

Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ve Akademik Erteleleme Davranışı ile İlişkisi

Gürkan ÜRKMEZ
Mucur Şehit Polis Gökhan Ünal'dı Anadolu İmam Hatip Lisesi
diyarse@gmail.com
ORCID ID: 0009-0000-1187-596X

Yusuf Ziya OLPAK
Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi
yusufziyaolpak@gmail.com
ORCID ID: 0000-0001-5092-252X

Araştırma Makalesi	DOI: 10.31592/aeusbed.1754985
Geliş Tarihi: 31.07.2025	Revize Tarihi: 21.10.2025
	Kabul Tarihi: 25.11.2025

Atıf Bilgisi

Ürkmez, G. ve Olpak, Y.Z. (2025). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının dijital oyun oynama motivasyonu ve akademik erteleme davranışı ile ilişkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(3), 910-929.

ÖZ

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının, dijital oyun oynama motivasyonu ve akademik erteleme davranışı ile olan ilişkisini araştırmak amacıyla yapılan bu çalışma, 2024-2025 eğitim-öğretim yılında, 619 ortaokul öğrencisinden toplanan veriler ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Verilerin toplanmasında, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği, Akademik Erteleme Davranışı Ölçeği ve kişisel bilgi formu kullanılmıştır. Verilerin analizinde ise; ilişkisiz örneklem için tek faktörlü varyans analizi, betimsel istatistikler, basit korelasyon ve ilişkisiz örneklem için t-testinden yararlanılmıştır. Çalışma grubundaki bireylerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri skorların ortalaması 53,08 olarak hesaplanmış olup, ortalama puanlarının 49 ile 72 puan aralığında yer aldığı dikkate alındığında, riskli grupta bulundukları görülmüştür. Bulgular, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilere kıyasla daha yüksek olduğunu göstermiştir. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden aldıkları puanlar arasında, sınıf düzeyine göre de anlamlı bir farklılık bulunmuşken, kardeş sayısı ve sosyo-ekonomik düzeye göre ise anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ayrıca öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden aldıkları puanlar ile Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ve Akademik Erteleme Davranışı Ölçekleri'nden aldıkları puanlar arasında; orta düzeyde, pozitif ve istatistiksel olarak anlamlı ilişkiler olduğu saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun bağımlılığı, motivasyon, akademik erteleme.

The Relationship Between Middle School Students' Digital Game Addictions, Digital Game Playing Motivation, and Academic Procrastination Behavior

ABSTRACT

This study, aiming to investigate the relationship between middle school students' digital game addiction, their motivation for playing digital games, and academic procrastination behavior, was conducted with data collected from 619 middle school students during the 2024–2025 academic year. In this study, which was conducted using the relational survey model, data were collected through the digital game addiction scale, the digital game playing motivation scale, the academic procrastination behavior scale, and a personal information form. For data analysis, one-way analysis of variance for independent samples, simple correlation independent samples t-test, and descriptive statistics were used. The average score of the students in the study group on the digital game addiction scale was calculated as 53.08. Considering that the average scores fall within the range of 49 to 72, their level of digital game addiction places them in the at-risk group. The findings revealed that male students had higher levels of digital game addiction compared to female students. A significant difference was found in students' digital game addiction scores based on grade level, whereas number of siblings and socio-economic status did not have a significant effect. Additionally, moderate, positive, and statistically significant relationships were found between students' scores on the digital game addiction scale and their scores on the digital game playing motivation and academic procrastination behavior scales.

Keywords: Digital game addiction, motivation, academic procrastination.

Giriş

Her geçen gün daha da artan teknolojik ilerlemelerle birlikte; sağlık, eğitim, ulaşım, iletişim, haberleşme ve eğlence gibi pek çok alanda çeşitli değişimler ve dönüşümler yaşanmaktadır. Sanal gerçeklik gözlüğü, akıllı telefon, tablet bilgisayarlar gibi eskiden ulaşılması ve kullanılması günümüzde olduğu kadar kolay olmayan birçok teknolojik cihaz ve uygulama artık daha yaygın bir şekilde kullanılabilmektedir. Bu gelişmelerden ve değişimlerden geleneksel oyunlar da nasibini almıştır. Kaya'ya (2013) göre geçmişte sokaklarda ve oyun parklarında aktif olarak oynanan oyunlar, günümüzde evlerde, okullarda ve oyun salonlarında daha az hareket içeren bir şekilde gerçekleştirilmektedir. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte saklambaç, körebe, ip atlama, top oynama gibi geleneksel oyunlar yerini dijital oyunlara bırakmaya başlamıştır (Şahin, 2021). İlgili alan yazını incelendiğinde dijital oyunların farklı şekillerde tanımlandığı görülmektedir. Örneğin, Hazar (2016), dijital oyunları; bilgisayar yazılımı ile kullanıcı arayüzleri arasında etkileşim kuran ve belirli kurallar ile amaçlar çerçevesinde işleyen bir sistem olarak tanımlamaktadır. Karabekmez (2022) ise dijital oyunları, görsel ve işitsel unsurların cep telefonu, bilgisayar, televizyon ve tablet gibi elektronik cihazlar aracılığıyla oyunculara iletildiği, bu sayede oyuncuların etkileşimde bulunduğu oyun türleri olarak tanımlamıştır. Bu tanımlardan da görülebileceği üzere dijital oyunlar; yapılandırılmış, kurallara dayalı ve teknoloji aracılığıyla oynanan etkileşimli sistemlerdir. Ayrıca dijital oyunların türü, içeriği, piyasaya sürülme amacı gibi çeşitli faktörlerin de dijital oyun tanımlarının farklılaşmasına yol açabileceği de göz önünde bulundurulmalıdır (Kuş, 2023). Bireylerin dijital oyun oynama nedenleri incelendiğinde ise eğlence ihtiyaçlarını karşılayarak mutlu olma, diğer oyuncularla iletişim kurma ve boş zaman değerlendirme şeklinde özetlenebilir (Tran ve Strutton, 2013). Özellikle oyunların içerdiği ödüller, zorluk seviyeleri ve başarılar, oyuncuların hedeflerine ulaşma konusundaki kararlılıklarını pekiştirmekte ve bu süreçte içsel motivasyonlarını güçlendirmektedir. Ayrıca dijital oyunlar, oyunculara sürekli geri bildirim sağlayarak ve başarılarını somutlaştırarak, kişisel gelişim ve beceri kazanımı konusunda da motive edici bir ortam yaratmaktadır. Dijital oyunlar, etkili bir şekilde kullanıldıklarında; eğlence, öğrenme ve kişisel gelişim açısından önemli avantajlar sunabilmektedir. Ancak bu süreçte oyunların dengeli ve ölçülü bir şekilde kullanılması büyük önem taşımaktadır (Kablan, 2024).

Bireylerin dijital oyun oynamaya başladığı yaştan ortalama 4,5 olduğu belirtilmiştir (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Gerçekçilik düzeyi sürekli artan ve teknolojik olarak gelişen dijital oyunlar, çocuklar ve gençler arasında yoğun ilgi görmektedir. Dijital oyunların strateji gerektiren yapısı ve çekiciliği, kullanıcıları bu oyunlarda uzun süreli zaman harcamaya yönlendirmektedir. Dijital oyun oynama davranışlarının kontrolsüz bir hâle gelmesi, bireylerin akışta bulunduğu sırada zaman ve mekândan kopmalarına yol açarak; işlevselliğini kaybetmelerine, sorumluluklarını ihmal etmelerine ve gerçek hayatla aralarına duygusal veya sosyal bir mesafe koymalarına neden olabilir. Bireylerde bu durumun ortaya çıkması ise Dijital Oyun Bağımlılığının (DOB) gelişmesine zemin hazırlayabilir (Kuş, 2023). Çocukların dijital oyunları bırakmakta zorlanmaları, oyunla gerçek hayat arasında bağ kurmaları, görevlerini ihmal etmeleri ve boş zamanlarını öncelikle oyunla geçirmeleri, DOB'un temel göstergelerindendir (Horzum, 2011).

