



T.C.
KIRŞEHİR AHI EVRAN ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM
TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ
ANABİLİM DALI



**ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL
OYUN BAĞIMLILIKLARININ DİJİTAL OYUN
OYNAMA MOTİVASYONU VE AKADEMİK
ERTELEME DAVRANIŞI İLE İLİŞKİSİ**

GÜRKAN ÜRKMEZ

YÜKSEK LİSANS

KIRŞEHİR

2025



T.C.
KIRŞEHİR AHI EVRAN ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM
TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ
ANABİLİM DALI



**ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL
OYUN BAĞIMLILIKLARININ DİJİTAL OYUN
OYNAMA MOTİVASYONU VE AKADEMİK
ERTELEME DAVRANIŞI İLE İLİŞKİSİ**

GÜRKAN ÜRKMEZ

YÜKSEK LİSANS

DANIŞMAN

Doç. Dr. Yusuf Ziya OLPAK

KIRŞEHİR

2025

YÜKSEK LİSANS/DOKTORA TEZ ONAYI

Bu Yüksek Lisans Tezi 12/05/2025 Tarihinde Aşağıdaki Jüri Üyeleri Tarafından Değerlendirilmiş ve Oy Birliği / Oy Çokluğu ile Kabul Edilmiştir.

Jüri **Doç. Dr. Yusuf Ziya OLPAK (Danışman)**

Prof. Dr. Ramazan YILMAZ

Doç. Dr. İsa BAHAT

Bu Tez Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalında hazırlanmış ve onaylanmıştır.

Tez No:

Prof. Dr. Ümit DEMİRAL
Enstitü Müdürü

Not: Bu tezde kullanılan özgün ve başka kaynaktan yapılan bildirişlerin, tablo ve fotoğrafların kaynak gösterilmeden kullanımı, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunundaki hükümlere tabidir.

KIRŐEHİR AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŐMASI
ETİK BEYANI

Kırőehir Ahi Evran Üniversitesi Bilimsel Araőtırma ve Yayın Etiđi Yönergesini okuduđumu ve anladığımı ve Kırőehir Ahi Evran Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında;

- Tez içinde sunduđum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiđimi,
- Tüm bilgi, belge, deđerlendirme ve sonuçları bilimsel etik kurallarına uygun olarak sunduđumu,
- Tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiđimi,
- Kullanılan verilerde ve ortaya çıkan sonuçlarda herhangi bir deđişiklik yapmadığımı,
- Tez olarak sunduđum bu çalışmanın özgün olduđunu,

bildirir, aksi bir durumda bu konuda hakkımda yapılacak tüm yasal işlemleri ve aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarımı kabullendiđimi beyan ederim. 28/04/2025

Öđrenci
Gürkan ÜRKMEZ

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

Sayfa No

İÇİNDEKİLER DİZİNİ	I
TEŞEKKÜR	IV
ÖZET	V
ABSTRACT	VI
TABLolar DİZİNİ	VII
ŞEKİLLER DİZİNİ	VIII
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	IX
1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Amacı	6
1.2. Araştırmanın Önemi	6
1.3. Sayıtlar.....	7
1.4. Sınırlılıklar.....	7
1.5. Tanımlar.....	7
2. ÖNCEKİ ÇALIŞMALAR	9
2.1. Oyun	9
2.2. Dijital Oyun	10
2.2.1. Dijital oyunların sınıflandırılması ve türleri	12
2.2.2. Dijital oyunların olumlu etkileri	15
2.2.3. Dijital oyunların olumsuz etkileri	17
2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı	18
2.4. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu	26
2.4.1. İçsel motivasyon	27
2.4.2. Dışsal motivasyon	28
2.5. Akademik Erteleme Davranışı.....	32
3. MATERYAL VE METOT	39
3.1. Araştırmanın Modeli.....	39
3.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi.....	39
3.3. Veri Toplama Araçları.....	40
3.3.1. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği	41
3.3.2. Dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği	41
3.3.3. Akademik erteleme davranışı ölçeği.....	42
3.4. Verilerin Analizi	42

4. BULGULAR VE TARTIŞMA.....	43
4.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyine İlişkin Bulgular	43
4.2. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Cinsiyete Göre Anlamlı Bir Farklılık Gösterip Gösterilmediğine Yönelik Bulgular	45
4.3. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Sınıf Düzeyine Göre Anlamlı Bir Farklılık Gösterip Gösterilmediğine Yönelik Bulgular	46
4.4. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Kardeş Sayısına Göre Anlamlı Bir Farklılık Gösterip Göstermediğine Yönelik Bulgular.....	48
4.5. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Yerleşim Yerine Göre Anlamlı Bir Farklılık Gösterip Göstermediğine Yönelik Bulgular.....	50
4.6. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Sosyo-Ekonomik Düzeye Göre Anlamlı Bir Farklılık Gösterip Göstermediğine Yönelik Bulgular	51
4.7. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının İnternet Bağlantısı Durumuna Göre Anlamlı Bir Farklılık Gösterip Göstermediğine Yönelik Bulgular.....	53
4.8. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Oyun Türüne Göre Anlamlı Bir Farklılık Gösterip Göstermediğine Yönelik Bulgular.....	55
4.9. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Oyun Tercihine Göre Anlamlı Bir Farklılık Gösterip Göstermediğine Yönelik Bulgular.....	58
4.10. Dijital Oyun Oynama Motivasyonuna İlişkin Bulgular	60
4.11. Akademik Erteleme Davranışına İlişkin Bulgular.....	61
4.12. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Arasındaki İlişkiye Dair Bulgular.....	62
4.13. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Akademik Erteleme Davranışı Arasındaki İlişkiye Dair Bulgular.....	64
5. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	67
5.1. Sonuç	67
5.2. Öneriler.....	68
6. KAYNAKÇA	71
EKLER.....	103
EK-1	103
EK-2	104
EK-3	105
EK-4	106
EK-5	107
EK-6	108
EK-7	109
EK-8	110
EK-9	111

EK-10	112
EK-11	113
ÖZGEÇMİŞ	115

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın her aşamasında bilgi ve deneyimiyle yolumu aydınlatan, akademik rehberliğini ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen değerli danışmanım Doç. Dr. Yusuf Ziya OLPAK'a en içten teşekkürlerimi sunarım. Kendisi, yalnızca bu tezin bilimsel yönüyle değil, akademik ahlakı, özverili çalışma disiplini ve araştırmaya yaklaşımıyla da bana ilham kaynağı olmuştur. Onun rehberliği, bu sürecin hem öğretici hem de verimli geçmesini sağlamıştır.

Hayatım boyunca en büyük destekçim olan, sevgisiyle varlığına her zaman minnettar olduğum sevgili eşim Seda'ya, bu zorlu süreçte gösterdiği sabır, anlayış ve sarsılmaz desteği için gönülden teşekkür ederim. Her anımda yanımda olan, bir tebessümüyle bile tüm yorgunluğumu unutturmuş canım oğlum Mehmet Çağan'a ise derin bir sevgiyle teşekkür ediyorum; onun neşesi ve varlığı bu yolculuğu anlamlı kıldı.

Beni her daim yüreklendiren, iyi günde kötü günde hep yanımda olan kıymetli annem ve babama, üzerimdeki emekleri, duaları ve sonsuz sevgileri için en içten şükranlarımı sunuyorum. Onların desteği ve inancı olmasaydı, bugün bu noktaya gelmem mümkün olmazdı.

Bu süreçte doğrudan ya da dolaylı olarak katkı sunan, yoluma ışık tutan tüm akademisyenlere, arkadaşlarıma ve emeği geçen herkese içten teşekkür ederim. Özellikle, bilimsel bilgi ve deneyimiyle çalışmama değerli katkılarda bulunan Dr. Mirhan Ürkmez'e teşekkürü bir borç bilirim.

Bu tezi, her daim yanımda olan aileme; özellikle de sevgili eşime ve oğluma ithaf ediyorum.

Nisan, 2025

Gürkan ÜRKMEZ

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIKLARININ DİJİTAL OYUN OYNAMA MOTİVASYONU VE AKADEMİK ERTELEME DAVRANIŞI İLE İLİŞKİSİ

Gürkan ÜRKMEZ

KIRŞEHİR AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

Danışman: Doç. Dr. Yusuf Ziya OLPAK
Yıl: 2025, Sayfa: 115
Jüri: Prof. Dr. Ramazan YILMAZ
Doç. Dr. Yusuf Ziya OLPAK
Doç. Dr. İsa BAHAT

Bu araştırmanın amacı, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının, dijital oyun oynama motivasyonu ve akademik erteleme davranışı ile olan ilişkisini incelemektir. Çalışma, 2024-2025 eğitim-öğretim yılında, Türkiye'deki bir ilçede kolay ulaşılabilir örneklem yöntemiyle seçilen ortaokullarda öğrenimlerine devam eden 619 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modelinin kullanıldığı çalışmada veri toplamak amacıyla kişisel bilgi formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği ve Akademik Erteleme Davranışı Ölçeği uygulanmıştır. Araştırmada elde edilen veriler SPSS (The Statistical Package for the Social Sciences) paket programı aracılığıyla analiz edilmiştir. Bulgular, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin riskli grup aralığında olduğunu göstermektedir. Erkek öğrenciler ve 7. sınıf düzeyindekilerde bağımlılık düzeyleri daha yüksek bulunmuştur. Yerleşim yeri, internet bağlantısı durumu, oynanan oyun türü ve çevrimiçi oyun tercihlerinin bağımlılık düzeyi üzerinde anlamlı etkileri tespit edilmiştir. Nişancı, dövüş ve spor/yarış türü oyunlar oynayan öğrencilerin daha yüksek bağımlılık puanlarına sahip olduğu görülmüştür. Kardeş sayısı ve sosyo-ekonomik düzeyin ise anlamlı bir etkisi bulunmamıştır. Araştırmada dijital oyun bağımlılığı ile dijital oyun oynama motivasyonu ve akademik erteleme davranışı arasında orta düzeyde, pozitif ve istatistiksel olarak anlamlı ilişkiler belirlenmiştir. Dijital oyun bağımlılığı arttıkça dijital oyun oynama motivasyonu ve akademik erteleme davranışının da arttığı tespit edilmiştir.

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

ABSTRACT

MSc THESIS

THE RELATIONSHIP BETWEEN MIDDLE SCHOOL STUDENTS' DIGITAL GAME ADDICTIONS, DIGITAL GAME PLAYING MOTIVATION, AND ACADEMIC PROCRASTINATION BEHAVIOR

Gürkan ÜRKMEZ

KIRŞEHİR AHI EVRAN UNIVERSITY
INSTITUTE OF SCIENCES
DEPARTMENT OF COMPUTER EDUCATION AND INSTRUCTIONAL
TECHNOLOGY

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Yusuf Ziya OLPAK
Year: 2025 **Pages:** 115
Juries: Prof. Dr. Ramazan YILMAZ
Assoc. Prof. Dr. Yusuf Ziya OLPAK
Assoc. Prof. Dr. İsa BAHAT

The aim of this study is to examine the relationship between digital game addiction, digital game playing motivation, and academic procrastination behavior among middle school students. The study was conducted with 619 middle school students continuing their education in a district in Turkey during the 2024-2025 academic year. The relational survey model, one of the quantitative research methods, was used in the study. Data were collected using a personal information form, the digital game addiction scale, the digital game playing motivation scale, and the academic procrastination scale. The data obtained within the scope of the research were analyzed using the SPSS software. According to the research findings, the average digital game addiction score of the students falls within the risky group range. In particular, male students and those in the 7th grade exhibit higher levels of addiction. Residential area, internet connection status, type of games played, and preference for online games have significant effects on digital game addiction. Students who play shooter, fighting, and sports/racing games have higher addiction scores. On the other hand, variables such as the number of siblings and socioeconomic status were found to have no significant effect on addiction. Moderate, positive, and statistically significant relationships were identified between digital game addiction and digital game playing motivation as well as academic procrastination behavior. As digital game addiction increases, both motivation levels and academic procrastination behavior also increase.

Keywords: Digital game, digital game addiction, motivation, academic procrastination

TABLolar DİZİNİ

Sayfa No

Tablo 3.1. Öğrencilerin Demografik Değişkenlere Göre Dağılımı	40
Tablo 4.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin İstatistikleri.....	43
Tablo 4.2. Cinsiyete Göre DOB Puanları (t-Testi)	45
Tablo 4.3. Sınıf Düzeyine Göre DOB Betimsel İstatistikleri	46
Tablo 4.4. DOB Puanlarının Sınıf Düzeyine Göre Varyans Analizi.....	46
Tablo 4.5. Kardeş Sayısına Göre DOB Betimsel İstatistikleri	48
Tablo 4.6. DOB Puanlarının Kardeş Sayısına Göre Varyans Analizi	48
Tablo 4.7. Yerleşim Yeri Göre DOB Puanları (t-Testi)	50
Tablo 4.8. Sosyo-Ekonomik Düzeye Göre DOB Betimsel İstatistikleri	52
Tablo 4.9. DOB Puanlarının Sosyo-Ekonomik Düzeye Göre Varyans Analizi.....	52
Tablo 4.10. İnternet Bağlantısı Durumuna Göre DOB Puanları (t-Testi)	54
Tablo 4.11. Oyun Türüne Göre DOB Betimsel İstatistikleri.....	56
Tablo 4.12. DOB Puanlarının Oyun Türüne Göre Varyans Analizi	56
Tablo 4.13. Oyun Tercihine Göre DOB Puanları (t-Testi).....	58
Tablo 4.14. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeğinin İstatistikleri	60
Tablo 4.15. Akademik Erteleme Davranışı Ölçeğinin İstatistikleri	61
Tablo 4.16. DOB ile DOOM Arasındaki İlişki	63
Tablo 4.17. DOB ile AED Arasındaki İlişki	65

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa No

Şekil 4.1. Dijital oyun bağımlılığının puan gruplarına göre dağılımı **44**

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

Simgeler	Açıklama
N	: Örneklem büyüklüğü (toplam katılımcı sayısı)
\bar{X}	: Aritmetik ortalama
p	: Anlamlılık düzeyi (istatistiksel anlamlılığı gösterir)
S	: Standart sapma (verilerin ortalamadan ne kadar saptığını gösterir)
sd	: Serbestlik derecesi
t	: t değeri (iki grup ortalaması arasındaki farkın anlamlılığını test eder)
r	: Pearson korelasyon katsayısı (iki değişken arasındaki doğrusal ilişkiyi gösterir)
F	: F değeri (gruplar arası varyansların anlamlı fark taşıyıp taşımadığını test eder – ANOVA testi kapsamında kullanılır)

Kısaltmalar	Açıklama
AED	: Akademik Erteleme Davranışı
AEDÖ	: Akademik Erteleme Davranışı Ölçeği
APA	: American Psychiatric Association – Amerikan Psikiyatri Birliği
DOB	: Dijital Oyun Bağımlılığı
DOBÖ	: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği
DOOM	: Dijital Oyun Oynama Motivasyonu
DOOMÖ	: Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği
DSÖ	: Dünya Sağlık Örgütü
SPSS	: The Statistical Package for the Social Sciences – Sosyal Bilimler için İstatistik Paketi
TDK	: Türk Dil Kurumu
TÜİK	: Türkiye İstatistik Kurumu

1. GİRİŞ

Türk Dil Kurumu'na (TDK) göre oyun kavramı , “yetenek ve zekâ geliştiren, belirli kurallara dayanan, eğlenceli zaman geçirmeye yönelik bir aktivite” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2024). Belirli bir amaca yönelik, kurallı ya da kuralsız şekilde gerçekleştirilen; psikomotor, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişime katkı sağlayarak çocukları hayata hazırlayan ve yaşamı etkili bir biçimde öğrenmelerine olanak tanıyan, çocukların gönüllü olarak katıldıkları eğlenceli etkinliklerdir (Temel ve Kangalgil, 2021). Hollandalı tarihçi Johan Huizinga'a (2013) göre oyunun üç özelliği bulunmaktadır. İlk özellik, oyunun öncelikle bireyin kendi isteğine bağlı ve tamamen gönüllülük esasına dayanan bir eylem olmasıdır. İkinci özellik, çocuğun oyun oynarken gerçek dünyadan kopmasıdır. Çocuk, oyunun gerçek dünyanın bir parçası olmadığını bilir ve oyun onun için bir kaçış, dinlenme ve rahatlama alanı sağlar. Üçüncü özellik, oyunun kendine özgü bir mekân ve zaman dilimine sahip olmasıdır. Oyun, belirli bir noktada başlar ve yine belirli bir noktada sona erer.

Geçtiğimiz yüzyılda, teknolojiye büyük ilerlemeler kaydedilmiştir. Bu ilerlemelerle birlikte; sağlık, eğitim, ulaşım, iletişim, haberleşme ve eğlence gibi yaşamın pek çok alanında teknolojinin sunduğu imkânlardan yararlanılmaktadır. Teknolojiye meydana gelen değişimlerden geleneksel oyunlarda nasibini almıştır. Kaya'ya (2013) göre geçmişte sokaklarda ve oyun parklarında aktif olarak oynanan oyunlar, günümüzde evlerde, okullarda ve oyun salonlarında daha az hareket içeren bir şekilde gerçekleştirilmektedir. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte saklambaç, körebe, ip atlama, top oynama gibi geleneksel oyunlar yerini dijital oyunlara bırakmaya başlamıştır.

