak daha yüksektir. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla akademik erteleme eğiliminde olduğu söylenebilir.

Ortaokul öğrencilerinin akademik erteleme davranışlarının sınıf düzeyine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan Kruskal-Wallis testi sonuçları Tablo 6'da gösterilmektedir.

**Tablo 6:** Ortaokul öğrencilerinin akademik erteleme davranışı puanlarının sınıf düzeyine göre Kruskal-Wallis testi sonuçları analizi

	Sınıf	N	Sıra Ort.	Ki-kare	sd	p
Akademik Erteleme	5. Sınıf	94	164,34	28,373	3	.000
	6. Sınıf	118	212,31			
	7. Sınıf	101	216,73			
	8. Sınıf	115	255,79			

Tablo 6 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin akademik erteleme davranışı puanları sınıf düzeylerine göre istatistiksel olarak farklılık göstermektedir (ki-kare=28,373;  $p<0.05$ ). Ancak yapılan çoklu karşılaştırma analizi sonuçlarında 5. Sınıf ile 6. Sınıf, 5.sınıf ile 7. Sınıf, 5.sınıf ile 8. Sınıf ve 6.sınıf ile 8. Sınıf arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu; 6. Sınıf ile 7. Sınıf ve 7. Sınıf ile 8. Sınıf arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı bulgusuna ulaşılmıştır. 8. Sınıf öğrencilerinin akademik erteleme davranış puanlarının 5.sınıf, 6 sınıf ve 7. Sınıf öğrencilerinin akademik erteleme puanlarından daha yüksektir. Analiz sonucunda sınıf düzeylerine göre 8. Sınıf öğrencileri daha fazla akademik erteleme eğilimi gösterirken 5. Sınıf öğrencileri daha az akademik erteleme eğilimi gösterdiği söylenebilir.

Ortaokul öğrencilerinin anne-baba eğitim durumlarına göre dijital bağımlılık düzeyleri arasında ilişki olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Ki-kare testi analizi sonuçları Tablo 7'de gösterilmektedir.

**Tablo 7:** Ortaokul öğrencilerinin anne-baba eğitim düzeylerine göre dijital oyun bağımlılık düzeylerine ait Ki-kare testi analizi sonuçları

			Az				Yüksek		Ki-kare	p
			Normal	Riskli	Riskli	Bağımlı	Bağımlı	Düzeyde		
Anne Eğitim Düzeyi	İlkokul	N	2	53	66	25	1	17,681	.343	
		%	1,4%	36,1%	44,9%	17,0%	0,7%			
	Ortaokul	N	2	43	40	21	3			
		%	1,8%	39,4%	36,7%	19,3%	2,8%			
	Lise	N	2	52	52	9	2			
		%	1,7%	44,4%	44,4%	7,7%	1,7%			
	Üniversite	N	1	25	16	8	2			
		%	1,9%	48,1%	30,8%	15,4%	3,8%			
	Lisansüstü	N	0	0	3	0	0			
		%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%			
	Baba Eğitim Düzeyi	İlkokul	N	0	34	39	19	1	17,759	.338
			%	0,0%	36,6%	41,9%	20,4%	1,1%		
Ortaokul		N	2	41	58	13	3			
		%	1,7%	35,0%	49,6%	11,1%	2,6%			
Lise		N	4	71	51	27	3			
		%	2,6%	45,5%	32,7%	17,3%	1,9%			
Üniversite		N	1	26	27	4	1			
		%	1,7%	44,1%	45,8%	6,8%	1,7%			
Lisansüstü		N	0	1	2	0	0			
		%	0,0%	33,3%	66,7%	0,0%	0,0%			

Tablo 7 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin anne eğitim düzeyleri ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır (ki-kare=17,681;  $p>0.05$ ). Öğrencilerin baba eğitim düzeyleri ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır (ki-kare=17,759;  $p>0.05$ ).

Ortaokul öğrencilerinin akademik erteleme davranışı puanları ile anne-baba eğitim düzeyleri arasında fark olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Kruskal-Wallis testi analizi sonuçları Tablo 8’de gösterilmektedir.

**Tablo 8:** Ortaokul öğrencilerinin akademik erteleme davranışı puanları ile anne-baba eğitim düzeylerine ait Kruskal-Wallis testi analizi sonuçları

		N	Sıra Ort.	Ki-kare	sd	p
Akademik Erteleme (Anne Eğitim Düzeyi)	İlkokul	147	237,84	18,606	4	.001
	Ortaokul	109	231,90			
	Lise	117	180,77			
	Üniversite	52	191,30			
	Lisansüstü	3	156,17			
Akademik Erteleme (Baba Eğitim Düzeyi)	İlkokul	93	237,47.	8,319	4	.081
	Ortaokul	117	214,40			
	Lise	156	213,21			
	Üniversite	59	187,33			
	Lisansüstü	3	107,67			

Tablo 8 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin akademik erteleme davranışı puanları ile anne eğitim düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır (ki-kare=18,606;  $p < 0.05$ ). Ancak yapılan çoklu karşılaştırma analizi sonucunda lise-ilkokul ve lise-ortaokul arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu diğer eğitim düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Baba eğitim düzeylerine göre yapılan analiz sonucunda öğrencilerin akademik erteleme davranışı puanları ile baba eğitim düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır (ki-kare=8,319;  $p > 0.05$ ).

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanları ve akademik erteleme davranışı puanları ile dijital oyun oynama süreleri arasında fark olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Kruskal-Wallis testi sonuçları Tablo 9’da gösterilmektedir.



