

ONLINE JOURNAL OF TECHNOLOGY ADDICTION & CYBERBULLYING

Volume / Cilt : 11

Issue / Sayı : 1

December / Haziran 2024

Baş Editör / Chief Editor

Prof. Dr. Tuncay AYAS

Sahibi / Owner

Prof. Dr. Tuncay AYAS

Editörler / Editors

Prof. Dr. Mehmet Barış HORZUM

Prof. Dr. Tuncay AYAS

Dr. Furkan AYDIN

Editör Yardımcısı / Assistant Editor

Yasin ÜNGÖREN

Kapak Tasarımı / Cover Design

Fatih TATLICI

Her hakkı saklıdır. Dergide yer alan yazılardan kaynak gösterilerek alıntı yapılabilir.

Yazıların her türlü sorumluluğu yazarlarına aittir. Dergiye yayınlanmak üzere gönderilen yazılar yayınlansın veya yayınlanmasın iade edilmez.

Haberleşme / Information

ojtacjournal@gmail.com

Editör-Danışma Kurulu / Editor-Advisor Board

Prof. Dr. Ali Paşa Ayas	Bilkent University
Prof. Dr. Binnur Yeşilyaprak	Ankara University
Prof. Dr. Bülent Dilmaç	Necmettin Erbakan University
Prof. Dr. Christoph Randler	Eberhard Karls Universität Tübingen
Prof. Dr. Engin Deniz	Yıldız Technical University
Prof. Dr. Erdal Hamarta	Necmettin Erbakan University
Prof. Dr. Fuat Tanhan	Yüzüncü Yıl University
Prof. Dr. Halil Yurdugül	Hacettepe University
Prof. Dr. Hikmet Yazıcı	Karadeniz Technical University
Prof. Dr. İbrahim Yerlikaya	Adıyaman University
Prof. Dr. Metin Pişkin	Ankara University
Prof. Dr. Monica Whitty	University of Leicester
Prof. Dr. Murat İskender	Sakarya University
Prof. Dr. Mustafa Koç	Düzce University
Prof. Dr. Mustafa Şahin	Karadeniz Teknik University
Prof. Dr. Mücahit Kağan	Erzincan University
Prof. Dr. Nurettin Şimşek	Ankara University
Prof. Dr. Özgür Erdur Baker	Orta Doğu Technical University
Prof. Dr. Selahaddin Ögülmüş	Ankara University
Prof. Dr. Selahattin Avşaroğlu	Necmettin Erbakan University
Prof. Dr. Süleyman Sadi Seferoğlu	Hacettepe University
Prof. Dr. Tolga Arıca	Hasan Kalyoncu University
Prof. Dr. Yaşar Özbay	Hasan Kalyoncu University
Prof. Dr. Yavuz Akbulut	Anadolu University
Doç. Dr. Duygu Gür Erdoğan	Sakarya University
Doç. Dr. Gülden Kaya Uyanık	Sakarya University
Doç. Dr. Konstantinos Siomos	Hellenic association for the study of internet addiction disorder
Doç. Dr. Özlem Canan Güngören	Sakarya University
Doç. Dr. Özlem Çakır	Ankara University
Doç. Dr. Tengku Fadilah Tengku Kamalden	Putra Malaysia Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Sinan KESKİN	Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi
Dr. Christian Vollmer	Pädagogische Hochschule Heidelberg

Tarandıđı Indexler / Indexed by

- Türk Eđitim İndeksi
- ASOS Index
- Sobiad
- Türk Psikiyatri Dizi
- Index Copernicus
- Scientific Indexing Services
- Arastirmax
- DRJI

İÇİNDEKİLER / CONTENTS

Oyun Bađımlılıđı ile Kişilerarası Duyarlık Arasındaki İlişkinin İncelenmesi.....	1
Covid-19 Pandemi Sürecinde Yetişkinlerin Psikolojik Sađamlık Düzeyleri ve Akıllı Telefon Bađımlılıkları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi	13
Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bađımlılıđı ile Akademik Erteleme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi	30



Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığının Yordayıcısı Olarak Kişilerarası Duyarlılık

İbrahim TAŞ¹, Fuat ZENGİN²

Özet: Teknolojik gelişmelerin olumsuz bir yönü olarak ortaya çıkan oyun bağımlılığı her geçen gün daha da artmakta ve daha fazla araştırmacının dikkatini çekmektedir. Genel anlamda bir halk sağlığı sorunu olan oyun bağımlılığının ilişkili olduğu değişkenlerin araştırılması oyun bağımlılığının sınırlarının belirlenmesi açısından önem arz etmektedir. Bu çalışmada oyun bağımlılığı ile kişilerarası duyarlılık arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırma yaşları 19-36 arasında değişen 245'i (%77.3) kadın, 72'si (%22.7) erkek toplam 317 kişi üzerinde gerçekleştirilmiştir. Araştırmada veriler İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği ve Kişilerarası Duyarlılık Ölçeği aracılığıyla toplanmıştır. Veriler t testi, korelasyon ve regresyon testleri ile analiz edilmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre oyun bağımlılığı cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşmaktadır. Kişilerarası duyarlılık ile oyun bağımlılığı arasında pozitif ilişki bulunmakta ve kişilerarası duyarlılık oyun bağımlılığının anlamlı bir yordayıcısıdır. Araştırma bulguları alan yazın doğrultusunda tartışılmış ve önerilerde bulunulmuştur.

¹ Doç. Dr., Sakarya Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Psikoloji Bölümü, ibrahimtas34@gmail.com

² Dr., İnönü Üniversitesi, Tıp Fakültesi, fuat.zengin78@gmail.com

Anahtar Kelimeler: Oyun bağımlılığı, Kişilerarası duyarlılık, Cinsiyet, Regresyon

Interpersonal Sensitivity as a Predictor of Gaming Addiction in University Students

Abstract: Game addiction, which emerges as a negative aspect of technological developments, is increasing day by day and attracts the attention of more and more researchers. Investigating the variables associated with gaming addiction, which is a public health problem in general, is important in terms of determining the limits of gaming addiction. In this study, the relationship between game addiction and interpersonal sensitivity was examined. The study was conducted on a total of 317 individuals, 245 (77.3%) female and 72 (22.7%) male, aged between 19-36 years. Data were collected through the Internet Gaming Disorder Scale and the Interpersonal Sensitivity Scale. Data were analyzed with t-test, correlation and regression tests. According to the findings obtained from the research, game addiction differs significantly according to gender. There is a positive relationship between interpersonal sensitivity and game addiction and interpersonal sensitivity is a significant predictor of game addiction. Research findings were discussed in line with the literature and recommendations were made.

Keywords: Gaming addiction, Interpersonal sensitivity, Gender, Regression

Giriş

Teknolojik gelişmelerin çok hızlı olduğu bir dönemde yaşamaktayız. Gelişmeler hayatın her alanında kendini göstermektedir. Teknolojik gelişmeler eğitim-öğretimden terapilere, alışverişten eğlenceye kadar her alanda alışkanlıkları değiştirmeye başlamıştır. Uzaktan eğitimin yaygınlaşması, online terapilerin artması, mutfak alışverişinden giyime kadar temel ihtiyaçların internet üzerinden karşılanmaya başlanması değişen alışkanlıklara örnek olarak verilebilir. Bu değişimden etkilenen bir diğer ihtiyaç da eğlence ihtiyacıdır. Eskiden yüz yüze karşılıklı etkileşimle karşılanan bu ihtiyaç sanal dünyada karşılanmaya başlanmıştır.

İnternette birlikte yeni bir oyun alanı ortaya çıkmış (Kuss ve Griffiths, 2012) ve eğlence ihtiyacının bir yansıması olan sanal oyunlar her geçen gün daha da yaygınlaşmaya başlamıştır. Oyunların bu kadar yaygınlaşması yoğun kullanımı da beraberinde getirmektedir. Oyunların yoğun bir şekilde oynanması ile birlikte oyunların sürekli olarak zihni meşgul etmeye başladığı söylenebilir. Bu noktada oyun bağımlılığı gündeme gelmektedir. Çünkü oyun bağımlılığı bireyin zihninin sürekli olarak oyunla meşgul olması ile başlamaktadır (Young, 2009). Zihnin sürekli olarak oyunla meşgul olması Amerika Psikiyatri Derneği (APA) tarafından 2013 yılında yayınlanan Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı olan DSM 5'te de oyun oynama bozukluğunun temel kriterleri arasında yer almaktadır. DSM 5'te oyun oynama bozukluğu dokuz kriter çerçevesinde ele alınmıştır. Bu kriterlerin on iki aylık süre içinde görülüyor olması gerekmektedir. Buna göre 12 aylık süre içinde zihnin sürekli olarak oyunla meşgul olması, oyun oynanmadığında huzursuzluk, kaygı ve üzüntü gibi çekilme belirtilerinin ortaya çıkması, oyunlara ayrılan sürenin giderek artması, oyun oynamayı kontrol etmeye yönelik girişimlerde başarısızlık, daha önce zevk alınan hobilere ve eğlence kaynaklarına karşı ilgisizlik, psiko-sosyal problemlere rağmen aşırı oyun oynamaya devam etmek, oyunda geçirilen süre hakkında diğerlerine (aile üyeleri, terapist ve ilgili kişilere) yalan söylemek, olumsuz ruh halinden kaçmak ya da rahatlamak için oyun oynamak ve oyunlar nedeniyle ilişki, iş, eğitim veya kariyer fırsatlarını tehlikeye atma veya bunları kaybetme oyun oynama bozukluğunun temel kriterleri olarak ele alınmıştır.