Hazar (2016), dijital oyunları; bilgisayar yazılımı ile kullanıcı arayüzleri arasında etkileşim kuran ve belirli kurallar ile amaçlar çerçevesinde işleyen bir sistem olarak tanımlamaktadır. Frasca'ya (2001) göre dijital oyunlar; bilgisayar veya oyun konsolu gibi teknolojik cihazlar aracılığıyla erişilebilen, yazılı ya da görsel içeriklerle kurgulanmış ve bireylerin fiziksel ortamda ya da çevrim içi ağlar üzerinden birlikte oynayabildiği eğlence odaklı etkinliklerdir.

Bilgisayar oyunları olarak adlandırılan bu oyunlar; bilgisayar, akıllı telefon, tablet ve oyun konsolları gibi farklı teknolojik araçlar üzerinde oynanabilmektedir. Dijital oyunlar, kullanıcılara zengin bir görsel deneyim sunarak, etkileşimli bir süreç içerisinde oynanır ve bu süreçte oyuncular oyunun sunduğu kurallara ve aşamalara göre

ilerlerler. Özellikle çocuklar arasında yaygın bir kültür haline gelen bu oyunlar, oyuncuların aktif katılımını teşvik eder ve çoğunlukla çocukların ilgisini çekmektedir (Fleer, 2014). Dijital oyunlarla ilgili pek çok farklı tanımlama bulunmaktadır. Bu tanımlamalar arasındaki çeşitliliğin temel nedeni, dijital oyunların içeriğinin belirleyici bir unsur olarak öne çıkmasıdır. Oyunun türü, içeriği, piyasaya sürülme amacı gibi çeşitli faktörler, dijital oyun tanımlarının farklılaşmasına yol açmaktadır (Kuş, 2023).

Dijital oyunların tarihsel gelişimi incelendiğinde, ilk örneklerin basit görselliğe sahip oyunlar olduğu ve bu oyunların atari olarak bilinen cihazlar aracılığıyla oynandığı görülmektedir (Saleem ve ark., 2012). 1972 yılında Atari şirketi tarafından geliştirilen Pong, dijital oyun tarihinde ticari amaçla üretilen ilk oyun örneği olarak kabul edilmektedir. Bu oyun, tamamen elektronik özelliklere sahip ilk oyun olarak kabul edilmektedir (Gentile ve Anderson, 2006). Büyük bir başarı elde eden Pong, yeni gelişen bu sektöre olan ilgiyi artırmış ve ev tipi oyun konsolları ile jetonla çalışan oyun makinelerinin piyasaya sürülmesine zemin hazırlayan bir akımın oluşmasına katkı sağlamıştır. Atari firması tarafından 1978 yılında geliştirilen ve dönemin en popüler oyunlarından olan diğer bir oyunda Space Invaders isimli oyundur. Atari firmasının jetonlu makineler üretmesiyle dijital oyun endüstrisi yeni bir ivme kazanmıştır (Yılmaz ve Çağiltay, 2007). Doksanlı yıllarda oynanan Mario oyunu da dönemin en çok oynanan oyunları arasında yerini almıştır. Günümüzde de çeşitli dijital oyunlar popüleritesini sürdürmektedir. Gelişen teknoloji ve bu gelişen teknoloji ile çoğalan dijital cihazlarla birlikte geçmişten günümüze birçok dijital oyun ve türevi ortaya çıkmıştır. Bu dijital oyunlar; bilgisayarlar, akıllı cep telefonları ve oyun konsolları vb. cihazlar aracılığıyla oynanmaktadır.

Yiğit ve Günüç (2020), dijital oyun oynama sürelerindeki artışın ve bu oyunların içeriklerinin çocukların gelişimi ile sağlığı üzerinde olumsuz etkiler yarattığını ifade etmektedir. Ayrıca, bilgisayar, tablet ve akıllı telefon gibi modern teknolojik cihazların kullanım sıklığının giderek arttığını ve bu durumun çocuklar için sağlık riskleri taşıdığını vurgulamaktadır. Özellikle erken yaşlardaki çocuklarda teknolojik cihazların kullanımının, fiziksel, bilişsel ve sosyal gelişim üzerinde olumsuz sonuçlar doğurabileceği belirtilmektedir. Yapılan araştırmalarda dijital oyunların başında geçirilen zamanın kontrol edilememesi; sağlıksız beslenme, uyku problemleri, eklem ağrıları ve göz kuruluğu gibi çeşitli etkilere yol açtığı ifade edilmiştir (Griffiths ve Meredith, 2009).

Dijital oyun oynama davranışlarının kontrolsüz bir hâle gelmesi, bireyin akışta bulunduğu sırada zaman ve mekândan kopmasına yol açarak, çeşitli olumsuz sonuçları beraberinde getirmektedir. Birey, bu durumla karşı karşıya kaldığında, işlevselliğini kaybedebilir, sorumluluklarını ihmal edebilir ve gerçek hayatla arasına duygusal veya sosyal bir mesafe koyabilir. Bu durumun ortaya çıkması, henüz yeni bir davranışsal bağımlılık türü olarak kabul edilen dijital oyun bağımlılığı (DOB)nın gelişmesine zemin hazırlayabilir (Kuş, 2023). Teknoloji günlük yaşamda vazgeçilmez hale geldikçe, ona dair olumsuz etkiler de daha fazla tartışılmaya başlanmıştır. Bu olumsuz etkiler arasında belki de en karmaşık olanı bağımlılık kavramıdır; çünkü bağımlılık zamanla yalnızca madde kullanımını değil, teknoloji, internet ve dijital oyun gibi yeni alanları da kapsayacak şekilde genişlemiş ve farklı boyutlar kazanmıştır (Eryılmaz ve Deniz, 2020).

İnsanoğlu yaşamı boyunca çeşitli nesnelere ve davranışlara merak duymaktadır. Bu merak, bazı maddelerin veya eylemlerin insanları heyecanlandırması ve ilgilerini artırmasıyla şekillenmiştir. Merak, genellikle yaşam deneyimlerinin bir sonucu olarak ortaya çıkar. Ancak bazı bireyler, bu heyecan ve ilgiye karşı koymakta zorluk çekmekte ve bu durum, onları merak uyandıran unsurların tutsakları haline getirmektedir. Bireyleri tutsak eden bu duruma bağımlılık denir (Ayhan ve Köseliören, 2019). Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ), bağımlılık kavramını ilk kez 1964 yılında, madde kullanımı ve alışkanlıklara bağlı gelişen fiziksel ve psikolojik bağımlılıklar kapsamında tanımlamıştır (Balak, 2016). Bağımlılığın bireylerde gelişmesiyle ilgili birçok belirleyici faktör bulunmaktadır. Bunun en temel nedenlerden biri, bireylerin bağımlılık yapıcı madde veya haz veren davranış aracılığıyla sağlanan keyfe kısa sürede erişebilmeleridir. Başka bir ifadeyle, bireylerin haz nesnelere aracılığıyla en az çabayla en yüksek düzeyde haza ulaşabilmeleridir (Dinç, 2017).

Yeşilay'ın (2018) tanımına göre bağımlılık, bireyin yaşam kalitesini olumsuz etkileyen ciddi bir rahatsızlık olarak kabul edilmektedir. Fiziksel bağımlılık, kişinin belirli bir maddeye karşı tolerans geliştirerek yoğun bir istek duymasıyla ortaya çıkarken; bireyin arzularını tatmin ederek ruhsal bir haz sağlayan durum ise psikolojik bağımlılık olarak tanımlanmaktadır. Alkol bağımlılığı, kumar bağımlılığı, tütün bağımlılığı ve madde bağımlılığı gibi farklı bağımlılık türleri vardır. Teknoloji bağımlılığı, dijital cihazlar ve internet gibi modern teknolojilerin kontrolsüz ve aşırı kullanımıyla ortaya çıkan bir bağımlılık türüdür. Bu, bireyin bilgisayarlar, akıllı telefonlar, tabletler, sosyal medya platformları veya internete aşırı bağımlılık göstermesi

ve bu faaliyetleri kontrol edememesi durumunu ifade eder (Özer ve Eryılmaz, 2021). Bireylerin dijital oyunlara harcadığı sürenin giderek artması, bu alanın akademik çevrelerde daha fazla ilgi görmesine neden olmuş ve araştırmacıları konuyla ilgili daha fazla çalışmaya yöneltmiştir. Özellikle gençler ve çocuklar üzerindeki etkileri dikkate alındığında, dijital oyun bağımlılığı üzerine yapılan çalışmaların sayısında belirgin bir artış gözlemlenmektedir. Son yıllarda, dijital oyun bağımlılığı ülkemizde de akademik çevrelerde dikkat çeken ve giderek daha fazla araştırılan bir konu haline gelmiştir. Özellikle son 10 yıl içerisinde, ülkemizde bu konuda yapılan çalışmaların sayısının arttığı dikkat çekmektedir (Nergiz ve Fidan Nergiz, 2021).

Bireylerin dijital oyun oynama nedenleri, diğer oyuncularla iletişim kurmak, boş zaman değerlendirmek/zaman geçirmek veya eğlence ve bilgi ihtiyaçlarını karşılayarak mutlu olma şeklinde özetlenebilir (Tran ve Strutton, 2013). Bunlar, bireylerin çeşitli ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik (eğlence ve keyif, kaçış ve rahatlama, sosyal etkileşim, zihinsel egzersiz ve zorluk, başarı ve ödüller, yaratıcılık ve kişisel ifade, öğrenme ve beceri gelişimi, toplumsal ve kültürel katkılar vb.) olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyunlar, bireylerin motivasyon süreçlerini etkileyen önemli bir araç olarak değerlendirilmektedir. Bu oyunlar, oyunculara hedef belirleme, strateji geliştirme ve problem çözme gibi beceriler kazandırırken, aynı zamanda çeşitli ödül mekanizmaları ve geribildirimler sunarak motivasyonlarını artırabilir. Özellikle oyunların içerdiği ödüller, zorluk seviyeleri ve başarılar, oyuncuların hedeflerine ulaşma konusundaki kararlılıklarını pekiştirmekte ve bu süreçte içsel motivasyonlarını güçlendirmektedir. Ayrıca, dijital oyunlar, oyunculara sürekli geri bildirim sağlayarak ve başarılarını somutlaştırarak, kişisel gelişim ve beceri kazanımı konusunda motive edici bir ortam yaratmaktadır.

Dijital ortamların geniş kitleler tarafından erişilebilir hale gelmesiyle birlikte, bireyler internet ve kişisel bilgisayarlar üzerinden dijital oyunlar oynamaya başlamışlardır. Gerçekçilik düzeyi sürekli artan ve teknolojik olarak gelişen dijital oyunlar, özellikle çocuklar ve gençler tarafından yoğun ilgi görmektedir. Dijital oyunların strateji gerektiren yapısı ve çekiciliği, kullanıcıları bu oyunlarda uzun süreli zaman harcamaya yönlendirmektedir. Çocukların dijital oyunları bırakmakta zorlanmaları, oyunla gerçek hayat arasında bağ kurmaları, görevlerini ihmal etmeleri ve boş zamanlarını öncelikle oyunla geçirmeleri, dijital oyun bağımlılığının temel göstergelerindendir (Horzum, 2011).

Bireylerin sorumluluklarını ihmal etmeleri ile ilgili bir diğer kavram olan erteleme ise Yılmaz'a (2022) göre bireyin, tercih ettiği eylemin sonucunun olumsuz olacağını bilmesine rağmen, gereken işi isteyerek yapmaktan kaçınması durumudur. Öğrencinin akademik faaliyetlerinde, ödevlerini yapmayı geciktirmesi, akademik erteleme olarak tanımlanmaktadır. Yapılması gereken görevlerin planlanan sürede tamamlanmayıp ertelenmesi ve bu nedenle işlerin son anda telaşla bitirilmeye çalışılması biçiminde tanımlanabilir (Tanrıku, 2013). Erteleme davranışı, öğrencilerin öğrenme süreçlerinde psikolojik engeller yaratmakta ve bu durum, psikolojik sorunlar yaşayan çocukların öğrenme sürecinde geri kalmalarına yol açmaktadır (Simbolon ve Daulay, 2022). Erteleme davranışının bir alt boyutu akademik erteledir (Rozgonjuk ve ark., 2018). Alanyazında erteleme, dört ana başlık altında incelenmektedir. Bunlar arasında en yaygın olanı, sınavlara hazırlık veya ödev tamamlama gibi akademik sorumlulukların yerine getirilmemesi ya da sürekli ertelenmesidir; bu durum, literatürde "akademik erteleme" olarak adlandırılmaktadır (Mutlu Bozkurt ve Tamer, 2022). Akademik erteleme, belirli bir nedene bağlı olarak öğrenci veya eğitim sürecine katılan bireylerin, düzenli olarak gerçekleştirmeleri gereken çalışmaları, sözlü veya yazılı sınav gibi daha az yapılan akademik görevler için erteledikleri bir davranış biçimidir (Çakıcı, 2003).

Akademik erteleme üzerine gerçekleştirilen araştırmalar, bu davranışın temelinde motivasyon eksikliğinin önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Erteleme eğiliminin, bireylerin ilgili görevlerle yeterince ilgilenmemeleri ve bu görevler yerine başka uğraşlara yönelmeleriyle ilişkili olduğu ifade edilmektedir. Öğrencilerin akademik erteleme davranışı (AED) göstermelerinde motivasyonla ilişkili etkenler belirleyici olabilmektedir (Yıldırım, 2011). Motivasyon düzeyi düşük olan bireyler, akademik erteleme davranışlarını daha sık sergilemektedir. İçsel ve dışsal motivasyon düzeyleri daha yüksek olan bireyler, genellikle erteleme davranışı göstermez; bunun yerine görevlerini zamanında tamamlamak için daha fazla enerji ve zaman ayırırlar (Klassen ve ark., 2007).

Akademik erteleme, öğrencilerin akademik hayatlarını olumsuz etkileyen önemli bir sorundur. Bu durum, öğrencilerin ders çalışma, ödev tamamlama ve sınav hazırlığı gibi görevlerini sürekli olarak ertelemeleriyle kendini gösterir. Erteleme davranışları, hem akademik başarıyı düşürebilir hem de öğrencilerin psikolojik sağlığını olumsuz etkileyebilir. Bu nedenle, akademik ertelemenin üstesinden gelmek için erken müdahale

ve farkındalık kritik öneme sahiptir. Öğrencilerin, erteleme eğilimlerinin nedenlerini anlamaları ve bu davranışları yönetmek için stratejiler geliştirmeleri gerekmektedir.

1.1. Araştırmanın Amacı

Bu araştırma kapsamında; ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının dijital oyun oynama motivasyonu (DOOM) ve akademik erteleme davranışı ile ilişkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu genel amaç çerçevesinde aşağıdaki araştırma sorularına cevap aranmıştır.

- 1) Öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları nasıldır?
- 2) Öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları;
 - a. Cinsiyet,
 - b. Sınıf düzeyi,
 - c. Kardeş sayısı,
 - d. Yerleşim yeri,
 - e. Sosyo-ekonomik durum,
 - f. İnternet bağlantısına sahip olma durumu ve
 - g. Oyun tercihideğişkenlerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
- 3) Öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonları nedir?
- 4) Öğrencilerin akademik erteleme davranışları nasıldır?
- 5) Öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile dijital oyun oynama motivasyonları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
- 6) Öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile akademik erteleme davranışları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

1.2. Araştırmanın Önemi

Dijital araçlar ve internetin küresel düzeyde yaygınlaşması, bireylerin yaşam tarzlarını değiştirmiş; bu araçlar hem işlevsel kolaylık sağlamış hem de eğlence aracı olarak öne çıkmıştır. Bu dönüşümle birlikte, geleneksel oyun türleri giderek yerini dijital ve ekran temelli oyunlara bırakmıştır (Şahin, 2021). Dijital oyunlar, etkili bir şekilde kullanıldığında eğlence, öğrenme ve kişisel gelişim açısından önemli avantajlar sunabilmektedir. Ancak, bu süreçte oyunların dengeli ve ölçülü bir şekilde kullanılması büyük önem taşımaktadır (Kablan, 2024). Bilgisayar oyunlarına fazla zaman ayırmak,

olumsuz sosyal ilişkiler, eğitim veya iş hayatında aksaklıklar ve bağımlılık döngüleri oluşturabilir (Karaca ve ark., 2016).

