



Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akademik Erteleme Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Eralp BAYRAMOĞLU¹, Pınar GÜZEL GÜRBÜZ²

¹Manisa Celal Bayar Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Manisa, Türkiye <https://orcid.org/0000-0002-0022-9687>

²Manisa Celal Bayar Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Manisa, Türkiye <https://orcid.org/0000-0001-5982-2816>

To cite this article/ Atıf için:

Bayramoğlu, E., Güzel Gürbüz, P. (2023). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 4(3), 24-43.

Özet

Bu araştırmanın amacı, ortaokul grubundaki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Araştırmanın çalışma grubunu, İzmir ili Kemalpaşa ilçesindeki devlet ve özel okullarda öğrenim gören 471 öğrenci oluşturmuştur. Demografik özellikler hakkında bilgi toplamak amacıyla Demografik Bilgi Formu kullanıldı. Dijital oyun bağımlılığı düzeyini belirlemek için ise Ayhan ve Köseliören (2019) tarafından geliştirilen ve güvenilirlik ve geçerlik çalışmaları yapılan Online Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır. Akademik erteleme düzeyini belirlemek için ise 2003 yılında Çakıcı tarafından geliştirilen akademik erteleme ölçeği kullanılmıştır. Elde edilen veri setindeki dağılımın normalliği için Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilk testleri gerçekleştirilmiş, basıklık ve çarpıklık katsayıları incelenerek histogram üzerinde değerlendirilmiştir. Verilerin parametrik test varsayımlarını yerine getirmesi doğrultusunda özelliklerine göre betimleyici istatistik, değişkenler arası ilişkiler, korelasyon ve regresyon analizleri, farklılıkların tespit edilmesinde ise ikili gruplar için t-testi, ikiden fazla gruplar için ANOVA farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunun tespit edilmesi için Post-Hoc analizleri yapılmıştır. Amaçlı örnekleme yöntemiyle ortaokul öğrencileri katılımcılarından toplanmış veri setinin normallik, basıklık ve çarpıklık analizi sonrası hipotez testleriyle alt problemlere cevap aranmıştır. Elde edilecek bulgular literatür eşliğinde tartışılarak yorumlanmıştır. Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı özel ve resmi ortaokullarda gerçekleştirilen bu çalışmada dijital oyun bağımlılığının akademik ertelemeye etkisi olduğu ortaya çıkarılmıştır. Dijital oyunlar çoğunlukla gençler arasında yaygın bir eğlenme aracı olarak kullanılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Bağımlılık, Akademik Erteleme

Digital Game Habits of Secondary School Students and Examination the Procrastination Between Academic Behavior Connections

Abstract

The aim of this study is to investigate the relationship between digital game addiction and academic procrastination among middle school students. The research involved 471 students from both public and private schools in the Kemalpaşa district of İzmir, Turkey. Demographic information was collected using a Demographic Information Form. To assess the level of digital game addiction, the Online Game Addiction Scale, developed by Ayhan and Köseliören (2019) with established reliability and validity, was utilized. Meanwhile, the academic procrastination level was determined using the Academic Procrastination Scale developed by Çakıcı in 2003. The distribution of the collected data was examined for normality through Kolmogorov-Smirnov and Shapiro-Wilk tests, and kurtosis and skewness coefficients were analyzed based on the histogram. Assuming that the data met the assumptions of parametric tests, descriptive statistics, inter-variable relationships, correlation and regression analyses were conducted. To identify differences, t-tests were employed for pairwise comparisons, and ANOVA was used for multiple groups, followed by Post-Hoc analyses to determine significant differences among groups. Through purposive sampling, data from middle school student participants were assessed for normality, kurtosis, and skewness before conducting hypothesis tests. The findings will be discussed and interpreted in light of the existing literature. This study, conducted in both private and public middle schools under the Ministry of National Education's supervision, unveiled a connection between digital game addiction and academic procrastination. Digital games are predominantly utilized as a source of entertainment among the youth.

Keywords: Digital Games, Addiction, Academic Procrastination

GİRİŞ

Yaşamın her alanında giderek daha fazla insan dijital oyunlarla ilgilenmektedir. Dijital oyunlar, eğlence ve serbest zaman faaliyetleri için kullanıldığından, sıklıkla oynandıkları takdirde zamanla bağımlılık yaratabilirler. Teknoloji çağının hızlı ilerlemesi ve erişim kolaylığının artması, bilgisayar oyunları olarak bilinen dijital oyunları bir serbest zaman etkinliği olarak gündemimize getirmiştir (Karabulut, vd., 2021). Eğitim çağının henüz erken yıllarında olan öğrenciler arasında dijital oyun bağımlılığına bağlı olarak kontrolün kaybedilmesi çeşitli sorunlara yol açmaktadır. Akademik erteleme davranışı bu sorunlara verilebilir. Dijital oyunların kontrolsüz oynanması alışkanlık haline geldikçe, öğrencilerin akademik başarıları üzerinde olumsuz bir etki yarattığı düşünülmektedir. Bu çalışma, dijital oyun bağımlılığının akademik erteleme davranışı üzerindeki etkisini incelemeyi amaçlamaktadır.

Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009) dijital oyun bağımlılığını, bireyin bilgisayar veya video oyunlarını aşırı ve kontrolsüz bir şekilde kullanmasına sebep olan, sosyal ve/veya duygusal problemlere yol açmasına rağmen, bu davranışa devam etmesi olarak tanımlamıştır. Griffiths (2005) ise kullanılan terim ne olursa olsun, aşırı dijital oyun oynamanın bağımlılığa sebep olabileceğini belirtmiştir. Dijital oyunların içerisinde bulunan bazı özellikler ve bu özelliklerin oyuncular üzerinde yarattığı duygular, bağımlılığı arttıran sebepler olarak görülmektedir. RTÜK (2016) tarafından 13-16 yaş arası öğrencilerle yapılan bir çalışmada, çocukların internet etkinlikleri arasında özellikle oyun oynamanın yaygın olduğu ortaya çıkmıştır. Bu çalışmada, yaklaşık her üç çocuktan birinin interneti oyun oynamak için kullandığı görülmüştür. Turgut (2016) tarafından 9-16 yaş arası 784 çocukla yapılan bir çalışmada da her iki çocuktan birinin internet üzerinde çevrimiçi oyunlar oynadığı belirtilmiştir. Orhan ve Akkoyunlu (2004) tarafından yapılan bir çalışmada ise öğrencilerin internet kullanımındaki öncelikli amaçlarının oyun ve eğlence olduğu ve eğitim ve ödev araştırmalarının ikinci sırada geldiği tespit edilmiştir. Kaytanlı (2011) tarafından yürütülen benzer bir çalışmada, psikiyatri kliniğine başvuran 8-16 yaş arası 109 çocuğun incelendiği belirlenmiştir. Bu çalışmada, her dört erkekte üçünün ve her üç kızdan birinin bilgisayar ve interneti öncelikli olarak oyun oynamak için kullandığı ortaya çıkmıştır.

Horzum, Ayas ve Çakır Balta (2008) tarafından yapılan bir araştırma, oyuncunun dijital oyun oynarken memnuniyetinin artmasıyla birlikte oyunlara karşı aşırı istek duymaya başlamasının dijital oyun bağımlısı olduğunu gösterdiğini ortaya koyuyor. Benzer şekilde, dijital oyun bağımlılığı olan öğrenciler, oyun oynamayı bırakmak istememekte, gerçek yaşamlarını oyunla ilişkilendirmekte ve bu nedenle yapmaları gereken görevleri ve sorumlulukları yerine getirememektedirler. Çocukluk dönemi, insan gelişiminin en önemli evrelerinden biri olarak kabul edildiğinden, dijital oyun bağımlılığının birçok olumsuz etkisini ortaya koyan araştırmalar mevcuttur. Horzum (2011) bu bağımlılığın öğrencilerin sosyalleşmesini engellediğini ve akademik başarılarının düşmesine neden olduğunu belirtirken, Odabaşoğlu, Öztürk, Genç ve Pektaş (2007) tarafından gerçekleştirilen başka bir araştırmada, hastaların günlük ortalama 7-8 saat internet kullandıkları ve bu hastaların 9'unun sürekli olarak dijital oyunlar nedeniyle interneti kullandıkları belirlenmiştir. Ayrıca, neredeyse tüm hastalarda aşırı oyun oynama sonucunda akademik başarıda belirgin bir düşüş görülmüştür.