Oyun bağımlılığı çeşitli değişkenlerle ilişkili bulunmuştur. Oyun bağımlılığının aile yaşam doyumu ve sosyal destek (Baysak, Yertutanol, Şahiner ve Candansayar, 2020) ve duygu düzenleme ve okula bağlılık (Liu vd., 2017) ile negatif ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Buna karşın içsel işlevsel olmayan duygu düzenleme ile dışsal işlevsel olmayan duygu düzenleme, benlik saygısı (Baysak, Yertutanol, Şahiner ve Candansayar, 2020), sosyal anksiyete (Taş ve Güneş, 2019; Yıldız, Tüfekçi ve Aksu, 2016) ve aleksitimi (Yavuz ve diğerleri, 2019) arasında pozitif ilişki tespit edilmiştir (Barut, 2019).

Oyun bağımlılığının ilişkili olduğu değişkenlerden biri de kişilerarası duyarlılıktır (Vukosavljevic-Gvozden, Filipovic ve Opacic, 2015). Başkalarının duygu ve davranışlarına ilişkin aşırı ve yersiz farkındalık olarak ele alınan kişilerarası duyarlılık, başkalarının davranış

ve ruh hallerine karşı aşırı tetikte olma, kişilerarası ilişkilerde algılanan veya gerçek eleştiri ve reddedilme ihtimallerine karşı aşırı hassa olma, diğerlerinden gelecek eleştiriye en asgari düzeye düşürmek için davranışları değiştirme gibi özelliklerle kendini gösterir (Boyce ve Parker, 1989). Bireyin diğerleri ile ilişkilerde kendine ilişkin algıladığı eksiklikleri ifade eden bir yapıdır (Davidson, Zisook, Giller ve Helms, 1989). Kişiler arası duyarlılık depresyonda olan bireylerde gözlenen bir kişilik özelliği olarak ifade edilmektedir (Boyce ve Parker, 1989). Marin ve Miller (2013) diğerleri tarafından olumsuz değerlendirilme kaygıları ile süregelen istikrarlı bir özellik olarak tanımlanmaktadır. Boyce ve Parker (1989), kişilerarası duyarlılığı beş alt boyutta ele almaktadırlar. Bu boyutlar; kişilerarası farkındalık, onaylanma ihtiyacı, ayrılık kaygısı, çekingenlik ve kırılğan iç benlik şeklindedir. Kişilerarası farkındalık kişilerarası etkileşime yönelik duyarlılığı ve bir bireyin diğer üzerindeki etkisini ifade etmektedir. Onaylanma ihtiyacı, başkalarının beğenmesini ve reddetmemesini sağlama arayışı olarak ele alınmaktadır. Ayrılık kaygısı bağlanma kuramı ile ilişkili olarak ele alınmaktadır. Kişilerarası ilişkilerde ilişki bütünlüğünü kaybetmeye yönelik bir kaygı olarak öne çıkmaktadır. Çekingenlik, kişilerarası etkileşimde atılğan olmama gibi kişilerarası duyarlılığın davranışsal boyutunu ifade etmektedir. Kırılğan iç benlik ise sevilmeyen, başkalarından gizlenmesi gereken içsel ya da çekirdek benliği ifade etmektedir.

Kişilerarası duyarlılık, internet bağımlılığı (Anlı, 2018; Taş, 2018), depresyon (Doğan ve Sapmaz, 2012) oyun bağımlılığı (Vukosavljevic-Gvozden, Filipovic ve Opacic, 2015), sürekli depresyon ve nörotizm (Wilhelm, Boyce ve Brownhill, 2004) ve facebook bağımlılığı (Arabacı, Taş, Kavaslar, Dikmen ve Teke, 2017) ile pozitif ilişkili bulunmuştur. Buna karşın sosyal beceri ve sosyal zeka (Doğan ve Sapmaz, 2012), yaşam doyumu (Mutlu ve Tasa, 2022) ile negatif ilişkili bulunmuştur. Depresif ruh hali, öz saygı ve sosyal etkileşim oyun bağımlılığının gelişimde önemli risk faktörleri olarak görülmektedir (Hyun ve diğ, 2015). Kişilerarası duyarlılığın ilişkili olduğu değişkenler incelediğinde söz konusu risk faktörlerini kişilerarası duyarlılığın önemli göstergeleri veya yansımaları olduğu görülmektedir. Oyun bağımlılığı ile kişilerarası duyarlılığın ilişkili olduğu değişkenler göz önüne alındığında her iki kavram arasındaki ilişkiyi incelemek önem kazanmaktadır. Bu doğrultuda bu çalışmada aşağıdaki alt problemlerin cevapları araştırılmıştır.

1. Oyun bağımlılığı ile kişilerarası ilişkiler cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşmakta mıdır?
2. Oyun bağımlılığı ile kişilerarası duyarlık arasında ilişki var mıdır?
3. Oyun bağımlılığı kişilerarası duyarlık tarafından yordanmakta mıdır?

Yöntem

Araştırmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modeli iki ya da daha fazla değişkenin birlikte değişip değişmediğini ve herhangi bir değişim varsa var olan değişimin yönünü araştıran tarama modelidir (Karasar, 1998).

Araştırma Grubu

Araştırma grubunu yaşları 19 ile 36 arasında değişen ve yaş ortalamaları 23 olan 317 üniversite öğrencisi oluşturmaktadır. Katılımcıların 245'i kadın (%77.3), 72'si (%22,7) erkektir.

Veri Toplama Araçları

Kişisel Bilgi Formu: Araştırmacılar tarafından hazırlanan kişisel bilgi formunda katılımcıların cinsiyet ve yaşları sorulmuştur.

Kişilerarası Duyarlılık Ölçeği

Kişilerarası duyarlılık ölçeği Boyce ve Parker (1989) tarafından geliştirilmiş, Doğan ve Sapmaz (2011) tarafından Türk dili ve kültürüne uyarlanmıştır. Ölçek 5'li Likert tipi bir ölçek olup 30 madde ve 3 alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçekte ters maddeler bulunmaktadır. Yüksek puan kişilerarası duyarlılığın yüksek olduğunu göstermektedir. Yapı geçerliği için Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA) yapılmıştır. Açıklayıcı Faktör Analizinde üç alt boyutun yapıya ilişkin varyansın % 36'nı açıkladığı görülmüştür. Güvenirlik çalışması iç tutarlılık katsayısı ile hesaplanmıştır. Ölçeğin bütünü için Cronbach Alfa i. Tutarlılık katsayısı .81 olarak bulunmuştur. Kişilerarası kaygı ve bağımlılık alt boyutu .84, sosyal özgüven eksikliği alt boyutu .64 ve atılgan olmayan davranışlar alt boyutu ise .73 olarak bulunmuştur. Bu çalışma kapsamında elde edilen Cronbach Alfa güvenirlik katsayısı .80'dir.

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği

Ölçek Pontes ve Griffiths (2015) tarafından geliştirilmiş, Arıca, Dinç, Yay ve Griffiths (2019) tarafından Türk dili ve kültürüne uyarlanmıştır. Ölçek 5'li Likert tipi bir ölçek olup 9 maddeden oluşmaktadır. Yüksek puanlar oyun oynama bozukluğu/bağımlılığı riskinin yüksek olduğu anlamına gelmektedir. Yapı geçerliği için Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) yapılmıştır. DFA sonucunda $\chi^2/sd= 4.79$, $TLI=.87$, $CFI=.90$ ve $RMSEA=.09$ olarak tespit edilmiştir. Güvenirlik çalışması için yapılan Cronbach Alfa analizi sonucunda iç tutarlılık katsayısı .82, Guttman test yarı-güvenirlik katsayısı ise .75 olarak bulunmuştur. Bu çalışma kapsamında elde edilen Cronbach Alfa güvenirlik katsayısı .91'dir.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Veriler katılımcılardan gönüllülük esasına göre yüz yüze toplanmıştır. Verilerin analizinde SPSS paket programı kullanılmıştır. Verilerin analizi toplam puanlar üzerinden yapılmıştır. Veriler analiz edilmeden önce normallik varsayımı test edilmiştir. Verilerin normalliği basıklık ve çarpıklık değerleri ile test edilmiş ve elde edilen değerler (.429-1.686) verilerin normal dağıldığını göstermektedir(George ve Mallery, 2016). Normal dağılım koşulu sağlandığı için analizlerde parametrik testler kullanılmıştır. Değişkenlerin cinsiyete göre göre farklılaşp farklılaşmadığını tespit etmek için t testi, değişkenler arasındaki ilişkiyi tespit etmek için Pearson Korelasyonu ve yordamayı test etmek için regresyon analizi kullanılmıştır.