**Tablo 9:** Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık puanları ve akademik erteleme davranışı puanları ile dijital oyun oynama süreleri arasındaki ilişkiye ait Kruskal-Wallis testi analizi sonuçları

		Günlük Dijital Oyun Oynama				
	Süresi	N	Sıra Ort.	Ki-kare	sd	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	1 Saatten az	69	147,04	58,793	4	,000
	1-2 Saat	136	181,74			
	2-3 Saat	107	244,37			
	3-4 Saat	55	245,38			
	4 Saat ve üzeri	61	283,61			
Akademik Erteleme	1 Saatten az	69	185,33	43,673	4	.000
	1-2 saat	136	171,24			
	2-3 saat	107	240,99			
	3-4 saat	55	234,50			
	4 saat ve üzeri	61	276,43			

Tablo 9 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama süreleri ile dijital oyun bağımlılığı puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmaktadır (ki-kare=58,793;  $p<0.05$ ). Öğrencilerin oyun oynama süreleri arttıkça dijital oyun bağımlılığı riskinin de artacağı söylenebilir. Öğrencilerin dijital oyun oynama süreleri ile akademik erteleme davranışı puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmaktadır (ki-kare=43,673;  $p<0.05$ ). Öğrencilerin dijital oyun oynama süresi arttıkça daha fazla akademik erteleme yaptıkları ve akademik işlere daha az zaman ayırdıkları ifade edilebilir.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanları ve akademik erteleme davranışı puanları ile algıladıkları sosyoekonomik düzey arasında fark olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Kruskal-Wallis testi analizi sonuçları Tablo 10'da gösterilmektedir.

**Tablo 10:** Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık puanları ve akademik erteleme davranışı puanları ile algıladıkları sosyoekonomik düzeye ait Kruskal-Wallis testi analizi sonuçları

	Ailenin Sosyoekonomik Düzeyi	N	Sıra Ort.	Ki-kare	sd	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Düşük	22	192,75	5,939	2	.051
	Orta	200	229,91			
	İyi	206	201,86			
Akademik Erteleme	Düşük	22	259,27	4,737	2	.094
	Orta	200	220,18			
	İyi	206	204,20			

Tablo 10 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık puanları ile algıladıkları sosyoekonomik düzey arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamaktadır (ki-kare=5,939;  $p>0.05$ ). Analiz sonucunda kendilerini orta ve iyi sosyoekonomik düzeyde algılayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden daha yüksek puan aldıkları görülmüş bu durum teknolojik cihazlara ulaşılabilirlikle açıklanabilmektedir. Öğrencilerin akademik erteleme davranışı puanları ile algıladıkları sosyoekonomik düzey arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamaktadır (ki-kare=4,737;  $p>0.05$ ). Kendisini düşük sosyoekonomik düzeyde algılayan öğrencilerin akademik erteleme davranışı puanları diğer sosyoekonomik düzeyde algılayan öğrencilere göre daha yüksek olduğu ayrıca düşük sosyoekonomik düzeyden iyi sosyoekonomik düzeye doğru gidildikçe akademik erteleme davranışı puan ortalamalarının azaldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanları ve akademik erteleme davranışı puanları ile algılanan aile tutumları arasında fark olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Kruskal-Wallis testi sonuçları Tablo 11’de gösterilmektedir.

**Tablo:11:** Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışı puanları ile algılanan ebeveyn tutumuna ait Kruskal-Wallis testi analizi sonuçları

	Aile Tutumu	N	Sıra Ort.	Ki-kare	sd	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Demokratik	187	182,99	27,195	4	.000
	Baskıcı	33	278,39			
	Koruyucu	159	226,99			
	İlgisiz-Kayıtsız	6	277,58			
	Dengesiz-Tutarsız	43	247,51			
Akademik Erteleme	Demokratik	187	185,46	34,815	4	.000
	Baskıcı	33	287,29			
	Koruyucu	159	215,61			
	İlgisiz-Kayıtsız	6	342,58			
	Dengesiz-Tutarsız	43	262,95			

Tablo 11 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanları ile algılanan ebeveyn tutumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmaktadır (ki-kare=27,195;  $p<0.05$ ). Yapılan analiz sonucunda baskıcı aile tutumu algılayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puan ortalamasının diğer tutum puanlarının ortalamasından daha yüksek olduğu, Demokratik aile tutumunu algılayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puan ortalamasının diğer tutum puanlarının ortalamasından daha az olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin akademik erteleme davranışı puanları ile algılanan aile tutumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır (ki-kare=34,815;  $p<0.05$ ). Yapılan analiz sonucunda ilgisiz-kayıtsız aile tutumu algılayan öğrencilerin akademik erteleme davranışı puan ortalamalarının diğer tutum puan ortalamalarından daha yüksek olduğu, demokratik aile tutumu algılayan öğrencilerin akademik erteleme davranışı puanlarının diğer tutum puanlarının ortalamasına göre daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Sonuç olarak demokratik tutum sergilenen ailelerde çocuklar için dijital oyun bağımlılığı riskinin azalacağı ve akademik erteleme davranışının daha az görüleceği söylenebilir.

## **Sonuç ve Tartışma**

Araştırmada elde edilen sonuçlara göre ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı arasında pozitif yönde, orta düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Literatürde bu konuyu inceleyen araştırmalar sınırlı olmakla beraber internet kullanımı, sosyal medya kullanımı ve akıllı telefon kullanımı gibi konularda yapılan araştırmalarda da benzer sonuçlar elde edilmiştir (Akinci, 2021; Can, 2018; A. Durdu, 2019; Gürültü, 2016; Kibaroğlu, 2020; Ünsal Seydooğulları vd., 2023; Zamkı, 2022) Dijital oyun oynama süresi arttıkça öğrencilerin akademik etkinliklere yeterince zaman ayıramaması, zaman yönetiminin bozulmasıyla akademik görev ve sorumlulukların yetiştirilememesi ve derslere karşı ilginin azalmasından dolayı akademik erteleme de arttığı söylenebilir.

Araştırmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri cinsiyete göre incelenmiştir. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre bağımlılık düzeyleri açısından riskli grup, bağımlı grup ve yüksek düzeyde bağımlı grup seviyelerinde daha fazla yer aldıkları görülmektedir. Çalışmada erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puan ortalamaları kız öğrencilerin puan ortalamalarından daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Literatürde yapılan çalışmaların çoğunda bu araştırmanın sonucunu destekler nitelikte erkeklerin kızlara göre daha çok dijital oyun oynadıkları, dijital oyun bağımlılık seviyelerinin daha yüksek olduğu, dijital oyunlara daha fazla süre ayırdıkları ve dijital oyun oynama motivasyonlarının daha yüksek olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır (Ayyıldız, 2021; Dikmen vd., 2022; Durdu vd., 2005; Gökçearsan ve Durakoğlu, 2014; Göldağ, 2018; Griffiths ve Hunt, 1995; K. Hazar vd., 2020; Keser ve Esgi, 2012; Tuncay ve Göger, 2022; Wittek vd., 2016).