Akademik erteleme, bireyin yapması gereken akademik görevleri zamanında yerine getirmek yerine erteleme anlamına gelir (Senecal, Koestner ve Vallerand, 1995). Solomon ve Rothblum (1984), akademik erteleme kavramını dönem ödevi hazırlama, okulla ilgili programlara katılma, sınava hazırlanma gibi akademik görevlerin belirtilen zamanda yapılmaması olarak tanımlamıştır. Schouwenberg ve Lay (1995) ise akademik erteleme kavramını kitapların kütüphaneye zamanında teslim edilmemesi, ödevlerin ertelenmesi, ödevin teslim tarihine son dakikada yetiştirilmesi ve sınava hazırlanma zamanının diğer işlerle geçirilmesi olarak ifade etmişlerdir. Senecal, Julien ile Guay (2003) tarafından yapılan tanıma göre, akademik erteleme rasyonel olmayan bir eğilim olarak nitelendirilir ve akademik çalışmaların geciktirilmesi davranışını içerir. Akademik erteleme, sadece dersler ve ders içi etkinliklerin ertelenmesi veya yapılmamasıyla sınırlı değildir. Örneğin, kütüphaneden alınan bir kitabın zamanında verilmemesi de akademik erteleme davranışı olarak kabul edilir. Bu nedenle, akademik erteleme tanımının daha geniş bir alanı kapsadığı söylenebilir (Senecal, Koestner ve Vallerand, 1995).

Yüksek bir ertelemeye eğilimli olan bireyler, işlerini kaybetme, okulu bırakma ve evlilik hayatını tehlikeye atma gibi sonuçlarla karşı karşıya kalabilirler (Balkıs ve Duru, 2007). Öğrenciler, ertelemeyi, çalışma programlarını düzenleme, çalışma gruplarına katılma veya motivasyonel amaçlar için zaman baskısı yaratma gibi, sosyal ve akademik faaliyetler arasında denge kurmanın bir yolu olarak kullanabilirler (Skowronski ve Mirowska, 2013). Fakat ertelemeyi sürekli bir davranış haline getiren öğrenciler, akademik görevleri erteleyerek, verimsiz faaliyetlere odaklanırlar ve bu da nihayetinde akademik başarılarını olumsuz yönde etkileyen olumsuz duygusal tepkilere neden olabilir (Schubert ve Stewart, 2000).

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Bu araştırmanın modeli ilişki tarama modelidir. Bu model kullanılarak, değişkenler arasındaki ilişki incelenir ve eğer bir ilişki varsa, bu ilişkinin niteliği hakkında bilgi edinmeye çalışılır (Karasar, 2011).

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu İzmir ilinde özel ve resmi kurumlarda eğitim-öğretim hayatını devam ettiren 471 ortaokul öğrencisinden oluşmaktadır. Çalışmaya katılan öğrencilerin %50,5'i kız, %49,5'i erkektir. 238 kız öğrenci ve 233 erkek öğrenciden oluşan araştırma evreninin örneklem belirleme yöntemi olarak, araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyunları oynamaya eğilimleri olmaları ve bu oyunlar hakkında bilgi sahibi olmaları ve deneyimleri dikkate alınarak amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır.

Verilerin Toplanması

Araştırmada veriler dört bölümde toplanmıştır. Veri toplama amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanan kişisel bilgi formu yönlendirilen sorular aracılığıyla iki bölüme ayrılmıştır. Birinci bölümünde demografik özellikler ölçülürken, formun ikinci bölümünde oyun oynama alışkanlığına dair bilgileri edinmek adına yazılan sorular bulunmaktadır. Öğrencilerin online oyunlara bağımlılık düzeylerini ölçmek için Köseliören (2019) tarafından hazırlanan "Online

Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve akademik erteleme düzeylerinin belirlenmesi için Çakıcı (2003) tarafından geliştirilen “Akademik Erteleme Ölçeği” kullanılmıştır.

Kişisel Bilgi Formu

Anket formunun birinci bölümünde araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin yaş, cinsiyet, sınıf düzeyi, ailenin aylık geliri, anne ve baba öğrenim düzeyi bilgilerinden oluşan demografik bilgi formu yer almaktadır. Anket formunun ikinci bölümünde katılımcıların en çok oynadığı oyun türü, günlük oyun oynama süresi, oyunları oynamayı tercih ettiği cihaz, dijital oyunları genellikle oynadığı yer bilgilerinden oluşan oyun oynama alışkanlığı bilgi formu yer almaktadır.

Online Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Anket formunun üçüncü bölümünde öğrencilerin online oyun oynama bağımlılık durumunu değerlendirmek amacıyla Ayhan ve Köseliören (2019) tarafından geliştirilen ve güvenilirlik ve geçerlik çalışmaları yapılan Online Oyun Bağımlılığı Ölçeği yer almaktadır. Ölçekte beşli likert tipinde (1: Nadiren; 5: Her zaman) 20 madde ve 3 boyut (Oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme, oyunu başka etkinliklere tercih etme, sosyal hayata karşı oyunu tercih etme) yer almaktadır. Ölçekte 20 ile 100 aralığında elde edilen yüksek puan online oyun bağımlılığının yüksek düzeyde olduğunu ifade etmektedir. Ölçeğin Cronbach Alpha katsayısı 0,89; alt boyutların Cronbach Alpha katsayıları 0,88 / 0,78 ve 0,76 olarak tespit edilmiştir (Ek: 4).

Akademik Erteleme Ölçeği

Anket formunun dördüncü bölümünde öğrencilerin akademik erteleme davranışlarını değerlendirmek amacıyla Çiğdem Çakıcı (2003) tarafından geliştirilen ve güvenilirlik ve geçerlik çalışmaları yapılan Akademik Erteleme Ölçeği yer almaktadır. Ölçekte beşli likert tipinde (1: Beni hiç yansıtmıyor; 5: Beni tamamen yansıtıyor) 19 madde ve 2 boyut (akademik erteleme, genel erteleme) yer almaktadır. Ölçekte yedi maddenin (m1, m4, m7, m9, m11, m13, m17) ters kodlanmasıyla elde edilen 19 ile 95 aralığında elde edilen yüksek puan akademik erteleme davranışlarının yüksek düzeyde olduğunu ifade etmektedir. Ölçeğin Cronbach Alpha katsayısı 0,92; alt boyutların Cronbach Alpha katsayıları 0,89 ve 0,84 olarak tespit edilmiştir.

Verilerin Analizi

Verilerin analizinde SPSS 21.0 paket programı kullanılmıştır. Katılımcıların demografik bilgileri ve online oyun alışkanlıklarına ilişkin bilgiler frekans ve yüzde tablosunda gösterilmiştir. Ölçek toplam ve madde puanlarına ait ortalama, standart sapma, çarpıklık ve basıklık puanları betimsel istatistikler tablosunda gösterilmiştir. Ölçek puanının normallik sınavında çarpıklık (Skewness) ve basıklık (Kurtosis) katsayılarından yararlanılmıştır. Sürekli bir değişkenden elde edilen puanların normal dağılım özelliğinde kullanılan çarpıklık ve basıklık katsayılarının ± 1 sınırları içinde kalması puanların normal dağılımdan önemli bir sapma göstermediği şeklinde yorumlanabilir (Büyüköztürk, 2011). Ölçeklerin toplam ve alt boyut puanları normal dağılım gösterdiğinden (Tablo 3) puanların cinsiyet ve sınıf düzeyi değişkenlerine göre karşılaştırılmasında bağımsız iki örneklem t testinden; yaş grupları, ailenin aylık geliri, en çok oynadığı oyun türü, günlük oyun oynama süresi, oyunları

oynamayı tercih ettiği cihaz, dijital oyunları genellikle oynadığı yer değişkenlerine göre karşılaştırılmasında ANOVA testinden yararlanılmıştır. ANOVA testinde anlamlı farklılık görüldüğünde farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla LSD post hoc testinden yararlanılmıştır. Oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkinin tespiti için Pearson korelasyon testinden; oyun bağımlılığının akademik erteleme davranışları üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla çoklu regresyon analizinden yararlanılmıştır. Analizlerde anlamlılık düzeyi 0,05 ($p<0,05$) olarak belirlenmiştir.

BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde verilerin analizi sonucunda elde edilen bulgular tablolar halinde sunumuna yer verilmiştir.

1. Demografik Bulgular

Tablo 1’de katılımcıların demografik bilgileri yer almaktadır.

Tablo 1. Katılımcıların demografik özelliklerine göre dağılımı

Demografik Özellikler	Gruplar	n	%
Yaş grupları	10 yaş	26	5,5
	11 yaş	100	21,2
	12 yaş	92	19,5
	13 yaş	131	27,8
	14 yaş	122	25,9
Cinsiyet	Kız	238	50,5
	Erkek	233	49,5
Sınıf düzeyi	5 ve 6. sınıf	200	42,5
	7 ve 8. sınıf	271	57,5
Ailenin aylık geliri	8500-10.000 TL	127	27,0
	10.001-12.500 TL	70	14,9
	12.501-15.000 TL	85	18,0
	15.001 TL ve üstü	189	40,1
Anne öğrenim durumu	İlkokulu bitirmedi	24	5,1
	İlkokul	66	14,0
	Ortaokul	81	17,2
	Lise	174	36,9
Baba öğrenim durumu	Üniversite	126	26,8
	İlkokulu bitirmedi	15	3,2
	İlkokul	49	10,4
	Ortaokul	80	17,0
	Lise	194	41,2
	Üniversite	133	28,2

Tablo 2. Katılımcıların online oyun alışkanlıklarına göre dağılımı

Oyun Alışkanlıkları	Gruplar	n	%
Kendisine en çok hitap eden oyun türleri	Aksiyon / macera	168	35,7
	Dövüş	65	13,8
	Simülasyon	62	13,2
	Spor	75	15,9
	Hayatta kalma	55	11,7
Günlük ortalama online oyun süresi	Diğer türler	46	9,8
	1-3 saat	301	63,9
	3-5 saat	103	21,9
Oyunları oynadığı cihaz türü	5 saat ve üstü	67	14,2
	Telefon	273	58,0
	Tablet	76	16,1

	Bilgisayar	102	21,7
	Oyun konsolu	20	4,2
Oyunları genellikle oynadığı mekan	Ev	426	90,4
	İnternet kafe	23	4,9
	Diğer	22	4,7

2. Oyun Bağımlılığı ve Akademik Erteleme Puanlarına Ait Betimsel Bulgular

Tablo 3'te oyun bağımlılığı ve akademik erteleme puanlarına ait betimsel istatistiklere yer verilmiştir.

Tablo 3. Oyun Bağımlılığı ve Akademik Erteleme Puanlarına Ait Betimsel İstatistikler

Ölçek ve Boyut	Min.	Maks.	\bar{X}	SS	Ç.	B.
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	11,00	55,00	25,97	10,39	0,49	-0,51
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	7,00	35,00	15,63	5,81	0,49	-0,15
Sosyal Hayata Karşı Oyunu Tercih Etme	2,00	10,00	4,69	2,58	0,62	-0,77
OYUN BAĞIMLILIĞI TOPLAM	20,00	100,00	46,29	16,28	0,44	-0,28
Akademik Erteleme	8,00	40,00	20,87	6,89	0,19	-0,54
Genel Erteleme	11,00	55,00	30,36	9,83	0,25	-0,51
AKADEMİK ERTELEME TOPLAM	19,00	92,00	51,24	14,49	0,08	-0,59

Ç.: Çarpıklık (Skewness) B.: Basıklık (Kurtosis)

Oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanı $46,29 \pm 16,28$ olarak tespit edilmiş olup ölçekten alınabilecek en düşük (20) ve en yüksek (100) puanlara göre araştırmaya katılan öğrencilerin oyun bağımlılığının “bazen” aralığında (düşük düzeyde) olduğu söylenebilir. Oyun bağımlılığı alt boyutları incelendiğinde en yüksek bağımlılığın “oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme” ($25,97 \pm 10,39$) olduğu, en düşük bağımlılığın ise “sosyal hayata karşı oyunu tercih etme” ($4,69 \pm 2,58$) olduğu tespit edilmiştir.

Akademik erteleme ölçeği toplam puanı $51,24 \pm 14,49$ olarak tespit edilmiş olup ölçekten alınabilecek en düşük (19) ve en yüksek (95) puanlara göre araştırmaya katılan öğrencilerin akademik erteleme davranışlarının “beni biraz yansıtıyor” (orta düzeyde) olduğu söylenebilir. Genel erteleme alt boyut puanının ($30,36 \pm 9,83$), akademik erteleme alt boyut puanına ($20,87 \pm 6,89$) göre nispeten daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

3. Oyun Bağımlılığı ve Akademik Erteleme Davranışları Puanlarının Demografik Değişkenlere Göre Karşılaştırılmasına Ait Bulgular

Tablo 4'te oyun bağımlılığı ve akademik erteleme puanlarının yaş gruplarına göre karşılaştırılmasına ait ANOVA testi sonuçları yer almaktadır.

Tablo 4. Oyun Bağımlılığı ve Akademik Erteleme Davranışları Puanlarının Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Yaş grupları	N	\bar{X}	SS	F	p	Anlamlı Fark
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	A-10 yaş	26	29,88	9,89	1,27	0,281	
	B-11 yaş	100	26,26	9,64			
	C-12 yaş	92	26,43	9,98			
	D-13 yaş	131	25,32	10,89			
	E-14 yaş	122	25,24	10,79			
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	A-10 yaş	26	19,12	5,81	3,22	0,013	A>B,C,D,E
	B-11 yaş	100	14,82	5,01			
	C-12 yaş	92	16,07	4,93			
	D-13 yaş	131	15,70	6,34			
	E-14 yaş	122	15,16	6,20			

Sosyal Hayata Karşı Oyunu Tercih Etme	A-10 yaş	26	5,81	2,58	3,52	0,008	AC,E>D
	B-11 yaş	100	4,81	2,43			
	C-12 yaş	92	4,92	2,63			
	D-13 yaş	131	4,07	2,52			
	E-14 yaş	122	4,84	2,64			
OYUN BAĞIMLILIĞI TOPLAM	A-10 yaş	26	54,81	14,84	2,23	0,064	
	B-11 yaş	100	45,89	14,36			
	C-12 yaş	92	47,42	14,65			
	D-13 yaş	131	45,09	17,64			
	E-14 yaş	122	45,24	17,32			
Akademik Erteleme	A-10 yaş	26	19,42	6,76	4,58	0,001	E>A,B,C
	B-11 yaş	100	19,36	6,77			
	C-12 yaş	92	19,59	6,92			
	D-13 yaş	131	21,73	6,72			
	E-14 yaş	122	22,48	6,79			
Genel Erteleme	A-10 yaş	26	31,81	9,24	2,68	0,031	E>B
	B-11 yaş	100	28,15	9,25			
	C-12 yaş	92	29,91	9,73			
	D-13 yaş	131	30,27	10,02			
	E-14 yaş	122	32,30	10,03			
AKADEMİK ERTELEME TOPLAM	A-10 yaş	26	51,23	13,23	4,00	0,003	E>B,C
	B-11 yaş	100	47,51	13,94			
	C-12 yaş	92	49,50	14,94			
	D-13 yaş	131	52,00	14,73			
	E-14 yaş	122	54,78	13,88			

Oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme alt boyut ve oyun bağımlılığı toplam puanlarının yaş gruplarına göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir. Oyunu başka etkinliklere tercih etme ($F=3,22$; $p<0,05$), sosyal hayata karşı oyunu tercih etme ($F=3,52$; $p<0,05$) alt boyut puanlarının yaş gruplarına göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir.