Bulgular

Değişkenlere ilişkin istatistiksel veriler Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. İstatistiksel veriler

Değişkenler	N	M/Sd	Çarpıklık	Basıklık
KD	317	2.61/.46	.429	1.686
OB	317	1.53/.70	1.489	1.427

KD= Kişilerarası Duyarlılık, OB= Oyun Bağımlılığı

Tablo 1’de değişkenlere ilişkin istatistiksel bilgiler yer almaktadır. Buna göre Kişilerarası duyarlılık ölçeğinin puan aritmetik ortalaması 2.61, çarpıklık değeri .429, basıklık değeri ise 1.686’dır. Oyun bağımlılığı ölçeğinin puan aritmetik ortalaması 1.53, çarpıklık değeri 1.489, basıklık değeri ise 1.427’dir.

Değişkenlerin cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığı t testi ile analiz edilmiş, elde edilen veriler Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Değişkenlerin Cinsiyete Göre Farklılaşıp Farklılaşmadığına İlişkin t Testi Sonuçları

Değişkenler	Gruplar	N	X	ss	t testi		
					t	sd	p
KD	Kız	245	2.60	.45	-.616	315	.649
	Erkek	72	2.64	.50			
OB	Kız	245	1.40	.59	-6.232	315	.000
	Erkek	72	1.96	.86			

Tablo 2’ye göre katılımcıların kişilerarası duyarlılık düzeyleri cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır ($t_{(315)} = .649$, $p > .05$). Oyun bağımlılığı düzeyleri cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşmaktadır ($t_{(315)} = -6.23$, $p < .001$). Oyun bağımlılığının erkeklerde ($X=1.96$) kadınlara ($X=1.40$) oranla anlamlı şekilde daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Değişkenler arasındaki ilişki Pearson Korelasyon testi ile incelenmiş ve elde edilen sonuçlar Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3. Değişkenler Arasındaki Korelasyon Sonuçları

Değişkenler	KD	OB
KD	-	
OB	.261**	-

** $p < .01$, KD= Kişilerarası Duyarlılık, OB= Oyun Bağımlılığı

Kişilerarası duyarlılığın oyun bağımlılığını yordayıp yordamadığı basit doğrusal regresyon analizi ile test edilmiştir. Elde edilen sonuçlar Tablo 4’te verilmiştir.

Tablo 4. Kişilerarası Duyarlılığın Oyun Bağımlılığını Yordayıp Yordamadığına İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Sonucu

Değişken	B	Standart Hata	β	t	p
Sabit	.511	.217		2.36	.019
KD	.392	.082	.261	4.80	.000

$F_{(1,315)}= 22.99$ $R=.261$, $R^2=.068$

Tablo 4'e göre kişilerarası duyarlılık oyun bağımlılığını anlamlı şekilde yordamaktadır ($F_{(1,315)}=22.99$, $p<.01$, $R=.261$, $R^2=.068$). Kişilerarası duyarlılığın oyun bağımlılığına ilişkin varyansın % 7'sini açıkladığı görülmektedir. Standardize edilmemiş regresyon katsayısı (B) incelendiğinde kişilerarası duyarlılıktaki bir birimlik artışın oyun bağımlılığında .392 birimlik bir artışa yol açtığı görülmektedir.

Sonuç ve Tartışma

Bu araştırmada kişilerarası duyarlılık ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelenmiştir. Bununla birlikte değişkenlerin cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığı da incelenmiştir. Elde edilen sonuçlara göre kişilerarası duyarlılık ile oyun bağımlılığı arasında pozitif bir ilişki bulunmakta ve kişilerarası duyarlılık oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordamaktadır. Oyun bağımlılığının cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaştığı, kişilerarası duyarlılığın ise farklılaşmadığı tespit edilmiştir.

Araştırmadan elde edilen bulgulara göre oyun bağımlılığı cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşmaktadır. Erkeklerin oyun bağımlılığı düzeyleri kadınların oyun bağımlılığı düzeylerinden anlamlı şekilde daha yüksek bulunmuştur. Alan yazın incelendiğinde araştırmanın sonuçlarını destekler nitelikte çok sayıda araştırmanın yapıldığı görülmektedir (Göldağ, 2018; Tejeiro Salguero ve Moran, 2002; Wittek ve diğ., 2016). Erkeklerin kadınlardan

anlamalı bir şekilde daha fazla oyun bağımlısı olması, oyun sırasında beynin ödüllendirici duygular üreten bölümünün erkeklerde kadınlara oranla daha aktif olması ile açıklanabilir (Hoefl, Watson, Kesler, Bettinger ve Reiss, 2008). Bu bölümün daha fazla aktif olması erkek beyninin ödüllendirici duygular yaşamak için daha fazla oyun oynamasını ve bağımlılık riski geliştirmesini sağlayabilir.

Araştırma sonuçlarına göre kişilerarası duyarlılık ile oyun bağımlılığı birbiriyle pozitif ilişkilidir. Ayrıca kişilerarası duyarlılığın oyun bağımlılığının anlamalı bir yordayıcısı olduğu görülmektedir. Araştırmanın sonucu literatür ile uyumludur (Vukosavljevic-Gvozden, Filipovic ve Opacic, 2015). Ayrıca kişilerarası duyarlılıkla internet bağımlılığı Anlı (2018), facebook bağımlılığı (Arabacı, Taş, Kavaslar, Dikmen ve Teke, 2017) ve sosyal medya bağımlılığı Bilgin (2018) arasında pozitif ilişki tespit edilmiştir. Genel anlamda kişilerarası duyarlılık arttıkça teknoloji bağımlılığının arttığı görülmektedir. Kişilerarası duyarlılık bir kişilik özelliği olarak kişilerarası etkileşimde bireyi oldukça zorlamaktadır. Kolay kırılma, onaylanma ihtiyacı, çekingenlik gibi özellikler bireyi yüzyüze etkileşimden daha çok sanal dünya ilişkilerine yönlendirebilmektedir. Etkileşime dayalı oyunlar sanal dünyada kişilerarası ilişki ihtiyacını karşılayan önemli bir unsur olarak ele alınabilir. Birey oyun oynayarak eğlence ihtiyacını karşılayabildiği (Liu ve Chang, 2016) gibi kişilerarası ilişki ihtiyacını da benlik için herhangi bir tehdit algısı olmadan karşılayabilmektedir. Etkileşime dayalı oyunların gerçek kişilerarası ilişkilerdeki problemlerle baş etmenin bir yolu olması (Li ve Wang, 2013), kişilerarası duyarlılık arttıkça oyun bağımlılığının artacağı ve kişilerarası duyarlılığın oyun bağımlılığının önemli bir açıklayıcısı olduğu şeklinde yorumlanabilir.

Sonuç olarak, her geçen gün daha da yaygınlaşan oyun bağımlılığının erkeklerde daha fazla olduğu, erkek olmanın oyun bağımlılığının gelişmesinde önemli bir faktör olduğu görülmektedir. Depresif bireylerde bir kişilik özelliği olarak beliren (Wilhelm, Boyce ve Brownhill, 2004) ve gerçek kişilerarası etkileşimde önemli bir sorun olan kişilerarası duyarlılığın bireyin oyun bağımlısı olmasında etkili olduğu görülmektedir.

Araştırmanın bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. Araştırma üniversite öğrencileri ile sınırlıdır. Araştırmada öz bildirim formları olan ölçekler kullanılmıştır. Ölçekleri işaretlemeye sosyal beğenirlik etkisi olmuş olabilir.

Araştırmada bazı önerilerde bulunulmuştur. Araştırmanın değişkenleri farklı örneklemeler üzerinde test edilebilir. Alanda çalışan ruh sağlığı uzmanları güncel bir sorun olan oyun bağımlılığının gelişmesinde kişilerarası duyarlılığın etkisini dikkate alabilir. Oyun bağımlılığı olan bireylerde öncelikle kişilerarası duyarlılık düzeyini düşürmeye çalışabilir. Okullarda psikolojik danışmanlar tarafından yapılacak psiko-eğitim çalışmalarında kişilerarası duyarlılığı düşürmeye yönelik etkinlikler yapılabilir.