Çocuklar artık fiziksel olarak değil, sanal ortamlarda arkadaşlarıyla veya yapay zekâyla oynayarak sosyalleşmeye ve iletişim kurmaya çalışmaktadırlar (Biricik ve Atik, 2021). Ayrıca dijital oyun oynama sürelerindeki artış ve bu oyunların içerikleri çocukların gelişimi ve sağlığı üzerinde olumsuz etkiler yaratmaktadır (Yiğit ve Günüş, 2020). Bu bağlamda çocuklar ve gençler üzerindeki etkileri dikkate alındığında, DOB'un giderek daha fazla araştırılan bir konu hâline geldiği görülmektedir (Nergiz ve Fidan Nergiz, 2021). Örneğin, Birinci (2023), oynanan oyun türü ile bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırmanın bulguları, en yüksek bağımlılık düzeyine sahip olanların aksiyon türünde oyun oynayanlar, en düşük bağımlılık düzeyine sahip olanların ise strateji türünde oyun oynayanlar olduğunu göstermiştir. Başka bir araştırmada ise üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık seviyelerinin en çok oynadıkları oyun türlerine göre anlamlı farklılıklar gösterdiği saptanmıştır (Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016). Araştırmada, spor, strateji, macera ve aksiyon oyunlarını tercih eden katılımcıların DOB açısından riskli seviyelerde bulunduğu belirlenmiştir. Hazar, Tekkurşun Demir, Namlı ve Türkeli (2017) ise 330 öğrenci ile

yürüttükleri araştırmada, düzenli spor yapmayan kişilerin DOB'unun daha yoğun olduğu belirlenmiştir. Bu bulgular, fiziksel aktivite eksikliğinin DOB'u önemli ölçüde etkileyen bir faktör olabileceğini ortaya koymaktadır.

Dijital oyunlar, tek başına ele alındığında yalnızca birer metadır. Ancak bir birey dijital oyun oynamaya karar verdiğinde ve bu kararı gerçekleştirmek için gerekli adımları attığında, bu durum bir davranışa dönüşür. Bu davranışın ardında, her davranışta olduğu gibi, çeşitli motivasyonlar yer almaktadır (Kuş, 2023). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu (DOOM), bireylerin dijital oyunlara katılımını sağlayan ve bu süreçte davranışlarını şekillendiren temel bir itici güç olarak değerlendirilebilir. Bu motivasyon, bireylerin oyun oynama isteğini artırarak, oyunlara olan ilgilerini canlı tutar ve oyun içerisindeki başarılar için çaba göstermelerine zemin hazırlar. DOOM, bireylerin kişisel hedefleri, gereksinimleri ve ilgileri doğrultusunda içsel ve dışsal faktörlerin bir araya gelmesiyle oluşur. Bu faktörler, oyunların cazibesini artıran ilgi çekici yapısı, bireye uygun zorluk seviyeleri, oyun içi ödüller ve başarı hissi, sosyal bağlar kurma fırsatları, rekabet ortamı, kendi kararlarını alma ve kontrol etme duygusu gibi unsurları içerir ve bireyin oyun deneyimini derinleştiren bir yapı sunar (Avnik, 2024). Örneğin, Tüver (2021) tarafından ortaöğretim kurumlarında öğrenim gören 544 öğrenci ile gerçekleştirilen çalışmada, DOOM puanlarının en yüksek olduğu alt boyutun “merak ve sosyal kabul”, en düşük olduğu alt boyutun ise “oyun isteğinde belirsizlik” olduğu tespit edilmiştir. Ekinci (2023) tarafından gerçekleştirilen araştırmada ise ortaokul öğrencilerinin oyun oynama motivasyonlarındaki artışın DOB düzeylerinde de orta düzeyde ve pozitif yönde artışa neden olduğu belirlenmiştir. Ayrıca DOOM'un cep telefonu kullanan öğrencilerde, masaüstü bilgisayar tercih edenlerde, ve aksiyon türü oyunları oynayanlarda daha belirgin olduğu görülmüştür. Kılıç (2021) tarafından yaşları 13 ile 51 arasında değişen 302 dijital oyun oynayan gönüllü birey üzerinde gerçekleştirilen araştırmada, bireylerin DOB'ları ile DOOM'ları arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir.

Bireylerin sorumluluklarını yerine getirmeyi geciktirmeleriyle ilgili bir diğer kavram olan erteleme ise Yılmaz'a (2022) göre bireyin, tercih ettiği eylemin sonucunun olumsuz olacağını bilmesine rağmen gereken işi isteyerek yapmaktan kaçınması durumudur. Erteleme davranışı, öğrencilerin öğrenme süreçlerinde psikolojik engeller yaratmakta ve bu durum, çocukların öğrenme sürecinde geri kalmalarına yol açmaktadır (Simbolon ve Daulay, 2022). Sınavlara hazırlık veya ödev tamamlama gibi akademik sorumlulukların yerine getirilmemesi ya da sürekli ertelenmesi akademik erteleme olarak adlandırılmaktadır (Mutlu Bozkurt ve Tamer, 2022). Akademik erteleme üzerine gerçekleştirilen araştırmalar, bu davranışın temelinde motivasyon eksikliğinin önemli bir rol oynadığını göstermektedir (Yıldırım, 2011). Ayrıca Akademik Erteleme Davranışının (AED) bireylerin deneyimlediği olumsuz psikolojik durumlarla bağlantılı olduğu tespit edilmiştir (Kıbaroğlu, 2020). Akademik ertelemenin üstesinden gelmek için erken müdahale ve farkındalık kritik öneme sahiptir. Bu nedenle öğrencilerin, erteleme eğilimlerinin nedenlerini anlamaları ve bu davranışları yönetmek için stratejiler geliştirmeleri gerekmektedir. Örneğin, Günay (2019) tarafından 2018-2019 eğitim-öğretim yılında 348 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilen araştırmanın bulguları, sosyal medyayı daha sık kullanan öğrencilerin akademik görevlerini erteleme eğiliminde olduklarını göstermiştir. Zacks ve Hen (2018) tarafından yürütülen araştırmada ise AED'nin nedenleri, sonuçları ve bu davranışların önlenmesine yönelik akademik müdahaleler ele alınmıştır. Araştırmada, akademik ertelemenin öz düzenleme yetersizliklerinin bir sonucu olarak ortaya çıktığı vurgulanmıştır. Araştırma, erteleme davranışlarının düşük motivasyon, görevden kaçınma eğilimi ve yetersiz zaman yönetimi gibi bireysel özelliklerle ilişkili olduğu belirtilmiştir. Ayrıca bilişsel-davranışçı terapiler, zaman yönetimi becerisi kazandırmaya yönelik eğitimler ve etkili öğretim stratejilerinin, AED'yi azaltmada önemli bir rol oynayabileceği belirtilmiştir. Günümüzde birçok insan, DOB ve AED ile mücadele etmektedir. Bu nedenle, bu sorunu daha derinlemesine incelemek ve anlamak büyük bir önem taşımaktadır (Griffiths, 2018). DOB'un gün geçtikçe artış göstermesiyle birlikte; asosyal, şiddete meyilli, aile içi iletişimsizliği benimsemiş ve pasif bireyler haline gelen ortaokul öğrencilerinin DOB'larının DOOM ve AED ile ilişkisinin belirlenmesi, bu değişken hakkında daha fazla bilgi sahibi olunmasına katkı sağlayacağından önemli görülmektedir. Ayrıca bu araştırmadan elde edilecek bulguların, özellikle ebeveynler ve eğitimciler için sorunun tanımlanması, izlenmesi ve çözümü açısından rehberlik edebilecek olması da oldukça önemlidir. Bu bağlamda bu araştırma kapsamında; ortaokul

öğrencilerinin DOB'larının DOOM'ları ve AED'leri ile ilişkisinin incelenmesi hedeflenerek aşağıdaki sorularına cevap bulunmaya çalışılmıştır.

1. Öğrencilerin DOB'ları nasıldır?
2. Öğrencilerin DOB'ları;
 - a) Cinsiyet,
 - b) Yerleşim yeri,
 - c) İnternet bağlantısına sahip olma durumu,
 - d) Oyun tercihi,
 - e) Sınıf düzeyi,
 - f) Kardeş sayısı,
 - g) Sosyo-ekonomik düzey ve
 - h) Oyun türüne
- göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermekte midir?
3. Öğrencilerin DOOM'ları nedir?
4. Öğrencilerin AED'leri nasıldır?
5. Öğrencilerin DOB'ları ile DOOM'ları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
6. Öğrencilerin DOB'ları ile AED'leri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

Yöntem

Araştırma Modeli

Bu araştırmada, mevcut durumu belirlemek ve bu duruma ilişkin bulgulara ulaşmak amacıyla ilişkisel tarama modelinden yararlanılmıştır. Tarama araştırmaları, katılımcıların belirli bir konuya ilişkin görüşlerini, ilgi alanlarını, yeteneklerini, becerilerini veya tutumlarını tespit etmeyi amaçlayan bir araştırma modeli olarak tanımlanmakta ve bu model, genellikle diğer araştırma yaklaşımlarına kıyasla daha geniş örneklem grupları üzerinde çalışma imkânı sunmaktadır (Büyüköztürk, Çakmak-Kılıç, Akgün, Karadeniz ve Ş. Demirel, 2016). İlişkisel tarama modeli ise genellikle araştırmada yer alan en az iki değişken arasındaki ilişkinin varlığını ya da bu ilişkinin derecesini belirlemeyi amaçlayan bir araştırma deseni olarak tanımlanmaktadır (Karasar, 2012).