Akademik erteleme ($F=4,58$; $p<0,05$), genel erteleme ($F=2,68$; $p<0,05$) alt boyut puanları ve akademik erteleme toplam puanının ($F=4,00$; $p<0,05$) yaş gruplarına göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir.

Tablo 5'te oyun bağımlılığı ve akademik erteleme puanlarının cinsiyete göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem testi sonuçları yer almaktadır.

Tablo 5. Oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışları puanlarının cinsiyete göre karşılaştırılması

Ölçek ve Boyut	Cinsiyet	N	\bar{X}	SS	t	p
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	Kız	238	22,86	9,56	-6,88	0,000
	Erkek	233	29,15	10,26		
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Kız	238	14,61	5,65	-3,92	0,000
	Erkek	233	16,68	5,79		
Sosyal Hayata Karşı Oyunu Tercih Etme	Kız	238	4,10	2,41	-5,12	0,000
	Erkek	233	5,29	2,62		
OYUN BAĞIMLILIĞI TOPLAM	Kız	238	41,57	15,13	-6,64	0,000
	Erkek	233	51,11	16,03		
Akademik Erteleme	Kız	238	20,25	6,37	-1,99	0,047
	Erkek	233	21,51	7,34		
Genel Erteleme	Kız	238	30,01	9,99	-0,79	0,429
	Erkek	233	30,73	9,68		
AKADEMİK ERTELEME TOPLAM	Kız	238	50,26	14,44	-1,48	0,138
	Erkek	233	52,24	14,50		

Oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme ($t=-6,88$; $p<0,05$), oyunu başka etkinliklere tercih etme ($t=-3,92$; $p<0,05$), sosyal hayata karşı oyunu tercih etme ($t=-5,12$; $p<0,05$) alt boyut puanları ve oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanının ($t=-6,64$; $p<0,05$) cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir.

Genel erteleme alt boyut ve akademik erteleme toplam puanının cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir. Akademik erteleme alt boyut puanının cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t=-1,99$; $p<0,05$).

Tablo 6’da oyun bağımlılığı ve akademik erteleme puanlarının sınıf düzeyine göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem testi sonuçları yer almaktadır.

Tablo 6. Oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışları puanlarının sınıf düzeyine göre karşılaştırılması

Ölçek ve Boyut	Sınıf	N	\bar{X}	SS	t	p
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	5-6. sınıf	200	26,75	9,95	1,40	0,164
	7-8. sınıf	271	25,39	10,69		
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	5-6. sınıf	200	15,79	5,16	0,50	0,619
	7-8. sınıf	271	15,52	6,25		
Sosyal Hayata Karşı Oyunu Tercih Etme	5-6. sınıf	200	5,12	2,55	3,15	0,002
	7-8. sınıf	271	4,37	2,57		
OYUN BAĞIMLILIĞI TOPLAM	5-6. sınıf	200	47,66	14,81	1,56	0,118
	7-8. sınıf	271	45,28	17,24		
Akademik Erteleme	5-6. sınıf	200	19,51	6,99	-3,75	0,000
	7-8. sınıf	271	21,88	6,65		
Genel Erteleme	5-6. sınıf	200	29,35	9,86	-1,93	0,055
	7-8. sınıf	271	31,11	9,77		
AKADEMİK ERTELEME TOPLAM	5-6. sınıf	200	48,86	14,86	-3,09	0,002
	7-8. sınıf	271	52,99	13,98		

Oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme, oyunu başka etkinliklere tercih etme alt boyut puanları ve oyun bağımlılığı toplam puanının sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir. Sosyal hayata karşı oyunu tercih etme alt boyut puanının sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t=3,15$; $p<0,05$).

Genel erteleme alt boyut puanının sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir. Akademik erteleme ($t=-3,75$; $p<0,05$) alt boyut puanı ve akademik erteleme toplam puanının ($t=-3,09$; $p<0,05$) sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir.

Tablo 7’de oyun bağımlılığı ve akademik erteleme puanlarının ailenin aylık gelirine göre karşılaştırılmasına ait ANOVA testi sonuçları yer almaktadır.

Tablo 7. Oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışları puanlarının ailenin aylık gelirine göre karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Ailenin Aylık Geliri	N	\bar{X}	SS	F	p	Anlamlı Fark
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	A-8500-10.000 TL	127	26,28	9,62	0,56	0,644	
	B-10.001-12.500 TL	70	26,60	10,42			
	C-12.501-15.000 TL	85	26,62	10,65			
	D-15.001 TL ve üstü	189	25,23	10,79			
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih	A-8500-10.000 TL	127	15,61	5,39	0,91	0,435	
	B-10.001-12.500 TL	70	16,39	5,60			

Etme	C-12.501-15.000 TL	85	16,05	5,98		
	D-15.001 TL ve üstü	189	15,19	6,07		
Sosyal Hayata Karşı Oyunu Tercih Etme	A-8500-10.000 TL	127	4,81	2,60	2,41	0,067
	B-10.001-12.500 TL	70	4,90	2,64		
	C-12.501-15.000 TL	85	5,14	2,70		
	D-15.001 TL ve üstü	189	4,32	2,46		
OYUN BAĞIMLILIĞI TOPLAM	A-8500-10.000 TL	127	46,71	14,77	1,07	0,359
	B-10.001-12.500 TL	70	47,89	15,48		
	C-12.501-15.000 TL	85	47,81	16,62		
	D-15.001 TL ve üstü	189	44,74	17,33		
Akademik Erteleme	A-8500-10.000 TL	127	20,91	6,26	1,14	0,332
	B-10.001-12.500 TL	70	19,99	6,20		
	C-12.501-15.000 TL	85	20,20	7,10		
	D-15.001 TL ve üstü	189	21,48	7,41		
Genel Erteleme	A-8500-10.000 TL	127	30,62	9,96	0,30	0,823
	B-10.001-12.500 TL	70	29,34	10,22		
	C-12.501-15.000 TL	85	30,61	8,75		
	D-15.001 TL ve üstü	189	30,46	10,12		
AKADEMİK ERTELEME TOPLAM	A-8500-10.000 TL	127	51,54	13,25	0,59	0,622
	B-10.001-12.500 TL	70	49,33	14,25		
	C-12.501-15.000 TL	85	50,81	14,06		
	D-15.001 TL ve üstü	189	51,93	15,57		

Oyun bağımlılığı ölçeği toplam ve alt boyut puanlarının ailenin aylık gelirine göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir.

Akademik erteleme ölçeği toplam ve alt boyut puanlarının ailenin aylık gelirine göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir.

Tablo 8’de oyun bağımlılığı ve akademik erteleme puanlarının anne öğrenim durumuna göre karşılaştırılmasına ait ANOVA testi sonuçları yer almaktadır.