Kaynakça

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.
- Anlı, G. (2018). Kişilerarası duyarlılık ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 7(1), 103-118. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/578177>
- Arabacı, L. B., Taş, G., Kavaslara, İ., Dikmen, M., & Teke, C. (2018). Hemşirelik öğrencilerinin sosyotropi-otonomi kişilik özellikleri ve kişilerarası duyarlılıkları ile facebook bağımlılıkları arasındaki ilişki. *Bağımlılık Dergisi*, 18(3), 69-79.
- Barut, B. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyi ile algılanan sosyal destek ve duygu düzenleme arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Master's thesis, Hasan Kalyoncu Üniversitesi). Sosyal bilimler Enstitüsü, Psikoloji Anabilim Dalı. Gaziantep
- Baysak, E., Yertutanol, F. D. K., Şahiner, İ. V., & Candansayar, S. (2020). Çevrimiçi oyun oynayanların sosyodemografik özellikleri ve oyun bağımlılığının bazı psikososyal etmenlerle ilişkisi. *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 23(2), 196-203. DOI: 10.5505/kpd.2020.10337
- Bilgin, M. (2018). Ergenlerde sosyal medya bağımlılığı ve psikolojik bozukluklar arasındaki ilişki. *The Journal of International Scientific Researches*, 3(3), 237-247.
- Boyce, P., & Parker, G. (1989). Development of a scale to measure interpersonal

- sensitivity. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry, 23(3)*, 341-351.
- Davidson, J., Zisook, S., Giller, E., & Helms, M. (1989). Symptoms of interpersonal sensitivity in depression. *Comprehensive Psychiatry, 30(5)*, 357-368.
- George, D., & Mallery, M. (2016). IBM SPSS statistics 23 step by step a simple guide and reference (14th edition). New York: Routledge.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Yüzyüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 15(1)*, 1287-1315. <http://dx.doi.org/10.23891/efdyyu.2018.105>
- Hoefl, F., Watson, C. L., Kesler, S. R., Bettinger, K. E., & Reiss, A. L. (2008). Gender differences in the mesocorticolimbic system during computer game-play. *Journal of psychiatric research, 42(4)*, 253-258.
- Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U. S., & Renshaw, P. F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: a hierarchical model. *Computers in Human Behavior, 48*, 706-713. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.008>
- Karasar, N. (1998). Bilimsel araştırma yöntemleri (8. basım). Nobel Yayın Dağıtım.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International journal of mental health and addiction, 10(2)*, 278-296. DOI 10.1007/s11469-011-9318-5
- Liu, C. C., & Chang, I. C. (2016). Model of online game addiction: The role of computer-mediated communication motives. *Telematics and Informatics, 33(4)*, 904-915.
- Liu, S., Yu, C., Conner, B. T., Wang, S., Lai, W., & Zhang, W. (2017). Autistic traits and internet gaming addiction in Chinese children: The mediating effect of emotion regulation and school connectedness. *Research in developmental disabilities, 68*, 122-130.
- Marin, T. J., & Miller, G. E. (2013). The interpersonally sensitive disposition and health: An integrative review. *Psychological bulletin, 139(5)*, 941.

- Mutlu, S., & Tasa, H. (2022). Psikolojik esneklik, kişilerarası reddedilme duyarlılığı ve yaşam doyumu arasındaki ilişki. *Aydın İnsan ve Toplum Dergisi*, 8(1), 41-68.
- Taş, İ. (2018). Ergenlerde internet bağımlılığı ve psikolojik belirtilerin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(1), 31-41.
- Taş, İ., & Güneş, Z. (2019). 8–12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyetin incelenmesi. *Klinik Psikiyatri*, 22, 83-92. DOI: 10.5505/kpd.2018.17894
- Tejeiro Salguero, R. A., & Morán, R. M. B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97(12), 1601-1606. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x>
- Vukosavljevic-Gvozden, T., Filipovic, S., & Opacic, G. (2015). The mediating role of symptoms of psychopathology between irrational beliefs and internet gaming addiction. *Journal of Rational-Emotive & Cognitive-Behavior Therapy*, 33, 387-405.
- Wilhelm, K., Boyce, P., & Brownhill, S. (2004). The relationship between interpersonal sensitivity, anxiety disorders and major depression. *Journal of Affective Disorders*, 79(1-3), 33-41. [https://doi.org/10.1016/S0165-0327\(02\)00069-1](https://doi.org/10.1016/S0165-0327(02)00069-1)
- Yavuz, M., Nurullayeva, N., Arslanogdu, S., Cimendag, A., Gunduz, M., Goksan., & Yavuz, B. (2019). The relationships between the digital game addiction, alexithymia and metacognitive problems in adolescents. *Turkish J Clinical Psychiatry*, 22, 254-25.
- Yıldız, E., Tüfekçi, F. G., & Aksu, E. (2016). Çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılığı ile sosyal anksiyete arasındaki ilişki ve etkileyen faktörler. *Turkiye Klinikleri J Public Health Nurs-Special Topics*, 2(1), 54-60.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372.



ONLINE JOURNAL OF
TECHNOLOGY ADDICTION &
CYBERBULLYING

ISSN: 2148 - 7308

Gönderi Tarihi: 17.12.2023 – Kabul Tarihi: 15.04.2024



COVID-19 Pandemi Sürecinde Yetişkinlerin Psikolojik Sağlık Düzeyleri ve Akıllı Telefon Bağımlılıkları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Büşra ÇAPA EĞİLMEZ ¹, Esra KÖSE ²

Özet: Bu çalışmada COVID-19 pandemi sürecinde yetişkin bireylerde psikolojik sağlık ve akıllı telefon bağımlılığı arasındaki ilişkinin cinsiyet, yaş, medeni durum, eğitim durumu, çalışma durumu ve COVID-19 geçirme durumu değişkenleri açısından incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 164 kadın, 55 erkek olmak üzere 219 katılımcı oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama araçları olarak “Kısa Psikolojik Sağlık Ölçeği” ve “Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. İstatistiksel analizler SPSS/WINDOWS 25.0 programı kullanılarak yapılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgular sonucunda yetişkin bireylerin akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ile psikolojik sağlık düzeyleri arasında anlamlı negatif yönde ve orta düzeyde bir ilişki olduğu; psikolojik sağlık ile akıllı telefon bağımlılığı düzeylerinin medeni durum ve çalışma durum değişkenlerine göre anlamlı farklılıklar gösterdiği tespit edilmiştir. Araştırma bulgularına göre COVID-19 pandemi sürecinde evli ve bir işte çalışan yetişkin bireylerin psikolojik sağlık düzeylerinin bekar ve bir işte çalışmayan bireylere göre daha yüksek, akıllı telefon bağımlılığı düzeylerinin ise daha düşük olduğu bulunmuştur.

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, RPD ABD, capabusra@outlook.com

² Yüksek Lisans Öğrencisi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, RPD ABD, eesraakilicc@gmail.com

Anahtar Kelimeler: Psikolojik Sağlık, Akıllı Telefon Bağımlılığı, COVID-19

Analysis of the Relationship Between Adults' Psychological Resilience Levels and Smartphone Addiction During the Covid 19 Pandemic

Abstract: This study aimed to examine the relationship between psychological resilience and smartphone addiction in adult individuals during the COVID-19 pandemic in terms of gender, age, marital status, educational status, employment status and COVID-19 experience variables. The study group of the research consists of 219 participants, 164 women and 55 men. "Brief Psychological Resilience Scale" and "Smartphone Addiction Scale" were used as data collection tools in the study. Statistical analyzes were made by using SPSS/WINDOWS 25.0 program. According to the result of the findings of the research, there is a significant and negative moderate relationship between the smartphone addiction levels of adult individuals and their psychological resilience levels; It has been determined that there are significant differences in terms of psychological resilience level and smartphone addiction level according to marital status and employment status variables. The research findings shows that during the COVID-19 pandemic, the psychological resilience levels of married and employed adults are higher than single and unemployed individuals, and their smartphone addiction levels are lower.

Keywords: Psychological Resilience, Smartphone Addiction, COVID-19

Giriş

Pozitif psikoloji zorlayıcı yaşam olayları karşısında bireylerin yeniden normal yaşamlarına dönebilme gücünü "psikolojik sağlık" kavramı ile açıklamaktadır (Doğan, 2015). Latince "resilire" kökünden türeyen bu kavram özünde bir malzemenin maruz kaldığı bir kuvvet sonucu formunda meydana gelen değişimlerden sonra yeniden asıl formuna dönebilmesini, esnekliğini ifade etmektedir (Greene, 2022). Psikolojik sağlamlığın bireyin hayatında var olan dengelerin değişmeye başlamasıyla harekete geçen bir durum olduğunu söyleyebiliriz (Yazıcı Çelebi, 2020). Bu temelden hareketle de psikolojik sağlamlığı bireyin hayatında değişen bu dengelere yeniden uyum sağlayabilme kapasitesi olarak açıklayabiliriz.

Bireyin yaşamı boyunca karşılaşılabileceği şiddet, ekonomik yoksunluk, doğal afet, savaş, göç ve hastalık gibi durumlar zorlayıcı yaşam olayları içerisinde sayılmakla birlikte, psikolojik sağlamlığı yüksek olan bireylerin bu gibi durumların üstesinden gelmekte daha avantajlı konumda oldukları bilinmektedir (Öz ve Yılmaz, 2009). Zorlayıcı yaşam olayları arasında yer alan hastalık kavramı özelinde psikolojik sağlamlık incelendiğinde; özellikle salgın niteliği taşıyan hastalıklarda ve aynı zamanda ölüm riski yüksek olan virüs kaynaklı hastalıklarda, bireyin hastalığa yakalanma, ölüm vb. kaygılarının tetiklenebildiği ve sürecin yönetiminde psikolojik sağlamlık düzeylerinin yine oldukça önem kazandığı görülmektedir (Yazıcı Çelebi, 2020). Nitekim yakın geçmişte insanlık tarihi boyunca karşılaşılan salgınlar arasında en zorlayıcı salgınlardan biri olarak tarihe geçen COVID-19 salgını ile birlikte enfeksiyon hastalıklarının ruhsal sorunlar üzerindeki etkisi, baş etme mekanizmaları yeniden dikkatleri çekmiştir (Erdoğan ve Hocoğlu, 2020).Çin'in Wuhan kentinde 31 Aralık 2019'da ilk kez görülen SARS-CoV-2 virüsünün neden olduğu COVID-19 salgını, hızla farklı kıtalara ve ülkelere yayılmıştır (Uğraş Dikmen, Kına, Özkan ve İlhan; 2020). Dünya Sağlık Örgütü COVID-19 salgınına pandemi olarak açıklamıştır ve bu salgın fiziksel, ruhsal ve sosyal olarak tüm dünyayı tehdit etmiştir (Budak ve Korkmaz, 2020).