Günümüzde milyonlarca insan, dijital oyun bağımlılığıyla mücadele etmektedir. Bu nedenle, bu sorunu daha derinlemesine incelemek ve anlamak büyük bir önem taşımaktadır (Griffiths, 2018). Dijital oyun bağımlılığının gün geçtikçe artış göstermesiyle birlikte; asosyal, şiddete meyilli, aile içi iletişimsizliği benimsemiş ve pasif bireyler haline gelen ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlıklarının dijital oyun oynama motivasyonu ve akademik erteleme davranışı ile ilişkisinin belirlenmesi, bu değişken hakkında daha fazla bilgi sahibi olunmasına katkı sağlayacağından önemli görülmüştür. Ayrıca alanyazın incelendiğinde her ne kadar ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının belirlenmeye çalışıldığı araştırmalara rastlansa da, dijital oyun oynama motivasyonu ve akademik erteleme davranışı ile ilişkisinin araştırıldığı bir çalışmaya rastlanamamıştır. Bu nedenle alanyazındaki bir eksikliği gidermek için yapılan olan bu çalışmanın önemi artmaktadır. Ayrıca bu çalışmadan elde edilecek bulguların, özellikle ebeveynler ve eğitimciler için sorunun tanımlanması, izlenmesi ve çözümü açısından rehberlik edebilecek olması önem arz etmektedir.

1.3. Sayıtlar

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin, “Kişisel Bilgi Formu”, “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı”, “Dijital Oyun Oynama Motivasyonu” ve “Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Erteleme Davranışı” ölçeklerindeki sorulara dürüst, samimi ve gerçek düşünceleri doğrultusunda yanıtlar verdikleri kabul edilmiştir.

1.4. Sınırlılıklar

Araştırma 2024-2025 eğitim öğretim yılında İç Anadolu Bölgesinde yer alan bir ilin, bir ilçesinde bulunan seçili ortaokullarda öğrenimlerine devam eden öğrencilerinden toplanan veriler ile sınırlıdır.

1.5. Tanımlar

Oyun: Belirli kurallar çerçevesinde yapılandırılan, bireylerin eğlenirken aynı zamanda zekâ ve yeteneklerini geliştirmelerine katkı sağlayan bir etkinlik türüdür (TDK, 2024).

Dijital Oyun: Bilgisayar, fare, klavye veya diğer elektronik cihazlarla oynanan; yazılımlar aracılığıyla etkileşim kurulan ve belirli kurallar ile amaçlara dayalı bir sistem bütünüdür (Kaya, 2013).

Dijital Oyun Bağımlılığı: Oyun oynamanın olumsuz etkilerine rağmen bu davranışı sürdürmeye devam eden bireylerde; oyun süresi üzerinde kontrol sağlayamama, alternatif etkinliklere karşı ilgi kaybı ve oyun oynayamadıklarında psikolojik yoksunluk hissetme gibi belirtiler gözlemlenmektedir. Bu durum, dürtü kontrol bozukluğu kapsamında değerlendirilmektedir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016).

Motivasyon: Kişilerin, kendilerine belirledikleri hedefler doğrultusunda, kendi istekleriyle çaba harcayarak sergiledikleri davranışlardır (Koçel, 2003).

Akademik Erteleme Davranışı: Yapılması gereken akademik görevlerin son ana bırakılması, normalden daha uzun sürede tamamlanması ve bu durumun kaygı yaratması ile karakterize edilen bir durumdur (Çakıcı, 2003).

2. ÖNCEKİ ÇALIŞMALAR

2.1. Oyun

İnsanlık tarihi kadar eskiye dayanan ve insanın doğasında yer alan bir davranış biçimi olan oyunun birçok tanımı vardır. Yılmaz ve Erduran (2016), oyunu gerçek yaşamın bir parçası olarak tanımlar ve bireylerin fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimlerine katkı sağlayan, bu gelişimlere temel oluşturan bir süreç olarak görür. Oyun, çocuğun eğlenirken öğrenme fırsatı bulduğu, yaşamla ilgili deneyimler kazandığı ve kendini özgürce ifade edebildiği bir öğrenme sürecidir (Gülay Ogelman ve Güngör, 2021).

Oyun kavramı üzerine yapılan ilk kuramsal çalışmalardan biri, Hollandalı tarihçi Johan Huizinga tarafından 1938 yılında yazılan *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* adlı eseridir. Huizinga, bu çalışmasında oyunu kültürel bir fenomen olarak ele almış ve oyunun insanlık tarihi üzerindeki etkilerini kuramsallaştırmıştır. Ayrıca Huizinga, “homo sapiens” (bilge insan) ve “homo faber” (alet yapan insan) kavramlarının yanında “homo ludens” (oyun oynayan/oyuncu insan) kavramını ortaya koymuştur. Ona göre oyun, tüm insani edimlerden ve hatta kültürden daha eski olup, insanın kültür yaratıcı bir özelliği olarak değerlendirilmiştir (Gönül, 2019).

Oyun, çocuklara toplumsal kuralları öğrenme, duygularını ve düşüncelerini ifade etme, yeteneklerini keşfetme fırsatı sunarken; aynı zamanda dil, zihin, sosyal, duygusal ve motor becerilerinin gelişmesine katkı sağlar. Tüm bu özellikleriyle oyun, her yaş grubundaki çocuklar için vazgeçilmez bir aktivitedir (Öncü ve Özbay, 2006; Yavuzer, 2013). Oyun, evrensel bir kavram ve sağlık göstergesi olarak, büyüme ve gelişimin öngörülebilir düzenini desteklemenin yanı sıra bireyler arasında ikili veya grup ilişkileri kurmada önemli bir araç olarak değerlendirilmektedir (Winnicott, 2017). Kukul (2013), oyunların tüm yaş gruplarını cezbedtiğini, ancak özellikle çocuk gelişimi açısından büyük önem taşıdığını vurgulamaktadır. Oyunlar, çocukların çok yönlü gelişimini desteklerken aynı zamanda öğrenme sürecini de doğal hale getirmektedir. Oyunlar, çocuğun keyif alarak ve gönüllü bir şekilde yaratıcılık etkinliğini gerçekleştirdiği özgün alanlardır.

Juul (2005), klasik oyun modelini anlattığı makalesinde, bir aktivitenin oyun olarak kabul edilebilmesi için sahip olması gereken 6 temel özelliği sıralamaktadır.

1. Oyunlar, belirli kurallara dayalı olarak yapılandırılır.

2. Oyunlar, deęişken ve ölçülebilir sonuçlar doğurur.
3. Oyunlar, farklı potansiyel sonuçlara ve bu sonuçlara atfedilen pozitif ya da negatif değerlere sahiptir.
4. Oyunlar, zorluk barındırır; bu nedenle oyuncular, sonuca etki edebilmek için çaba göstermek zorundadırlar.
5. Oyuncular, oyunun sonucuna duygusal olarak baęlıdırlar: Bir oyuncu galip geldiğinde ve olumlu bir sonuç elde ettiğinde mutlu olurken, olumsuz bir sonuçla karşılaştığında kaybeden taraf olarak mutsuz olabilir.
6. Aynı kurallar kümesi içinde yer alan bir oyun, gerçek hayatta var olan bir sonucu yansıtacak şekilde ya da bu sonuçtan baęımsız olarak oynanabilir.

Günümüzde oyunlar, teknolojinin gelişimiyle birlikte geleneksel oyunlardan, oyun konsolları, telefonlar, tabletler ve bilgisayarlar gibi dijital araçlarla oynanan oyunlara evrilmiştir. Dijital araçlar, pek çok alanda hayatımızı kolaylaştırırken, kentleşmenin getirdiđi betonlaşma ve yeşil alanların azalması, eğlence ve oyun ihtiyacının dijital oyunlarla karşılanmasına neden olmuştur (Bozkurt ve Tamer, 2020).

2.2. Dijital Oyun

İletişim teknolojilerindeki ilerlemeler, oyun kavramını ve araçlarını da dönüştürmüştür. Bu gelişimle birlikte dijital oyunlar, hayatımıza giren yeni bir oyun türü olarak ortaya çıkmıştır (İlgaz ve Abay, 2020). Teknolojinin gelişimi, yaşamın birçok alanında olduğu gibi oyunların da dijitale taşınmasına neden olmuştur. Eskiden sokaklarda ve oyun alanlarında oynanan oyunlar, günümüzde tablet, bilgisayar, oyun konsolları ve akıllı telefonlar gibi dijital platformlarda oynanmaya başlanmıştır (Okur, 2024). Dijital oyunlara dair birden fazla tanım mevcuttur. Dijital oyunlar; metinsel ya da görsel içeriklere dayanan, bilgisayar veya oyun konsolu gibi teknolojik cihazlar aracılığıyla bireylerin fiziksel ortamda ya da çevrim içi bağlantı üzerinden birlikte oynayabildikleri yazılım temelli eğlence ve boş zaman etkinlikleridir (Güvenli Oyna, 2020). Dijital oyunlar, görsel ve işitsel unsurların cep telefonu, bilgisayar, televizyon ve tablet gibi elektronik cihazlar aracılığıyla oyunculara iletildiđi, bu sayede oyuncuların etkileşimde bulunduğu oyun türleri olarak tanımlanabilir (Karabekmez, 2022). Yukarıda yapılan dijital oyun tanımlarına dayanarak, dijital oyunları bilgisayar, tablet, cep telefonu ve oyun konsolları gibi teknolojik araçlarla oynanan, metin ve görsel içerik

barındıran, çevrimiçi ya da çevrimdışı, tek başına veya diğer oyuncularla oynanabilen oyunlar olarak tanımlamak mümkündür. Alanyazında, “dijital oyun” kavramının yanı sıra “video oyunu” ve “bilgisayar oyunu” terimlerinin de yaygın olarak kullanıldığı görülmektedir. Dijital oyunların çoğunda klavye veya tuş takımı, kontrol cihazı ve ekran gibi donanımlar yer almakta olup, bu donanımlar oyun oynanan cihaza ve oyunun özelliklerine göre farklılık gösterebilmektedir. Bu bağlamda, video oyunu ve bilgisayar oyunu terimlerinin, kullanılan cihaz ve donanımdan bağımsız olarak birbirinin yerine kullanılabileceği ifade edilmektedir (Kirriemuir, 2002).

Gaming in Turkey (2023) raporuna göre, 18-24 yaş arası oyuncuların toplam oyuncular içindeki oranı %25-30 arasında yer almaktadır. Cinsiyet dağılımında ise %45 kadın ve %55 erkek oyuncu bulunmaktadır. Gelir durumuna göre ise düşük gelirli oyuncuların oranı %5, orta gelirli oyuncuların oranı %25 ve yüksek gelirli oyuncuların oranı ise %70'tir. Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) 2024 verilerine göre, dijital oyun oynadığını belirten çocukların oranı %74 olarak tespit edilmiştir. Cinsiyet ve yaş grubu değişkenleri dikkate alındığında, dijital oyun oynama oranının erkek çocuklarda %82,8, kız çocuklarda ise %64,8 olduğu belirlenmiştir. Ayrıca, 6-10 yaş aralığında dijital oyun oynayan erkek çocukların oranı %80,6, kız çocukların oranı ise %70,6 olarak kaydedilmiştir. 11-15 yaş grubunda ise bu oran erkek çocuklarda %85,0'a yükselirken, kız çocuklarda %58,7'ye düşmüştür. TÜİK 2024 verilerine göre, dijital oyun oynayan çocukların %90,8'i düzenli olarak oyun oynadığını belirtmiştir. Düzenli dijital oyun oynayanların %25,6'sının hafta içi, %41,8'inin ise hafta sonu günde yaklaşık iki saat ve daha fazla süreyle oyun oynadığı gözlemlenmiştir. Günde yaklaşık iki saat ve daha fazla süre dijital oyun oynayan çocuklar yaş gruplarına göre incelendiğinde, hafta içi 6-10 yaş grubunda bu oran %21,8, 11-15 yaş grubunda ise %29,8; hafta sonu içinse sırasıyla %37,4 ve %46,6 olarak belirlenmiştir.

Teknolojideki hızlı değişim, çocukların oyun anlayışının gelenekselden dijitale kaymasına yol açmış, dışarıda akranlarıyla oynadıkları oyunların azalmasına neden olmuştur. Şehirleşmenin artması, oyun alanlarının yok olması, sokakların güvensiz hale gelmesi ve ebeveynlerin çocuklarını sürekli gözetleme isteği gibi etkenler, çocukların evde ekran başında oyun oynama alışkanlığını artırmıştır. Çocuklar artık fiziksel olarak değil, sanal ortamlarda arkadaşlarıyla veya yapay zekayla oynayarak sosyalleşmeye ve iletişim kurmaya çalışmaktadırlar (Biricik ve Atik, 2021). Dijital oyunlar, bireylerin sosyalleşebildiği, bilgi alışverişinde bulunabildiği ve hayali karakterlere rol verebildiği çevrimiçi ortamlarda oynanan oyunlardır. Örneğin, Amerika Birleşik Devletleri'nde,

Otistik ve Asperger sendromlu bireyler için Second Life oyununda bir ada satın alınarak, bu hastaların gerçek hayatta yapamadıkları şeyleri dijital dünyada gerçekleştirmeleri sağlanmıştır (Eldeniz ve Sırma, 2011).

Dijital oyunların anlam ve işlevlerini daha iyi kavrayabilmek adına, bu oyunların sınıflandırılması ve türlerinin detaylı bir şekilde ele alınması gerekmektedir. Bu bağlamda, çalışmanın devamında sırasıyla; “Dijital Oyunların Sınıflandırılması ve Türleri”, “Dijital Oyunların Olumlu Etkileri” ve “Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri” başlıkları altında ilgili konular incelenmiştir.

2.2.1. Dijital oyunların sınıflandırılması ve türleri

Alanyazın incelendiğinde dijital oyunların çeşitli sınıflandırmalara tabi tutulduğu görülmektedir. Kukul’a (2013) göre dijital oyunlar, kullanım amacı, etkileşim düzeyi, oyuncu sayısı ve teknolojik altyapı gibi faktörlere bağlı olarak sınıflandırılabilir. Teknolojik temelleri açısından dijital oyunlar; konsol tabanlı, bilgisayar destekli ve çevrim içi oynanabilen oyunlar olmak üzere çeşitli kategorilere ayrılmaktadır. Oyuncu sayısına göre ise bu oyunlar, tek oyunculu (single player) ya da çok oyunculu (multiplayer) formatlarda tasarlanabilmektedir.

Dijital oyunlar, sundukları yapısal çeşitlilik ve farklı amaçlarla geniş bir yelpazeye yayılmaktadır (Kuş, 2023). Alanyazında, yaygın olarak kullanılan oyun türleri aşağıda ayrıntılı bir şekilde tanımlanmıştır.

1. Aksiyon Oyunları: En popüler oyun türlerinden biri aksiyon oyunlarıdır. Bu türde, oyuncunun refleksleri büyük önem taşır. El-göz koordinasyonunun uyumu ve hızlı tepki verebilme yeteneği, aksiyon oyunlarında başarılı olmanın temel unsurları arasındadır (Şen, 2023). Labirent oyunları, nişan alma, takip etme, araba yarışı ve kovalamaca gibi türler, aksiyon oyunlarının kapsamına giren örnekler arasında yer almaktadır (Prensky, 2001).

2. Macera Oyunları: Hikâye anlatımı, keşif ve bulmaca çözme unsurlarını bir araya getiren, oyuncunun oyun dünyası ile etkileşimde bulunarak ilerlediği oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Adams, 2010). Bu türde, oyuncular, mantık bulmacalarını çözerek ve kendilerine verilen görevleri tamamlayarak oyunda ilerlemeyi amaçlarlar (Prensky, 2001). Bu oyunlar, zihinsel becerileri geliştirmeye yönelik yapılarıyla dikkat çeker ve strateji geliştirme, problem çözme gibi yetenekleri teşvik eder.

3. Simülasyon Oyunları: Simülasyon ya da benzetim oyunları, gerçek yaşamda erişimi sınırlı ya da kullanımı zor olan araç ve süreçlerin dijital ortamda deneyimlenmesini ve

test edilmesini sađlayan oyun türleri arasında yer almaktadır (Şengül ve Büber, 2016). Bu oyunlar, oyunculara belirli bir araç veya ortam üzerinde deneyim kazandırarak, gerçeđe yakın bir öğrenme ve uygulama ortamı sunar.

4. Strateji Oyunları: Bu tür dijital oyunlar, oyuncuların belirli hedeflere ulaşmak için stratejik planlar oluşturmasını ve çeşitli yöntemler geliştirmesini gerektirir. Savaş yönetimi, köy, şehir ya da devlet kurma temalı oyunlar bu gruba dâhil edilmekte olup, oyuncuların hızlı düşünme, problem çözme ve etkili karar verme becerilerini geliştirmelerine katkı sağlar (Kukul, 2013).

5. Bulmaca ve Zekâ Oyunları: Mantık, bulmaca çözme veya zekâ gerektiren oyunlardır. Sudoku, bulmaca çözme oyunları gibi örnekleri bulunur (Tizar, 2024). Bulmaca ve zekâ oyunları, oyuncuların problem çözme yetisini harekete geçiren ve zihinsel süreçleri aktif hale getiren oyunlardır. Bu tür oyunlar, oyuncuların düşünme, analiz yapma ve karar verme becerilerini kullanmasını gerektirir (Totan, 2024).