Çalışma Grubu

Bu araştırma kapsamında, 2024-2025 eğitim-öğretim yılında, Türkiye'deki bir ilçede kolay ulaşılabilir örneklem yöntemiyle seçilen ortaokullarda öğrenimlerine devam eden ve araştırma kapsamında kullanılan veri toplama araçlarındaki soruları gönüllü olarak yanıtlayan öğrenciler ile çalışılmıştır. Karaca'ya (2021) göre, kolay ulaşılabilir örnekleme yönteminde, örneklem birimleri araştırmacının erişimine en uygun olan bireyler arasından seçilmektedir. Bu yöntemde, örneklem biriminin seçimi öncelikli olarak veri toplayıcıya bırakılmış olup, katılımcılar genellikle doğru zamanda doğru yerde bulunmaları nedeniyle belirlenmektedir. Dolayısıyla, kolay ulaşılabilir örnekleme, örneklem birimlerinin ulaşılabilirliğini ve seçilme kolaylığını esas alan pratik bir yaklaşım sunmaktadır. Bu bağlamda, araştırma kapsamındaki analizlerde 324'ü kız ve 295'i erkek 619 ortaokul öğrencisinden toplanan veriler kullanılmıştır.

Veri Toplama Araçları

Çalışma kapsamında veriler; dijital oyun bağımlılığı ölçeği (DOBÖ), kişisel bilgi formu, DOOM ölçeği ve AED ölçeği ile toplanmıştır.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Öğrencilerin DOB düzeylerini belirlemek amacıyla, Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilen DOBÖ kullanılmıştır. 24 maddeden içeren DOBÖ, Cronbach α değerleri 0.67 ile 0.81 arasında değişen dört faktörden oluşmaktadır. Ölçeğin tamamına yönelik hesaplanan Cronbach α değeri ise 0.90'dır. Maddelerin yanıtlanmasında; kesinlikle katılmıyorum (1) ile tamamen katılıyorum

(5) arasında değişen beşli bir derecelendirme kullanılmıştır. Ölçekten en az 24, en çok ise 120 puan alınabilmektedir. Öğrenciler ölçekten aldıkları toplam puanlara (1-24: Normal grup, 25-48: Az riskli grup, 49-72: Riskli grup, 73-96: Bağımlı grup ve 97-120: Yüksek düzeyde bağımlı grup) göre farklı gruplar altında değerlendirilmektedir. Bu araştırmada ise DOBÖ'nün Cronbach α katsayısı 0.930 olarak bulunmuştur.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği

Öğrencilerin DOOM düzeylerini belirlemek amacıyla, Tekkurşun Demir ve Hazar (2018) tarafından geliştirilen DOOM ölçeği kullanılmıştır. 19 maddeden ve 3 faktörden oluşan araçta yer alan alt faktörler için hesaplanan Cronbach α değerleri 0.70 ile 0.87 arasında değişmekte olup, tamamı için hesaplanan değer ise 0.841'dir. Yanıtların toplanmasında; hiç katılmıyorum (1), katılmıyorum (2), kararsızım (3), katılıyorum (4) ve tamamen katılıyorum (5) şeklinde beşli bir derecelendirme kullanılmıştır. Bu araştırmada ise DOOM ölçeğinin güvenirlik katsayısı Cronbach α 0.819 olarak bulunmuştur.

Akademik Erteleme Davranışı Ölçeği

Öğrencilerin AED düzeylerini belirlemek amacıyla, Ocak ve Karataş (2019) tarafından geliştirilen araçtan yararlanılmıştır. Ölçek toplam 19 maddeden ve 2 faktörden oluşmaktadır. Birinci faktör "sorumluluk ve tercih etme" boyutunu kapsamakta olup faktör yükleri 0.564 ile 0.780 arasında değişen 6 maddeden oluşmaktadır. İkinci faktör ise "çevre ve hisler" boyutunu içermekte ve faktör yükleri 0.596 ile 0.743 arasında değişen 13 maddeyi kapsamaktadır. Ölçekte yer alan faktörlere yönelik Cronbach α değerleri; sorumluluk ve tercih etme için 0.866 ve çevre ve hisler için ise 0.935 olarak hesaplanmıştır. Ölçeğin tamamı için hesaplanan Cronbach α değeri ise 0.946'dır. Ölçek maddelerine verilecek cevaplar için; hiçbir zaman (1), nadiren (2), bazen (3), sık sık (4) ve her zaman (5) şeklinde beşli bir derecelendirme kullanılmıştır. Bu araştırmada ise AED ölçeğinin güvenirlik katsayısı Cronbach α 0.946 olarak bulunmuştur.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırma kapsamında gönüllülük esas alınarak toplanan veriler, SPSS kullanılarak analiz edilmiştir. Öğrencilerin DOB'larının, DOOM'larının ve AED'lerinin belirlenmesinde betimsel istatistiklerden faydalanılmışken, DOBÖ'den aldıkları puanların; cinsiyete, yerleşim yerine, internet bağlantısı durumuna ve oyun tercihinine göre anlamlı şekilde değişikliğe sahip olup olmadığını belirlemek için ise ilişkisiz örneklem için t-testi kullanılmıştır. Öğrencilerin DOBÖ'den aldıkları puanların; sınıf düzeyine, kardeş sayısına, sosyo ekonomik düzeye ve oyun türüne göre anlamlı şekilde değişikliğe sahip olup olmadığının belirlenmesinde de ilişkisiz örneklem için tek faktörlü varyans analizinden (ANOVA) faydalanılmıştır. Öğrencilerin DOB'ları ile DOOM'ları ve AED'leri arasındaki ilişkilerin belirlenmesinde ise basit korelasyon tekniğinden yararlanılmıştır.

Araştırma Etiği

Araştırma için Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Fen ve Mühendislik Bilimleri Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kurulu tarafından 17.10.2024 tarih ve 2024/02/04 karar numaralı etik kurul onayı alınmıştır.

Bulgular

Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılıklarına İlişkin Bulgular

Öğrencilerin DOBÖ'den aldıkları puanların; ortalama, en düşük ve en yüksek değerleri hesaplanarak Tablo 1'de sunulmuştur.

Tablo 1

Öğrencilerin DOBÖ'den Aldıkları Puanlara İlişkin Betimsel İstatistikler

N	En Düşük	En Yüksek	$\bar{X}$	S
619	24	120	53.08	19.63

Tablo 1 incelendiğinde, öğrencilerin DOBÖ'den aldıkları puanlar 24 ile 120 arasında değişmekte olup, ortalaması ise 53,08'dir. Öğrencilerin DOBÖ'den aldıkları puanlara göre; 20'si normal grupta, 276'sı az riskli grupta, 234'ü riskli grupta, 72'si bağımlı grupta ve 17'si ise yüksek düzeyde bağımlı grupta yer almaktadır. Öğrencilerin DOBÖ'den aldıkları puanların cinsiyete, yerleşim yerine, internet bağlantısına sahip olma durumuna ve oyun tercihinine göre t-testi sonuçları Tablo 2'de gösterilmiştir.

Tablo 2

Öğrencilerin DOBÖ'den Aldıkları Puanların Çeşitli Değişkenlere Göre t-Testi Sonuçları

Bağımsız Değişken		N	$\bar{X}$	S	sd	t	p
Cinsiyet	Kız	324	48.96	17.10	564.95	5.557	.000
	Erkek	295	57.61	21.20			
Yerleşim Yeri	Köy	129	49.45	17.75	617	-2.370	.018
	İlçe	490	54.04	20.01			
İnternet Bağlantısına Sahip Olma Durumu	Var	513	54.04	20.02	171.33	3.002	.003
	Yok	106	48.43	16.95			
Oyun Tercihi	Çevrimiçi	412	57.07	19.94	491.50	7.951	.000
	Çevrimdışı	207	45.13	16.35			

Tablo 2'de de görüldüğü gibi, cinsiyet, yerleşim yeri, internet bağlantısına sahip olma durumu ve oyun tercihi ile DOBÖ'den elde edilen skorlar arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir ($p < .05$). Bulgular, erkek öğrencilerin DOB düzeylerinin kız öğrencilere kıyasla daha yüksek olduğunu, ilçede yaşayan öğrencilerin DOB düzeylerinin köyde yaşayan öğrencilere kıyasla daha yüksek olduğunu, internet bağlantısına sahip olan öğrencilerin DOB düzeylerinin internet bağlantısı olmayan öğrencilere kıyasla daha yüksek olduğunu ve çevrimiçi oyun oynayan öğrencilerin DOB düzeylerinin, çevrimdışı oyun oynayanlara kıyasla daha yüksek olduğunu göstermektedir. Öğrencilerin DOBÖ'den aldıkları puanların sınıf düzeyine, kardeş sayılarına, sosyo-ekonomik düzeylerine ve oyun türüne göre betimsel istatistikleri Tablo 3'te gösterilmiştir.