Tablo 8. Oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışları puanlarının anne öğrenim durumuna göre karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Anne Öğrenim Durumu				F	p	Anlamlı Fark
	Durumu	N	\bar{X}	SS			
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	A-İlkokulu bitirmedi	24	29,17	9,47	0,84	0,498	
	B-İlkokul	66	26,23	9,80			
	C-Ortaokul	81	25,38	9,46			
	D-Lise	174	25,37	10,33			
	E-Üniversite	126	26,42	11,48			
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	A-İlkokulu bitirmedi	24	18,29	6,40	2,36	0,052	
	B-İlkokul	66	15,97	5,67			
	C-Ortaokul	81	16,48	5,46			
	D-Lise	174	15,09	5,60			
	E-Üniversite	126	15,17	6,12			
Sosyal Hayata Karşı Oyunu Tercih Etme	A-İlkokulu bitirmedi	24	5,83	2,79	3,92	0,004	A,B,C>D,E
	B-İlkokul	66	5,33	2,73			
	C-Ortaokul	81	5,04	2,52			
	D-Lise	174	4,31	2,53			
	E-Üniversite	126	4,43	2,46			
OYUN BAĞIMLILIĞI TOPLAM	A-İlkokulu bitirmedi	24	53,29	16,08	1,63	0,165	
	B-İlkokul	66	47,53	15,77			
	C-Ortaokul	81	46,90	14,23			
	D-Lise	174	44,77	16,14			
	E-Üniversite	126	46,02	17,77			
Akademik Erteleme	A-İlkokulu bitirmedi	24	24,00	6,92	1,96	0,099	
	B-İlkokul	66	21,79	6,51			

	C-Ortaokul	81	21,07	6,81		
	D-Lise	174	20,36	6,55		
	E-Üniversite	126	20,38	7,47		
Genel Erteleme	A-İlkokulu bitirmedi	24	31,46	9,20	0,41	0,799
	B-İlkokul	66	30,64	11,08		
	C-Ortaokul	81	29,25	8,39		
	D-Lise	174	30,73	9,50		
	E-Üniversite	126	30,22	10,63		
AKADEMİK ERTELEME TOPLAM	A-İlkokulu bitirmedi	24	55,46	12,68	0,76	0,549
	B-İlkokul	66	52,42	15,48		
	C-Ortaokul	81	50,32	12,40		
	D-Lise	174	51,09	13,72		
	E-Üniversite	126	50,60	16,47		

Oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme, oyunu başka etkinliklere tercih etme alt boyut ve oyun bağımlılığı toplam puanlarının anne öğrenim durumuna göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir. Sosyal hayata karşı oyunu tercih etme alt boyut puanlarının anne öğrenim durumuna göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($F=3,92$; $p<0,05$).

Akademik erteleme ölçeği toplam ve alt boyut puanlarının anne öğrenim durumuna göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir.

Tablo 9’da oyun bağımlılığı ve akademik erteleme puanlarının baba öğrenim durumuna göre karşılaştırılmasına ait ANOVA testi sonuçları yer almaktadır.

Tablo 9. Oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışları puanlarının baba öğrenim durumuna göre karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Baba Öğrenim Durumu				F	p	Anlamlı Fark
	Durumu	N	\bar{X}	SS			
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	A-İlkokulu bitirmedi	15	26,13	10,11	0,74	0,567	
	B-İlkokul	49	27,22	9,52			
	C-Ortaokul	80	26,68	10,01			
	D-Lise	194	25,03	10,20			
	E-Üniversite	133	26,44	11,23			
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	A-İlkokulu bitirmedi	15	15,53	4,64	2,21	0,067	
	B-İlkokul	49	17,08	5,13			
	C-Ortaokul	80	16,78	5,95			
	D-Lise	194	15,00	5,52			
	E-Üniversite	133	15,35	6,34			
Sosyal Hayata Karşı Oyunu Tercih Etme	A-İlkokulu bitirmedi	15	5,47	2,67	5,30	0,000	B>C,D,E
	B-İlkokul	49	6,00	2,61			
	C-Ortaokul	80	4,96	2,73			
	D-Lise	194	4,52	2,54			
	E-Üniversite	133	4,20	2,36			
OYUN BAĞIMLILIĞI TOPLAM	A-İlkokulu bitirmedi	15	47,13	14,54	1,68	0,154	
	B-İlkokul	49	50,31	14,38			
	C-Ortaokul	80	48,41	15,91			
	D-Lise	194	44,54	15,71			
	E-Üniversite	133	45,99	17,90			
Akademik Erteleme	A-İlkokulu bitirmedi	15	23,60	8,14	1,77	0,133	
	B-İlkokul	49	22,73	6,31			
	C-Ortaokul	80	20,31	6,51			
	D-Lise	194	20,71	6,75			
	E-Üniversite	133	20,46	7,29			
Genel Erteleme	A-İlkokulu bitirmedi	15	25,47	9,24	1,29	0,275	

	B-İlkokul	49	31,43	10,21		
	C-Ortaokul	80	30,26	9,60		
	D-Lise	194	30,86	9,52		
	E-Üniversite	133	29,86	10,29		
	A-İlkokulu bitirmedi	15	49,07	11,20		
AKADEMİK ERTELEME TOPLAM	B-İlkokul	49	54,16	14,26	0,78	0,538
	C-Ortaokul	80	50,58	13,87		
	D-Lise	194	51,56	13,71		
	E-Üniversite	133	50,32	16,29		

Oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme, oyunu başka etkinliklere tercih etme alt boyut ve oyun bağımlılığı toplam puanlarının baba öğrenim durumuna göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir. Sosyal hayata karşı oyunu tercih etme alt boyut puanlarının baba öğrenim durumuna göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($F=5,30$; $p<0,05$).

Akademik erteleme ölçeği toplam ve alt boyut puanlarının baba öğrenim durumuna göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir.

4. Oyun Bağımlılığı ve Akademik Erteleme Davranışları Puanlarının Oyun Alışkanlıklarına Göre Karşılaştırılmasına Ait Bulgular

Tablo 10'da oyun bağımlılığı ve akademik erteleme puanlarının kendisine en çok hitap eden oyun türüne göre karşılaştırılmasına ait ANOVA testi sonuçları yer almaktadır.

Tablo 10. Oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışları puanlarının kendisine en çok hitap eden oyun türüne göre karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Kendisine En Çok Hitap Eden Oyun Türü	N	\bar{X}	SS	F	p	Anlamlı Fark
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	A-Aksiyon / macera	168	25,20	10,46	3,42	0,005	B>A,C,D,E,F
	B-Dövüş	65	30,62	10,50			
	C-Simülasyon	62	25,10	10,15			
	D-Spor	75	24,21	9,33			
	E-Hayatta kalma	55	26,45	10,04			
	F-Diğer türler	46	25,65	11,02			
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	A-Aksiyon / macera	168	15,57	5,80	0,83	0,530	
	B-Dövüş	65	16,32	5,30			
	C-Simülasyon	62	15,82	6,77			
	D-Spor	75	14,68	4,56			
	E-Hayatta kalma	55	16,40	6,04			
	F-Diğer türler	46	15,28	6,65			
Sosyal Hayata Karşı Oyunu Tercih Etme	A-Aksiyon / macera	168	4,80	2,70	1,38	0,231	
	B-Dövüş	65	5,08	2,47			
	C-Simülasyon	62	3,98	2,43			
	D-Spor	75	4,83	2,63			
	E-Hayatta kalma	55	4,51	2,43			
	F-Diğer türler	46	4,67	2,54			
OYUN BAĞIMLILIĞI TOPLAM	A-Aksiyon / macera	168	45,57	16,81	2,23	0,050	
	B-Dövüş	65	52,02	15,93			
	C-Simülasyon	62	44,90	17,25			
	D-Spor	75	43,72	13,66			
	E-Hayatta kalma	55	47,36	14,85			
	F-Diğer türler	46	45,61	17,86			
Akademik Erteleme	A-Aksiyon / macera	168	21,32	6,93	1,31	0,259	
	B-Dövüş	65	21,38	6,63			
	C-Simülasyon	62	19,58	6,97			

	D-Spor	75	19,64	7,00		
	E-Hayatta kalma	55	21,42	7,33		
	F-Diğer türler	46	21,61	6,13		
Genel Erteleme	A-Aksiyon / macera	168	30,26	9,88	0,81	0,544
	B-Dövüş	65	31,68	8,46		
	C-Simülasyon	62	29,39	9,05		
	D-Spor	75	29,25	10,50		
	E-Hayatta kalma	55	30,35	10,11		
	F-Diğer türler	46	32,02	11,06		
AKADEMİK ERTELEME TOPLAM	A-Aksiyon / macera	168	51,58	14,35	1,19	0,313
	B-Dövüş	65	53,06	13,15		
	C-Simülasyon	62	48,97	13,56		
	D-Spor	75	48,89	15,15		
	E-Hayatta kalma	55	51,76	15,30		
	F-Diğer türler	46	53,63	15,74		

Oyunu başka etkinliklere tercih etme, sosyal hayata karşı oyunu tercih etme alt boyut ve oyun bağımlılığı toplam puanlarının kendisine en çok hitap eden oyun türüne göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir. Oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme alt boyut puanlarının kendisine en çok hitap eden oyun türüne göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($F=3,42$; $p<0,05$).