Kız öğrencilerin interneti daha çok sosyal platformlarda vakit geçirmek için kullanırken erkek öğrencilerin daha fazla dijital oyun oynama için kullanması (Dufour vd., 2016) kız öğrenciler rekabet içerikli oyunlardan zevk almazken erkek öğrencilerin oyunlarda sosyal etkileşime girmeleri ve sosyal kabul görmeleri (Lucas ve Sherry, 2004) erkeklerin dijital cihaz ve içeriklere daha çok ilgi ve merak duymaları, sosyokültürel etkiler nedeniyle dijital oyunlara erişimlerinin daha kolay olması ve kız öğrencilere göre dijital ortamlarda geçirilen süre bakımından daha az denetlenmesi erkeklerin kızlara göre daha fazla dijital oyun oynama

nedenleri olarak sıralanabilmektedir. Ayrıca kız öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı seviyelerinin erkek öğrencilerden daha yüksek olduğu araştırma sonuçları da bildirilmektedir (Gürsü ve Özçelik, 2022; Kılıç, 2020; Öncel ve Tekin, 2015). Sonuç olarak erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre dijital oyunlarda daha fazla zaman geçirdiği ve dijital oyun bağımlılık seviyelerinin daha yüksek olduğu fakat kız öğrencilerin de teknolojiyi yoğun kullandıkları söylenebilmektedir.

Çalışmamızda ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık seviyelerinin sınıf düzeylerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık oluşturmadığı tespit edilmiştir. Analiz sonucunda öğrencilerin sınıf seviyelerine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puan ortalamaları 5. Sınıf seviyesinden 7. Sınıf seviyesine doğru arttığı ancak 8. Sınıf seviyesinde azaldığı görülmüştür. Bu durumun oluşmasında 8. Sınıf öğrencilerinin LGS sınavına hazırlık sürecinde olduklarından dijital oyunlarla daha az vakit geçirdikleri; diğer sınıf seviyelerinde ise ailelerin sınıf düzeyi yükseldikçe takibinin azalması, çocukların yaşlarının ilerlemesiyle dijital bir cihaza sahip olma oranının artması neden olarak gösterilebilir. İlgili literatür incelendiğinde araştırma sonucunu destekleyen çalışmalar olduğu gibi (Atak, 2020; Bilgin, 2015; Yılmaz, 2010) farklı sonuçlara ulaşan çalışmalar da mevcuttur (Dinçer ve Kolan, 2020; Erkılıç, 2021; Kurtbeyoğlu, 2018).

Çalışmada ortaokul öğrencilerinin akademik erteleme davranışı ile cinsiyet arasında erkek öğrenciler lehine istatistiksel olarak anlamlı sonuç bulunmuştur. Erkek öğrencilerin akademik erteleme davranışı ölçeğinden aldıkları puan ortalamaları kız öğrencilerden yüksektir. Erkek öğrenciler kız öğrencilere göre daha fazla akademik erteleme davranışı sergiledikleri sonucuna varılabilir. İlgili literatür incelendiğinde akademik erteleme davranışının cinsiyete göre farklılaştığını ve genel olarak erkek bireyler lehine daha fazla olduğunu ortaya koyan çalışmalar olduğu gibi (Balkis, 2006; S. Can, 2018; Gür vd., 2018; Jabeen Khan vd., 2014; Kürkcü, 2017; Senécal vd., 1995) akademik erteleme davranışının cinsiyete göre farklılaşmadığı sonucuna ulaşan çalışmalara da rastlanmaktadır (Ferrari, 1991; Kutlu ve Demir, 2016; Oran, 2016). Akademik erteleme davranışında cinsiyete göre farklılık oluşma nedenleri olarak yetiştirilme tarzları, toplumsal cinsiyet rolleri (Balkis, 2006) öğrencilerin akademik başarı konusunda kendilerini ailelerine karşı erkeklere göre daha sorumlu

hissetmeleri, erkek öğrencilerin aileleri tarafından daha özgür bırakılmaları ve ailelerin kızlara karşı daha kontrolcü bir yaklaşım sergilemelerinden kaynaklandığı söylenebilir.

Bu çalışmada öğrencilerin akademik erteleme davranışlarının sınıf düzeylerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark oluşturduğu sonucuna ulaşılmış ancak çoklu karşılaştırma analizleri sonucunda 6. Sınıf ile 7. Sınıf, 7 sınıf ile 8. Sınıf arasında farkın anlamlı olmadığı diğer sınıf düzeyleri arasındaki farkın anlamlı olduğu tespit edilmiştir. Analiz sonucunda beşinci sınıftan sekizinci sınıfa doğru öğrencilerin akademik erteleme davranışı ölçeğinden aldıkları puan ortalamalarının arttığı görülmüştür. Öğrencilerin yaşları ilerledikçe aile tarafından ders takibinin azalması, artan ders yükü ve sorumluluklar sonucu öğrencilerin akademik görevleri yetiştirememesi ve ilgi alanlarının farklılaşması nedeniyle ertelemeye başvurdukları söylenebilir. Çalışmamızda olduğu gibi akademik erteleme ve sınıf düzeyi arasında ilişki olduğunu, sınıf düzeyi arttıkça akademik erteleme davranışının da arttığını ifade eden çalışmalar olduğu gibi (Berber Çelik, 2014; S. Can, 2018; Yayıcı ve Düşmez, 2016) sınıf düzeyiyle akademik erteleme arasında anlamlı bir ilişki olmadığını dile getiren sonuçlar da bulunmaktadır (Arslan, 2013; A. Durdu, 2019; Sarıoğlu, 2011).

Araştırmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile anne-baba eğitim düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Öğrencilerin anne eğitim seviyeleri ilkokuldan lise düzeyine doğru gidildikçe dijital oyun bağımlılığı testinden aldıkları puan ortalamalarının azaldığı ancak üniversite düzeyinde arttığı görülmüştür. Öğrencilerin baba eğitim seviyesi ilkokuldan üniversite düzeyine gidildikçe dijital oyun bağımlılığı testinden aldıkları puan ortalamalarının düştüğü tespit edilmiştir. Bu durumun oluşma sebebi olarak ailelerin eğitim düzeylerinin artmasıyla birlikte dijital oyun bağımlılığı konusunda farkındalıklarının da artması ve çocuklarının teknoloji kullanımında daha dikkatli olmaları söylenebilir. İlgili literatürde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile anne baba eğitim düzeyi arasında ilişki olduğu sonucu ortaya koyan çalışmalar olduğu gibi (Ayhan ve Köseliören, 2019; Çavuş vd., 2016; Erboy, 2010) dijital oyun bağımlılığı ile anne-baba eğitim düzeyi arasında ilişki olmadığını koyan çalışmalar da mevcuttur (Z. Hazar, 2016; Solak, 2012).

Öğrencilerin akademik erteleme davranışı puanları ile anne eğitim düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmasına rağmen yapılan çoklu karşılaştırma analizleri

sonucunda lise-ilkokul ve lise-ortaokul arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu diğer sınıf düzeylerindeki farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı bulgusuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin akademik erteleme davranışı puanları ile baba eğitim düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. İlgili araştırmalarda akademik erteleme davranışının anne-baba eğitim düzeyine göre anlamlı farklılık göstermediği bulgusuna ulaşan araştırmalar bulunmakla birlikte (S. Can, 2018; A. Durdu, 2019; Kınık, 2015) anne eğitim düzeyinin akademik erteleme davranışında anlamlı farklılık oluşturmadığı ancak baba eğitim düzeyinin akademik erteleme davranışında anlamlı farklılık oluşturduğu sonucuna ulaşan (Oran, 2016) ve anne eğitim düzeyinin akademik erteleme davranışı için anlamlı bir farklılığa yol açarken baba eğitim düzeyinin akademik erteleme davranışı için anlamlı bir farklılık oluşturmadığı sonucuna ulaşan çalışmalar da bulunmaktadır (Tanrıku, 2013). Araştırmalarda ortaya çıkan genel kanı anne eğitim düzeyinin artmasıyla akademik erteleme davranışının azalacağı yönündedir. Araştırmalarda ortaya çıkan farklı sonuçların sebebi günümüzde bilgiye ulaşmanın kolaylaşması, okul-aile iş birliğinin artması ve teknolojinin öğrencilerin kendilerini bireysel olarak geliştirmelerine imkân sağlaması olarak söylenebilir.

Ortaokul öğrencilerinin günlük dijital oyun oynama süreleri ile dijital oyun bağımlılığı puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur. Öğrencilerden günde 3-4 saat ve 4 saat üzeri dijital oyun oynadığını ifade edenlerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puan ortalamaları daha yüksektir. Ayrıca ölçekte dijital oyun oynama süresini 1 saatten az diyenlerden 4 saat ve üzeri diyenlere doğru gidildikçe dijital oyun bağımlılığı puanlarının arttığı görülmüştür. Öğrencilerin günlük dijital oyun oynama süreleri arttıkça dijital oyun bağımlılığı riskinin de artacağı ya da dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin yükseleceği söylenebilir. Literatür incelendiğinde benzer sonuçlara rastlanmaktadır. (Ayhan ve Köseliören, 2019; Gökçearslan & Durakoğlu, 2014; Z. Hazar ve Hazar, 2017; Özdemir ve Karaboğa, 2021). Araştırmada öğrencilerin günlük dijital oyun oynama süreleri ile akademik erteleme davranışları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Çalışmaya katılan öğrencilerde günlük dijital oyun oynama süresi 1 saatten az diyenlerden 4 saat ve üzeri diyenlere doğru gidildikçe akademik erteleme davranışı puanlarının arttığı bulgusuna ulaşılmıştır. Günlük dijital oyun oynama süresi arttıkça öğrencilerin akademik görevleri

aksattıkları ve akademik işlere daha az zaman ayırdıkları bunun sonucu olarak daha çok akademik erteleme yaptıkları ifade edilebilir. İlgili araştırmalarda da benzer sonuçlara ulaşılmıştır (Dikmen vd., 2022; Günay, 2019).

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları ile algılanan sosyoekonomik seviye arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Analiz sonucunda kendilerini iyi ve orta sosyoekonomik düzeyde algılayan öğrencilerin düşük sosyoekonomik düzey algılayan öğrencilere göre dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden daha fazla puan aldıkları görülmüştür. Bu durum sosyoekonomik seviyenin yükseldikçe teknolojik cihazlara ulaşabilme imkanının artmasıyla açıklanabilir. Bu araştırmanın aksine dijital oyun bağımlılığı ile sosyoekonomik seviye arasında ilişki olduğunu belirten çalışmalar da mevcuttur (Çavuş vd., 2016; Delebe, 2020). Ailenin maddi durumu arttıkça çocukların teknolojik cihaz alabilme, oyunlara para harcayabilme imkanının da arttığı ve dijital oyun bağımlılığı riskinin yükseleceği düşünülmektedir. Öğrencilerin akademik erteleme davranışı ile algılanan sosyoekonomik seviye arasında anlamlı fark bulunmamıştır. Yapılan analiz sonucunda algılanan sosyoekonomik seviye yükseldikçe akademik erteleme davranışı ölçeğinden alınan puan ortalamalarının düştüğü görülmüştür. Bu durumun oluşmasında düşük sosyoekonomik seviyeye sahip ailelerin ekonomik zorluklardan dolayı çalışma hayatında daha fazla yer almaları, ekonomik olarak orta ve iyi sosyoekonomik düzeydeki ailelerin de çocuklarına daha fazla eğitim olanağı sunabilmesi etkili olmuş olabilir.