6. Spor Oyunları: Bu oyun türlerinde, gerçek spor branşları dijital ortama aktarılmış ve rekabetçi bir sanal alan oluşturulmuştur. Oyuncular, müsabakalarda başarılı olmak amacıyla hem bireysel olarak hem de bilgisayara karşı ya da diđer kullanıcılarla iş birliđi içinde oyun oynayabilir. Bu yapımlar, gerçek spor deneyimini dijital ortamda yeniden kurgulayarak oyunculara benzer bir deneyim sunmaktadır (Kukul, 2013).

7. Rol Yapma Oyunları : Oyuncunun yetenekleri doğrultusunda şekillenen bir temaya göre bir karakteri veya karakter grubunu oyun esnasında kontrol ettiđi video oyunlarına rol yapma oyunları denir. Bu tür oyunlarda, genellikle karakter gelişimi üzerinde yoğunlaşılır ve oyuncular, karakterlerinin yeteneklerini, özelliklerini ve hikayesini iletmeye odaklanırlar (Akdađ, 2024).

8. Dövüş Oyunları: Dövüş oyunları, oyuncuların kontrol ettiđi karakterlerin birbiriyle mücadele etmesi esasına dayanan oyunlardır. Bu oyunlar, tek oyunculu modda yapay zekâya karşı oynanabileceđi gibi, çok oyunculu modda çevrimiçi veya çevrimdışı olarak da oynanabilir. Dövüş oyunları genellikle karakterlerin farklı yeteneklerini ve özel hareketlerini kullanarak rakipleri alt etmeyi hedefler. Her ne kadar bazı kaynaklar bu oyunları spor oyunları kategorisine dahil etse de, dövüş oyunları dijital oyunların temel unsurlarından biri olarak kabul edilmekte ve geniş bir oyuncu kitlesine hitap etmektedir (Kuş, 2023).

9. Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası (Multiplayer Online Battle Arena-MOBA): Bu tür oyunlar, çok sayıda oyuncunun karşı karşıya geldiđi ve strateji ile takım çalışmasının öne çıktığı rekabetçi oyunlardır. Oyuncular, ortak bir amaç

doğrultusunda stratejik hamleler yaparak diğer takımı alt etmeye çalışır. Bu kategoriye, çevrim içi çok oyunculu rekabetin ön planda olduğu League of Legends ve Dota 2 gibi popüler dijital oyunlar örnek olarak gösterilebilir. Bu oyunlar, karmaşık taktikler ve etkili iş birliği gerektiren yapılarıyla dikkat çeker (Tizar, 2024).

10. Birinci Şahıs Nişancı Oyunları (First Person Shooter - FPS) ve Üçüncü Şahıs Nişancı Oyunları (Third Person Shooter- TPS): Nişancı oyunları, birinci veya üçüncü şahıs bakış açısından oynanan ve oyuncunun nişan alarak düşmanları hedef aldığı oyun türleridir. Bu oyunlarda genellikle hızlı refleksler ve isabetli atışlar ön plandadır. Call of Duty ve Fortnite gibi popüler oyunlar, bu türe örnek olarak verilebilir; her ikisi de oyunculara stratejik planlama yapma, hassas nişan alma ve hızlı tepki verme gibi yetenekleri kullanarak rakipleri alt etme imkânı sunar (Tizar, 2024).

11. Parti ve Eğlence Oyunları: Çoklu oyunculu oyunlar, sosyal etkileşimi ön planda tutarak oyuncuların birlikte vakit geçirmelerine, işbirliği yapmalarına ya da rekabet etmelerine imkân tanıyan oyun türleridir. Bu oyunlar, çevrimiçi veya aynı ortamda bir araya gelen oyuncuların ortak bir deneyim yaşamasını sağlarken, sosyal bağlantıları güçlendirme potansiyeline de sahiptir. Oyuncular, bu tür oyunlar aracılığıyla yalnızca eğlenmekle kalmaz, aynı zamanda iletişim ve takım çalışması gibi becerilerini de geliştirirler (Tizar, 2024).

12. Battle Royale Oyunları: Akıllı cep telefonlarında oynanabilirlikleri sayesinde son yıllarda büyük bir popülerlik kazanmıştır. Bu oyunların temel amacı, oyunda hayatta kalan son karakter olabilmektir. Çoğunlukla çevrimiçi oynanan bu oyunlar, rekabetçi yapıları ve strateji gerektiren dinamikleriyle geniş bir oyuncu kitlesine hitap etmektedir (Kuş, 2023).

Dijital oyun türleri, kullanıcıların talepleri ve tercihlerine göre dijital oyun geliştiricileri tarafından oluşturulmuş çeşitli kategorilerdir. Bu oyunlar, tek bir türe ait olabileceği gibi, bazen birden fazla türün özelliklerini bir araya getirebilirler (Stemler, 2001).

Tunç (2023), lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Siber Zorbalık” başlıklı çalışmada, öğrencilerin dijital oyunlara yönelik bağımlılık seviyelerinin tercih ettikleri oyun türlerine göre anlamlı farklılıklar gösterdiği belirlenmiştir. Bulgulara göre, öğrenciler arasında en fazla oynanan oyun türleri savaş ve şiddet ile aksiyon ve macera oyunları olurken, en az oynanan oyun türünün ise diğer (başka) oyunlar olduğu belirlenmiştir. Ayrıca, öğrencilerin oynadıkları dijital oyun türlerinin, dijital oyun bağımlılık düzeylerini anlamlı bir şekilde etkilediği saptanmıştır. Horzum ve ark. (2011)

ise, 996 üniversite öğrencisi ile yaptıkları araştırmada dijital oyun bağımlılık düzeyinin oynanan oyun türüne göre farklılık göstermediğini bildirmişlerdir. Akdağ (2024), ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile kişilik özelliklerinin seçilen oyun türleri arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmada, tercih edilen oyun türleri arasında; aksiyon oyunlarının %19.4, macera oyunlarının %12.4, simülasyon oyunlarının %9.5, spor oyunları %19.8, taktik oyunları %27.2, yapboz oyunlarının ise %11.7 oranında tercih edildiğini belirtmiştir.

Arslan Yağız (2023) tarafından yapılan çalışmada, ortaokul öğrencilerinin en çok Roblox, PUBG, Minecraft, FIFA, Valorant ve Brawl Stars oyunlarını oynadıklarını; en az ise Among Us, Toca Life World, Zula, Freefire, Clash Royale, GTA V, Subway Surfers ve League of Legends (LoL) oyunlarını tercih ettiklerini tespit etmiştir. Arı (2024) ise, çocukların en sık PUBG (%26.5), Roblox (%22.8) ve Brawl Stars (%14.1) adlı dijital oyunları tercih ettiklerini belirtmiştir. Ekinci, E. (2023) tarafından yapılan araştırmada ise, çevrimiçi oynanan oyun türlerinin dağılımı şu şekilde belirlenmiştir: Birinci Şahıs Nişancı Oyunları (First Person Shooter - FPS) %33.6, spor %24.6, battle royale %19.8, Çok Oyunculu Çevrim İçi Savaş Arenası (Multiplayer Online Battle Arena - MOBA) %15.9, Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Rol Yapma Oyunları (Massively Multiplayer Online Role Playing Game- MMORPG) %2.4, Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları (Real-Time Strategy - RTS) %2.1 ve dövüş oyunları (%1.6).

Kolcan (2023) tarafından yapılan çalışmada, katılımcıların oynadıkları oyun türleri şu şekilde belirlenmiştir: %24.25'i (n=97) aksiyon, %10.25'i (n=41) macera, %9.75'i (n=39) strateji, %20.75'i (n=83) simülasyon, %12.00'si (n=48) rol yapma ve %23.00'ü (n=92) bulmaca ve zeka oyunlarını tercih etmektedir. Birinci (2023) ise, oynanan oyun türü ile bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırmanın bulguları, en yüksek bağımlılık düzeyine sahip olanların aksiyon türünde oyun oynayanlar, en düşük bağımlılık düzeyine sahip olanların ise strateji türünde oyun oynayanlar olduğunu göstermiştir. Aksiyon türünde oyun oynayanların bağımlılık puanlarının, strateji türünde oyun oynayanlardan anlamlı derecede daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

2.2.2. Dijital oyunların olumlu etkileri

Dijital oyunlarla ilgili yapılan alanyazın taramasında, araştırmaların büyük bir kısmının bu oyunların olumsuz etkilerini ele aldığı gözlemlenmiştir. Bununla birlikte, dijital oyunların kontrollü kullanıldığında bireyler üzerinde olumlu etkiler

yaratabileceği de belirtilmektedir. Özellikle, bu oyunlar bireylerin yoğun iş temposu ve stresli durumlarından uzaklaşmalarına yardımcı olarak stres seviyelerini azaltmakta ve rahatlama sağlamaktadır. Bu rahatlama, bireylerin karşılaştıkları sorunlara daha çözüm odaklı yaklaşımlar geliştirmelerine katkıda bulunmaktadır (Griffiths ve Davies, 2005).

Dijital oyunların bireyler üzerindeki bilişsel, sosyal, duygusal ve fiziksel katkılarını inceleyen birçok çalışma mevcuttur. Bu oyunlar, özellikle ergenlik dönemindeki bireylerde fiziksel koordinasyon becerilerini geliştirme ve aynı anda birden fazla görevi yerine getirme yeteneklerini artırma gibi avantajlar sunmaktadır. Bu bağlamda, dijital oyunlar yalnızca dikkat ve tepki sürelerini iyileştirmekle kalmayıp, aynı zamanda problem çözme ve strateji geliştirme becerelerine de katkıda bulunmaktadır (Lin ve Hou, 2015). Dijital oyunların kullanıcılar üzerinde el-göz koordinasyonunu geliştirme, uzamsal yetenekleri artırma, şekillerin nedenlerini anlama, ileri düzey matematik ve geometri düşünme becerileri sağlama, nesnelere zihinde canlandırma ve uzaydaki şekilleri bütünleştirme gibi çeşitli faydaları olduğu kanıtlanmıştır. Bilgisayar oyunlarının, fen bilimlerinden matematiğe, tıpta mühendisliğe ve dil öğrenimine kadar birçok alanda öğrenmeyi destekleme; ayrıca problem çözme ve stratejik düşünme becerilerini geliştirme potansiyeli bulunmaktadır. Oyunlar, iş birliğini teşvik eden ortamlar sunarak, kullanıcıların birlikte çalışma becerilerini güçlendirmektedir. Eğitimde kullanıldıklarında, öğrencilerin motivasyon seviyelerini artırmakta; ders içeriğine ilgi duymalarını sağlamakta, öğrenme süreçlerine dair özgüvenlerini pekiştirmekte ve etkinliğe katılımlarını desteklemektedir. Bu bağlamda, öğrencilerde rahatlama ve motivasyon sağlamakta; öz-yeterlik algıları ve ders başarıları üzerinde olumlu etkiler yaratmaktadır (Yalçın ve Bertiz, 2019).

Dijital oyunların terapi amacıyla kullanıldığı vakalar da alanyazında yer almaktadır. Özellikle dikkat eksikliği yaşayan çocuklar üzerinde yapılan uygulamalarda, beynin ilgili merkezindeki düzensiz dalgaların normale dönmesi sağlanana kadar çocuklara dijital oyun oynatılmıştır. Yaklaşık kırk seanslık bir sürecin ardından, beynin ilgili bölgesinin yüksek frekans üretme kapasitesine ulaştığı tespit edilmiştir. Bu süreç boyunca, çocukların odaklanma yeteneklerinin güçlendiği, sakinlik düzeylerinin arttığı ve özdenetim duygularının geliştiği gözlemlenmiştir (Tarhan ve Nurmedov 2011).

Dijital oyunlar, uygun içerik ve süre yönetimi sağlandığında, kullanıcılarına çok yönlü faydalar sunabilen bir alan olarak öne çıkmaktadır. Çocuklar ve gençler üzerinde olumlu etkiler yaratabilen bu oyunlar, sağlıklı bir sosyal çevre oluşturma, bilişsel becerileri geliştirme ve duygusal destek sağlama gibi çeşitli alanlarda bireylerin

gelişimine katkıda bulunmaktadır. Bu olumlu yönleriyle dijital oyunlar, yalnızca bir eğlence aracı olmanın ötesine geçerek potansiyel bir eğitim ve gelişim aracı olarak değerlendirilmektedir. Dijital oyunlar birçok alanda olumlu etkiler sağlasa da, bilinçsiz ve aşırı kullanımı durumunda çeşitli olumsuz etkileri de beraberinde getirebilmektedir.

2.2.3. Dijital oyunların olumsuz etkileri

Uzun süre boyunca kontrolsüz ve bilinçsiz şekilde saatlerce oynanan dijital oyunların bireyler üzerinde fiziksel, zihinsel ve ruhsal sağlık açısından çeşitli sorunlara yol açtığı bilinmektedir. Aynı vücut pozisyonunda uzun süre kalmak, postür bozuklukları ve duruş problemlerine neden olurken; bel ve boyun bölgelerinde ağrılar gibi fiziksel rahatsızlıklara da yol açabilmektedir. Ayrıca, uzun süreli ekran maruziyeti, göz kuruluğu ve görme bozukluklarına neden olarak fiziksel sağlık açısından önemli riskler taşımaktadır (Ögel, 2012; Akçayır, 2013).

Kazan ve Sarısoy'un (2021) annelerle gerçekleştirdikleri araştırmada, annelerin çocuklarının uzun süre televizyona maruz kalmasının ve dijital araçlarla oyun oynamasının çeşitli olumsuz etkiler yarattığını düşündükleri belirtilmiştir. Annelerin ifadelerine göre, bu durum çocukların çevresel uyaranlara karşı duyarsızlaşmasına, sağlıklı tepkiler verememesine, algılama güçlükleri yaşamasına ve konuşma ile üslup becerilerinde değişiklikler göstermesine neden olmaktadır. Ayrıca, çocukların kendilerini ifade etmekte zorlandıkları, ebeveynlerine karşı hırçın ve saldırgan tutumlar sergiledikleri ve konuşma gelişiminde gecikmeler yaşadıkları vurgulanmıştır.

Gentile ve Anderson (2006), şiddet içerikli dijital oyunların bireylerde saldırganlık düzeyini artırdığı, saldırgan duyguları pekiştirdiği ve fiziksel uyarılmayı yükselttiğini belirtmişlerdir. Araştırmalarında, bu tür oyunlara yoğun maruz kalmanın, bireylerin agresif tutumlar geliştirmesine sebep olduğunu ve stresli durumlarda daha saldırgan tepkiler verme olasılıklarını artırdığını vurgulamışlardır. Dijital oyunlarda geçirilen zamanın aşırıya kaçması bireylerde; kilo kaybı, uyku düzensizlikleri, beslenme sorunları, görme problemleri, epileptik nöbetler, kalp rahatsızlıkları ve baş ağrıları gibi çeşitli sağlık sorunlarına yol açabilmektedir. Bu sağlık riskleri, özellikle uzun süreli dijital oyun oynama alışkanlığı olan bireylerde daha yaygın olarak gözlemlenmekte ve yaşam kalitesini olumsuz yönde etkileyebilmektedir (Yeşilay, 2024). 2014 yılında Tayvan'da gerçekleştirilen araştırmalar, dijital oyun oynama süresinin artışı ile akademik başarı arasında negatif yönlü bir ilişki olduğu ortaya koymuştur. Bu çalışmalar, oyun oynama süresinin yalnızca akademik başarıyı olumsuz etkilemekle

kalmayıp aynı zamanda aile içi ilişkiler üzerinde de olumsuz etkiler yarattığını göstermektedir. Elde edilen bulgular, dijital oyunlara aşırı zaman ayırmanın bireyin hem akademik hem de sosyal yaşamı üzerinde olumsuz sonuçlar doğurabileceğini ortaya koymaktadır (Bülbül ve ark., 2018). Çin’de gerçekleştirilen bir çalışmada, video oyunu bağımlılığı olan çocukların, diğer çocuklarla karşılaştırıldığında, bu çocukların daha fazla psikolojik ve davranışsal sorun yaşadıkları; depresyon ve anksiyete gibi ruhsal problemler geliştirme eğiliminde oldukları saptanmıştır. Araştırma, bu tür psikolojik sorunların ortaya çıkışını aile içi bağların zayıflığı ile ilişkilendirmiştir. Ayrıca, aile desteğinin yetersiz olduğu durumlarda çocukların video oyunu bağımlılığına daha yatkın hale geldikleri ve bunun sonucunda psikolojik sağlıklarının olumsuz yönde etkilendiği ifade edilmektedir (Özçelik, 2022).

T.C. Sağlık Bakanlığı tarafından 2018 yılında düzenlenen Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştay Raporu’na göre, oyun başında uzun süreler geçirmenin solunum ve dolaşım sistemi üzerinde çeşitli sağlık sorunlarına yol açtığı, obezite, yeme bozuklukları ve görme problemleri gibi sağlık risklerini artırdığı belirtilmektedir. Özellikle, hareketsiz kalınan uzun sürelerin dolaşım sistemi üzerindeki baskıyı artırarak kardiyovasküler sorunlara zemin hazırladığı; ekrana sürekli maruz kalmanın ise görme bozukluklarına yol açabildiği ifade edilmektedir. Ayrıca, uzun süreli oyun oynama sağlıklı beslenme alışkanlıklarını teşvik ederek obezite ve yeme bozukluklarının ortaya çıkmasına neden olmaktadır. (Sağlık Bakanlığı, 2018).