Akademik erteleme ölçeği toplam ve alt boyut puanlarının kendisine en çok hitap eden oyun türüne göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir.

Tablo 11'de oyun bağımlılığı ve akademik erteleme puanlarının günlük ortalama oyun süresine göre karşılaştırılmasına ait ANOVA testi sonuçları yer almaktadır.

Tablo 11. Oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışları puanlarının günlük ortalama oyun süresine göre karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Günlük Oyun Süresi	N	\bar{X}	SS	F	p	Anlamlı Fark
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	A-1-3 saat	301	22,67	9,07	74,79	0,000	C>B>A
	B-3-5 saat	103	28,29	8,71			
	C-5 saat ve üstü	67	37,21	9,57			
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	A-1-3 saat	301	14,44	5,71	24,30	0,000	C>B>A
	B-3-5 saat	103	16,67	4,63			
	C-5 saat ve üstü	67	19,40	6,01			
Sosyal Hayata Karşı Oyunu Tercih Etme	A-1-3 saat	301	4,32	2,53	15,27	0,000	C>A,B
	B-3-5 saat	103	4,81	2,49			
	C-5 saat ve üstü	67	6,18	2,45			
OYUN BAĞIMLILIĞI TOPLAM	A-1-3 saat	301	41,43	14,89	63,55	0,000	C>B>A
	B-3-5 saat	103	49,77	13,14			
	C-5 saat ve üstü	67	62,79	14,47			
Akademik Erteleme	A-1-3 saat	301	19,54	6,68	22,88	0,000	C>B>A
	B-3-5 saat	103	21,82	6,10			
	C-5 saat ve üstü	67	25,39	6,92			
Genel Erteleme	A-1-3 saat	301	28,86	9,87	14,61	0,000	C>B>A
	B-3-5 saat	103	31,27	8,91			
	C-5 saat ve üstü	67	35,70	9,09			
AKADEMİK ERTELEME TOPLAM	A-1-3 saat	301	48,41	14,48	24,24	0,000	C>B>A
	B-3-5 saat	103	53,09	12,42			
	C-5 saat ve üstü	67	61,09	12,81			

Oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme ($F=74,79$; $p<0,05$), oyunu başka etkinliklere tercih etme ($F=24,30$; $p<0,05$), sosyal hayata karşı oyunu tercih etme ($F=15,27$;

$p<0,05$) alt boyut puanları ve oyun bağımlılığı toplam puanının ($F=63,55$; $p<0,05$) günlük ortalama oyun süresine göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir.

Akademik erteleme ($F=22,88$; $p<0,05$), genel erteleme ($F=14,61$; $p<0,05$) alt boyut puanları ve akademik erteleme toplam puanının ($F=24,24$; $p<0,05$) günlük ortalama oyun süresine göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir.

Tablo 12’de oyun bağımlılığı ve akademik erteleme puanlarının oyunları oynadığı cihaz türüne göre karşılaştırılmasına ait ANOVA testi sonuçları yer almaktadır.

Tablo 12. Oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışları puanlarının oyunları oynadığı cihaz türüne göre karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Cihaz Türü	N	\bar{X}	SS	F	p	Anlamlı Fark
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	A-Telefon	273	24,67	9,93	7,72	0,000	C>A,B
	B-Tablet	76	24,76	9,53			
	C-Bilgisayar	102	30,19	11,21			
	D-Oyun konsolu	20	26,75	10,37			
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	A-Telefon	273	15,16	5,60	2,36	0,070	
	B-Tablet	76	15,71	5,69			
	C-Bilgisayar	102	16,93	6,35			
	D-Oyun konsolu	20	15,20	5,58			
Sosyal Hayata Karşı Oyunu Tercih Etme	A-Telefon	273	4,72	2,61	0,88	0,452	
	B-Tablet	76	4,64	2,53			
	C-Bilgisayar	102	4,80	2,66			
	D-Oyun konsolu	20	3,80	1,96			
OYUN BAĞIMLILIĞI TOPLAM	A-Telefon	273	44,55	15,61	5,39	0,001	C>A,B
	B-Tablet	76	45,12	15,16			
	C-Bilgisayar	102	51,92	17,82			
	D-Oyun konsolu	20	45,75	15,89			
Akademik Erteleme	A-Telefon	273	21,12	6,91	3,53	0,015	A,C>B
	B-Tablet	76	18,76	6,51			
	C-Bilgisayar	102	21,96	6,67			
	D-Oyun konsolu	20	19,90	7,87			
Genel Erteleme	A-Telefon	273	30,01	9,56	2,97	0,032	C>A,B
	B-Tablet	76	28,68	9,44			
	C-Bilgisayar	102	32,75	10,49			
	D-Oyun konsolu	20	29,40	10,14			
AKADEMİK ERTELEME TOPLAM	A-Telefon	273	51,13	14,30	3,89	0,009	C>A>B
	B-Tablet	76	47,45	13,91			
	C-Bilgisayar	102	54,72	14,84			
	D-Oyun konsolu	20	49,30	14,28			

Oyunu başka etkinliklere tercih etme ve sosyal hayata karşı oyunu tercih etme alt boyut puanlarının oyunları oynadığı cihaz türüne göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir. Oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme ($F=7,72$; $p<0,05$) ve oyun bağımlılığı toplam puanının ($F=5,39$; $p<0,05$) oyunları oynadığı cihaz türüne göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir.

Akademik erteleme ($F=3,53$; $p<0,05$), genel erteleme ($F=2,97$; $p<0,05$) alt boyut puanları ve akademik erteleme toplam puanının ($F=3,89$; $p<0,05$) oyunları oynadığı cihaz türüne göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir.

Tablo 13’te oyun bağımlılığı ve akademik erteleme puanlarının oyunların genellikle oynandığı mekana göre karşılaştırılmasına ait ANOVA testi sonuçları yer almaktadır.

Tablo 13. Oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışları puanlarının oyunların genellikle oynandığı mekana göre karşılaştırılması

Ölçek ve Alt Boyut	Günlük Oyun Süresi	N	\bar{X}	SS	F	p	Anlamli Fark
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	A-Ev	426	25,79	10,22	0,68	0,505	
	B-İnternet kafe	23	27,57	12,72			
	C-Diğer	22	27,82	11,16			
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	A-Ev	426	15,59	5,80	0,14	0,869	
	B-İnternet kafe	23	16,00	6,63			
	C-Diğer	22	16,14	5,31			
Sosyal Hayata Karşı Oyunu Tercih Etme	A-Ev	426	4,68	2,58	1,10	0,332	
	B-İnternet kafe	23	5,35	2,66			
	C-Diğer	22	4,23	2,47			
OYUN BAĞIMLILIĞI TOPLAM	A-Ev	426	46,05	16,13	0,49	0,612	
	B-İnternet kafe	23	48,91	19,64			
	C-Diğer	22	48,18	15,84			
Akademik Erteleme	A-Ev	426	20,55	6,76	4,87	0,008	B,C>A
	B-İnternet kafe	23	24,13	6,66			
	C-Diğer	22	23,64	8,43			
Genel Erteleme	A-Ev	426	30,32	9,77	3,91	0,021	B>A,C
	B-İnternet kafe	23	34,74	10,88			
	C-Diğer	22	26,64	8,62			
AKADEMİK ERTELEME TOPLAM	A-Ev	426	50,87	14,54	3,41	0,034	B>A,C
	B-İnternet kafe	23	58,87	13,35			
	C-Diğer	22	50,27	12,81			

Oyun bağımlılığı toplam ve alt boyut puanlarının oyunların genellikle oynandığı mekana göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir.