Araştırmada öğrencilerin algıladıkları ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Baskıcı tutum ve ilgisiz-kayıtsız tutum algılayan çocukların dijital oyun bağımlılığı puanları diğerlerine göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Demokratik tutum algılayan çocukların dijital oyun bağımlılığı puanları diğerlerine göre belirgin olarak daha düşük bulunmuştur. Demokratik tutum sergileyen ailelerde çatışmaların daha az olması, aile içi iletişimin güçlü olması, güvene dayalı ve ebeveyn çocuk arasında yakın bir ilişkinin olması dijital oyun bağımlılığının beslendiği kaynakları azalttığı için dijital oyun bağımlılığı riskinin de düştüğü söylenebilir. Baskıcı ve ilgisiz-kayıtsız tutum sergileyen ailelerde aile içi iletişimin yetersiz olması, aile kontrolünün ya çok fazla ya da çok az olması ve çocukların aile içinde yaşanan çatışma ve problemlerden



bir kaçış yolu olarak dijital oyunlara yönelmesi dijital oyun bağımlılığı riskini arttırdığı düşünülebilir. İlgili literatür incelendiğinde bu araştırma sonucunu destekleyen çalışmalar bulunmaktadır (Ayas ve Horzum, 2013; Bingöl Karagöz, 2017; Özgür, 2019). Bu çalışmanın sonucunun aksine demokratik tutum sergileyen ailelerin çocuklarının otoriter ve ilgisiz tutum sergileyen ailelerin çocuklarına göre daha fazla ekrana maruz kaldıklarını bildiren çalışmalar da mevcuttur (Cote vd., 2021; Konok vd., 2020).

Çalışmada öğrencilerin algılanan ebeveyn tutumları ile akademik erteleme davranışları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur. Analiz sonucunda demokratik tutum sergileyen ailelerin çocuklarının akademik erteleme davranışı puanlarının daha düşük olduğu ancak ilgisiz-kayıtsız tutuma sahip ailelerin çocuklarının akademik erteleme davranışı puanlarının daha yüksek olduğu görülmüştür. İlgisiz-kayıtsız tutum sergilenen ailelerde çocuğun ders, ödev ve proje gibi akademik sorumluluklarıyla yeterince ilgilenilmezken demokratik tutum sergilenen ailelerde çocukla ebeveyn arasında yakın ilişki kurulup akademik konuların hem takibi yapılır hem de çocuğa destek olunur. Bu sebeple ilgisiz kayıtsız tutum sergileyen ailelerde akademik ertelemenin fazla; demokratik tutum sergileyen ailelerde akademik ertelemenin az olduğu söylenebilir.

Sonuç olarak araştırmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı arasında orta düzeyde bir ilişki bulunmuştur. Erkek öğrenciler kız öğrencilere göre daha fazla dijital oyun bağımlılığı riski taşımakta ve kız öğrencilere göre daha fazla akademik erteleme davranışında bulunmaktadır. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile sınıf seviyeleri arasında bir ilişki bulunmazken öğrencilerin sınıf düzeylerine göre akademik erteleme davranışları arasında anlamlı fark bulunmuştur. 8. Sınıf öğrencilerinin diğer sınıf düzeylerine göre daha fazla akademik erteleme yaptığı, 5. Sınıf öğrencilerinin de diğer sınıf düzeylerine göre daha az akademik erteleme yaptığı sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmada dijital oyun bağımlılığının anne ve baba eğitim durumuna göre farklılık oluşturmadığı görülmüştür. Akademik erteleme davranışına göre anne eğitim durumu ilkökul-ortaokul ve lise düzeylerinde fark bulunmuş, baba eğitim düzeyine göre ise akademik erteleme davranışında farklılık tespit edilmemiştir. Bu durum günümüzde eğitim düzeyi fark etmeksizin her ebeveynin dijital oyun bağımlılığı ve akademik erteleme sorunu

ile karşı karşıya kaldığını göstermektedir. Öğrencilerin dijital oyun oynama süreleri arttıkça dijital oyun bağımlılığı riskinin ve akademik erteleme eğiliminin arttığı görülmüştür. Kendisini iyi ve orta sosyoekonomik düzeyde algılayan öğrencilerin daha çok dijital oyun oynadığı, kendisini düşük sosyoekonomik düzeyde algılayan öğrencilerin ise daha fazla akademik erteleme yaptığı bulgusuna ulaşılmıştır.

Çalışma sonucunda baskıcı tutuma sahip ailelerde çocukların dijital oyun bağımlılığı riskinin daha fazla olduğu, ilgisiz-kayıtsız tutuma sahip ailelerde de çocukların daha fazla akademik erteleme yaptıkları görülmüştür. Demokratik tutuma sahip ailelerde hem dijital oyun bağımlılığı riskinin hem de akademik erteleme davranışının daha az olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Aile tutumu çocukları bu risklerden korumak için önemli bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Günümüzde, yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelen teknolojiyi yok saymak veya kullanmamak imkânsız hale gelmiştir. Bu nedenle öğrenci ve velilere bilinçli teknoloji kullanımı konusunda farkındalıklarını arttırıcı çalışmalar yapılabilir bunlara ek olarak öğretmenlere özellikle psikolojik danışman/rehber öğretmenlere yönelik bu konuda bilgi ve becerilerini arttırıcı eğitimler verilebilir.

Araştırmanın sınırlılıklarına bakıldığında araştırmanın örneklemini Sakarya ili Ferizli ilçesindeki 428 ortaokul öğrencisi oluşturmaktadır. Çalışmada veriler nicel ölçekler aracılığıyla toplandığından öğrencilerin bakış açılarını anlamada yetersiz kalabilir. Gelecekte yapılacak çalışmalarda ortaokul öğrencilerinin bakış açılarını anlamak için nicel çalışmaların yanında nitel çalışmaların veya karma çalışmaların da yapılması önemli olduğu düşünülmektedir.

## **Kaynakça**

- Ackerman, D. S., & Gross, B. L. (2005). My instructor made me do it: Task characteristics of procrastination. *Journal of Marketing Education*, 27(1), 5–13.  
<https://doi.org/10.1177/0273475304273842>
- Akbay, S. E., & Gizir, C. A. (2011). Cinsiyete göre üniversite öğrencilerinde akademik erteleme

davranışı: Akademik güdülenme, akademik özyeterlik ve akademik yükleme stillerinin rolü. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 60–78.

Akinci, T. (2021). Determination of predictive relationships between problematic smartphone use, self- egulation, academic procrastination and academic stress through modelling. *International Journal of Progressive Education*, 17(1), 35–53. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2021.329.3>

Aleksić, V. (2018). Early adolescents' digital gameplay preferences, habits and addiction / preferencije, navike i ovisnost mlađih adolescenata o digitalnim igrama. *Croatian Journal of Education*, 20(2), 463–500. <https://doi.org/10.15516/cje.v20i2.2583>

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders : DSM-5*. American Psychiatric Association.