Pandemik hastalıkların, birey ve toplum hayatı üzerindeki etkisini araştırırken çok yönlü incelemek gerekmektedir (Bozdağ, 2020). Salgının toplumsal hayatta sağlıkla birlikte sosyal, ekonomik ve psikolojik olarak birçok alanı etkilediği görülmektedir. Bireylerin pandemi öncesindeki olumsuz ruh sağlığı belirtileri pandemi döneminin psiko-sosyal etkileriyle daha hassas bir yapıya sahip olmalarına neden olabilmektedir (Baltacı, Akbulut ve Yılmaz; 2021). Bireylerin yaşamlarını tehdit eden ve küresel boyutta olan COVID-19 salgını süresince ve sonrasında stresin ortaya çıkardığı travmatik etkilerin, kişinin sahip olduğu sosyo-kültürel özelliklere, sosyoekonomik koşullara, psikolojik sağlamlığına ve bireysel özelliklerine göre farklılık gösterdiği düşünülmektedir (Aşkın, Bozkurt ve Zeybek; 2019). Bazı bireyler, yaşadıkları stresli ve travmatik olaylara karşı anksiyete ve depresyon gibi ruhsal sıkıntılarla tepki verirken bazıları ise olumsuz duygu durumlarından hızlıca kurtulabilmekte ve yaşamlarına devam edebilmektedir (Bozdağ, 2020).

Toplumların pandemi gibi kriz zamanlarında iletişime her zamankinden daha çok ihtiyaçları olmaktadır (Öztürk, 2021). İnsanlar için mevcut şartlara uyum sağlamak amacıyla iletişim araçlarının önemi artmakta ve dijitalleşmeye yatkınlık güçlenmektedir (Yıldırım, 2020). Statista (2021) tarafından Amerika Birleşik Devletleri'nde COVID-19 pandemisi sürecinde internet kullanım süreleri kapsamında yapılan bir araştırmada, bireylerin pandemi öncesine göre internet kullanım oranlarının arttığı görülmüştür (Baltacı, Akbulut ve Yılmaz; 2021). COVID-19 pandemisi; bireylerin alışlagelmişin dışında yeni bir yaşam biçimiyle karşı karşıya kalmalarına neden olmasının yanı sıra kendisinin ya da bir yakının hastalanması, kaybı, bir başka kişiyi enfekte etme korkusu gibi zorlayıcı duygu ve düşünceleri de beraberinde getirmektedir (Yelboğan, Aydın ve Işık, 2022; Biçer,2020). Bireyler, yeni oluşan bu düzenin meydana getirdiği negatif durumdan kurtulmak, evden çıkamadıkları için olumsuz etkilenen sosyal yaşamlarını dijital ortamda ve kitle iletişim araçlarıyla sürdürebilmek ve yaşadıkları stresi azaltmak için teknolojik cihazlara yönelmişlerdir (Öztürk, 2021). Sosyal izolasyon, ekonomik güvensizlik, gelecek hakkında belirsizlikler birey özelinde yüksek stres kaynağı olmakta; madde kullanımı ya da kumar, online oyun vb. davranışsal pekiştireçler aracılığıyla birey tarafından sağaltılmaya çalışılabilmektedir (Király ve diğerleri, 2020). COVID-19 pandemisiyle artan çevrimiçi süre de internetin kontrolsüz, bilinçsiz ve aşırı kullanılmasına yol açmakta, bağımlı davranış geliştirme riskini artırmaktadır (Baltacı, Akbulut ve Yılmaz; 2021). Peker, Cengiz ve Yıldız (2020) ergenler üzerinde yaptıkları araştırmalarında COVID-19 korku düzeyi yüksek olan ergenlerin yaşam doyumu ve öznel zindelik düzeylerinin düşük olduğu ve aynı zamanda COVID-19 korkusu yüksek olan ergenlerin problemlili internet kullanım oranlarının yükseldiği sonucuna ulaşmışlardır.

Pandemi gibi kriz ortamlarının bireylerin bağımlılık riski barındıran davranışlara yönelmesine kolaylaştırıcı zemin oluşturduğu bir gerçektir. Bu sebeple bu gibi kriz durumlarında bireyi koruyan dinamiklerin anlaşılmasına her zamankinden daha fazla ihtiyaç duyulmaktadır. Pandemi sürecinin beraberinde getirdiği bu ruhsal zorlanmalar düşünüldüğünde şüphesiz psikolojik sağlık kavramı gerek pandemi sürecinde gerek sonrasında koruyucu bir faktör olarak yeniden önem kazanmaktadır. Mevcut bu çalışmada da yetişkin bireylerin covid-19 pandemisi sürecinde psikolojik sağlık düzeyleri ile akıllı

telefon bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişki cinsiyet, yaş, medeni durum, eğitim durumu, çalışma durumu ve covid-19 geçirme durumuna göre incelenmiştir.

Yöntem

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 164 kadın, 55 erkek olmak üzere 219 yetişkin katılımcı oluşturmaktadır. Araştırmaya dahil olma kriterleri, 20 yaşından büyük olmak, çalışmaya katılmaya gönüllü olmak ve anketi eksiksiz bir şekilde doldurmuş olmasıdır.

Tablo 1. Yetişkinlerin Sosyo- Demografik Dağılımları N=219

	Kişisel Özellikler	f	%
Cinsiyet	Kadın	164	74.9
	Erkek	55	25.1
Medeni durum	Bekar	125	57.1
	Evli	94	42.9
Yaş	20-40	177	80.8
	41ve üzeri	42	19.2
Eğitim Durumu	Lise ve altı	57	26.0
	Lisans	162	74.0
Çalışma durumu	Evet	142	64.8
	Hayır	77	35.2

	Evet	93	42.5
COVID-19 Geçirme Durumu	Hayır	126	57.5

Araştırmaya katılan yetişkinlerin %74.9 oranında kadın ve %25.1 oranında erkek olduğu, %57.1 oranında bekar ve %42.9 oranında evli olduğu, %80.8 oranında 20-40 yaş aralığında ve %19.2 oranında 41 yaş ve üzerinde olduğu belirlenmiştir.

Yetişkinlerin %74.0 oranında lisans mezunu, %26.0 oranında lise ve altı mezuniyete sahip olduğu, %64.8 oranında bir işte çalıştığı, %57.5 COVID-19 geçirmediği, %42.5 COVID-19 geçirdiği belirlenmiştir.

Veri Toplama Araçları

Araştırma ilişkisel tarama modelindedir. Karasar (2006) ilişkisel tarama modelini, “iki ya da daha fazla değişken arasında birlikte değişim varlığını ve/veya derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modeli” olarak tanımlamaktadır. Bu çalışmada veri toplama aracı olarak Kişisel Bilgi Formu ve Kısa Psikolojik Sağlık ve Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır. Kişisel bilgi formu yetişkinlerin özelliklerini belirleyen kapalı uçlu toplam 7 sorudan oluşmaktadır.

Kısa Psikolojik Sağlık Ölçeği

Ölçek, bireylerin psikolojik sağlığını ölçebilmek amacıyla Smith ve ark. (2008) tarafından geliştirilmiş, Doğan (2015) tarafından Türkçeye uyarlama çalışması yapılmıştır. Kısa Psikolojik Sağlık Ölçeği, 5’li likert tipinde, 6 maddelik, öz bildirim tarzı bir ölçme aracıdır. Ölçekte bulunan ve tersten kodlanan maddeler çevrildikten sonra, alınan yüksek puanlar, yüksek psikolojik sağlığa işaret etmektedir.

Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği

Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği (ATBÖ), Young’ın internet bağımlılığı ölçeğine ve akıllı telefonların kullanım özelliklerine dayalı olarak Kwon ve arkadaşları tarafından geliştirilen bir ölçektir. Akıllı telefon bağımlılığı ölçeği 33 maddeden oluşmaktadır. Likert tipi bir ölçek olan akıllı telefon bağımlılığı ölçeğinde katılımcıya şu seçenekler sunulmaktadır;

“Kesinlikle katılmıyorum”, “Katılmıyorum”, “Kısmen Katılmıyorum”, “Kısmen katılıyorum”, “Katılıyorum”, “Kesinlikle katılıyorum”. Her bireyin kendi kendini değerlendirmesini sağlayan bu ölçeğin puanlama seçenekleri 1’den başlamaktadır. Bu puanlama 2, 3, 4, 5 ve son olarak katılımcının aldığı en yüksek puan ise “Kesinlikle Katılıyorum” seçeneğini seçerek 6 puan olmaktadır. Bütün maddelerdeki sorular cevaplandıktan sonra ise her bir bireyin aldığı en düşük cevap puanı 33, en yüksek cevap puanı 198’den oluşmaktadır. Yüksek puan alan bireyler riskli akıllı telefon kullanıcısı olarak görülürken düşük puan alanlar için ise riskli akıllı telefon kullanıcısı olarak görülmemektedir.