Tablo 3

Öğrencilerin DOBÖ'den Elde Ettikleri Skorların Çeşitli Değişkenlere Göre Betimsel İstatistikleri

Bağımsız Değişken		N	$\bar{X}$	S
Sınıf Düzeyi	5.Sınıf	142	47.69	16.67
	6.Sınıf	156	53.05	20.06
	7.Sınıf	138	58.76	22.36
	8.Sınıf	183	53.01	18.09
	Toplam	619	53.08	19.63
Kardeş Sayısı	Yok	18	54.17	24.02
	1	181	53.28	21.61
	2	214	52.13	19.33
	3	120	54.81	17.78
	4 ve üzeri	86	52.38	17.65
	Toplam	619	53.08	19.63
Sosyo-Ekonomik Düzey	Düşük	36	51.27	2.90
	Orta	499	52.97	.89
	Yüksek	84	54.49	2.10
	Toplam	619	53.08	.79
Oyun Türü	Aksiyon	119	52.98	19.51
	Dövüş	40	64.55	19.62
	Spor ve Yarış Oyunları	88	53.21	18.43

Macera	67	52.43	15.30
Simülasyon	19	53.11	17.17
Strateji	15	46.80	13.02
Zekâ/Bulmaca	73	39.07	12.80
Rol Yapma Oyunları	9	46.68	17.19
Eğitsel Oyunlar	12	38.92	12.64
Çok Oyunculu Oyunlar	74	54.92	18.97
Nişancı Oyunları	70	65.01	23.03
Diğer	33	51.83	20.57
Toplam	619	53.08	19.63

Tablo 3'te görüldüğü gibi 5. sınıftaki öğrencilerin DOBÖ'den aldıkları puan ortalaması 47.69 iken, 6. sınıftaki öğrencilerininki 53.05, 7. sınıftaki öğrencilerininki 58.76 ve son olarak 8. sınıftaki öğrencilerininki ise 53.01'dir. Ayrıca, kardeşi olmayan öğrencilerin DOBÖ'den aldıkları puan ortalaması 54.17 iken 1 kardeşi olanlarıninki 53.28, 2 kardeşi olanlarıninki 52.13, 3 kardeşi olanlarıninki 54.81 ve 4 ve üzeri kardeşi olanlarıninki ise 52.38'dir. Ek olarak, düşük sosyo-ekonomik düzeye sahip öğrencilerin DOBÖ'den elde ettikleri skorların ortalaması 51.27 iken, orta sosyo-ekonomik düzeye sahip olanlarıninki 52.97 ve yüksek sosyo-ekonomik düzeye sahip olanlarıninki ise 54.49'dur. Son olarak, farklı türde dijital oyunlar oynayan öğrencilerin DOBÖ'den aldıkları puanların ortalamaları da değişkenlik göstermektedir. Öğrencilerin DOBÖ'den aldıkları puanların sınıf düzeylerine, kardeş sayılarına, sosyo-ekonomik düzeylerine ve oyun türlerine göre varyans analizi bulguları ise Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4

Öğrencilerin DOBÖ'den Aldıkları Puanların Çeşitli Değişkenlere Göre Varyans Analizi

Bağımsız Değişken	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Sınıf Düzeyi	Gruplararası	8588.662	3	2862.887	7.668	.000
	Gruplariçi	229615.956	615	373.359		
	Toplam	238204.618	618			
Kardeş Sayısı	Gruplararası	621.918	4	155.479	0.402	.807
	Gruplariçi	237582.700	614	386.943		
	Toplam	238204.618	618			
Sosyo-Ekonomik Düzey	Gruplararası	290.584	2	145.292	.376	.687
	Gruplariçi	237914.034	616	386.224		
	Toplam	238204.618	618			
Oyun Türü	Gruplararası	33251.053	11	3022.823	8.953	.000
	Gruplariçi	204953.565	607	337.650		
	Toplam	238204.618	618			

Tablo 4'ten anlaşılabileceği üzere, öğrencilerin DOBÖ'den elde ettikleri puanlar arasında, sınıf düzeyine [$F_{(3-615)}=7.668$, $p<0.001$] ve oynanan oyun türüne [$F_{(11-607)}=8.953$, $p<0.001$] göre anlamlı bir farklılık bulunmakta iken, kardeş sayılarına [$F_{(4-614)}=0.402$, $p>.05$] ve sosyo-ekonomik düzeylerine [$F_{(2-616)}=0.376$, $p>.05$] göre anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Ayrıca sınıf düzeylerine göre hangi grupların birbirinden farklı olduğunu belirleyebilmek için yapılan Tukey post-hoc testi sonuçlarına göre, 7. sınıf öğrencileri, 5. sınıf öğrencilerine göre anlamlı derecede daha yüksek puan almıştır ($p = 0.000$). Ayrıca 7. sınıf öğrencileri ile 8. sınıf öğrencileri arasında da anlamlı bir farklılık gözlenmiştir ($p = 0.042$). Ancak diğer sınıf seviyeleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Diğer bir ifadeyle, 7. sınıf öğrencileri belirli sınıf seviyelerine kıyasla DOBÖ'den daha yüksek puan alma eğilimindedirler. Ek olarak, oyun türü için yapılan Tukey post-hoc testi sonuçlarına göre ise nişancı oyunları oynayanların, zeka/bulmaca oyunları oynayanlara nazaran anlamlı derecede daha yüksek DOB'a sahip olduğu görülmüştür. Benzer şekilde, dövüş oyunları oynayanlarda aksiyon oyunları oynayanlara göre anlamlı derecede daha yüksek bağımlılık puanı almıştır. Ayrıca spor ve yarış oyunları oynayanların, strateji oyunu oynayanlara kıyasla anlamlı derecede daha yüksek bağımlılık puanı aldığı tespit edilmiştir. Bunun yanı sıra, zeka/bulmaca oyunları

oynayanlar ile eğitsel oyunlar oynayanlar arasında ise anlamlı bir fark bulunmamaktadır. Diğer bir ifadeyle, oyun türü, öğrencilerin DOB düzeylerini önemli ölçüde etkilemekte olup, özellikle aksiyon yoğunluğu yüksek olan oyun türleri daha yüksek bağımlılık puanlarıyla ilişkilendirilmektedir.

Öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Motivasyonuna ve Akademik Erteleme Davranışına İlişkin Bulgular

Öğrencilerin DOOM ölçeğinden ve AED ölçeğinden aldıkları puanların; ortalama, en düşük ve en yüksek değerleri hesaplanarak Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 5

Öğrencilerin Ölçeklerden Aldıkları Puanlara İlişkin Betimsel İstatistikler

Ölçek	N	En Düşük	En Yüksek	$\bar{X}$	S
DOOM Ölçeği	619	19.0	95.0	56.52	13.11
AED Ölçeği	619	19.0	95.0	34.44	16.67

Tablo 5 incelendiğinde, öğrencilerin DOOM ölçeğinden aldıkları puanların 19 ile 95 arasında değiştiği görülmektedir. Çalışmaya katılan öğrencilerin DOOM ölçeğinden aldıkları ortalama puan 56.52 olarak hesaplanmıştır. Bu bulgu öğrencilerin dijital oyunlara karşı genel olarak orta düzeyde motivasyona sahip olduklarını göstermektedir. Öğrencilerin AED ölçeğinden aldıkları puanlar da 19 ile 95 puan arasında değişmektedir. Çalışmaya katılan öğrencilerin AED ölçeğinden aldıkları ortalama puan ise 34.44 olarak hesaplanmıştır. Bu bulgu, öğrencilerin akademik sorumluluklarını geciktirme eğilimlerinin belirli bir düzeyde var olduğunu göstermekte ancak genel olarak yüksek düzeyde bir erteleme davranışı sergilenmediğine işaret etmektedir.

Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ve Akademik Erteleme Davranışı Arasındaki İlişkiye Dair Bulgular

Öğrencilerin DOB'ları ile DOOM'ları ve AED'leri arasındaki ilişkilerin belirlenmesinde ise basit korelasyon tekniğinden yararlanılarak bulgular Tablo 6'da sunulmuştur.

Tablo 6

DOB ile DOOM ve AED Arasındaki İlişki

		DOOM	AED
DOB	Pearson r	.577*	.584*
	p	.000	.000
	N	619	619

* Korelasyon $p < 0.01$ düzeyinde anlamlıdır.