Teknolojinin gelişimi ve internetin yaygınlaşmasıyla dijital oyunlar büyük bir pazar haline gelmiştir. Fiziksel oyun alanlarının azalması, çocukları dijital oyunlara yöneltmiş, bu durum sosyalleşmeyi de dijital ortama taşımıştır. Ailelerin güvenlik kaygıları ve teknolojinin cazibesıyla birlikte dijital oyun bağımlılığı ortaya çıkmasında etkili olmuştur (Şen, 2023).

2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı

Bağımlılık, bir davranışı tekrarlamak olarak basitçe tanımlanamaz (Young, 2009). Bağımlılık kavramı, ilk olarak 1964 yılında DSÖ tarafından, madde bağımlılığı ve alışkanlıklara dayalı olarak fiziksel ve psikolojik bağımlılık alt başlıkları çerçevesinde tanımlanmıştır (Balak, 2016). American Society of Addiction Medicine (ASAM, 2019) ise, bağımlılığı; beynin ödül, motivasyon, hafıza ve ilgili devrelerinde işlev bozukluğuyla karakterize edilen birincil ve kronik bir hastalık olarak tanımlamaktadır. Bu işlev bozuklukları; biyolojik, psikolojik, sosyal ve ruhsal sorunlara

neden olabilir. Bağımlılık, bireyin ödül veya rahatlama arayışını patolojik bir şekilde madde kullanımı veya diğer davranışlarla sürdürmesiyle kendini göstermektedir. Temel özellikleri arasında, düzenli olarak uzak duramama, davranış kontrolünde zayıflık, yoğun istek duyma, sorunları fark edememe ve duygusal tepki bozukluğu yer almaktadır. Diğer kronik hastalıklarda olduğu gibi bağımlılık, sık sık nüks ve iyileşme döngüleri izler ve müdahale edilmediğinde engellilik veya erken ölümle sonuçlanabilir (Sdrulla ve ark., 2015; Clark ve Theron, 2017).

Alkol, sigara ve uyuşturucu gibi bağımlılıklar fiziksel bağımlılık örnekleri arasında yer alırken; internet, televizyon, kumar, bilgisayar ve oyun gibi bağımlılıklar ise davranışsal bağımlılıklar olarak kabul edilmektedir (Öztürk ve ark., 2007). Bağımlılık çeşitleri genel olarak iki ana kategoriye ayrılır: Madde bağımlılıkları ve davranışsal bağımlılıklar.

- 1. Madde bağımlılıkları:** Alkol, sigara ve uyuşturucu gibi fiziksel bağımlılığa neden olan maddeleri içeren bir bağımlılık kategorisidir. Bu tür bağımlılıklar, kullanılan maddenin vücutta yarattığı biyolojik değişimlerle ortaya çıkar ve güçlü bir fiziksel bağımlılık oluşturur. Maddenin bırakılması durumunda ise, bedensel ve psikolojik yoksunluk belirtileri meydana gelir. Bu belirtiler, maddenin türüne göre değişiklik göstermekle birlikte; titreme, terleme, anksiyete ve ciddi fizyolojik rahatsızlıklarla kendini gösterebilir (Bevilacqua ve Goldman, 2009).
- 2. Davranışsal bağımlılıklar:** Madde kullanımını içermeyen, ancak bağımlılık oluşturan davranışları kapsayan bir bağımlılık kategorisidir. İnternet, kumar, alışveriş, egzersiz, cinsellik ve dijital oyunlar gibi davranışlar bu tür bağımlılıklara örnek olarak verilebilir. Bu bağımlılıklar, bireylerin bu davranışları tekrarlama eğilimini kontrol edememesiyle kendini gösterir ve sosyal, iş ve aile yaşamı gibi günlük yaşamsal işlevleri olumsuz etkileyebilir (Griffiths, 2005; Zilberman ve ark., 2018).

Yukarıdaki tanımlardan yola çıkarak, bağımlılık; bireyin kontrolünü kaybettiği ve belirli bir fiziksel ya da davranışsal uyarıcıya karşı sürekli bir ihtiyaç hissettiği bir durum olarak tanımlanabilir. Geleneksel olarak alkol, sigara ve uyuşturucu gibi maddelere yönelik bağımlılıkla ilişkilendirilen bu kavram, günümüzde internet, kumar, alışveriş ve dijital oyunlar gibi çeşitli davranış biçimlerine de genişletilmiştir. Özellikle dijital çağda, bağımlılık yalnızca fiziksel maddelerle sınırlı kalmayıp, bireylerin dijital ortamlarda geçirdikleri süreleri de kapsamaktadır. Bu bağlamda, dijital oyun bağımlılığı, bireylerin sağlıklı yaşam düzenini bozabilecek düzeyde bir kontrol kaybıyla

oyun oynama dürtüsünün ön plana çıktığı yeni bir bağımlılık türü olarak öne çıkmaktadır. Çocuklar ve gençler başta olmak üzere her yaş grubunda ortaya çıkabilen bu bağımlılık, bireylerin sosyal hayatını, eğitim performansını ve ruh sağlığını olumsuz etkileyen önemli bir sorun olarak değerlendirilmektedir.

Günümüzde dijital çağın etkileri ve teknolojinin yaygınlaşmasıyla birlikte, bireylerin gerçek yaşamdan uzaklaşıp sanal yaşama yöneldiği gözlemlenmektedir. Bu sanal yaşama yöneliminin en çok etkilediği alanlardan biri ise, çocukların hem fiziksel hem de psikolojik gelişimlerini doğrudan etkileyen dijital oyunlardır. Dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkisi, bu yaş grubunun gelişim süreçlerine yönelik önemli riskler oluşturmakta ve onların gerçek yaşamdan kopma eğilimlerini artırmaktadır (Açıkgöz ve Yalman, 2018).

Dijital oyun bağımlılığı, kişinin sürekli olarak oyun hakkında düşünmesi, oyunu bırakmada zorluk yaşaması, oyunun zihninde gerçek yaşamla iç içe geçmesi ve oyun oynama nedeniyle diğer sorumluluklarını ve günlük aktivitelerini aksatması olarak tanımlanabilir. Bu bağımlılık türü, bireyin hayatını pek çok açıdan olumsuz etkileyerek sosyal, akademik ve duygusal alanlarda önemli sorunlara yol açmaktadır (Horzum, 2011). Weinstein (2010) tarafından bilgisayar ve video oyunlarının yoğun ve denetimsiz kullanımıyla ortaya çıkan dijital oyun bağımlılığı, bireyin günlük yaşantısında çeşitli olumsuzluklara yol açan bir durum olarak tanımlanmaktadır. Bu bağımlılık türü, bireyin oyun oynama davranışlarını kontrol edememesi, oyun dışındaki aktivitelere olan ilgisini kaybetmesi ve oyun oynamadığı zaman psikolojik yoksunluk belirtileri deneyimlemesi gibi belirtilerle kendini göstermektedir.

Dijital oyun bağımlılığı kavramı, bazı durumlarda, bilgisayar oyunları, çevrim içi oyunlar ya da sanal oyunlara yönelik bağımlılık şeklinde de tanımlanmaktadır. Ayrıca, dijital oyun bağımlılığının teknoloji bağımlılığının bir alt alanı olarak değerlendirilebileceği söylenebilir. Dijital oyunlar genellikle boş zaman etkinliği olarak görülse de, birçok kişi için bir yaşam tarzı ve bağımlılık haline dönüştüğü gözlemlenmiştir. Davranış kontrol bozukluğu şeklinde tanımlanabilen dijital oyun bağımlılığı, bireylerde düşünce ve duygu bozuklukları ile çeşitli psikolojik sorunlara yol açmaktadır. Bu olumsuz etkilerine rağmen, bireylerin aşırı oyun oynama davranışını kontrol altına alamadığı ve buna bağlı olarak davranışlarında kontrol kaybı yaşadığı belirtilmektedir (Vollmer ve Randler, 2014).

Amerikan Psikiyatri Birliği'nin (2013) dijital oyun bağımlılığını değerlendirmede öne sürdüğü dokuz kriter ise şu şekildedir:

1. **Zihnin Sürekli Oyunlarla Meşgul Olması:** Bireyin zihninin sürekli olarak oyunlarla ilgili düşüncelerle dolu olması, oyun deneyimlerine, stratejilere veya bir sonraki oynama fırsatına yoğun bir şekilde odaklanması.
2. **Tolerans:** Kişinin aynı tatmini sağlamak için giderek daha uzun sürelerle oyun oynama ihtiyacı duyması; oyun süresini artırma eğiliminde olması.
3. **Geri çekilme belirtileri:** Kişinin oyun oynamadığı durumlarda kaygı, huzursuzluk, gerginlik veya sinirlilik gibi olumsuz duygusal tepkiler göstermesi.
4. **Oyun oynamayı bırakmaya veya azaltmaya yönelik başarısız girişimler:** Kişinin, oyun oynama süresini azaltma veya bırakma konusunda girişimlerde bulunmasına rağmen bu çabalarında başarılı olamaması.
5. **Diğer günlük aktivitelere tercih etme:** Kişinin oyun oynamayı, günlük sorumluluklar, sosyal etkileşimler ve hobiler gibi diğer aktivitelerin önüne koyması.
6. **Zararlarına rağmen aşırı oyun oynama davranışına devam etme:** Oyun oynamanın fiziksel veya psikolojik sağlık sorunlarına neden olmasına rağmen, bu alışkanlığı sürdürme.
7. **İnternette geçirilen vakit hakkında yanıltıcı bilgi verme:** Kişinin, oyun oynamak için harcadığı süreyi gizleme veya bu süreyi abartma eğiliminde olması.
8. **Kaçış:** Çevrimiçi oyunlar oynanamadığında yaşanan olumsuz duygulardan kaçmak amacıyla oyunlara yönelme.
9. **Kayıplara ve ilişkilerde sorunlara rağmen oyun oynamaya devam etme:** İş veya kariyer fırsatlarının kaybedilmesi gibi önemli zararlar ve sosyal ilişkilerdeki bozulmalara rağmen oyun oynamaya devam etme (akt. Kanat, 2019).

Griffiths'e (2005) göre, bir kişinin dijital oyun bağımlısı olarak tanımlanabilmesi için aşağıdaki belirtilerden en az dördüne olumlu yanıt vermesi gerekmektedir:

1. Neredeyse her gün düzenli olarak oyun oynuyor musunuz?
2. Oyun başında uzun saatler geçiriyor musunuz?
3. Oyunları, heyecan ve eğlence arayışıyla mı oynuyorsunuz?
4. Oyun oynamadığınız zamanlarda kendinizi huzursuz veya dengesiz mi hissediyorsunuz?

5. Oyun oynamak uğruna sosyal ve fiziksel aktivitelere katılmaktan vazgeçiyor musunuz?
6. Oyun oynamayı ders veya iş gibi sorumluluklara tercih ediyor musunuz?
7. Oyun sürenizi azaltmaya çalıştığınızda başarısız olduğunuzu fark ettiniz mi? (Griffiths, 2005).

Alanyazın incelendiğinde, dijital oyun bağımlılığı üzerine yapılmış çok sayıda araştırmanın mevcut olduğu göze çarpmaktadır. Özellikle son yıllarda bu konuya yönelik yoğun bir ilginin olduğu dikkat çekmektedir. Öyle ki, yalnızca 2024 yılında YÖK Ulusal Tez Merkezi'nde dijital oyun bağımlılığı üzerine yayınlanmış 27 tez bulunmaktadır. Kuss ve Griffiths'e (2012) göre birçok çalışma, oyun bağımlılığının yaygınlığını belirlemeye odaklansa da, farklı demografik özelliklere sahip katılımcı grupları, çeşitli kesme puanları ve kriterler ile farklı ölçüm araçlarının kullanılması, bu çalışmalarda elde edilen yaygınlık oranlarının birbirinden farklı sonuçlar vermesine yol açmaktadır.

Hazar ve ark. (2017), 330 öğrenci ile yürüttükleri araştırmada, düzenli spor yapmayan kişilerin dijital oyun bağımlılığının daha yoğun olduğu belirlenmiştir. Çalışmada, bireylerin bir gün içinde oyun oynamaya ayırdığı sürenin ortalamasında artış gösterdikçe dijital oyun bağımlılığının da yükseldiği; buna bağlı olarak katılımcıların fiziksel aktivite seviyelerinin giderek düştüğü gözlemlenmiştir. Bu bulgular, fiziksel aktivite eksikliğinin dijital oyun bağımlılığını önemli ölçüde etkileyen bir faktör olabileceğini ortaya koymaktadır. Grüsser ve ark. (2007) çalışmasında, dijital oyun bağımlılığının ve aşırı oyun oynamanın bağımlılık potansiyeli incelenmiştir. 7069 oyuncunun çevrimiçi olarak katıldığı araştırmada, katılımcıların %11.9'unun (840 kişi) oyun bağımlılığı kriterlerini karşıladığı tespit edilmiştir. Ayrıca, aşırı oyun oynamanın agresif davranışlarla yalnızca zayıf bir ilişki içerisinde olduğu belirtilmiştir. Bu bulgular, dijital oyunların, maddi ödül içermeyen bağımlılık yapıcı aktivitelerle benzer bir bağımlılık potansiyeline sahip olabileceğini göstermektedir (Grüsser ve ark., 2007).

Çukurluöz'ün (2016) gerçekleştirdiği araştırmada, 828 lise öğrencisinin dijital bağımlılık düzeyleri incelenmiştir. Araştırmanın bulguları, erkek öğrenciler kız öğrencilere göre daha yüksek düzeyde dijital oyun bağımlılığı sergilemekte olduğunu ortaya koymaktadır. Özellikle, araştırma kapsamında kullanılan dijital bağımlılık ölçeğinin oyun ve sosyal hayata etki boyutları açısından erkeklerin ortalama puanları, kızlara kıyasla daha yüksek bulunurken, sosyal medya boyutunda ise kız öğrencilerin bağımlılık düzeyleri anlamlı şekilde daha yüksektir. Okul türü açısından incelendiğinde

ise, dijital bağımlılık ölçeği genel puanları ve okul türüne göre öğrencilerin sosyal medya ile ilgili tutum ve davranışlarında farklılık gözlemlendiği, ancak oyun ve sosyal hayata etki boyutları açısından anlamlı bir fark olmadığı tespit edilmiştir. Araştırmanın sonuçları, lise öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin; cinsiyet, okul türü ve akademik başarı gibi faktörlere bağlı olarak değişebileceğini göstermektedir. Wittek ve ark. (2016) Norveç'te 3.889 katılımcıyla gerçekleştirdiği çalışmada, bireylerin oyun bağımlılığı seviyeleri incelenmiştir. Bulgulara göre katılımcıların %1.4'ü oyun bağımlısı, %3.9'u oyunlara bağlı, %7.3'ü problemlili oyuncu olarak sınıflandırılmış, geri kalan %87.4'ü ise normal oyuncu kategorisinde yer almıştır.

Mustafaoğlu ve Yasacı'nın (2018) çalışmasında, bireylerin dijital oyun oynamaya başladığı yaşı ortalama 4.5 olduğu ve günlük oyun oynama sürelerinin ortalama 179.9 dakika olarak tespit edildiği belirtilmiştir. Araştırma, ayrıca erkeklerin kadınlara oranla dijital oyunları daha fazla oynadığını ortaya koymuştur. Arı'nın (2024) 1400 alfa kuşağı (2010 ve sonrası doğumlu) çocuk üzerinde gerçekleştirdiği çalışmada, çocukların ortalama internet bağımlılığı ölçeği (İBÖ) puanının 18.0, dijital oyun bağımlılığı ölçeği (DOBÖ) puanının ise 12.0 olduğu tespit edilmiştir. Bu bulgular, çocuklarda bağımlılık belirtilerinin orta düzeyde olduğunu göstermektedir. İnternet bağımlılığı ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif ve orta düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir. Bu bulgu, çocukların her iki bağımlılık türüne yönelik benzer eğilimler sergilediğini göstermektedir. Yaş ile bağımlılık arasında anlamlı bir ilişki saptanmış; özellikle 13–14 yaş aralığındaki çocukların, dijital oyun bağımlılığı açısından daha yüksek puanlara sahip olduğu tespit edilmiştir. Veriler erkek çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin, kız çocuklara göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Çalışma ayrıca, ebeveynlerin çocuklarının internet ve dijital oyun kullanımını kontrol etmelerinin bağımlılık puanlarını anlamlı bir şekilde düşürdüğünü göstermektedir. Ebeveynlerin dijital oyunların yaşa uygunluğunu denetlemeleri ve uygun olmayan oyunlara izin vermemeleri, çocukların bağımlılık eğilimlerini azaltmada etkili bir faktör olarak öne çıkmaktadır. Araştırma sonuçları, ebeveyn gözetiminin çocukların dijital oyun ve internet bağımlılığı üzerinde olumlu etkiler yarattığını ve yaş gibi demografik özelliklerin bağımlılık düzeylerini etkileyen önemli unsurlar olduğunu göstermektedir.