İşlem

Çalışmanın yürütüleceği süreç itibarıyla COVID-19 pandemi süreci ve temas konusundaki kısıtlamalar nedeniyle yüz yüze anket tekniği yerine Google Docs anket yöntemi tercih edilmiştir. Gerekli yasal izinler alındıktan sonra çalışmayı kabul eden kişilere elektronik posta veya mobil telefon ile anket formu iletilmiştir. Anketin ilk kısmında sosyo-demografik özelliklere, sonrasında yetişkinlere Kısa Psikolojik Sağlık ve Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği soruları sorulmuştur.

Verilerin Analizi

Tüm istatistiksel analizler IBM SPSS 25.0 paket programı kullanılarak yapılmıştır. İlk olarak Kısa Psikolojik Sağlık ve Akıllı Telefon Bağımlılığı ölçeklerinin normal dağılım hipotezine uyup uymadığı çarpıklık ve basıklık katsayılarına bakılarak tespit edilmiş, sonuçlar -2, +2 aralığında olduğundan analizlere parametrik testler ile devam edilmiştir. Yetişkin bireylerin psikolojik sağlık düzeyleri ve akıllı telefon bağımlılığı arasındaki ilişkinin yönünü ve gücünü tespit edebilmek için pearson korelasyon analizi yapılmıştır. Psikolojik sağlık ve akıllı telefon bağımlılığı düzeylerinin; cinsiyet, yaş, medeni durum, eğitim durumu, çalışma durumu ve covid-19 geçirme durumuna göre farklılaşp farklılaşmadığı bağımsız örneklem t- test ile analiz edilmiştir. Ulaşılan bütün sonuçlarda istatistiki anlamlılık $p < 0.05$ seviyesinde değerlendirilmiştir.

Normallik Analizi

Psikolojik Sağlık ve Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeklerinin çarpıklık ve basıklık katsayıları incelenerek normallik analizi yapılmıştır. Analiz sonuçlarına Tablo 2' de yer verilmiştir.

Tablo. 2 Ölçklere Ait Çarpıklık ve Basıklık Değerleri

Ölçek	N	Çarpıklık	Basıklık
Akıllı Telefon Bağımlılığı	219	.760	.619
Kısa Psikolojik Sağlık	219	-.081	-.098

Tablo 2' de normallik analizleri yer almaktadır. Gerçekleştirilen analizler sonucunda değişkenlerin normal dağılım gösterdiği belirlenmiştir. Ölçeklerin basıklık ve çarpıklık değerleri -2 , +2 aralığında olduğundan parametrik testler kullanılabilir (George ve Mallery, 2010).

Güvenirlilik Analizi

Bu bölümünde; veri toplama aracı olarak tercih edilen Kısa Psikolojik Sağlık ve Akıllı Telefon Bağımlılığına yönelik iç tutarlılık analizi sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo. 3 Güvenirlilik Analizi Bulguları

Ölçekler	Cronbach's Alpha	Madde Sayısı
Akıllı Telefon Bağımlılığı	.943	33
Kısa Psikolojik Sağlık	.826	6

Araştırmada kullanılan Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeği Cronbach's Alpha değeri 0.943 olarak ve Kısa Psikolojik Sağlık Cronbach's Alpha değeri 0.826 olarak belirlenmiştir. Bu değerler ölçeklerin yüksek derece güvenilir olduğunu ve analizde kullanılmasında bir engelin olmadığını göstermektedir.

Bulgular

Bu bölümde araştırma soruları çerçevesinde yapılan analiz sonuçları sunulmuş ve bulgular yorumlanmıştır.

Değişkene Yönelik Betimsel Analizi Sonuçları

Çalışmanın bu bölümünde, değişken ile ilgili tanımlayıcı istatistikler sunulmuştur. Yetişkinlerin Psikolojik Sağlık ve Akıllı Telefon Bağımlılığı ortalamalarına göre dağılımı Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo. 4 Yetişkinlerin Kısa Psikolojik Sağlık ve Akıllı Telefon Bağımlılığı Düzeylerine Göre Dağılımı

Ölçekler	N	\bar{x}	SS
Akıllı Telefon Bağımlılığı	219	71.83	23.79
Kısa Psikolojik Sağlık	219	3.08	.89

Yetişkinlerin akıllı telefon bağımlılığı ifadelerine verdikleri yanıtların toplam ortalaması ($\bar{X}=71.83$) olarak, Psikolojik Sağlık ifadelerine verdikleri yanıtların toplam ortalaması ($\bar{X}=3.08$) olarak tespit edilmiştir.

Psikolojik Sağlık ve Akıllı Telefon Bağımlılığına Yönelik Bulgular

Çalışmanın bu kısmında araştırma grubunu teşkil eden yetişkinlerin sosyo-demografik dağılımlarına göre Psikolojik Sağlık Ölçeği ve Akıllı Telefon Bağımlılığı Ölçeğinden elde edilen ortalama puanlar arasındaki farklılaşmalar ele alınmıştır. Yetişkinlerin tanımlayıcı özellikleri ile akıllı telefon bağımlılığı ve kısa psikolojik sağlık arasındaki farklılaşmalar Tablo 5'te sunulmuştur.

COVID-19 Pandemi Sürecinde Yetişkinlerin Psikolojik Sağlık Düzeyleri ve Akıllı Telefon Bağımlılıkları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Tablo. 5 Yetişkinlerin Tanımlayıcı Özelliklerine Göre Psikolojik Sağlık ve Akıllı Telefon Bağımlılığından Elde Edilen Ortalama Puanlar Arasındaki Farklılaşmalar

Kişisel Özellikler	N	Akıllı Telefon Bağımlılığı		Psikolojik Sağlık	
		Ort/Ss	t(p)*	Ort/Ss	t(p)*
Cinsiyet*					
Kadın	164	72.44±24.69	.657	2.96±.86	-3.526
Erkek	55	70.00±20.99	(.512)	343.±.90	(.001)
Medeni durum					
Bekar	125	78.82±24.50	5.318	2.86±.90	-4.334
Evli	94	62.53±19.33	(.000)	3.37±.80	(.000)
Yaş					
20-40	177	73.81±23.43	2.562	3.03±.91	-1.576
41ve üzeri	42	63.48±23.76	(.011)	3.27±.77	(.116)
Eğitim					
Lise ve altı	57	74.40±26.84	.951	2.84±.94	-2.346
Lisans	162	70.92±22.64	(.343)	3.16±.86	(.020)
Çalışma Durumu					

Evet	142	69.25±21.99	-2.198	3.19±.86	2.702
Hayır	77	76.58±26.29	(.029)	2.86±.92	(.007)
<hr/>					
COVID-19 Geçirme Durumu					
Evet	93	69.25±21.99	-.924	3.19±.86	-.103
Hayır	126	76.58±26.29	(-.924)	2.86±.92	(.918)

*Independent Samples t test

Tablo 5'e göre kategorik değişkenlerden yetişkinlerin cinsiyeti, eğitim durumu ve COVID-19 geçirme durumu ile akıllı telefon bağımlılığı ($p>.05$) arasında anlamlı bir farkın olmadığı belirlenmiştir.

Tablo 5'e göre kategorik değişkenlerden yetişkinlerin yaşı ve COVID-19 geçirme durumu ile psikolojik sağlamlık ($p>.05$) arasında anlamlı bir farkın olmadığı belirlenmiştir.

Yetişkinlerin cinsiyet durumu ile psikolojik sağlamlık ($p<.05$) arasında anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Erkeklerin psikolojik sağlamlık ortalamasının (3,43) kadınların psikolojik sağlamlık ortalamasından (2,96) daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Yetişkinlerin medeni durumu ile akıllı telefon bağımlılığı ($t=5.318$ $p<0.05$) ve psikolojik sağlamlık ($p<.05$) arasında anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Bekar olan yetişkinlerin akıllı telefon bağımlılığı ortalamasının (78,82) evli olan yetişkinlerin akıllı telefon bağımlılığı ortalamasından (62,53) daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Evli olan yetişkinlerin psikolojik sağlamlık ortalamasının (3,37) bekar olan yetişkinlerin psikolojik sağlamlık ortalamasından (2,86) daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Yetişkinlerin cinsiyet durumu ile akıllı telefon bağımlılığı ($p<.05$) arasında anlamlı bir fark tespit edilmiştir. 20-40 yaş aralığında olan yetişkinlerin akıllı telefon bağımlılığı ortalamasının (73,81) 41 yaş ve üzeri olan yetişkinlerin akıllı telefon bağımlılığı ortalamasından (63,48) daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Yetişkinlerin eğitim durumu ile psikolojik sağlamlık ($p<.05$) arasında anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Lisans mezunu olan yetişkinlerin psikolojik sağlamlık ortalamasının (3,16) lise ve altı seviyede mezun olan yetişkinlerin psikolojik sağlamlık ortalamasından (2,84) daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Yetişkinlerin çalışma durumu ile akıllı telefon bağımlılığı ($p<.05$) ve psikolojik sağlık ($p<.05$) arasında anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Çalışmayan yetişkinlerin akıllı telefon bağımlılığı ortalamasının (76.58) çalışan yetişkinlerin akıllı telefon bağımlılığı ortalamasından (69.25) daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Çalışan yetişkinlerin psikolojik sağlık ortalamasının (3.19) çalışmayan yetişkinlerin psikolojik sağlık ortalamasından (2.86) daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Psikolojik Sağlık ve Akıllı Telefon Bağımlılığı Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular

Çalışmanın bu kısmında araştırma grubunu teşkil eden yetişkinlerin psikolojik sağlık ve akıllı telefon bağımlılığı ilişki parametrik test yöntemlerinden “Pearson Korelasyon Analizi” ile incelenmiştir, istatistiki anlamlılık $p<.05$ seviyesinde değerlendirilmiştir.