Araştırma bulgularına göre, DOB ile DOOM arasında orta düzeyde ve pozitif bir ilişki bulunmaktadır ($r = 0.577$, $p < .001$). Bu bulgu, öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça, DOOM'larının da arttığını göstermektedir. DOB ile AED arasında da orta düzeyde ve pozitif bir ilişki bulunmaktadır ($r = 0.584$, $p < .001$). Bu sonuç, öğrencilerin DOB düzeyleri arttıkça, AED'lerinin de arttığını göstermektedir.

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Öğrencilerin DOBÖ'den aldıkları ortalama puanlarının 49 ile 72 puan aralığında yer aldığı dikkate alındığında, DOB düzeylerinin riskli grupta olduğu söylenebilir. Bu bulgu alan yazınındaki birçok araştırmanın bulguları ile paralellik gösterecek şekilde öğrencilerin DOB düzeylerinin riskli grupta yer aldığını ortaya koymaktadır (Güvendi, Demir ve Keskin, 2019; Kızılkaya ve Erol, 2024; Mete, 2024; Özdemir ve Karaboğa, 2021). Ancak ilgili alan yazını incelendiğinde, mevcut

araştırmanın bulguları ile paralel bulgulara sahip olmayan bazı çalışmalarda da (Bircan ve Öner, 2022; Budak, 2020; Erkmen ve Hazar, 2023; Kara, 2023; Tutumlu, 2024) öğrencilerin DOB düzeylerinin az riskli grupta yer aldığını belirtmiştir. Her ne kadar alan yazınında, öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarına ilişkin farklı bulgulara rastlanılsa da, teknolojinin hızla gelişmesi ve dijitalleşmenin artmasıyla birlikte bireylerin dijital oyun bağımlılıklarında bir artış eğiliminin gözlemlenebileceği düşünülebilir. Eldeki araştırmanın bulguları, erkeklerin DOB düzeylerinin, kızlara göre daha yüksek olduğunu göstermiştir. Alan yazını incelendiğinde de bazı çalışmalarda (Kılıç, 2021; Rehbein, King, Staudt, Hayer ve Rumpf, 2021; Shabbir, Saleem, Mahmood ve Perveen, 2020; Şahan, 2022) erkeklerin DOB düzeylerinin daha yüksek olduğu belirtilirken; başka bazı çalışmalarda (Güler ve Özmaden, 2023; Gürsu ve Özçelik, 2022; Kesici, 2020) ise kadınların DOB açısından daha fazla risk taşıdığı belirtilmiştir. Bununla birlikte, bazı çalışmalarda (Demir ve Cicioğlu, 2019; Erkmen ve Hazar, 2023; Siomos ve Floros, 2012) da DOB'un cinsiyete göre değişmediği belirtilmiştir. Bu da DOB ile cinsiyet arasındaki ilişkinin; kültürel, sosyal veya psikolojik etmenlere bağlı olarak değişebileceğini göstermektedir. Sonuç olarak, bu bulgular DOB'un cinsiyete bağlı olarak değişkenlik gösterebildiğini, ancak genel eğilimin erkeklerde daha yüksek olduğunu ve cinsiyete dayalı farklılıkların çeşitli açılardan ele alınabileceğini göstermektedir.

Bu çalışmada, öğrencilerin DOBÖ'den elde ettikleri skorlar ile yaşadıkları yerleşim birimi arasında anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir. İlçede yaşayan öğrencilerin DOB düzeyleri, köyde yaşayan öğrencilere kıyasla daha yüksek çıkmıştır. Bu durum, ilçelerde sosyal etkinlik alanlarının daha kısıtlı olması nedeniyle bireylerin dijital oyunları eğlence ve sosyalleşme aracı olarak daha sık kullanmalarından kaynaklanmış olabilir. Benzer şekilde, Akkaya (2022) tarafından gerçekleştirilen çalışmada da ilçe merkezinde yaşayan bireylerin, kasaba ve köyde yaşayanlara kıyasla daha yüksek DOB belirtileri gösterdiği belirlenmiştir. Bu bulgular, yaşanan bölgenin oyun bağımlılığına olan etkisinin, bireylerin sosyal çevrelerinden ve ulaşılabilir eğlence olanaklarından etkilendiğini düşündürmektedir. Ancak alan yazınında yerleşim yerinin DOB üzerinde anlamlı bir etkisinin bulunmadığını gösteren çalışmalara rastlamak mümkündür (Akbaba ve Çetinkaya Yıldız, 2024; Aydın Özgür, 2019; Bekir, 2018; Özçelik, 2022). Ayrıca bireylerin yaşadığı bölge fark etmeksizin dijital oyunlara erişimin kolaylaşması ve internet kullanımının yaygınlaşması nedeniyle, yerleşim biriminin bağımlılık üzerindeki etkisinin azaldığı ileri sürülmüştür.

Araştırmada sonucunda ulaşılan diğer bir bulgu ise internet bağlantısına sahip olan öğrencilerin DOB düzeylerinin sahip olmayanlardan yüksek olduğunu göstermiştir. Bu bulgu, alan yazınındaki bazı çalışmalarla uyumlu olup, internet bağlantısına sahip olan bireylerin DOB düzeylerinin daha yüksek olduğu yönünde sonuçlar içeren çalışmalar mevcuttur (Delebe, 2020; Hazar ve Ekici, 2021; Özüt, 2024). Bu çalışmalarda, bireylerin internet erişiminin artmasıyla dijital oyunlara olan eğilimlerinin de yükseldiği ve bağımlılık risklerinin arttığı belirtilmiştir. Günümüzde birçok evde internet bağlantısının yalnızca eğlence amacıyla değil, aynı zamanda eğitim ve sosyal etkileşim için de kullanıldığı bilinmektedir. Ancak evde internetin bulunmasının DOB'u doğrudan artırıp artırmadığı konusunda alan yazınında çelişkili bulgular da bulunmakta olup, bazı çalışmalarda internet bağlantısına sahip olup olmamanın DOB üzerinde anlamlı bir farklılık yaratmadığı belirtilmiştir (Akkaya, 2022; Aktaş, 2018; Baykal, 2020; Özmen, 2019; Süer, 2023). Bunun nedenlerinden biri olarak ise günümüzde birçok dijital oyunun internet bağlantısı gerektiksizin de oynanabilmesi gösterilmektedir. Bu farklı bulgular, DOB'a etki eden faktörlerin yalnızca internet bağlantısına sahip olup olmama ile açıklanamayacağını göstermektedir.

Bu çalışmada, çevrimiçi oyun oynayan öğrencilerin DOB düzeylerinin, çevrimdışı oyun oynayan öğrencilere kıyasla daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bu bulgu, çevrimiçi oyunların sunduğu sosyal etkileşim, rekabet ortamı ve sürekli güncellenen içeriklerin bireyleri daha fazla oyuna yönlendirebileceği düşüncesini desteklemektedir. Önceki çalışmaların sonuçlarıyla paralellik gösteren bu bulgu (Çavuş vd., 2016; Karabulut, 2019; Kurt, Doğan, Erdoğan ve Emiroğlu, 2018; Peker, İskender ve Ada, 2010), çevrimiçi oyunların bireylere diğer oyuncularla etkileşim kurma ve sanal ortamda sosyal bağlantılar geliştirme fırsatı vermesinden de kaynaklanmış olabilir. Çevrimiçi oyunlar, sürekli güncellenen içerikleri, sosyal etkileşim imkânı ve rekabetçi yapıları nedeniyle bağımlılık yapıcı olabilir (Kuss ve Griffiths, 2012). Nitekim, araştırmalar çevrimiçi oyunların sosyal

bağları güçlendirebildiği gibi, aynı zamanda gerçek hayattaki sosyal izolasyonu artırarak bağımlılığı tetikleyebileceğini ortaya koymaktadır (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2011).