Akdağ (2024) lise öğrencileri üzerinde gerçekleştirdiği çalışmada, dijital oyun bağımlılığı ile kişilik özellikleri arasında Sınıf düzeyi değişkeni açısından dijital oyun bağımlılığı puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmadığı tespit edilmiş ve bağımlılık riskinin sınıf seviyesi gözetmeksizin ortaya çıkabileceği

vurgulanmıştır. Ayrıca, farklı oyun türleri (aksiyon, macera, simülasyon, spor, taktik ve yap-boz) arasında dijital oyun bağımlılığı puanları açısından anlamlı bir fark saptanmamış; bu bulgunun bağımlılık düzeyinin tercih edilen oyun türünden ziyade oyun oynama süresi ve kişisel özelliklerle daha ilişkili olduğunu gösterdiği belirtilmiştir. Araştırma bulgularına göre, günlük dijital oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun bağımlılığı puanlarında da anlamlı bir artış gözlemlenmiştir. Özellikle günde 5 saat ve üzeri oyun oynayan öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin, daha az süre oyun oynayanlara kıyasla belirgin şekilde daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu durum, uzun süre oyun oynayan öğrencilerin bağımlılık riskinin daha fazla olabileceğine işaret etmektedir.

Sezer'in (2023) ortaokul öğrencileri ile yaptığı araştırmasında, öğrencilerin yaş arttıkça dijital oyun bağımlılığı puanlarının da yükseldiği gözlemlenmiştir. Ancak yaşın, bağlanma stilleri ve duygu düzenleme üzerinde anlamlı bir etkisi bulunmamış; bu durum, yaşın bu değişkenler üzerinde etkili olmadığı şeklinde belirtilmiştir. Boşanmış ebeveynlere sahip öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları ve kaçınmacı bağlanma stilleri daha yüksektir. Bu öğrenciler, duygu düzenleme stratejilerinde ise bilişsel yeniden değerlendirme ve bastırma yöntemlerinde daha yüksek puan almıştır. Aksiyon oyunlarını oynayan öğrencilerin, diğer türdeki oyunları tercih edenlere oranla dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Ayrıca, aksiyon ve macera oyunlarını tercih edenlerde kaçınmacı ve kaygılı bağlanma stillerinin daha yaygın olduğu, yaratıcılık gerektiren oyunları tercih edenlerde ise bu eğilimlerin daha düşük olduğu saptanmıştır.

Bhagat ve arkadaşlarının (2019) gerçekleştirdiği araştırma, dijital oyun bağımlılığının oluşumunda çevrimiçi sosyal etkileşim ihtiyacının yanı sıra bireylerin sosyal beceri eksikliklerinin de etkili olduğunu incelemiştir. Bulgular, bireylerin dijital oyun bağımlılığı geliştirmesinde çevrimiçi sosyal etkileşim arayışının önemli bir etken olduğunu ortaya koymuştur. Dijital oyunların sunduğu "anonimlik, aidiyet ve topluluk hissi" bu bağımlılığı teşvik eden başlıca unsurlar arasında yer almaktadır. Araştırma kapsamında, dijital oyun bağımlılığı arttıkça kişilerarası yetersizlik düzeyinin azaldığını gösteren anlamlı bir ters ilişki olduğunu ortaya koymuştur; bireyler, yetersizliklerini olumsuz değerlendirdikleri için yüz yüze etkileşimden kaçınarak dijital ortamları daha güvenli ve tehdit içermeyen bir seçenek olarak görmektedir. Bu durum, bireylerin çevrimiçi etkileşime olan eğilimlerini artırmaktadır.

Taylan ve ark. (2018) çalışmasında ise, lise öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları incelenmiştir. Bulgular, öğrencilerin en çok cep telefonlarını kullanarak ve şiddet içerikli oyunları tercih ederek dijital oyun oynadığını ortaya koymaktadır. Çalışmaya göre, öğrencilerin %54.4'ü çevrimiçi oyunları, %40.4'ü ise çevrimdışı oyunları oynamaktadır. En çok tercih edilen oyun oynama araçları ise %59.6 ile cep telefonları ve %37.5 ile masaüstü bilgisayarlardır. Ayrıca, akademik başarı düzeyinin artmasıyla birlikte dijital oyun oynama süresinin azaldığı saptanmıştır.

Drummond ve Sauer'in (2014) araştırması, katılımcıların gün içerisinde dijital oyunlara ayrılan vakit ile fen bilimleri, matematik ve ana dilde okuma derslerindeki akademik başarıları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Elde edilen sonuçlar, dijital oyunlara ayrılan sürenin artmasının akademik başarıyı olumsuz yönde etkilediğini ve aralarında anlamlı bir ters ilişki olduğunu ortaya koymuştur. Elde edilen sonuçlar, dijital oyunlara daha fazla zaman ayıran öğrencilerin akademik başarılarında düşüş eğilimi olduğunu ortaya koymaktadır. Çavuş ve ark. (2016) çalışmasında ise, üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık seviyelerinin en çok oynadıkları oyun türlerine göre anlamlı farklılıklar gösterdiği saptanmıştır. Araştırmada, spor, strateji, macera ve aksiyon oyunlarını tercih eden katılımcıların dijital oyun bağımlılığı açısından riskli seviyelerde bulunduğu, buna karşın soru-cevap, eğitsel oyunlar ve simülasyon türündeki oyunları tercih edenlerin dijital bağımlılık düzeylerinin daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Yiğit ve Günüş (2020) tarafından yapılan ve ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerini analiz eden karma yöntemli çalışmada ise, aile içi etkenlerin dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkileri incelenmiştir. Araştırmanın bulguları, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı geliştirmesinde aile yapısı, ailedeki birey sayısı, ebeveynlerin çocuklara gösterdikleri ilgi, aile içi kurallar ve sınırlar, ortak aile etkinlikleri ve teknolojinin zararlarına yönelik farkındalık gibi faktörlerin önemli bir rol oynadığını ortaya koymuştur.

Blinka ve Mikuška (2014) tarafından yapılan çalışmada, 667 MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu) oyuncusundan toplanan verilerle çalışılmıştır. Araştırmaya katılan bireylerin yaşları 11 ile 54 arasında değişmiş, ortalama yaş 22,71 olarak bulunmuştur (standart sapma=6,66). Katılımcıların büyük çoğunluğunu (%84) erkekler oluşturmuştur. Katılımcılar, oyun forumlarındaki duyurular ve bazı oyun sunucularındaki tanıtımlar aracılığıyla araştırmaya davet edilmiştir. Araştırma bulgularına göre, yaş ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında negatif yönlü bir ilişki

saptanmış; bu bulgu, yaş ilerledikçe oyun bağımlılığı riskinin azaldığını göstermektedir. Ayrıca, cinsiyetin oyun bağımlılığı üzerinde kayda değer bir etkisinin bulunmadığı belirtilmiştir. Doğan Keskin (2019) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, ergenlere yönelik bir oyun bağımlılığı müdahale programı geliştirilmiş ve bu programın ergenlerin oyun bağımlılığı düzeyleri ile oyun oynama motivasyonları üzerindeki etkileri incelenmiştir. Ayrıca, programın ergenlerin davranış ve duygusal sorunları ile annelerin bu konudaki görüşlerine yansımaları da değerlendirilmiştir. Araştırmanın bulguları, müdahale programının ergenlerdeki oyun bağımlılığı puanlarını anlamlı derecede düşürdüğünü ve dijital oyun motivasyonları üzerinde etkili olduğunu göstermiştir.

2.4. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu

Motivasyon kavramı, hareket ettirme veya teşvik etme anlamına gelen Latince kökenli “movere” kelimesinden türetilmiş olup, İngilizce ve Fransızca’da “motive” olarak yer bulmaktadır. Bu kavram, Türkçede çoğunlukla “güdü” ya da “eyleme geçme” ifadeleriyle karşılık bulmaktadır. Daha geniş bir çerçevede, motivasyon, bireylerin belirli hedeflere ulaşmaları için harekete geçmelerini sağlayan itici bir güç olarak tanımlanmaktadır (Kaplan, 2007). Weinstein (2014), motivasyonu, bireyleri harekete geçiren, belirli amaçlara ulaşmaları için gerekli enerjiyi sağlayan ve görevlerine olan bağlılıklarını güçlendiren bir süreç olarak tanımlanmaktadır. Ayrıca, motivasyonun bireylerin ilişkileriyle yakından bağlantılı olduğunu öne sürmektedir. Weinstein’e (2014) göre, bireyler bu ilişkilerde amaçlarını, değerlerini, umutlarını ve geçmiş deneyimlerini kullanarak etkileşimlerle başa çıkma yolları aramaktadır. Motive edici güçlerin, bireyler arası ilişkilerin güçlendirilmesinde ve bu ilişkilerin devamlılığında önemli bir rol oynadığı ifade edilmektedir.

Motivasyon, bireyin gelişim sürecinde önemli bir temel unsur olup, aynı zamanda tanımlanması zor ve seviyesi ölçülmesi güç olan öğrenme unsurlarından biridir. Zihinsel açıdan büyük bir öneme sahip olan motivasyon, bireyin enerjisini artırarak etkinliklere duyduğu ilgiyi pekiştirir ve bu sayede öğrenme süreçleri ile performansını olumlu yönde etkiler. Ayrıca, bireyin süreç boyunca kararlılıkla sorumluluk almasına ve hedeflerine bağlı kalmasına destek olur. Motivasyon düzeyi yüksek olan öğrenciler genellikle ilgi duydukları konularda yoğun bir merak gösterir, dikkat ve odaklanmalarını sürdürme konusunda istikrarlı davranır, istenilen davranışları

sergilemek için çaba sarf eder ve bu amaç doğrultusunda yeterli zamanı ayırmaya istekli olurlar (Odabaş, 2011).

Dijital oyunlar, tek başına ele alındığında yalnızca birer metadır. Ancak bir birey dijital oyun oynamaya karar verdiğinde ve bu kararı gerçekleştirmek için gerekli adımları attığında, bu durum bir davranışa dönüşür. Bu davranışın ardında, her davranışta olduğu gibi, çeşitli motivasyonlar yer almaktadır (Kuş, 2023). Dijital oyun oynama motivasyonu, bireylerin dijital oyunlara katılımını sağlayan ve bu süreçte davranışlarını şekillendiren temel bir itici güç olarak değerlendirilebilir. Bu motivasyon, bireylerin oyun oynama isteğini artırarak, oyunlara olan ilgilerini canlı tutar ve oyun içerisindeki başarılar için çaba göstermelerine zemin hazırlar. Dijital oyun oynama motivasyonu, bireylerin kişisel hedefleri, gereksinimleri ve ilgileri doğrultusunda içsel ve dışsal faktörlerin bir araya gelmesiyle oluşur. Bu faktörler, oyunların cazibesini artıran ilgi çekici yapısı, bireye uygun zorluk seviyeleri, oyun içi ödüller ve başarı hissi, sosyal bağlar kurma fırsatları, rekabet ortamı, kendi kararlarını alma ve kontrol etme duygusu gibi unsurları içerir ve bireyin oyun deneyimini derinleştiren bir yapı sunar (Avnik, 2024).

Lafreniere ve ark. (2012) dijital oyun motivasyonunu anlamada öz düzenleme kuramının önemli bir çerçeve sunabileceğini belirtmiştir. Bu kuram, motivasyonu içsel ve dışsal olmak üzere iki ana kategoriye ayırmaktadır. Öz düzenleme kuramı, bireylerin davranışlarını ve tercihlerini motive eden süreçleri açıklamakta, dijital oyun bağlamında oyuncuların oyun oynama nedenlerini ve bu süreci nasıl yönettiklerini anlamaya yardımcı olmaktadır.

2.4.1. İçsel motivasyon

İçsel motivasyon, bireyin içsel istek ve gereksinimlerinden kaynaklanan ve dışsal ödüllere bağlı olmaksızın ortaya çıkan bir motivasyon türlerinden biridir ve bu tür motivasyon, bireyin gerçekleştirdiği bir etkinlikten doğrudan keyif alması, merakını tatmin etmesi veya kişisel anlamda doyum sağlaması durumunda devreye girer (Deci ve Ryan, 2000). İçsel motivasyonun temel kaynakları arasında bireyin ilgisi, ihtiyaçları, merakı ve kabiliyetleri bulunmaktadır (Güngören, 2015). Bu motivasyon biçiminde, birey eylemi yalnızca kendi isteğiyle ve doğal bir şekilde gerçekleştirir, dışarıdan bir ödül ya da teşvik söz konusu değildir. Örneğin, bir bireyin oyun oynarken yalnızca keyif aldığı için bu aktiviteyi sürdürmesi, içsel motivasyonun bir yansımasıdır (Kolçak, 2020). Dijital oyunlar, içsel motivasyon unsurları barındırdığı için oyuncularda içsel

motivasyonu artırabilmektedir. Bunun yanı sıra, oyun bağımlılığının oluşumunda içsel motivasyon, oyuna bağlı dışsal faktörlerden biri olarak önemli bir rol oynamaktadır (Popow ve ark., 2019).

2.4.2. Dışsal motivasyon

Dışsal motivasyon, bir davranışın ya da görevin, zevk alınmasından veya keyif vermesinden ziyade, takdir edilme, övgü alma ya da maddi bir ödül gibi dışsal kazançlar elde etme amacıyla gerçekleştirilmesi olarak tanımlanır. Bu motivasyon türü, bireylerin dışarıdan gelen etkilerle harekete geçmesini ifade eder (Selçuk, 2003). Bu tür motivasyon, bireyin dışsal ödüllere odaklanması nedeniyle, davranışın sürekliliği genellikle ödüllerin varlığına bağlıdır. Ödüller ortadan kalktığında, bireyin davranışı sürdürme eğilimi azalabilir. Ancak, doğru şekilde kullanıldığında dışsal motivasyon, özellikle başlangıç aşamalarında bireyin bir aktiviteye katılımını teşvik etmek için etkili bir araç olabilir. Örneğin, öğrencilere verilen akademik başarı ödülleri, onların daha fazla çaba göstermelerini sağlayabilir (Kolçak, 2020).

Dışsal motivasyon kaynakları, bireyin davranışlarını genellikle bilinçli bir seçim yapmaksızın gerçekleştirmesine neden olur. Bu durum, davranışın dışsal faktörler tarafından yönlendirildiği hallerde dahi bireyin, motivasyonu içselleştirmiş gibi hissedebilmesiyle kendini gösterebilir. Bu bağlamda, dışsal motivasyonun temelinde, etkinliğin kendisinden ziyade dışsal ödüller veya cezalar gibi faktörlerin etkili olduğu görülür. Ayrıca, dışsal motivasyon, bireyin davranışlarının dışsal bir kontrol altında olduğu ya da sınırlı bir öz-düzenleme kapasitesiyle sürdürüldüğü durumları ifade edebilir. Bu durum, bireyin içsel bir bağlılık geliştirmesi yerine, dışsal pekiştireçlere bağımlı bir şekilde hareket etmesine yol açabilir (Deci ve Ryan, 2000).

İçsel ve dışsal motivasyon karşılaştırıldığında, temel farkın içsel motivasyonun daha uzun süreli ve sürdürülebilir olması olduğu dikkati çekmektedir. Bunun nedeni, dışsal motivasyonun, dışsal ödüller veya pekiştireçler ortadan kalktığında etkisini kaybetmesi ve bireyin beklenen davranışı gerçekleştirme çabasını durdurmasıdır. Dışsal motivasyonda birey, tamamen dışarıdan gelen ödüllere bağımlıdır ve bu ödüller bireyi kontrol eder. Buna karşılık, içsel motivasyonda birey, kendi ilgi ve istekleri doğrultusunda harekete geçtiği için davranışın sürekliliği daha doğal ve kalıcıdır. Bu nedenle, bireyin kendi içsel motivasyonlarından kaynaklanan istek ve azim, dışsal faktörlerden daha güçlü bir motivasyon kaynağı olarak değerlendirilebilir (Gömleksiz ve Serhatlıoğlu, 2013; Aslan ve Doğan, 2020).

Dijital oyunlar, içsel motivasyon unsurları içerdiği için bireylerin içsel motivasyonlarını artırma potansiyeline sahiptir (Popow ve ark., 2019). Motivasyonun bireyler üzerinde pozitif ya da negatif etkiler yaratabileceği ve bu etkilerin kişiden kişiye farklılık gösterebileceği belirtilmektedir. Örneğin, ders çalışmaya motive olan bir çocuğun bu motivasyonu, hem kendisi hem de çevresi tarafından olumlu bir şekilde algılanabilir. Buna karşılık, dijital oyun oynamaya yüksek motivasyon gösteren bir çocuk, kendi açısından bu durumu olumlu değerlendirse de, ailesi tarafından olumsuz bir durum olarak görülebilir (Keskin, 2019).