Arslan, A. (2013). *Lise öğrencilerinin akademik erteleme davranışlarının karar verme stilleri ile ilişkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gaziantep Üniversitesi.

Arslan, A., Kırık, A. M., Karaman, M., & Çetinkaya, A. (2015). Lise ve üniversite öğrencilerinde dijital bağımlılık. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 8, 34–34. <https://doi.org/10.17361/UHIVE.2015813153>

Atak, F. (2020). *10-14 yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.

Ayas, T., & Horzum, B. (2013). İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı ve aile internet tutumu. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(39), 46–57.

Ayhan, B., & Köselören, M. (2019). İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 6(1), 1–30.

Ayyıldız, D. (2021). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, davranışsal-duygusal sorunlar ve olumsuz bilişsel hatalar arasındaki ilişkilerin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.

- Balkis, M. (2006). *Öğretmen adaylarının davranışlarındaki erteleme eğiliminin, düşünme ve karar verme tarzları ile ilişkisi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Berber Çelik, Ç. (2014). *Akademik ertelemenin bazı psiko-sosyal değişkenlere göre açıklanması ve gerçeklik terapisine dayalı akademik erteleme ile başa çıkma eğitim programının etkililiğinin sınanması* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Karadeniz Teknik Üniversitesi.
- Berber Çelik, Ç., & Odacı, H. (2015). Akademik erteleme davranışının bazı kişisel ve psikolojik değişkenlere göre açıklanması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30(3), 31–47.
- Berber, M., Karadibak, D., & Uçurum, S. G. (2014). Adolesan dönemde ekrana bağlı aktivitelerin hamstring kas uzunluğu, reaksiyon zamanı ve vücut kitle indeksi üzerine etkisi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*, 28(1), 1. <https://doi.org/10.18614/deutfd.33906>
- Beswick, G., Rothblum, E. D., & Mann, L. (1988). Psychological antecedents of student procrastination. *Australian Psychologist*, 23(2), 207–217. <https://doi.org/10.1080/00050068808255605>
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Pamukkale Üniversitesi.
- Bingöl Karagöz, D. (2017). *İnternet bağımlılığı ve bilgisayar oyun bağımlılığı yaygınlığının, ilişkili etkenlerin incelenmesi* [Uzmanlık tezi]. Kocaeli Üniversitesi.
- Böö, R. (2014). *Video game playing, academic performance, educational activity, and motivation among secondary school students* [Project work]. Örebro University .
- Bülbül, H., Tunç, T., & Aydın, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97–111. <https://doi.org/10.25287/ohuiibf.423745>
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2009). Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychological Science*, 20(3), 273–277.

<https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02287.x>

- Çakıcı, D. Ç. (2003). *Lise ve üniversite öğrencilerinde genel erteleme ve akademik erteleme davranışının incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Üniversitesi.
- Can, A. (2022). *Spss ile bilimsel araştırma sürecinde nicel veri analizi*. Pegem Akademi.
- Can, S. (2018). *Ergenlerin akademik erteleme davranışları, internet bağımlılığı ve temel psikolojik ihtiyaçları: Bir model önerisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Yıldız Teknik Üniversitesi.
- Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram Ve Araştırma Dergisi*, 43, 265–289.
- Cesarone, B. (1994). *Video games and Children*. ERIC Clearinghouse on elementary and early childhood education. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED365477.pdf>
- Çetin, E. (2013). Tanımlar ve temel kavramlar. In M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar: Kuram, tasarım ve uygulama* (1st ed., pp. 20–31). Pegem Akademi.
- Chiu, S.-I., Lee, J.-Z., & Huang, D.-H. (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 571–581. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571>
- Cote, A. C., Coles, S. M., & Dal Cin, S. (2021). The interplay of parenting style and family rules about video games on subsequent fighting behavior. *Aggressive Behavior*, 47(2), 135–147. <https://doi.org/10.1002/ab.21931>
- Delebe, A. (2020). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile bazı fiziksel parametreler ve akademik başarı durumları arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ömer Halisdemir Üniversitesi.
- Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D., & Potenza, M. N. (2010). Video-Gaming Among High School Students: Health Correlates, Gender Differences, and Problematic Gaming. *Pediatrics*, 126(6), e1414–e1424. <https://doi.org/10.1542/peds.2009-2706>

- Dijital Oyunlar Raporu. (2020). *Dünya dijital oyunlar endüstrisinin kısa tarihçesi*.  
<https://www.guvenlioyna.org.tr/uploads/ck-editor/family-reports/Dijital%20Oyunlar%20Raporu%202020.pdf>
- Dikmen, M., Tuncer, M., & Vural, M. (2022). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile akademik başarıları arasındaki ilişki. *Social Mentality And Researcher Thinkers Journal*, 58(58), 684–693. <https://doi.org/10.29228/smryj.62163>
- Dinçer, B., & Kolan, H. İ. (2020). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri ile sorumluluk davranışı arasındaki ilişki. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28(6), 2319–2330. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.833550>
- Dufour, M., Brunelle, N., Tremblay, J., Leclerc, D., Cousineau, M.-M., Khazaal, Y., Légaré, A.-A., Rousseau, M., & Berbiche, D. (2016). Gender difference in internet use and internet problems among quebec high school students. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 61(10), 663–668. <https://doi.org/10.1177/0706743716640755>
- Durdu, A. (2019). *Ortaokul 7. ve 8. sınıf öğrencilerinin sosyal medya bağımlılıkları ve akademik erteleme davranışlarının incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Toros Üniversitesi.
- Durdu, P. O., Tüfekçi, A., & Çağıltay, K. (2005). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arasındaki karşılaştırmalı bir çalışma. *Euroasian Journal of Educational Research*, 19(1), 66–76.
- Durkin, K., & Barber, B. (2002). Not so doomed: computer game play and positive adolescent development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23(4), 373–392. [https://doi.org/10.1016/S0193-3973\(02\)00124-7](https://doi.org/10.1016/S0193-3973(02)00124-7)
- Dye, M. W. G., Green, C. S., & Bavelier, D. (2009). Increasing speed of processing with action video games. *Current Directions in Psychological Science*, 18(6), 321–326. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8721.2009.01660.x>
- Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler*

[Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Adnan Menderes Üniversitesi.