Bu çalışmanın bulguları, DOB ile sınıf düzeyleri arasında anlamlı farklar olduğunu göstermektedir. Özellikle 7. sınıf öğrencilerinin DOBÖ'den aldıkları puanların diğer sınıf düzeylerine göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. 7. sınıf öğrencilerinin, diğer sınıflara göre daha yüksek puanlar almalarının, yaş ve gelişimsel farklardan kaynaklanabileceği düşünülmektedir. Bu yaş grubundaki öğrenciler, dijital oyunlara daha fazla ilgi gösterebilir ve dijital dünyayla daha fazla etkileşimde bulunabilirler. Sınıf düzeyi ilerledikçe DOB'un arttığı ancak 8. sınıf düzeyinde bu artışın devam etmediği gözlemlenmiştir. Bu sonuçlar, sınıf düzeyinin DOB üzerinde etkili olabileceğini göstermektedir. Ayrıca bu bulgular, daha önce yapılan bazı çalışmalarla da benzerlik göstermekte olup, DOB'un sınıf düzeyine göre değişebileceğini ortaya koymaktadır (Bayramoğlu ve Güzel Gürbüz, 2023; Karabulut, 2019). Bu çalışmada, öğrencilerin DOBÖ'den elde ettikleri skorlar ile kardeş sayıları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Bu bulgu, daha önce yapılan ve kardeş sayısı ile DOB arasında anlamlı bir ilişki olmadığını ortaya koyan çeşitli araştırmalarla da örtüşmektedir (Aslan, 2022; Aydoğdu, 2018; Birinci, 2023; Çantaoğlu, 2022; Keskin, 2019; Tutumlu, 2024). Ancak alan yazını incelendiğinde bu bulgularla uyuşmayan bazı bazı araştırmalara da rastlamak mümkündür. Örneğin, Doğan (2023) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, kardeşi olmayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının bir veya iki kardeşi olan öğrencilere kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu belirtilmiştir. Araştırmamızda elde edilen bulguların, kardeş sayısının DOB üzerinde belirleyici bir faktör olmamasına işaret etmesi, günümüzün teknolojik olanaklarıyla açıklanabilir. Keskin (2019) ve Avcı (2020), dijital oyunların bireysel olarak oynanabilmesi, çevrimiçi oyunlar aracılığıyla sosyal etkileşimin sağlanabilmesi ve kişisel cihazların yaygınlaşmasının, kardeş sayısının bu bağlamdaki etkisini sınırlayabileceğini belirtmiştir. Bununla birlikte, DOB'un yalnızca aile yapısıyla değil; bireysel psikolojik faktörler, ebeveyn denetimi, sosyal çevre ve dijital kültür gibi çok boyutlu değişkenlerle şekillendiği görülmektedir. Ayrıca kardeşlerin birbirleriyle oyun oynamak yerine bireysel oyun oynama eğiliminde olmaları ya da çevrimiçi olarak arkadaşlarıyla oyun oynamayı tercih etmeleri de bu durumu açıklayabilir.

Araştırma sonucunda ulaşılan bir diğer bulgu öğrencilerin DOBÖ'den elde ettikleri skorlar ile sosyo-ekonomik düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olmadığıdır. Bu bulgu, alan yazınında yer alan bazı çalışmalarla da örtüşmektedir (Açıkgöz, 2024; Keser ve Esgi, 2012; Semerci ve Balcı, 2020; Tekkurşun Demir, 2021). Bu paralellik, teknolojik araçların tüm sosyo-ekonomik gruplara yaygın olarak ulaşabilir hale gelmesiyle açıklanabilir (Çiçek, 2021). Teknolojinin erişilebilirliğinin artması, DOB açısından sosyo-ekonomik durumu belirleyici bir değişken olmaktan çıkarmış olabilir. Ancak alan yazınında sosyo-ekonomik düzey ile DOB arasında anlamlı ilişkiler olduğunu belirten araştırmalarda bulunmaktadır (Arslan, 2020; Çavuş vd., 2016; Horzum, 2011; Toker ve Baturay, 2016; Yiğit ve Günüş, 2020). Bu çalışmalarda, aile gelir seviyesinin artmasıyla DOB düzeyinin de yükseldiği belirlenmiştir. Ayrıca ekonomik durumu daha iyi olan bireylerin oyunlara daha fazla bütçe ayırabilmesi ve gelişmiş teknolojik donanımlara sahip olmalarının bağımlılığı artırabileceği öne sürülmektedir. Öte yandan, Bilgin (2015) ve Kavlak, Sarılır ve Tönbol (2022) gibi araştırmacılar tarafından yapılan araştırmalarda, düşük gelir grubundaki bireylerin oyun bağımlılığı puanlarının daha yüksek olduğu ve bu bireylerin oyunları gerçek yaşamla daha fazla ilişkilendirdiği belirlenmiştir. Bu farklı bulgular, sosyo-ekonomik düzeyin DOB üzerindeki etkisinin mutlak ve tek başına belirleyici bir değişken olmadığını göstermektedir.

Bu çalışmada, öğrencilerin DOB düzeylerinin oynadıkları oyun türüne göre değişiklik gösterdiği belirlenmiştir. Özellikle dövüş ve nişancı oyunlarını tercih eden öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Bunun yanında, spor ve yarış, aksiyon, macera ve simülasyon oyunlarını oynayan öğrencilerin bağımlılık düzeyleri orta seviyede bulunmuştur. Strateji, rol yapma ve çok oyunculu oyunları oynayan öğrencilerin bağımlılık düzeyleri nispeten daha düşükken, zeka/bulmaca ve eğitsel oyunları tercih edenlerin bağımlılık düzeylerinin en düşük olduğu belirlenmiştir. Elde edilen bulgular, DOB ile oyun türü arasındaki ilişkiyi ele alan bazı önceki araştırmalarla da tutarlılık göstermekte olup, şiddet içerikli oyunlar oynayan bireylerin bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğunu gösteren birçok araştırma bulunmaktadır (Donati, Chiesi, Ammannato

ve Primi, 2015; King vd., 2019; Lemmens ve Hendriks, 2016; Öztekin, Kavan, Dünder ve Meriç, 2021). Ayrıca alan yazınındaki ilgili araştırmalar incelendiğinde rol yapma, strateji ve nişancı oyunlarının bağımlılık açısından daha riskli olduğunun belirtildiği görülmektedir (Barut, 2019; Kim, Nam ve Keum, 2022; Liao, Chen, Huang, Huang, Lin, Li, Tang ve Shen, 2023; Rehbein vd., 2021). Yapılan araştırmalarda dijital oyun türleri ile bağımlılık arasında ilişki bulunduğu ve özellikle savaş, aksiyon, dövüş, strateji ve çevrimiçi çok oyunculu oyunların bağımlılıkla daha güçlü bir ilişkiye sahip olduğu saptanmıştır (Avcı, 2022; Çiçek, 2021; Kuss ve Griffiths, 2012; Özdemir ve Karaboğa, 2021; Öztekin vd., 2021). Eldeki araştırmanın bulguları, özellikle aksiyon, dövüş, nişancı ve strateji oyunlarının daha yüksek bağımlılık riski taşıdığını destekleyen çok sayıda çalışmayla paralellik göstermektedir (Çakır Köseoğlu, 2023; Kim vd., 2022; Liao vd., 2023). Ayrıca zeka/bulmaca ve eğitsel oyunların bağımlılık riskinin daha düşük olduğu da önceki araştırmalarla uyumlu bir bulgudur (Çavuş vd., 2016; Özdemir ve Yıldız, 2023). Araştırma sonucunda ulaşılan ilişkisel bulgular, DOB ile DOOM arasında orta düzeyde, pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğunu göstermiştir. Benzer şekilde, DOB ile AED arasında da pozitif yönlü anlamlı bir ilişki saptanmış; bağımlılık düzeyi arttıkça öğrencilerin akademik görevlerini erteleme eğilimlerinin de arttığı belirlenmiştir. Tüm bu bulgular, dijital oyunların öğrencilerin günlük yaşamlarında güçlü bir motivasyon unsuru olduğunu, ancak kontrolsüz ve yoğun kullanım durumlarında akademik sorumlulukları olumsuz etkileyebileceğini göstermektedir. Bu bağlamda; gelecekte yapılacak araştırmalarda; daha geniş ve çeşitli örneklemelerle çalışılması ve DOB ile ilişkili olabilecek daha fazla değişkenin dikkate alındığı benzer çalışmalar yapılması önerilmektedir. Ayrıca nitel araştırma yöntemleriyle öğrencilerin dijital oyunlara yönelik algı ve deneyimlerinin derinlemesine incelenmesi önerilmektedir. Bunun yanı sıra, disiplinler arası çalışmalar teşvik edilerek; psikoloji, eğitim bilimleri, iletişim ve sosyoloji gibi farklı alanlardan uzmanların birlikte çalıştığı araştırmalarla, DOB'un çok boyutlu olarak ele alınması önerilmektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı

Bu araştırmada birinci yazarın katkı oranı %50, ikinci yazarın katkı oranı %50'dir.

Çıkar Çatışması

Çıkar çatışması oluşturabilecek herhangi bir durum yoktur.

Teşekkür ve/veya Açıklama: Bu araştırma, Gürkan ÜRKMEZ tarafından Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü'nde hazırlanan "Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ve Akademik Erteleme Davranışı ile İlişkisi" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

Kaynaklar

- Açıkgöz, S. (2024). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçları ve beş faktör kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- Akbaba, D. ve Çetinkaya Yıldız, E. (2024). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığını yordamada yaşantısal kaçınma, ait olma ve psikolojik iyi oluşun rolü. *Bağımlılık Dergisi*, 25(1), 31–42. <https://doi.org/10.51982/bagimli.1269225>
- Akkaya, Ç. (2022). *Adolesan dönemi çocuklarda fiziksel aktivite düzeyi ile dijital oyun bağımlılığı ve özgüven ilişkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Sivas.
- Aktaş, B. (2018). *Ortaokul öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlık ve saldırganlıkla ilişkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Kafkas Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kars.