Tablo. 6 Kısa Psikolojik Sağlık ve Akıllı Telefon Bağımlılığı Arasındaki İlişki (Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Analizi) (N:219)

Değişkenler			Psikolojik Sağlık
Akıllı Telefon Bağımlılığı	r	1	-.395
	p		.000

Tablo 6'daki Pearson Korelasyon Testi sonuçlarına bakıldığında; yetişkinlerin akıllı telefon bağımlılığı düzeyleri ile psikolojik sağlık arasında anlamlı ve negatif yönde ($p<.05$) orta düzeyde bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Diğer bir ifade ile yetişkinlerin psikolojik sağlık düzeyleri arttıkça akıllı telefon bağımlılığı düzeylerinin azaldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Sonuç ve Tartışma

Yapılan çalışmada COVID-19 pandemi sürecinde yetişkinlerin psikolojik sağlık düzeyleri ve akıllı telefon bağımlılıkları arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaçla 164'ü kadın, 55'i erkek olmak üzere toplam 219 gönüllü katılımcıyla çalışmanın verileri toplanmıştır. Araştırma kapsamında COVID-19 pandemisi sürecinde yetişkin bireylerin

psikolojik sađlamlık düzeyleri ile akıllı telefon bađımlılık düzeyleri arasındaki iliřki olup olmadığı ve cinsiyet, medeni durum, yař, eđitim durumu, alıřma durumu, COVID-19 geirme durumuna gre farklılařıp farklılařmadıđı sorularına yanıt aranmıřtır.

Arařtırmadan elde edilen verilerin analizi sonucunda yetiřkinlerin psikolojik sađlamlık düzeyleri arttıka akıllı telefon bađımlılıđı düzeylerinin azaldıđı belirlenmiřtir. Alanyazın incelendiđinde bireylerin psikolojik sađlamlık düzeyleri ile akıllı telefon bađımlılıđı düzeyleri arasında negatif ynde anlamlı bir iliřki olduđunu ortaya koyan alıřmalar arařtırmanın bu bulgusuyla rtüřmektedir (Arıkan, 2022; Sađar, 2022; Choi vd., 2014; Demir Gkmen, Fırat ve Cengiz; 2022). Pandemi dneminde psikolojik sađlamlık ile ilgili yazılan tez alıřmaları incelendiđinde byk oranda psikolojik sađlamlık ve ruhsal belirtilerin negatif ynde iliřkili olduđu bulunmuř ve psikolojik sađlamlıđın koruyuculuđuna vurgu yapıldıđı grlmüřtr (Bilgin, Akıl ve Yavuz, 2022). Arıkan (2022)'ye gre psikolojik sađlamlık düzeyi yksek bireyler kendilerine zarar verecek olaylardan kama potansiyelindedirler ve buna bađlı olarak da kendilerini bađımlılıktan korurlar.

Choi, Shin, Bae ve Kim'e (2014) gre psikolojik sađlamlık bađımlılıklara karřı koruyucu bir grevde bulunabilir ve yksek düzeyde psikolojik sađlamlıđa sahip olmak bireylerde bađımlılık riskini dřurebilir. Lim (2018) ise bireylerin yařadıkları stresin, akıllı telefon bađımlılıđının oluřması aısından ciddi bir risk unsuru olduđunu aıklamıřtır. Schmuck, Karsay, Matthes ve Stevic'e (2019) gre de olması gerekenden ok evrimii ieriklere maruz kalmak, kiřinin depresyona girmesine yol aabilir buna bađlı olarak da kiřilerde olumsuz benlik saygısına sebep olabilir. Sonu olarak yaptığımız arařtırmanın sonucuyla birlikte alan yazındaki bilgiler dřnldđnde, bireylerin psikolojik sađlamlık düzeyleri azaldıka akıllı telefon bađımlılıđının arttıđı sylenabilir.

Arařtırmadan elde edilen bir diđer sonu ise evli ve bir iřte alıřan bireylerin psikolojik sađlamlık düzeylerinin bekar ve bir iřte alıřmayan bireylere gre daha yksek ve akıllı telefon bađımlılık düzeylerinin de daha dřk olduđudur. Bu kapsamda alan yazın incelendiđinde farklılařan sonulara ulařan ok fazla alıřma olduđu grlmektedir. Psikolojik sađlamlıđın, medeni durum deđiřkenine gre farklılařmadıđını ne sren alıřmaların sayısı ok olmakla birlikte (Artan, Atak, Karaman ve Cebeci, 2020; Harmancı, calp ve Bozgz , 2019; Altuntař ve

Genç,2018; Karal ve Gül Biçer,2020), araştırmamızla uyumlu olarak evli bireylerin psikolojik sağlık düzeylerinin yüksek bulunduğu çalışmalar da mevcuttur (Kımtır,2020; Üzar Özçetin, Sarıoğlu ve Dursun, 2019; Bulut, 2021). Araştırmamızda; çalışmayan yetişkinlerin akıllı telefon bağımlılığı ortalamasının, çalışan yetişkinlerin akıllı telefon bağımlılığı ortalamasından daha yüksek olduğu yine çalışan yetişkinlerin psikolojik sağlık ortalamasının, çalışmayan yetişkinlerin psikolojik sağlık ortalamasından daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Araştırmaya katılan katılımcı sayısı ve cinsiyet değişkeni özelinde erkek katılımcıların kadın katılımcılardan az olması araştırmanın sınırlılığıdır. Araştırmanın daha geniş örneklem gruplarında sürdürülmesi; cinsiyet, yaş, medeni durum, çalışma durumu gibi demografik değişkenlere göre psikolojik sağlık ve akıllı telefon bağımlılığı ilişkisinin anlaşılmasında faydalı olabilir.

Kaynakça

- Altuntaş,S., Genç, H. (2018). Mutluluğun Yordayıcısı Olarak Psikolojik Sağlık: Öğretmen Örnekleminin İncelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi Advance online publication. doi:10.16986/HUJE.2018046021*
- Arıkan,S. (2022). *Üniversite öğrencilerinde problemler cep telefonu kullanımı ile duygusal öz-yeterlik ve psikolojik sağlık arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, İstanbul.
- Artan, T., Atak, I., Karaman, M. ve Cebeci, F. (2020). Coronavirüs (COVID-19) Salgınında Sosyodemografik Özellikler, Psikolojik Sağlık ve Kaygı Düzeyleri Arasındaki İlişkisi.*Elektronik Türk Çalışmaları 15(6): 79-94.*
- Aşkın, R., Bozkurt, Y. ve Zeybek, Z. (2019). COVID-19 pandemisi: psikolojik etkileri ve terapötik müdahaleler. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 37 (Özel Sayı), 304-318.*
- Baltacı, Ö., Akbulut, Ö. F. ve Yılmaz, E. (2021). Problemler internet kullanımında güncel bir risk

faktörü: COVID-19 pandemisi. *Humanistic Perspective*, 3 (1), 97-121.

Biçer, İ., Çakmak, C., Demir, H. ve Kurt Me. (2020). Koronavirüs anksiyete ölçeği kısa formu: Türkçe geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Anadolu Klin*, 25(Special Issue on COVID 19), 216-225.

Bozdağ, F. (2020). Pandemi sürecinde psikolojik sağlamlık. *Turkish Studies*, 15 (6), 247-257.

Budak, F. ve Korkmaz, Ş. (2020). COVID-19 Pandemi sürecine yönelik genel bir değerlendirme: Türkiye örneği. *Sosyal Araştırmalar ve Yönetim Dergisi*, 1(1), 62-79.

Bulut, G.(2021). Yetişkinlerde psikolojik sağlamlık ile sosyal zekâ seviyesi ve kişilerarası duyarlılık arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, İstanbul.

Choi, E. M., Shin, J. R., Bae, J. H. & Kim, M. S. (2014). The relationships among depression, anxiety, impulsivity and aggression and internet addiction of college studentsmoderating effect of resilience. *The Journal of the Korea Contents Association*, 14(8), 329-341.

Demir, G. B., Fırat, M. ve Cengiz, M. (2022). Covid 19 Salgınında Nomofobi ve Psikolojik Sağlamlığın Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi. Sağlık Akademisi Kastamonu, 7(COVID-19 Ek Sayısı), 1-14. <https://doi.org/10.25279/sak.867602>

Doğan, T. (2015). Kısa Psikolojik Sağlamlık Ölçeği'nin Türkçe uyarlaması: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *The Journal of Happiness & Well-Being*, 3(1), 93-102.