Akademik erteleme ($F=4,87$; $p<0,05$), genel erteleme ($F=3,91$; $p<0,05$) alt boyut puanları ve akademik erteleme toplam puanının ($F=3,41$; $p<0,05$) oyunların genellikle oynandığı mekana göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD post hoc testi sonuçlarına göre;

5. Oyun Bağımlılığı ile Akademik Erteleme Davranışları Arasındaki İlişkiye Ait Bulgular

Tablo 14’te oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkiye ait Pearson korelasyon analizi sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 14. Oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışları arasındaki ilişki

Ölçek ve Alt Boyut	1	2	3	4	5	6	7
1. Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	1	0,70**	0,42**	0,95**	0,31**	0,38**	0,41**
2. Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme		1	0,34**	0,85**	0,28**	0,38**	0,39**
3. Sosyal Hayata Karşı Oyunu Tercih Etme			1	0,55**	0,11*	0,26**	0,23**
4. OYUN BAĞIMLILIĞI TOPLAM				1	0,32**	0,42**	0,44**
5. Akademik Erteleme					1	0,49**	0,80**
6. Genel Erteleme						1	0,91**
7. AKADEMİK ERTELEME TOPLAM							1

*: $p<0,05$

** : $p<0,01$

Oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme ($r=0,31$; $p<0,05$), oyunu başka etkinliklere tercih etme ($r=0,28$; $p<0,05$), sosyal hayata karşı oyunu tercih etme ($r=0,11$;

$p<0,05$), oyun bağımlılığı ($r=0,32$; $p<0,05$) puanları ile akademik erteleme alt boyut puanı arasında pozitif yönlü ve anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme ($r=0,38$; $p<0,05$), oyunu başka etkinliklere tercih etme ($r=0,38$; $p<0,05$), sosyal hayata karşı oyunu tercih etme ($r=0,26$; $p<0,05$), oyun bağımlılığı ($r=0,42$; $p<0,05$) puanları ile genel erteleme alt boyut puanı arasında pozitif yönlü ve anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme ($r=0,41$; $p<0,05$), oyunu başka etkinliklere tercih etme ($r=0,39$; $p<0,05$), sosyal hayata karşı oyunu tercih etme ($r=0,23$; $p<0,05$), oyun bağımlılığı ($r=0,44$; $p<0,05$) puanları ile akademik erteleme toplam puanı arasında pozitif yönlü ve anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 15'te oyun bağımlılığının akademik erteleme davranışları üzerindeki etkisine ait çoklu regresyon analizi sonuçları yer almaktadır.

Tablo 15. Oyun bağımlılığının akademik erteleme davranışları üzerindeki etkisi

Bağımsız Değişken	B	SH	β	t	p	Tol.	VIF
Sabit	32,987	1,865		17,690	0,000		
Oyunu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme	0,335	0,084	0,240	3,993	0,000	0,478	2,092
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	0,517	0,145	0,207	3,571	0,000	0,514	1,944
Sosyal Hayata Karşı Oyunu Tercih Etme	0,313	0,258	0,056	1,214	0,225	0,819	1,222
	$R^2=0,192$	$\Delta R^2=0,187$	$F_{(3; 467)}=36,991$	$p=0,000$			

Oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkiyi gösteren modelin uygun olduğu ($F_{(3; 467)}=36,99$; $p<0,05$) ve bağımsız değişkenler arasında çoklu bağlantı sorunu olmadığı (Tolerans $>0,20$; VIF <10) tespit edilmiştir. Oyun bağımlılığı, akademik erteleme davranışlarındaki değişimin yaklaşık %19'unu açıklamaktadır ($\Delta R^2=0,187$). Regresyon analizi sonuçlarına göre oyun bağımlılığı arttıkça akademik erteleme davranışları da artmaktadır. Regresyon katsayıları ve katsayıların anlamlılığına ilişkin t testi sonuçlarına göre sosyal hayata karşı oyunu tercih etme durumunun oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı etkiye sahip olmadığı ($p>0,05$); oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme ($\beta=0,24$; $t=3,99$; $p<0,05$) ve oyunu başka etkinliklere tercih etme ($\beta=0,21$; $t=3,57$; $p<0,05$) durumlarının akademik erteleme davranışlarını pozitif yönde ve anlamlı düzeyde etkisi olduğu tespit edilmiştir. Oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme bağımlılığının akademik davranışları etkileme düzeyi, oyunu başka etkinliklere tercih etme bağımlılığına göre daha yüksektir.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Dijital oyun bağımlılığı ortaokul öğrencilerinin akademik yaşantısını etkilemektedir. Bu çalışmada dijital oyun bağımlılığının öğrencilerin akademik ertelemeye olan yönelimlerini arttırdığı ve akademik ertelemeye etkisi olduğu ortaya çıkarılmıştır. Öğrencilerin derslerine ayırması gerektiği zamanın birçok kısmını oyun oynamaya ayırması akademik olarak geri kalmaya sebep olmaktadır. Öğrencilerin akademik olarak gelişmesi için zamanını etkili kullanmaya ihtiyacı vardır. Ayrıca öğrencilerin gerçek dünyadan uzaklaşıp kendi benliklerini dijital dünyalarda aramaya kalkmaları bağımlılık nedenleri arasındadır, bu bağımlılık akademik ertelemeye olan yönelimi arttırmaktadır.

Zamkı (2022) yapmış olduđu çalışmasında erkek katılımcıların, kadın katılımcılara göre daha fazla çevrim içi oyun bağımlılığı davranışı sergilediklerini ortaya koymuştur. McInroy ve Mishna (2017) ise erkeklerin daha fazla rekabetçi olduğunu düşündüklerinden dolayı bu tür oyunlara daha fazla bağımlılık gösterdiğini söylemişlerdir. Seferođlu ve Yıldız (2013) yaptıkları çalışmalarında erkek katılımcıların internet bağımlılıkları düzeylerinin daha fazla olduğunu tespit etmişlerdir.

Ortaya konulan çalışmada erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla oyun bağımlılığı davranışı sergilemelerinin sebebi erkek öğrencilerin teknolojiye daha fazla eğiliminin olması, daha rekabetçi ve hızlı uyarıcı içeren oyunlara daha ilgili olmalarından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Yapılan mevcut çalışmada akademik erteleme alt boyut puanının cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Erkek öğrencilerin akademik erteleme alt boyut puanı, kız öğrencilerin puanına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Ortaya konulan çalışmada erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla akademik erteleme davranışı sergilemelerinin sebebi konsantrasyon problemlerinin erkek öğrencilerde daha fazla meydana gelmesi, erkek öğrencilerinin risk alma eğilimlerinin daha fazla olması ve yetiştirilme tarzlarından kaynaklanan sebeplerden dolayı olduğu düşünülmektedir.

Çalışmalar, aile içi çatışmaların olduğu ortamlarda internet ve dijital oyun bağımlılığı gibi bozuklukların daha da arttığını göstermektedir (Feng ve ark. 2003, Ögel 2012). Bununla birlikte, ebeveyn-çocuk arasındaki sağlam ilişkilerin ise bu sorunu azalttığı ortaya konmuştur (Chiu ve ark. 2004, Jeong ve Kim 2011).

Günümüzde sürekli gelişen bir teknoloji karşısında öğrencilerin gerçek dünyadan uzaklaşması, kendilerini sanal dünyada ifade etmeye başlaması kaçınılmaz olmaktadır. Ergenler, oyunları isyan aracı olarak da kullanabilme eğilimindedir. Bu nedenle, gençler arasında bilinçli ve kontrollü internet ve dijital oyun kullanım davranışlarının geliştirilmesinde ailenin temel ilkesi güven, demokrasi, destek, güçlü iletişim ve olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisidir.