- Arslan, A. (2020). Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)*, 4(7), 27-41. <https://doi.org/10.31458/iejes.600483>
- Aslan, C. (2022). *Lisanslı sporcular ile sedanter bireylerin dijital oyun bağımlılığı açısından karşılaştırılması (Ağrı ili örneği)*. Yüksek Lisans Tezi, Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ağrı.
- Avcı, İ. C. (2020). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri arasındaki ilişki*. Yüksek Lisans Tezi, Çağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Avnik, Y. A. (2024). *Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile e-spora katılım motivasyonları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Aydın Özgür, E. (2019). *2018 yılında Edirne Merkez ilçe ve merkeze bağlı köylerde 10-14 yaş arası ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, buna etki eden faktörler ve sağlıkla ilişkili yaşam kalitesi*. Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Edirne.
- Aydoğdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge*, 6(31), 1-18. <https://doi.org/10.7816/ulakbilge-06-31-01>
- Barut, B. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyi ile algılanan sosyal destek ve duygu düzenleme arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gaziantep.
- Baykal, D. (2020). *Dijital oyun bağımlılığının sosyoekonomik açıdan değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Sağlık Bilimleri Üniversitesi, Hamidiye Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bayramoğlu, E. ve 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.
- Bekir, S. (2018). *Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin duygusal şemalar, eylemli kişilik ve bazı değişkenler açısından incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki*. Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Bircan, M. A. ve Öner, İ. E. (2022). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(2), 1934-1959. <https://doi.org/10.29299/kefad.982019>
- Biricik, Z. ve Atik, A. (2021). Gelenekselden dijitale değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445-469.
- Birinci, D. (2023). *Dijital oyun bağımlılığının aleksitimi ve bağlanma stilleri ile ilişkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Budak, K. S. (2020). *Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla*

- ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak-Kılıç, E., Akgün, Ö. A., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Çakır Köseoğlu, E. (2023). *Fiziksel temas içeren ve içermeyen sporlarda dijital oyun bağımlılığının incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Sinop Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinop.
- Çantaoğlu, E. (2022). *Okul öncesi çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile rekabet stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Çag Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265-289.
- Çiçek, F. (2021). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlık düzeyi arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Ufuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Delebe, A. (2020). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile bazı fiziksel parametreler ve akademik başarı durumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Demir, G. T. ve Cicioğlu, H. İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Spormetre*, 15(4), 2479-2492.
- Doğan, A. (2023). *İlköğretim II. kademe öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, akademik erteleme ve özerk öğrenmenin incelenmesi (Konya örneği)*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Donati, M. A., Chiesi, F., Ammannato, G. and Primi, C. (2015). Versatility and addiction in gaming: The number of video-game genres played is associated with pathological gaming in male adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(2), 129-132. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0342>
- Ekinci, M. (2023). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri ile oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Erkmen, T. ve Hazar, M. (2023). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve öz-yeterlik düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *International Journal of Contemporary Educational Studies*, 9(1), 47-62.
- Güler, H. ve Özmaden, M. (2023). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı farkındalıkları ile serbest zaman tatmin düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *ROL Spor Bilimleri Dergisi / Journal of ROL Sports Sciences*, 4(1), 1-21. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7577292>
- Günay, K. (2019). *Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinde sosyal medya kullanım sıklığı ile akademik erteleme davranışı arasındaki ilişki*. Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Gürsu, O. ve 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>
- Griffiths, M. D. (2018). Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming? *Gaming Law Review*, 22(1), 52-54.
- Güvendi, B., Demir, G. T., ve Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS International Journal of Society Researches*, 11(18), 1194-1217. <https://doi.org/10.26466/opus.547092>
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Hazar, Z. ve Ekici, F. (2021). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile akran zorbalığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 26(1), 1-15.
- Hazar, Z. ve Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216.
- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G., Namlı, S. ve Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 320-332.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 56-68.
- Kablan, M. O. (2024). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun oynama motivasyonu ve bağımlılığı*. Yüksek Lisans Tezi, Sinop Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinop.
- Kara, D. (2023). *Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile akran oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- Karabekmez, S. (2022). *5-6 yaş çocuklarına yönelik tasarlanan eğitsel dijital oyunun yürütücü işlev becerilerine etkisi*. Doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Karabulut, B. (2019). *Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gaziantep.
- Karaca, S. (2021). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Karasar, N. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemi* (23. baskı). Ankara: Nobel Yayınları.
- Kavlak, M., Sarılır, A. İ. ve Tönbol, B. (2022). Dijital oyun bağımlılığı yalnızlığı tetikler mi? *Necmettin Erbakan Üniversitesi Ereğli Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 1-13.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Keser, H. ve Esgi, N. (2012). An analysis of self-perceptions of elementary school students in terms of computer game addiction. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46(0), 247–251. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.101>
- Kesici, A. (2020). The effect of conscientiousness and gender on digital game addiction in high school students. *Journal of Education and Future*, 18, 43–53.

- Keskin, B. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlık ve bilinçli farkındalık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- Kılıç, G. (2021). *Dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık, saldırganlık, mutluluk ve dijital oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kızılkaya, M. F. ve Erol, F. Z. (2024). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 15(2), 987-1012. <https://doi.org/10.51460/baebd.1454087>
- Kibaroglu, F. N. (2020). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile akademik erteleme, öz yeterlik ve bilgi işlemsel düşünme düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Kim, D., Nam, J. K. and Keum, C. (2022). Adolescent internet gaming addiction and personality characteristics by game genre. *PLoS One*, 17(2), e0263645. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263645>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Perales, J. C., Deleuze, J., Király, O., Krossbakken, E. and Billieux, J. (2019). Maladaptive player–game relationships in problematic gaming and gaming disorder: A systematic review. *Clinical Psychology Review*, 73, 101777. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2019.101777>
- Kurt, A. A., Doğan, E., Erdoğan, Y. K. ve Emiroğlu, B. G. (2018). Examining computer gaming addiction in terms of different variables. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 10(1), 29–40.
- Kuss, D. J. and Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Kuş, Ö. A. (2023). *Oyun, dijital oyun, bağımlılık ve motivasyon kavramları arasındaki ilişkiler*. Urzeni. İstanbul. ISBN 978-625-6885-31-8.
- Lemmens, J. S. and Hendriks, S. J. (2016). Addictive online games: Examining the relationship between game genres and internet gaming disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(4), 270-276. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0415>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. and Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144-152.
- Liao, Z., Chen, X., Huang, S., Huang, Q., Lin, S., Li, Y., Tang, Y. and Shen, H. (2023). Exploring the associated characteristics of Internet gaming disorder from the perspective of various game genres. *Frontiers in Psychiatry*, 13, 1103816. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.1103816>
- Mete, T. (2024). *Çocuklarda dijital oyun bağımlılığının yeme ve uyku bozuklukları üzerine etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Nevşehir.
- Mustafaoğlu, R. ve Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların fiziksel ve ruhsal sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.

- Mutlu Bozkurt, T. ve Tamer, K. (2022). *Sporda e-öğrenme, akademik erteleme ve duygusal zeka*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Nergiz, H. ve Fidan Nergiz, S. (2021). Çocuk, ergen veya gençlerde dijital oyun bağımlılığını araştıran ulusal lisansüstü tezlerin incelemesi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 9(23), 53-80.
- Ocak, G. ve Karataş, S. (2019). Ortaokul öğrencilerinin akademik erteleme davranışı ölçeği: Geçerlilik ve güvenirlik çalışması. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 9(1), 93-113.
- Özçelik, M. F. (2022). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve dindarlık ilişkisi: Gaziantep örneği*. Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Antalya.
- Özdemir, M. ve 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>
- Özdemir, R. ve Yıldız, E. (2023). Dijital oyun bağımlılığı: Oyun türlerinin bağımlılık düzeylerine etkisi. *Türk Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(1), 68-79.
- Özmen, M. (2019). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı düzeyinin yordanması*. Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Öztekin, A., Kavan, N., Dünder, M. ve Meriç, İ. (2021). Üniversite öğrencilerinin koronavirüs salgını sürecindeki dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Asya Studies - Academic Social Studies / Akademik Sosyal Araştırmalar*, 5(18), 109-119. <https://doi.org/10.31455/asya.990464>
- Özüt, M. (2024). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Peker, A., İskender, M. ve Ada, Ş. (2010). Liselerdeki öğrencilerin online oyun bağımlılıkları. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20, 298-316.
- Rehbein, F., King, D. L., Staudt, A., Hayer, T. and Rumpf, H. J. (2021). Contribution of game genre and structural game characteristics to the risk of problem gaming and gaming disorder: A systematic review. *Current Addiction Reports*, 8(3), 263–281. <https://doi.org/10.1007/s40429-021-00367-7>
- Semerci, Ö. U. ve Balcı, E. V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10(3), 538–567.
- Shabbir, S., Saleem, M., Mahmood, S. and Perveen, S. (2020). Gaming addiction and aggression in Pakistani young adults: Through the lens of excitation transfer theory. *Journal of Professional & Applied Psychology*, 1(1), 10-21.
- Simbolon, P. A. and Daulay, N. (2022). The effect of smartphone addiction on students' academic procrastination. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5580-5588. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3101>
- Siomos, K. and Floros, G. (2012). Patterns of choices on video game genres and internet addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(8), 417-424. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0064>