Tüver'in (2021) ortaöğretim kurumlarında öğrenim gören 544 öğrenci ile gerçekleştirdiği çalışmasında, dijital oyun oynama motivasyonu puanlarının en yüksek olduğu alt boyutun "merak ve sosyal kabul", en düşük olduğu alt boyutun ise "oyun isteğinde belirsizlik" olduğu tespit edilmiştir. Öğrencileri dijital oyun oynamaya yönlendiren "merak ve sosyal kabul" alt boyutunun çevresel faktörlere bağlı olarak artış gösterdiği ve bu faktörlerle uyumlu olduğu belirtilmiştir. Özellikle ödül kazanma, seviye atlama, takdir edilme, hırs, rakiplerle rekabet etme, oyunlardaki kurgusal hikayelere duyulan merak ile ses ve efektlerin çekiciliği gibi unsurların bu motivasyon üzerinde belirleyici rol oynadığı ifade edilmiştir.

Çınar ve ark. (2020) tarafından yapılan bir araştırmada, oyuncuların oyun oynama motivasyonları bireyden bireye değişiklik gösterirken, oyun oynama motivasyonları ile oyuncuların demografik özellikleri bakımından anlamlı farklılıklar gösterdiğini ortaya koymuştur Demirel ve ark. (2019) yaptıkları araştırmada, liseli kız öğrencilerin dijital oyunlara yönelik motivasyonlarının erkek öğrencilere göre daha az olduğunu ortaya koymuştur. Bu durumun, kızların duygusal özelliklerinin daha baskın olması, çevresel etkilere karşı daha duyarlı olmaları ve sosyal iletişimde hızlı bağ kurma eğilimleriyle açıklanabileceği belirtilmiştir. Öte yandan, erkek öğrencilerde rekabetçi davranışların öne çıkması, oyundan keyif alma ve başarı ile ödül elde etme isteklerinin yüksek olması gibi faktörlerin motivasyonu artırdığına dikkat çekilmiştir. Williams ve ark. (2009) çalışmasında, erkeklerin daha çok başarıya yönelik oyunları tercih ettiği, kadınların ise sosyal etkileşim odaklı oyunlara yönelme eğiliminde olduğu belirlenmiştir. Bu sonuç, dijital oyun motivasyonunun cinsiyete bağlı olarak farklılık gösterebileceğini ve bireylerin oyun seçimlerinin sosyal veya bireysel hedeflerine göre değişebileceğini ortaya koymaktadır.

Tran ve Strutton (2013), bireylerin oyun oynamayı genellikle iletişim kurmak, boş zamanlarını değerlendirmek, eğlenmek ve arkadaş edinerek sosyalleşmek amacıyla

tercih ettiklerini belirtmiştir. Oyuncuların dijital oyun oynamasındaki başlıca nedenler arasında; zihinsel olarak rahatlama, eğlenme, sosyal çevreyle yaşanan iletişim sorunlarından uzaklaşma, rekabet etme isteği, bulunduğu ortamdan kaçma arzusu, gerçek hayatta deneyimleyemediklerini sanal dünyada yaşama isteği, zamanı keyifli geçirmek ve oyunda ilerleme hedefi yer almaktadır (Demir ve Bozkurt, 2019).

Sağlam ve Topsümer'in (2019) yaptığı araştırmada, üniversite öğrencilerinin dijital oyunlara yönelmesinde etkili olan faktörler incelenmiş ve öğrencilerin, oyunların en çekici özelliği olarak zaman ve mekân sınırlaması olmadan her an erişilebilir olmalarını gösterdikleri belirlenmiştir. Öğrenciler, oyun oynamanın özel bir hazırlık gerektirmediğini ve evde, işte veya okulda uygun anlarda kolayca erişilebildiğini, bu durumun sosyal hayatları üzerinde etkili olduğunu ifade etmişlerdir. Oyun oynayan bireylerin, sosyal ortamlarda buluşma teklifleri aldıklarında dışarı çıkmak için hazırlık yapmanın zahmetli olabileceğini düşünerek evde oyun oynamayı daha kolay ve tatmin edici buldukları belirtilmiştir. Sonuç olarak, dijital oyunların hızlı erişilebilirliği ve çekici özellikleri, oyunlara yönelmeyi ve motivasyonunu artırmaktadır. Üniversite öğrencileri, oyunların arkadaş ortamında sıkça konuşulduğunu ve bu oyunlara ilgi göstermediklerinde sosyal sohbetlerin dışında kalma riski taşıdıklarını ifade etmektedir.

Çelebi'nin (2020) araştırmasının bulgularına göre, dijital oyun oynayan bireyler, oyunlarla ilgili tutumlarını ifade ederken "oyun bağımlısı" olarak tanımlanmaktan kaçınmışlardır. Katılımcılar, oyunların günlük sorumluluklarını yerine getirmelerine engel teşkil etmediğini ve depresyon, saldırganlık ya da kendini kaybetme gibi olumsuz sonuçlar doğurmadığını vurgulamışlardır. Aksine, oyunların yeni arkadaşlıklar edinme, günlük yaşamın monotonluğundan uzaklaşma ve özgürlük hissi sağlama gibi olumlu etkiler yarattığını belirtmişlerdir. Bu doğrultuda, oyun oynarken kendilerini özgür ve rahat bir ortamda hissettiklerini ifade etmişlerdir. Mallı'nın (2019) 300 gönüllü yetişkinle gerçekleştirdiği çalışmada, oyun oynama motivasyonlarının; cinsiyet, haftalık oyun oynama süresi, oyunu yalnızca eğlence olarak görme ve arkadaşlarla dışarıda zaman geçirme gibi değişkenlere göre anlamlı farklılıklar gösterdiği tespit edilmiştir. Buna karşın, yaş, eğitim düzeyi, çalışma durumu, oyun oynanan platform ve tercih edilen oyun modu gibi değişkenlerin oyun oynama motivasyonu üzerinde anlamlı bir etkisinin olmadığını ortaya koymuştur. Buna karşılık, cinsiyet değişkenine göre erkeklerin, kadınlara kıyasla daha yüksek düzeyde oyun oynama motivasyonuna sahip olduğu belirlenmiştir. Ayrıca, katılımcıların dijital oyun oynadıkları platformlara göre motivasyon düzeylerinde anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ancak, haftalık oyun oynama

süresi değişkeni anlamlı bir farklılık yaratmıştır. Haftada 29 saat ve üzeri oyun oynayan bireylerin motivasyon düzeyleri belirgin biçimde daha yüksekken, haftalık 1–14 saat arasında oyun oynayan katılımcılar en düşük motivasyona sahip grup olarak öne çıkmıştır.

M. Ekinci'nin (2023) araştırmasında ise, ortaokul öğrencilerinin oyun oynama motivasyonu arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin de orta düzeyde ve pozitif yönde yükseldiği belirlenmiştir. Araştırma bulgularına göre, erkek öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonları ve oyun bağımlılığı düzeyleri, kız öğrencilere oranla daha yüksek düzeyde saptanmıştır. Ayrıca, dijital oyun oynama motivasyonunun cep telefonu kullanan öğrencilerde, masaüstü bilgisayar tercih edenlerde, ve aksiyon türü oyunları oynayanlarda daha belirgin olduğu görülmüştür. Günlük 4-6 saat arası oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin anlamlı şekilde yükseldiği de saptanmıştır. Kablan'ın (2024) 394 gönüllü ortaokul öğrencisi üzerinde gerçekleştirdiği araştırmasında, dijital oyun oynama durumunun cinsiyet (erkekler lehine) ve kardeş sayısından (1 veya daha az kardeşi olanlar lehine) anlamlı şekilde etkilendiği, ancak sınıf seviyesinden etkilenmediği tespit edilmiştir. Dijital oyunlara yönelik motivasyon ve bağımlılık düzeylerinin ise cinsiyet (erkekler lehine) ve sınıf seviyesi (8. sınıf öğrencileri lehine) değişkenlerinden anlamlı bir şekilde etkilendiği, buna karşın kardeş sayısından etkilenmediği belirlenmiştir. Ayrıca, dijital oyun motivasyonu ile bağımlılık düzeyleri arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Bu bulgular, özellikle erkek öğrenciler ve 8. sınıf düzeyindeki öğrencilerde dijital bağımlılığı önlemeye yönelik hedef odaklı stratejilerin geliştirilmesi gerektiğini göstermektedir.

Kılıç'ın (2021), yaşları 13 ile 51 arasında değişen 302 dijital oyun oynayan gönüllü birey üzerinde gerçekleştirdiği araştırmada, dijital oyun bağımlılık puanları ile dijital oyun oynama motivasyonu toplam puanları arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Ayrıca, bireylerin gün içinde dijital oyun oynamaya ayırdıkları süre ile hem dijital oyun bağımlılığı düzeyleri hem de oyun oynama motivasyonları arasında pozitif yönlü ve anlamlı ilişkiler tespit edilmiştir. Drummond ve Sauer (2020) ise, öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonlarının akademik başarıya etkisini araştırmıştır. Çalışmada, öğrencilerin dijital oyun oynama vakitleri ile oyun oynama zamanlarının (hafta içi, hafta sonu, okuldan önce, okuldan sonra) matematik, kimya ve okuma becerisi puanlarına olan etkisi incelenmiştir. Bulgular, yalnızca okuldan önce dijital oyun oynayan öğrencilerin düşük ders puanlarına sahip olduğunu göstermiş, diğer zamanlarda oynanan oyunların akademik başarı üzerinde anlamlı bir etkisinin

bulunmadığını ortaya koymuştur. Dijital oyun bağımlılığı, çocukların sorumluluklarını yerine getirmelerini engelleyerek zaman yönetiminde aksaklıklara neden olmaktadır. Özellikle ekran başında gereğinden fazla zaman geçirmek, öğrencilerin akademik görevlerini ihmal etmelerine veya ertelemelerine zemin hazırlayabilmektedir (Doğan, 2023).

2.5. Akademik Erteleme Davranışı

Erteleme kavramı, Latince kökenli “procrastinate” kelimesinden türetilmiştir. Bu kelimedede “pro” ileri, “crastinus” ise yarına bırakmak anlamına gelmektedir. Bu doğrultuda, erteleme, “bir işi başka bir güne bırakma ya da geciktirme” şeklinde tanımlanabilir (Knaus, 2003). Erteleme, bireyin yerine getirmesi gereken bir görevi, üstlenmesi gereken bir sorumluluğu ya da bir karar alma sürecini bilinçli olarak ileri bir zamana ötelemesi şeklinde tanımlanmaktadır (Milgram ve ark., 1998). Ayyıldız’a (2016) göre erteleme, bireyin çeşitli gerekçelerle bir işi daha sonraki bir zamana bırakması olarak ifade edilmiştir. Rakes ve Dunn (2010) ise ertelemeyi yapılması gereken bir işi bilinçli olarak geciktirme davranışı olarak tanımlanmaktadır. Bu durum, bireylerin daha az keyifli veya zorlayıcı görevler yerine, kendileri için daha cazip olan etkinlikleri tercih etmeleri ya da önemli işleri öncelik sıralamasında daha az gerekli görülenlerle değiştirerek ötelemesi anlamına gelmektedir. Bu bağlamda, bireyler zaman zaman bir görevi tamamlamak için son dakikaya kadar bekleme eğilimi gösterebilir. Erteleme, bireyin gerekli görevlerini kasıtlı olarak ertelemesi veya geciktirmesi şeklinde açıklanmaktadır.

Dryden (2000), erteleme davranışının nedenlerini çeşitli psikolojik ve davranışsal faktörlerle ilişkilendirmiştir. Bu faktörler arasında; aşırı düzeyde mükemmeliyetçilik, başarısızlık ya da başarıya ilişkin kaygılar, sosyal onay ihtiyacı, görev yükünden kaçınma eğilimi, işle ilgili yeterlilik konusunda yaşanan endişeler ve bireyin özerklik ihtiyacı yer almaktadır. Balkıs’a (2006) göre, ertelemeye yatkın bireyler zamanı verimli kullanmakta başarısız olmakta, yaşamlarını planlamakta zorlanmakta ve bu nedenle amaçlarını ve önceliklerini açıkça belirleyememektedir. Ayrıca, erteleme davranışının bireylerde yoğun bir sıkıntı hissi yarattığı ve neyi, nasıl ya da neden yapmaları gerektiğine dair belirsizlikler yaşattığı vurgulanmıştır.

Erteleme davranışının akademik bağlamda ortaya çıkışı, akademik erteleme kavramıyla ifade edilmektedir. Bu kavram, bireylerin eğitimle ilgili sorumluluklarını ve görevlerini yerine getirmekte gecikme eğilimi göstermelerini tanımlamaktadır

(McCloskey, 2011). Öğrencilerin akademik görevlerini ve ödevlerini yerine getirmede gecikme göstermesi, öğrenme süreçlerine bir tür psikolojik engel oluşturarak öğrencilerin akademik başarılarının düşmesine, öğrenme deneyimlerinden geri kalmalarına ve çeşitli psikolojik sorunlar yaşamalarına yol açabilmektedir (Simbolon ve Daulay, 2022).

Bireyler yaşamları boyunca birçok görev ve sorumluluğu yerine getirmek durumundadır. Bu sorumlulukların bir bölümü, sınavlara hazırlık, son teslim tarihi yaklaşan ödevler ve akademik ya da kişisel gelişim gibi akademik nitelikli yükümlülüklerden oluşmaktadır. Bunların yanı sıra kişilerarası ilişkiler, aile içi roller ve temel fizyolojik ihtiyaçların karşılanmasına yönelik sorumluluklar da bireylerin yaşamında önemli bir yer tutmaktadır. Akademik erteleme davranışı ise, genel erteleme davranışının akademik görevlerle sınırlı olan bir alt türü olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda, akademik erteleme, bireylerin çeşitli sebeplerle akademik sorumluluklarını yerine getirmeyi geciktirmesi olarak tanımlanabilir. Örneğin, bu davranış bireylerin akademik görevlerini gerçekleştirmeye başlamadan önce sürekli erteleme eğilimi göstermesi durumunu ifade etmektedir (Senécal ve ark., 1995).

Akademik erteleme, yalnızca bir görevi geciktirme davranışını değil, aynı zamanda bu gecikmenin bireyde neden olduğu kaygı ve stresi de içermektedir (Çelikkaleli ve Akbay, 2013). Farran'a (2004) göre, öğrenciler üzerinde olumsuz etkiler yaratan akademik erteleme davranışı belirli aşamalardan oluşur ve bu aşamalar döngüsel bir şekilde tekrar eder. Burka ve Yuen'e (1983) göre, erteleme davranışı kısa süreli olabileceği gibi, haftalarca süren bir döngü haline de dönüşebilmektedir.

Akademik erteleme davranışına ilişkin yapılan araştırmalar, bu davranışın çeşitli nedenlere dayandığını göstermektedir. Bu nedenlerin önemli bir bölümünün, bireylerin deneyimlediği olumsuz psikolojik durumlarla bağlantılı olduğu tespit edilmiştir (Kıbaroğlu, 2020). Akademik erteleme, bireylerdeki çeşitli bireysel ve psikolojik faktörlerle ilişkili bir davranış olarak değerlendirilmektedir. Bilişsel öz düzenleme becerilerindeki eksiklik, zaman yönetiminde zayıflık, düşük öz yeterlik ve disiplin, problem çözmede kaçınma eğilimi, yüksek kaygı, umutsuzluk, başarısızlık korkusu, mükemmeliyetçilik ve yaşamdan alınan doyumun azlığı bu etkenler arasında sayılmaktadır. Bu etmenler, bireylerin akademik sorumluluklarını yerine getirmekte gecikme göstermelerine katkıda bulunmaktadır (Çıkrıkçı ve Erzeni, 2016).

Akademik ertelemenin bir diğer nedeni, öğrencilerin internet ve sosyal medya gibi keyif verici alanlara daha fazla vakit ayırmayı tercih etmeleridir (Yalçın, 2023).

Günay'ın (2019) 2018-2019 eğitim yılında 348 öğrenciyle yapılan çalışmada, sosyal medyayı daha sık kullanan öğrencilerin akademik görevlerini erteleme eğiliminde oldukları tespit edilmiştir. Öğrencilerin sosyal medya ve interneti daha uzun süre kullanmaları, akademik görevlerini ihmal etmelerine neden olmakta ve bu durum hem başarı düzeyinde düşüşe hem de erteleme eğiliminde artışa yol açmaktadır. Özellikle sosyal medya bağımlılığı eğilimleri, bu olumsuz etkilerin daha belirgin bir şekilde ortaya çıkmasına yol açmaktadır. 2023 yılında Caratiquit ve Caratiquit tarafından yürütülen araştırmada, sosyal medya kullanımının uzaktan eğitim sürecindeki akademik başarı ve erteleme davranışlarıyla olan ilişkisi incelenmiştir. Araştırmaya toplamda 223 ortaokul öğrencisi katılmıştır. Bulgular, sosyal medya bağımlılığı arttıkça akademik erteleme eğiliminin de yükseldiğini, buna karşılık akademik ertelemenin artmasının akademik başarıyı olumsuz etkilediğini göstermiştir. Sosyal medyada geçirilen sürenin artışı bağımlılığa sebep olurken, bu bağımlılık akademik ertelemeyi artırmaktadır.