Yapılan çalışmada sosyal hayata karşı oyunu tercih etme alt boyut puanının sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. 6. sınıf öğrencilerinin oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme, alt boyut puanı, 7-8. sınıf öğrencilerinin puanına göre anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Zamkı (2022) yapmış üniversite öğrencilerine uyguladığı çalışmasında çevrim içi oyun bağımlılığı ile sınıf arasında anlamlı bir fark bulmuştur. 2. Sınıf öğrencilerin doktora öğrencilerine göre daha yüksek olduğunu tespit etmiştir. Yurdakoş ve Biçer (2019) tarafından yapılan çalışma, akademik erteleme ve internet bağımlılığı puanları arasında sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.

Mevcut yapılan çalışmada çıkan sonucun sebebi olarak 5. Ve 6. Sınıf öğrencilerinin genellikle daha fazla boş zamana sahip olmaları, bu yaş guruplarında bulunan öğrencilerin arkadaş guruplarına daha fazla önem vermesi arkadaş çevresi ile daha fazla oyun oynama davranışı sergilemesinden dolayı kaynaklandığı düşünülmektedir.

Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı özel ve resmi ortaokullarda gerçekleştirilen bu çalışmada dijital oyun bağımlılığının akademik ertelemeye etkisi olduğu ortaya çıkarılmıştır. Regresyon analizi sonuçlarına göre oyun bağımlılığı arttıkça akademik erteleme davranışları da artmaktadır. Regresyon katsayıları ve katsayıların anlamlılığına ilişkin t testi sonuçlarına göre sosyal hayata karşı oyunu tercih etme durumunun oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı etkiye sahip olmadığı; oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme ve oyunu başka etkinliklere tercih etme durumlarının akademik erteleme davranışlarını pozitif yönde ve anlamlı düzeyde etkisi olduğu tespit edilmiştir.

Zamkı (2022) yılında yaptığı araştırmasında erteleme davranışı ile çevrim içi oyun bağımlılığı arasında negatif yönlü zayıf bir ilişki bulmuştur. Alanyazı incelendiğinde çevrim içi oyun bağımlılığı ile ilgili çok fazla çalışmaya rastlanmamıştır ancak Akdemir (2013) yılında yaptığı öğrencilerin Facebook kullanımları ve akademik erteleme üzerine olan ilişkisini incelediği çalışmasında %50.1 değerinde bir ilişkiye şahit olunmuştur. Yine benzer bir konu üzerinde Paul, Baker ve Cochran (2012) bir çalışma yapmış olup, Facebook kullanım süresi daha fazla olan bireylerin akademik erteleme davranışını daha fazla meydana getirdiği tespit edilmiştir.

Sonuç olarak dijital oyunlar çoğunlukla gençler arasında yaygın bir eğlenme aracı olarak kullanılmaktadır. Ortaya çıkan sonuçlar “dijital oyun bağımlılığı” kavramının ortaya çıktığını göstermektedir. Herhangi bir sınır belirlemeden oynanan dijital oyunlarda kontrolün kaybedildiği durumlarda, özellikle aksiyon-macera ve dövüş oyunlarına yönelimin fazla olduğu görüldüğü bu çalışmadan yola çıkarak bu durumun ruh sağlığını tehdit ettiği düşüncesini önemsemek gerekir

KAYNAKLAR

- Akdemir, N. T. (2013). *İlköğretim öğrencilerinin sosyal medya tutumları ile akademik erteleme davranışları ve akademik başarıları arasındaki ilişki*, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Ayhan, B., & Köseliören, M. (2019). İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 6(1), 1-30.
- Balkis, M. & Erdinç D. (2007). "Ertelemenin temel özellikleri ve boyutlarının psikolojik danışma ve rehberlik çerçevesinde değerlendirilmesi." *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 7(1),376.
- Çakıcı, D. Ç. (2003). *Lise ve üniversite öğrencilerinde genel erteleme ve akademik erteleme davranışının incelenmesi*, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Choi C., Hums M. & Bum C. H. (2018). Impact of the family environment on juvenile mental health: E-Sports online game addiction and delinquency. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(12), 2850. doi: 10.3390/ijerph15122850
- Feng Y, Yan X, Guo X & ark. (2003) Behavior problem and family environmentof children with video game dependence. *Chinese Mental Health Journal*, 17, 367-368.
- Griffiths, M. D. (2010). Gambling addiction on the Internet. *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*, 113-133.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).

- Horzum, M. B., Ayas, T., & Çakır, Ö. B. (2008). *Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği*.
- Jeong EJ, Kim DH. (2011) Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14, 213–221.
- Karabulut, M., Esentaş, M., Işıkgöz, M. E. & Güzel Gürbüz, P. (2021). Sosyal İzolasyon Sürecinde Bireylerin Kişilik Özellikleri İle Bilgisayar Oyunları Motivasyonları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(2), 351-362 . doi: 10.30692/sisad.868794
- Karasar, N. (2011). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Nobel Yayınları
- Kaytanlı, U. (2011). *Bilgisayar oyunları ile çocuk ve ergenlerdeki psikopatoloji arasındaki ilişkinin araştırılması*. İstanbul Üniversitesi Çocuk Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı, İstanbul.
- 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.
- McInroy, L. B., & Mishna, F. (2017). *Cyberbullying on online gaming platforms for children and youth*. *Child and Adolescent Social Work Journal*, 34(6), 597-607.
- Odabaşıoğlu, G., Öztürk, Ö., Genç, Y., & Pektaş, Ö. (2007). On olguluk bir seri ile internet bağımlılığı klinik görünümleri. *Bağımlılık Dergisi*, 8(1), 46-51.
- Ögel, K. (2014). *Bağımlı Aileleri İçin Rehber Kitap*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Orhan, F., & Akkoyunlu, B. (2004). *İlköğretim öğrencilerinin internet kullanımları üzerine bir çalışma*. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 26(26).
- Paul, J. A., Baker, H. M., & Cochran, J. D. (2012). *Effect of online social networking on student academic performance*. *Computers in Human Behavior*, 28(6), 2117-2127.
- Rothblum, E. D. ve Solomon, L. J. (1984). *Academic procrastination: Frequency and cognitive-behavioral correlates*. *Journal of Counseling Psychology*, 31(4), 503-509.
- Schouwenburg, H. C., ve Lay, C. H. (1995). *Trait procrastination and the big-five factors of personality*. *Personality And Individual Differences*, 18(4), 481- 490.
- Schubert Walker, L. J., ve Stewart, D. W. (2000). *Overcoming the powerlessness of procrastination*. *Guidance ve Counseling*, 16(1), 39.
- Seferoğlu, S.S. & Yıldız, H. (2013). Dijital çağın çocukları: ilköğretim öğrencilerinin facebook kullanımları ve internet bağımlılıkları üzerine bir araştırma. *İletişim ve Diplomasi*, 2, 31-48.
- Senecal, C.; Julien, E. & Guay, F. (2003). Role conflict and academic procrastination: A self-determination perspective. *European Journal Of Social Psychology*, 33(1), 135-145.
- Senecal, C.; Koestner, R. & Vallerand, R. J. (1995). Self-regulation and academic procrastination. *Journal Of Social Psychology*, 135(5), 607-619.
- Skowronski, Mark, & Agata Mirowska. "A manager's guide to workplace procrastination." (2013). *SAM Advanced Management Journal*, 78(3).
- Turgut, Y. E., & Aslan, A. (2016). Çocukların Karşılaştıkları İnternet Riskleri ve Ebeveyn Arabuluculuğu. *In 4th International Instructional Technologies Teacher Education Symposium*, Elazığ, Turkey (pp. 337-344).

- Yurdakoş, K., & Biçer, E. B. (2019). İnternet bağımlılık düzeyinin akademik ertelemeye etkisi: Sağlık yönetimi öğrencileri üzerine bir araştırma. *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*. İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.