- Süer, O. (2023). *Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının obezite mevcudiyeti ve LGS başarıları ile ilişkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Şahan, N. (2022). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının yordayıcıları olarak oyunlarla ilgili bilişlerin ve duygu düzenleme becerilerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Antalya.
- Şahin, Y. (2021). *Z kuşağının dijital oyun bağımlılıklarının boş zaman ve değişkenlerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Karaman.
- Tekkurşun Demir, G. (2021). *Spora yönelik tutum, dijital oyun bağımlılığı farkındalık ve eğilimler: X, Y ile Z kuşağının karşılaştırılması*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Tekkurşun Demir, G. ve Hazar, Z. (2018). Dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği (DOOMÖ): Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 128-138.
- Toker, S. ve Baturay, M. H. (2016). Antecedents and consequences of game addiction. *Computers in Human Behavior*, 55, 668–679.
- Tran, G. A. and Strutton, D. (2013). What factors affect consumer acceptance of in-game advertisements? Chick “like” to manage digital content for players. *Journal of Advertising Research*, 53(4), 455-469. <https://doi.org/10.2501/JAR-53-4-455-469>
- Tutumlu, R. (2024). *Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile yaratıcılık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Tüver, A. (2021). *Dijital oyun oynama motivasyonu ve serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Mersin.
- Yıldırım, Ü. (2011). *Ortaöğretim öğrencilerinin psikolojik belirtilerinin sosyal destek algısı ve akademik erteleme açısından incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Yılmaz, B. (2022). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonları ve oyun oynama davranışlarının farklı zamanlarda incelenmesi. *Bağımlılık Dergisi*, 23(2), 121-129. <https://doi.org/10.51982/bagimli.948872>
- Yiğit, E. ve Günüş, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174. <https://doi.org/10.33711/yyuefd.691498>
- Zacks, S. and Hen, M. (2018). Academic interventions for academic procrastination: A review of the literature. *Journal of Prevention & Intervention in the Community*, 46(2), 117–130. <https://doi.org/10.1080/10852352.2016.1198154>

Extended Abstract

Introduction

With the continuous advancement of technology, various changes and transformations are taking place in many areas such as health, education, transportation, communication, information, and entertainment. Many technological devices and applications that were once difficult to access and use are now more widely available and commonly used. Traditional games have also been affected by these developments and changes. According to Kaya (2013), games that were actively played in the streets and playgrounds in the past are now played in homes, schools, and arcades with less physical activity. With the advancement of technology, traditional games such as hide and seek, blind man's buff, jump rope, and ball games have started to be replaced by digital games (Şahin, 2021). Children now try to socialize and communicate not physically, but by playing in virtual environments with their friends or with artificial intelligence (Biricik ve Atik, 2021). Moreover, the increase in the time spent playing digital games and the content of these games have negative effects on children's development and health (Yiğit ve Günüş, 2020). In this context, considering its effects on children and young people, digital game addiction has increasingly become a subject of growing research interest (Nergiz ve Fidan Nergiz, 2021).

Today, millions of people are struggling with digital game addiction. Therefore, it is of great importance to examine and understand this issue more deeply (Griffiths, 2018). In this context, the aim of this study is to examine the relationship between middle school students' digital game addiction and their digital game playing motivation and academic procrastination behavior. Within the scope of this general aim, the following research questions were addressed:

1. What is the level of students' digital game addiction?
2. Does students' digital game addiction significantly differ based on the following variables?
 - a. Gender
 - b. Grade level
 - c. Number of siblings
 - d. Place of residence
 - e. Socio-economic status
 - f. Internet access status
 - g. Type of game
 - h. Game preference
1. What is the level of students' motivation for playing digital games?
2. What is the level of students' academic procrastination behavior?
3. Is there a significant relationship between students' digital game addiction and their motivation for playing digital games?
4. Is there a significant relationship between students' digital game addiction and their academic procrastination behavior?

Method

Research Model

This study was conducted to examine the relationship between middle school students' digital game addiction, their motivation for playing digital games, and academic procrastination behavior, as well as to determine whether digital game addiction shows significant differences according to various variables. In this research, a relational survey model, which is one of the quantitative research methods within the general survey models aimed at identifying the current situation and obtaining findings related to it, was used.

Study Group

Within the scope of this research, a total of 619 middle school students—324 girls and 295 boys—who were attending middle schools in a district in Türkiye during the 2024-2025 academic year and who voluntarily responded to the questions in the data collection tools used in the study were included. The participants were selected using a convenience sampling method.

Data Collection Tools

In this study, the data collection tools used were a personal information form, the digital game addiction scale (DGAS) developed by Hazar and Hazar (2017), the digital game playing motivation scale developed by Tekkurşun Demir and Hazar (2018), and the academic procrastination behavior scale developed by Ocak and Karataş (2019).

Data Collection and Analysis

The data, obtained on a voluntary basis within the scope of the study, were analyzed using the SPSS software, and all hypotheses were tested at a 95% confidence level ($p = 0.05$). Since the data met the requirements for parametric tests, parametric methods were used in the analysis.

Research Ethics

For this study, ethical approval was obtained from the Scientific Research and Publication Ethics Committee of the Faculty of Science and Engineering at Kırşehir Ahi Evran University, dated October 17, 2024, with decision number 2024/02/04.

Findings

The scores that students obtained from the DGAS ranged from 24 to 120, with an average of 53.08. According to their DGAS scores, 20 students fell into the normal group (1-24 points), 276 into the low-risk group (25-48 points), 234 into the at-risk group (49-72 points), 72 into the addicted group (73-96 points), and 17 into the highly addicted group (97-120 points). Based on the findings obtained using the independent samples t-test, there are statistically significant differences between DGAS scores and the variables of gender, place of residence, internet access status, and game preference ($p < .05$). According to the findings obtained using one-way analysis of variance (ANOVA) for independent samples, there are significant differences in students' DGAS scores based on grade level and type of game variables, whereas no significant differences were found based on the number of siblings and socio-economic status variables.

The average score of the students who participated in the study on the digital game playing motivation scale was calculated as 56.52. This finding indicates that the students generally have a moderate level of motivation toward digital games. The average score on the academic procrastination behavior scale was calculated as 34.44, suggesting that students show a certain level of tendency to delay their academic responsibilities, but overall, they do not exhibit a high level of procrastination behavior. According to the research findings, there is a moderate, positive, and statistically significant relationship between digital game addiction and motivation for playing digital games. Additionally, there is a moderate, positive, and statistically significant relationship between digital game addiction and academic procrastination behavior.

Conclusion, Discussion and Recommendations

The findings of the current study show that male students have higher levels of digital game addiction compared to female students, and there are significant differences in digital game addiction

across grade levels. Additionally, no statistically significant difference was found between students' DGAS scores and the number of siblings, whereas a significant difference was identified based on their place of residence. Accordingly, students living in the district exhibited higher levels of digital game addiction compared to those living in villages. Furthermore, no statistically significant difference was found between students' DGAS scores and their socio-economic status; however, students with internet access demonstrated higher levels of digital game addiction than those without internet access.

The relational findings of the study revealed a moderate, positive, and significant relationship between digital game addiction and motivation for playing digital games. Similarly, a positive and significant relationship was found between digital game addiction and academic procrastination behavior; as the level of addiction increases, students' tendency to postpone their academic tasks also rises. All these findings indicate that digital games are a strong motivational factor in students' daily lives, but uncontrolled and excessive use can negatively affect their academic responsibilities. Therefore, guiding and balancing digital game use is crucial both for individual development and academic success. In this context, it is recommended that future research be conducted with larger and more diverse samples, and that similar studies consider additional variables potentially related to digital game addiction. Furthermore, it is suggested that qualitative research methods be used to deeply explore students' perceptions and experiences regarding digital games. Additionally, interdisciplinary studies are encouraged, involving experts from psychology, educational sciences, communication, sociology, and other fields working together to address digital game addiction from a multidimensional perspective.