Erkılıç, E. (2021). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının yalnızlık ve benlik saygısı arasındaki ilişkisi ve dijital oyun bağımlılığının çeşitli demografikler açısından incelenmesi*

[Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.

Ferrari, J. R. (1991). Compulsive procrastination: some self-reported characteristics. *Psychological Reports*, 68(2), 455–458. <https://doi.org/10.2466/pr0.1991.68.2.455>

Ferrari, J. R., Johnson, J. L., & McCown, W. G. (1995). *Procrastination and task avoidance*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-0227-6>

Gentile, D. (2009). Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18. *Psychological Science*, 20(5), 594–602. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>

Gentile, D. A., & Gentile, J. R. (2008). Violent video games as exemplary teachers: A conceptual analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 37(2), 127–141. <https://doi.org/10.1007/s10964-007-9206-2>

Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419–435.

Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Yuzuncu Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287–1315. <https://doi.org/10.23891/efdyyu.2018.105>

Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534–537. <https://doi.org/10.1038/nature01647>

Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2005). Does video game addiction exist? In J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of computer game studies* (pp. 359–368). MIT Press.

Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5(3), 189–193.

<https://doi.org/10.1002/casp.2450050307>

Grunschel, C., Patrzek, J., & Fries, S. (2013). Exploring reasons and consequences of academic procrastination: an interview study. *European Journal of Psychology of Education, 28*(3), 841–861. <https://doi.org/10.1007/s10212-012-0143-4>

Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology and Behavior, 10*(2), 290–292. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9956>

Günay, K. (2019). *Examination of the relationship between frequency of social media use and academic procrastination behaviour of eighth grade students* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Yeditepe Üniversitesi.

Gür, S. H., Bakırcı, Ö., Karabaş, B. N., Bayoğlu, F., & Atlı, A. (2018). Üniversite öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığının akademik erteleme davranışları üzerindeki etkisi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 5*(10), 68–77. <https://doi.org/10.29129/inujse.466534>

Gürsü, O., & Özçelik, M. F. (2022). Ergenlik döneminde dijital oyun bağımlılığı ve dindarlık ilişkisi. *Çukurova Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, 22*(1), 199–216. <https://doi.org/10.30627/cuilah.1092685>

Gürültü, E. (2016). *Lise öğrencilerinin sosyal medya bağımlılıkları ve akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi.

Hauge, M. R., & Gentile, D. A. (2003, April 24). Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression. *2003 Society for Research in Child Development Bien- Nial Conference*.

Hazar, K., Özpolat, Z., & Hazar, Z. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi (Niğde ili örneği). *Ankara Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi,*



18(1), 225–234. <https://doi.org/10.33689/spormetre.647313>

Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi.

Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği . *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203–216. <https://doi.org/10.14687/jhs.v14i1.4387>

Hen, M., & Goroshit, M. (2014). Academic procrastination, emotional intelligence, academic self-efficacy, and GPA: A comparison between students with and without learning disabilities. *Journal of Learning Disabilities*, 47(2), 116–124. <https://doi.org/10.1177/0022219412439325>

Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56–68.

Horzum, M. B., Ayas, T., & Balta, Ö. Ç. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76–88.

İnal, Y., & Çağıltay, K. (2005, May 14). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. *Eğitimde Yeni Yönelimler II. Eğitimde Oyun Sempozyumu*.

Irmak, A. Y., & Erdogan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128–137. <https://doi.org/10.5080/u13407>

Jabeen Khan, M., Hafsa, A., Noor, S. S., & Munuer, S. (2014). Academic procrastination among male and female university and college students. *FWU Journal of Social Sciences*, 8(2), 1–6.

Johnson, E. M., Green, K. E., & Kluever, R. C. (2000). Psychometric characteristics of the revised procrastination inventory. *Research in Higher Education*, 41(2), 269–279. <https://doi.org/10.1023/A:1007051423054>

Kandemir, M. (2010). *Akademik erteleme davranışını açıklayan bir model* [Yayımlanmamış doktora

tezi]. Gazi Üniversitesi.

Kandemir, M. (2014). A model explaining academic procrastination behavior. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 4(3), 51–72. <https://doi.org/10.14527/pegegog.2014.016>

Karatas, H., & Bademcioglu, M. (2015). The explanation of the academic procrastination behaviour of pre-service teachers with five factor personality traits. *Educational Research Association The International Journal of Research in Teacher Education*, 6(2), 11–25. <http://www.eab.org.tr><http://ijrte.eab.org.tr>

Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik ve güvenilirlik çalışması* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gaziosmanpaşa Üniversitesi.

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. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.101>

Kıbaroğlu, F. N. (2020). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile akademik erteleme, öz yeterlik ve bilgi işlemsel düşünme düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Sakarya Üniversitesi.

Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-Lib Magazine*, 8(2). <https://doi.org/10.1045/february2002-kirriemuir>

Kıldırın, Y. (2019). *Lise öğrencilerinin zorbalıkla baş etme düzeyleri ve zorbalık eğilimi düzeyleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Maltepe Üniversitesi.

Kılıç, M. A. (2020). *15-18 yaş arası okul sporlarına katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile sosyal ve duygusal yalnızlık düzeylerinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Kırıkkale Üniversitesi.

Kınık, Ö. (2015). *Üniversite öğrencilerinin akademik erteleme davranışları ile fonksiyonel olmayan tutumları, depresyon düzeyleri ve benlik-saygıları arasındaki ilişki* [Yayımlanmamış yüksek

lisans tezi]. Karadeniz Teknik Üniversitesi.

Klassen, R. M., & Kuzucu, E. (2009). Academic procrastination and motivation of adolescents in Turkey. *Educational Psychology, 29*(1), 69–81. <https://doi.org/10.1080/01443410802478622>

Konok, V., Bunford, N., & Miklósi, Á. (2020). Associations between child mobile use and digital parenting style in hungarian families. *Journal of Children and Media, 14*(1), 91–109. <https://doi.org/10.1080/17482798.2019.1684332>

Kukul, V. (2013). Oyunla ilgili tarihsel gelişmeler ve yaklaşımlar. In M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar: Kuram, tasarım ve uygulama* (1st ed., pp. 20–31). Pegem Akademi.