Erdoğan, A. , Hocaoğlu, Ç. (2020). Enfeksiyon hastalıklarının ve pandeminin psikiyatrik yönü: Bir gözden geçirme. *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 23(1), 72-80.

George, D. Ve Mallery, M. (2010). SPSS for Windows Step by Step: A Simple Guide and Reference, 17.0 update (10a ed.) Boston: Pearson

Greene, R. (2002). Human behavior theory: A resilience orientation. R. Greene (Eds.). Resiliency: An integrated approach to practice, policy and research. Washington, DC: NASW Press.

- Harmancı, H., Öcalp, G., Bozgöz, H. (2019). Genç Yetişkinlerde Psikolojik Sağlık ve Duygusal Öz-farkındalık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Karatay Sosyal Araştırmalar Dergisi* (3):229-241.
- Karal, E., BİÇER, B. G. (2020). Salgın Hastalık Döneminde Algılanan Sosya Desteğin Bireylerin Psikolojik Sağlamlığı Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi. *Birey ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(1), 129-156. <https://doi.org/10.20493/birtop.726411>
- Karasar, N. (2006). Bilimsel araştırma yöntemleri. Ankara: Nobel.
- Kımtır, N., (2020). COVID-19 Günlerinde Bireylerin Psikolojik Sağlık Düzeylerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (Özel Sayı): 574-605.
- Kiraly, O., Potenza, M. N. , Stein, D.J. , King, D.L., Hodgins, D.C., Saunders, J.B., et al.(2020). Preventing problematic internet use during the COVID-19 pandemic: Consensus guidance. *Compr Psychiatry*,(1):152180
- Köklü, N., Büyüköztürk, Ş., ve Bökeoğlu, Ö. Ç. (2006). Sosyal bilimler için istatistik. Ankara: PegemA Yayıncılık
- Lim, J. (2018). Mediating effect of maladaptive cognitive emotion regulation strategies and negative affect on the relationship between perceived stress and smartphone addiction. *The Journal of the Korea Contents Association*, 18(12), 185-196.
- Öz, F., Yılmaz, E.B. (2009). Ruh Sağlığının Korunmasında Önemli Bir Kavram: Psikolojik Sağlamlık. *Johufon*,16(3):82-9.
- Öztürk, A. (2021). COVID-19 pandemi sürecinde bilişim teknolojileri bağımlılığı. *Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 195-219.
- Peker, A. , Cengiz, S. Ve Nebioğlu Yıldız, M. (2021). Yaşam doyumu ve öznel zindeliğin COVID-19 korkusu ile problemlerli internet kullanımı arasındaki aracılık ilişkisi. *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 24(2): 199-206. doi: 10.5505/kpd.2020.92259.
- Sağar, M. E. (2022). Ergenlerde duygu düzenleme, psikolojik sağlamlık ve okulda öznel iyi

oluşun akıllı telefon bağımlılığı üzerindeki yordayıcı rolü. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(83), 926-944.

Schmuck, D., Karsay, K., Matthes, J., & Stevic, A. (2019). "Looking Up and Feeling Down". The influence of mobile social networking site use on upward social comparison, self-esteem, and well-being of adult smartphone users. *Telematics and Informatics*, 42, 1- 12.

Tabachnick, B.G. ve Fidell. L.S. (2013). Using multivariate statistics. Sixth Ed. Boston: Pearson.

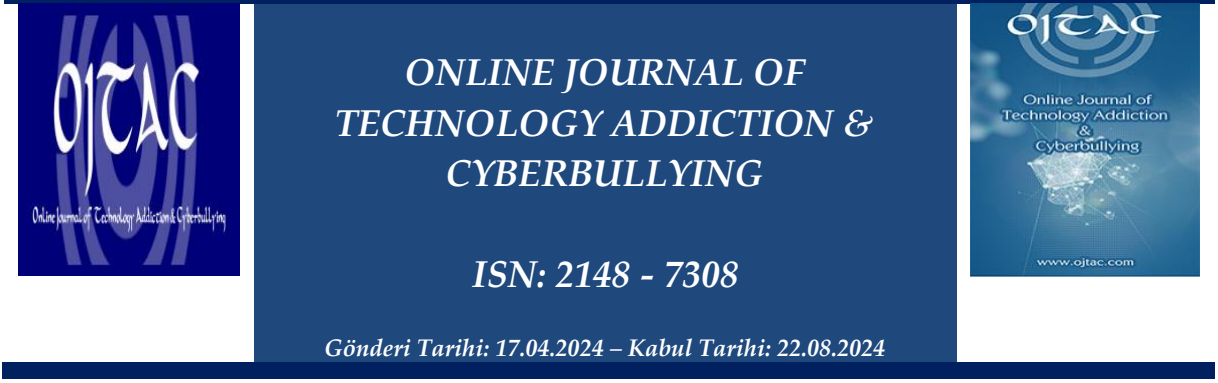
Uğraş Dikmen, A., Kına, H.M., Özkan S. ve İlhan M.N. (2020). COVID-19 epidemiyolojisi: Pandemiden ne öğrendik. [Journal of Biotechnology and Strategic Health Research, 1 \(Özel Sayı\), 29-36.](#)

Üzar Özçetin, Y.S., Sarioğlu, G. ve Dursun, S.İ. (2019). Onkoloji Hemşirelerinin Psikolojik Sağlık, Tükenmişlik ve Psikolojik İyi Oluş Düzeyleri. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar* (11): 147-164.

Yazıcı Çelebi, G. (2020). Covid 19 Salgınına İlişkin Tepkilerin Psikolojik Sağlık Açısından İncelenmesi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*(8), 471-483.

Yelboğa, N., Aydın, S., ve Işık, A. (2022). COVID-19 Korkusu, Psikolojik Sağlık ve Yaşam Doyumu Arasındaki İlişkinin İncelenmesine Yönelik Bir Araştırma. *Kıbrıs Türk Psikiyatri ve Psikoloji Dergisi*, 4(2), 180-188. <https://doi.org/10.35365/ctjpp.22.2.08>

Yıldırım, S. (2020). Salgınların sosyal-psikolojik görünümü: COVID-19 (koronavirüs) pandemi örneği. *Turkish Studies*, 15 (4), 1331-1351.



Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ile Akademik Erteleme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Lokman KAYIŞ¹, Tuncay AYAS²

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

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık ABD, lokman.kavis2@ogr.sakarya.edu.tr

² Prof. Dr., Sakarya Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, RPD ABD tayas@sakarya.edu.tr

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

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

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

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

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

Keywords: Digital Game, Digital Game Addiction, Academic Procrastination

Giriş

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Yöntem

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

Çalışma Grubu

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

Veri Toplama Araçları

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

Kişisel Bilgi Formu

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

Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

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

Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Erteleme Davranışı Ölçeği

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

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

Verilerin Analizi

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

Bulgular

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

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

	N	%
--	---	---

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sonuç ve Tartışma

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Kaynakça

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Çakıcı, D. Ç. (2003). *Lise ve üniversite öğrencilerinde genel erteleme ve akademik erteleme davranışının incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Üniversitesi.

Can, A. (2022). *Spss ile bilimsel araştırma sürecinde nicel veri analizi*. Pegem Akademi.

Can, S. (2018). *Ergenlerin akademik erteleme davranışları, internet bağımlılığı ve temel psikolojik ihtiyaçları: Bir model önerisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Yıldız Teknik Üniversitesi.

Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram Ve Araştırma Dergisi*, 43, 265–289.

Cesarone, B. (1994). *Video games and Children. ERIC Clearinghouse on elementary and early childhood education*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED365477.pdf>

Çetin, E. (2013). Tanımlar ve temel kavramlar. In M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar: Kuram, tasarım ve uygulama* (1st ed., pp. 20–31). Pegem Akademi.

Chiu, S.-I., Lee, J.-Z., & Huang, D.-H. (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 571–581. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571>

Cote, A. C., Coles, S. M., & Dal Cin, S. (2021). The interplay of parenting style and family rules about video games on subsequent fighting behavior. *Aggressive Behavior*, 47(2), 135–147. <https://doi.org/10.1002/ab.21931>

Delebe, A. (2020). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile bazı fiziksel parametreler ve akademik başarı durumları arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ömer Halisdemir Üniversitesi.

Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D., & Potenza, M. N. (2010). Video-Gaming Among High School Students: Health Correlates, Gender Differences, and Problematic Gaming. *Pediatrics*, 126(6), e1414–e1424. <https://doi.org/10.1542/peds.2009-2706>

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

[Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Adnan Menderes Üniversitesi.

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

[Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

tezi]. Gazi Üniversitesi.

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

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

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

Keser, H., & Esgi, N. (2012). An analysis of self-perceptions of elementary school students in terms of computer game addiction. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 247–251. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.101>

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

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

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

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

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

lisans tezi]. Karadeniz Teknik Üniversitesi.

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

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

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

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

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

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

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

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology, 12*(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>

Lucas, K., & Sherry, J. L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research, 31*(5), 499–523. <https://doi.org/10.1177/0093650204267930>

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

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

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

[Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.

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

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