Kürkçü, R. (2017). The study of academic procrastination behaviours of the students of secondary education in terms of some variables. *Journal of Current Researches on Social Sciences, 7*(2), 385–392.

Kurtbeyoğlu, Ş. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin demografik özelliklerinin oyun bağımlılığı ile ilişkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.

Kutlu, M., & Demir, Y. (2016). Ergenlerdeki akademik erteleme davranışının incelenmesi. In K. Erganlı (Ed.), *Hedefe Doğru İnsan (PDR Sempozyumu)* (pp. 378–385).

Lee, E. (2005). The relationship of motivation and flow experience to academic procrastination in university students. *The Journal of Genetic Psychology, 166*(1), 5–15. <https://doi.org/10.3200/GNTP.166.1.5-15>

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology, 12*(1), 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>

Madran, H., & Cakilci, E. (2014). The relationship between aggression and online video game

- addiction: a study on massively multiplayer online video game players. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 15(2), 99–107. <https://doi.org/10.5455/apd.39828>
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 591–596. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0260>
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51–58.
- Ocak, G., & Karataş, S. (2019). Ortaokul öğrencilerinin akademik erteleme davranışı ölçeği: geçerlilik ve güvenirlik çalışması. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 9(1), 93–113.
- Odabşioğlu, G., Öztürk, Ö., Genç, Y., & Pektaş, Ö. (2007). On olguluk bir seri ile internet bağımlılığı klinik görünümleri. *Bağımlılık Dergisi*, 8(1), 46–51.
- Öncel, M., & Tekin, A. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 7–17.
- Oran, S. (2016). *Anadolu lisesi öğrencilerinde akademik erteleme davranışının incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Çağ Üniversitesi.
- Özdemir, M., & Karaboğa, M. T. (2021). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve sosyal eğilimleri. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 12(5), 17–35. <https://doi.org/10.19160/e-ijer.994099>
- Özgür, H. (2019). Online game addiction among turkish adolescents: the effect of internet parenting style. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 7(1), 47–68. <https://doi.org/10.17220/mojet.2019.01.004>
- Öztürk, A. (2022). *Geleneksel sporcular ve e-spor oyuncularının zihinsel antrenman profilleri* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.

- Pallesen, S., Lorvik, I. M., Bu, E. H., & Molde, H. (2015). An exploratory study investigating the effects of a treatment manual for video game addiction. *Psychological Reports, 117*(2), 490–495. <https://doi.org/10.2466/02.PR0.117c14z9>
- Rodas-Quispe, I. (2022). Internet addiction and academic procrastination. *Fronteras En Ciencias de La Educación, 2022*(1), 35–44.
- Sağlam, M., & Topsümer, F. (2019). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin nitel bir Çalışma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 32*, 485–504. <https://doi.org/10.31123/akil.617102>
- Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift Für Die Welt Der Türken/Journal of World of Turks, 115–130*. <https://www.zfwt.org/admin/files/issues/338-1726-1-PB.pdf>
- Sarioğlu, A. F. (2011). Öğretmen adaylarının akademik erteleme eğilimi ile mükemmeliyetçilik düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Senécal, C., Koestner, R., & Vallerand, R. J. (1995). Self-regulation and academic procrastination. *The Journal of Social Psychology, 135*(5), 607–619. <https://doi.org/10.1080/00224545.1995.9712234>
- Solak, M. Ş. (2012). Ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu tutumları ile saldırganlık ve yalnızlık eğilimleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Solomon, L. J., & Rothblum, E. D. (1984). Academic procrastination: Frequency and cognitive-behavioral correlates. *Journal of Counseling Psychology, 31*(4), 503–509. <https://doi.org/10.1037/0022-0167.31.4.503>
- Steel, P., & Klingsieck, K. B. (2016). Academic procrastination: Psychological antecedents revisited. *Australian Psychologist, 51*(1), 36–46. <https://doi.org/10.1111/ap.12173>
- Tanrıkulu, M. (2013). Ergenlerin akademik erteleme davranışlarıyla benlik saygılarının incelenmesi

[Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.

- Torun, F., Akçay, A., & Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(1), 25–35.
- Tuncay, B., & Göger, B. (2022). Investigating the relationship between digital game addiction and sleep quality in adolescents. *Journal of Turkish Sleep Medicine*, 9(1), 79–84. <https://doi.org/10.4274/jtsm.galenos.2021.52207>
- Ünsal Seydooğulları, S., Uğur, E., Tanhan, A., & Genç, E. (2023). Lise Öğrencilerinin Akademik Erteleme Davranışının Problemlı İnternet Kullanımı ve Mükemmeliyetçilik ile İlişkinin İncelenmesi. *Yaşadıkça Eğitim*, 37(1), 145–164. <https://doi.org/10.33308/26674874.2023371439>
- Wack, E., & Tattleff-Dunn, S. (2009). Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *CyberPsychology & Behavior*, 12(2), 241–244. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0151>
- Wan, C.-S., & Chiou, W.-B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 762–766. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.762>
- Witteck, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2016). Prevalence and predictors of video game addiction: A study based on a national representative sample of gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(5), 672–686. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>
- World Health Organization. (2023). *ICD-11 for mortality and morbidity statistics*. <https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/en#1448597234>
- Yaycı, L., & Düşmez, İ. (2016). Adolesanların akademik erteleme davranışlarının bazı değişkenler açısından incelenmesi. *OPUS – Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 6(10), 80–101.

- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775.  
<https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yiğit, E., & Günüç, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Yuzuncu Yil Universitesi Egitim Fakultesi Dergisi*, 17(1), 144–174.  
<https://doi.org/10.33711/yyuefd.691498>
- Yılmaz, M. B. (2010). İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 688–693.
- Yurdakoş, K., & Biçer, E. (2019). İnternet bağımlılık düzeyinin akademik ertelemeye etkisi: Sağlık yönetimi öğrencileri üzerine bir araştırma. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(1), 243–278.
- Zamkı, M. N. (2022). *Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışı arasındaki ilişki* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Gelişim Üniversitesi.