Bireylerde görülen erteleme eğilimi; stres, kaygı, öz güven eksikliği ve yetersizlik duygusu gibi olumsuz duygusal sonuçlar doğurabilir. Bu durum, bireyin psikolojik dayanıklılığını da olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Özellikle stres, erteleme davranışının en sık görülen sonuçlarından biri olarak dikkat çekmektedir (Stead ve ark., 2010). Ackerman ve Gross'a (2005) göre; akademik erteleme davranışı gösteren öğrencilerde, ders bırakma ve akranlarına göre daha düşük akademik başarı sergileme gibi, başarıyı olumsuz etkileyen sonuçlar ortaya çıkabilmektedir. Zacks ve Hen (2018) tarafından yürütülen araştırmada, akademik erteleme davranışlarının nedenleri, sonuçları ve bu davranışların önlenmesine yönelik akademik müdahaleler ele alınmıştır. Çalışmada, akademik ertelemenin öz düzenleme yetersizlikleri ile durumsal faktörlerin bir sonucu olarak ortaya çıktığı vurgulanmıştır. Araştırma, erteleme davranışlarının düşük motivasyon, görevden kaçınma eğilimi ve yetersiz zaman yönetimi gibi bireysel özelliklerle ilişkili olduğunu göstermiştir. Bunun yanı sıra, bilişsel-davranışçı terapiler, zaman yönetimi becerisi kazandırmaya yönelik eğitimler ve etkili öğretim stratejilerinin, akademik erteleme davranışlarını azaltmada önemli bir rol oynadığı belirtilmiştir. Çalışma, akademik ertelemenin bireysel ve toplumsal etkilerinin en aza indirilebilmesi için daha kapsamlı ve çok boyutlu müdahale programlarının geliştirilmesine ihtiyaç olduğunu ortaya koymaktadır.

Khan ve arkadaşlarının (2014) gerçekleştirdiği çalışmada, öğrencilerin akademik erteleme davranışlarının cinsiyet, yaş ve eğitim düzeyine göre farklılık gösterip göstermediği araştırılmıştır. Elde edilen bulgulara göre, erkek öğrenciler kız öğrencilere

kıyasla daha fazla akademik erteleme eğilimi sergilemiştir. Eğitim düzeyine göre yapılan değerlendirmede ise lise öğrencilerinin üniversite öğrencilerine göre daha yüksek düzeyde erteleme davranışı gösterdiği belirlenmiştir. Yaş değişkeni açısından değerlendirildiğinde, 20 yaş altı öğrencilerin 20 yaş ve üzerindeki öğrencilere kıyasla daha fazla akademik erteleme eğiliminde oldukları saptanmıştır. Çalışma ayrıca, akademik erteleme davranışının düşük motivasyon, yüksek düzeyde kaygı ve düşük akademik başarı ile anlamlı bir şekilde ilişkili olduğunu ortaya koymuştur.

Kıbaroğlu'nun (2020) gerçekleştirdiği çalışmada, ortaokul düzeyindeki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme, öz yeterlik ve bilgi işlemsel düşünme becerileri arasındaki bağlantılar incelenmiştir. Araştırma bulguları, dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme arasında orta düzeyde pozitif; akademik öz yeterlik ile düşük düzeyde negatif; bilgi işlemsel düşünme becerileri ile ise orta düzeyde negatif bir ilişki olduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve akademik erteleme düzeylerinin kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu, buna karşılık bilgi işlemsel düşünme becerilerinin daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Bununla birlikte, sınıf düzeyinin bu değişkenler üzerinde anlamlı bir farklılık oluşturmadığı saptanmıştır.

Yalçın'ın (2023) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, ortaokul öğrencilerinin akademik erteleme davranışları ile dijital oyun bağımlılığına etki eden faktörler arasındaki bağlantılar incelenmiş ve bu ilişkide akademik motivasyonsuzluğun aracı rolü değerlendirilmiştir. Araştırma bulguları, dijital oyun bağımlılığının akademik motivasyonsuzluğu artırdığını ve akademik motivasyonsuzluğun da akademik erteleme davranışını pozitif yönde anlamlı bir şekilde yordadığını ortaya koymuştur. Ayrıca, dijital oyun bağımlılığının akademik erteleme eğilimini doğrudan ve anlamlı şekilde etkilediği tespit edilmiştir. Çalışmada, teknolojik cihaz kullanım süresinin akademik erteleme davranışında anlamlı bir farklılık yarattığı; ancak cinsiyet, anne-baba eğitim düzeyi ve dijital oyun oynama süresi gibi değişkenlerin bu davranış üzerinde anlamlı bir etkisinin bulunmadığı belirlenmiştir.

Yılmaz'ın (2024) gerçekleştirdiği çalışmada, Sosyal medya, dijital oyun ve televizyon bağımlılıklarının, üniversite öğrencilerinin akademik erteleme eğilimleri üzerinde etkili olabileceği belirlenmiştir. Araştırma bulgularına göre, sosyal medya bağımlılığı akademik erteleme davranışını anlamlı ve pozitif yönde yordayıcı bir değişken olarak öne çıkarken; dijital oyun ve televizyon bağımlılıkları ile akademik erteleme arasında düşük düzeyde pozitif ilişkiler saptanmıştır. Ayrıca, sosyal medya

bağımlılığının, akademik ertelemeyi televizyon bağımlılığına kıyasla daha güçlü bir şekilde öngördüğü tespit edilmiştir. Araştırma, cinsiyet, sınıf düzeyi, televizyon izleme ve dijital oyun oynama sürelerinin akademik erteleme üzerinde anlamlı bir farklılık yaratmadığını, ancak sosyal medya kullanım süresinin bu davranışta farklılık yarattığını ortaya koymuştur. Özüt'ün (2024) çalışmasında, ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırma sonuçları, dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğunu ortaya koymuştur. Dijital oyun bağımlılığının cinsiyet, günlük dijital oyun oynama süresi ve evde sabit internet bulunma durumuna göre anlamlı farklılıklar gösterdiği; ancak anne-baba eğitim durumu gibi değişkenlere göre anlamlı bir farklılık göstermediği belirlenmiştir. Yaş değişkenine ilişkin analizlerde ise dijital ortamlarda oynadıkları oyunlara karşı geliştirdikleri bağımlılık ile yaş arasında ters yönlü düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuş; yaş arttıkça dijital oyun bağımlılığının azaldığı görülmüştür. Buna karşılık, akademik erteleme davranışının yaş ile pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı bir ilişki gösterdiği saptanmıştır.

Doruk Aslan'ın (2024) çalışmasında, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının akademik güdülenme ve akademik erteleme davranışları üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Araştırma sonuçları, dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme arasında pozitif yönlü, akademik güdülenme ile ise negatif yönlü anlamlı bir ilişki olduğunu göstermiştir. Dijital oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyet, sınıf düzeyi, gelir düzeyi ve günlük oyun oynama sıklığı gibi değişkenlere göre anlamlı farklılıklar gösterdiği, ancak anne ve baba eğitim düzeyinin bu bağımlılık üzerinde anlamlı bir etkisinin bulunmadığı saptanmıştır. Çalışmada, dijital oyun bağımlılığının akademik güdülenmeyi azalttığı, buna karşılık akademik erteleme davranışını artırdığı sonucuna varılmıştır. Uysal (2024), ortaokul öğrencileriyle yürüttüğü çalışmada dijital oyun bağımlılığı, akademik öz yeterlik ve akademik erteleme arasındaki ilişkileri ele almıştır. Araştırma bulguları, dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı arasında pozitif yönlü yüksek düzeyde, dijital oyun bağımlılığı ile akademik öz yeterlik arasında ise negatif yönlü orta düzeyde anlamlı bir ilişki olduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca, akademik öz yeterlik ile akademik erteleme davranışları arasında negatif yönlü yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Araştırmada, dijital oyun bağımlılığının akademik erteleme davranışındaki değişimin %42.7'sini anlamlı bir şekilde açıkladığı belirlenmiştir. Bunun yanı sıra, akademik öz yeterlik, dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme arasındaki ilişkide, ilgili değişkenin aracı bir rol üstlendiği

belirlenmiş ve dolaylı bir etkisinin olduğu gösterilmiştir. Bu sonuçlar, dijital oyun bağımlılığının olumsuz etkilerini azaltmada akademik öz yeterliğin güçlendirilmesinin önemli bir rol oynayabileceğini vurgulamaktadır.

Nadarajan ve arkadaşlarının (2023) Tayland'da gerçekleştirdiği çalışmada, üniversite öğrencilerinin akademik erteleme davranışlarının internet bağımlılığı üzerindeki etkisi incelenmiştir. Elde edilen veriler, akademik erteleme ile internet bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı, pozitif yönlü düşük bir ilişki bulunduğunu ve akademik ertelemenin internet bağımlılığı üzerinde etkili bir yordayıcı olduğunu göstermektedir. Çalışma, akademik ertelemenin internet bağımlılığını besleyen bir unsur olduğunu ve bunun, öğrencilerin zamanı etkili kullanamaması ve öz denetim becerilerindeki eksikliklerle ilişkili olduğunu ortaya koymuştur. Anierobi ve arkadaşlarının (2021) Nijerya'da gerçekleştirdiği çalışmada ise, sosyal medya bağımlılığının üniversite öğrencilerinde akademik erteleme davranışı ve akademik başarı üzerindeki etkisi incelenmiştir. Bulgular, sosyal medya bağımlılığı arttıkça akademik erteleme davranışlarının da belirgin biçimde yükseldiğini, akademik başarıyla ise daha zayıf fakat pozitif bir ilişki olduğunu göstermiştir. Ayrıca, erkek öğrenciler kadın öğrencilere göre sosyal medyaya daha yüksek düzeyde bağımlılık göstermektedir. Çalışma, sosyal medya bağımlılığının akademik sorumlulukların ertelenmesine yol açarak düşük akademik performansla neden olabileceğini göstermiştir.

Lekich'in (2006) çalışmasında, üniversite öğrencilerinin akademik motivasyonları, özsaygı düzeyleri ve akademik erteleme eğilimleri arasındaki bağlantılar incelenmiştir. Araştırma bulguları, içsel güdülenme ile akademik erteleme arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki olduğunu; dışsal güdülenme ile akademik erteleme arasında ise pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulunduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca, özsaygı ile akademik erteleme arasında güçlü bir negatif ilişki saptanmıştır. Çalışma, içsel güdülenmesi yüksek ve özsaygı düzeyi güçlü olan öğrencilerin akademik erteleme eğilimlerinin en düşük seviyede olduğunu, buna karşılık dışsal güdülenmesi yüksek ve özsaygısı düşük öğrencilerin en yüksek düzeyde akademik erteleme davranışı sergilediklerini göstermektedir.

Fentaw ve arkadaşları (2022) tarafından Etiyopya da gerçekleştirilen çalışmada, akademik erteleme davranışlarının yaygınlığı, nedenleri ve etkileri incelenmiştir. Bulgular, üniversite öğrencilerinin %81'inin çeşitli seviyelerde akademik erteleme davranışı sergilediğini göstermiştir. Erteleme davranışlarının en sık sunum hazırlama, sınavlara çalışma ve kütüphane kullanımı gibi akademik faaliyetlerde görüldüğü

belirlenmiştir. Temel nedenler arasında zaman yönetimi eksikliği, plansızlık, stres ve öğrenme materyallerine erişim eksikliği yer almıştır. Çalışma, akademik erteleme davranışlarının düşük akademik başarı, stres ve özgüven kaybı gibi olumsuz sonuçlarla ilişkili olduğunu ortaya koyarak, bu davranışların öğrenciler üzerindeki etkilerini vurgulamıştır. Li ve arkadaşlarının (2020) gerçekleştirdiği çalışmada, üniversite öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılığı ile akademik erteleme davranışları arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırma, Çin'in güneydoğusunda yer alan bir devlet üniversitesinde öğrenim gören 483 öğrenciden oluşan bir örnekleme yürütülmüştür. Elde edilen bulgular, akıllı telefon bağımlılığının akademik erteleme eğilimini pozitif yönde etkilediğini, akademik öz yeterlik düzeyini ise negatif yönde etkilediğini ortaya koymuştur. Ayrıca, akademik öz yeterlik ile akademik erteleme arasında negatif ve anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir.

Akademik erteleme üzerine yapılan çalışmalar, bu davranışın yalnızca bir zaman yönetimi sorunu değil, aynı zamanda motivasyonla ilişkili dikkate alınması gereken bir sorun olduğunu ortaya koymaktadır. Alanyazında, erteleme davranışının temelinde bir motivasyon eksikliği bulunduğunu ve bireylerin genellikle erteledikleri görevlerle yeterince ilgilenmediklerini, bu görevleri yerine getirmek yerine başka etkinliklere yöneldiklerini göstermektedir. Güdülenmeyle ilişkili faktörlerin, öğrencilerin akademik erteleme davranışlarını sergilemelerinde önemli bir rol oynayabileceği belirtilmektedir (Yıldırım, 2011).

3. MATERYAL VE METOT

Bu bölümde; araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları ve verilerin analizi ile ilgili bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu çalışma, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile dijital oyun oynama motivasyonu ve akademik erteleme davranışı arasındaki ilişkiyi incelemek ve dijital oyun bağımlılığının farklı değişkenlere göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada, mevcut durumu belirlemek ve bu duruma ilişkin bulgular elde etmek amacıyla nicel araştırma yöntemlerinden biri olan genel tarama modelleri kapsamında, ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Tarama araştırmaları, katılımcıların belirli bir konuya ilişkin görüşlerini, ilgi alanlarını, yeteneklerini, becerilerini veya tutumlarını tespit etmeyi amaçlayan bir araştırma modeli olarak tanımlanmakta ve bu model, genellikle diğer araştırma yaklaşımlarına kıyasla daha geniş örneklem grupları üzerinde çalışma imkânı sunmaktadır (Büyüköztürk ve ark., 2016). İlişkisel tarama modeli ise genellikle çalışmada yer alan en az iki değişken arasındaki ilişkinin varlığını ya da bu ilişkinin derecesini belirlemeyi amaçlayan bir araştırma deseni olarak tanımlanmaktadır (Karasar, 2012). Bu model, değişkenler arasındaki ilişkileri belirlemek ve bu ilişkilerin olası sonuçlarını tahmin etmek amacıyla kullanılan bir yaklaşımdır (Tutar ve Erdem, 2022).

3.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Bu araştırma kapsamında, 2024-2025 eğitim-öğretim yılında, Türkiye'deki bir ilçede kolay ulaşılabilir örneklem yöntemiyle seçilen ortaokullarda öğrenimlerine devam eden ve araştırma kapsamında kullanılan veri toplama araçlarındaki soruları gönüllü olarak yanıtlayan öğrenciler ile çalışılmıştır. Karaca'ya (2021) göre, kolayda örnekleme yönteminde, örneklem birimleri araştırmacının erişimine en uygun olan bireyler arasından seçilmektedir. Bu yöntemde, örneklem biriminin seçimi öncelikli olarak veri toplayıcıya bırakılmış olup, katılımcılar genellikle doğru zamanda doğru yerde bulunmaları nedeniyle belirlenmektedir. Dolayısıyla, kolayda örnekleme, örneklem birimlerinin ulaşılabilirliğini ve seçilme kolaylığını esas alan pratik bir yaklaşım sunmaktadır. Bu bağlamda, araştırma kapsamında 329'u kız ve 305'i erkek olmak üzere toplam 634 ortaokul öğrencisinden elde edilen veriler kullanılmıştır.

Ancak, kayıp veri, çift işaretleme ve aynı formun iki kez doldurulması gibi nedenlerle 15 öğrencinin verileri geçersiz kabul edilmiştir. Bu nedenle, analizler Tablo 3.1 belirtilen 324'ü kız ve 295'i erkek olmak üzere toplam 619 öğrenci üzerinden gerçekleştirilmiştir.

Tablo 3.1. Öğrencilerin Demografik Değişkenlere Göre Dağılımı

N=619		Frekans	Yüzde (%)	
Cinsiyet	Kız	324	52.3	
	Erkek	295	47.7	
Sınıf	5. Sınıf	142	22.9	
	6. Sınıf	156	25.2	
	7. Sınıf	138	22.3	
	8. Sınıf	183	29.6	
Kardeş Sayısı	Yok	18	2.9	
	1	181	29.2	
	2	214	34.6	
	3	120	19.4	
	4 ve üzeri	86	13.9	
Yerleşim Yeri	Köy	79	12.8	
	İlçe	151	24.4	
	Yurt / Pansiyon	7	1.1	
	Geniş Aile	106	17.1	
Sosyo-Ekonomik Düzey	Düşük	36	5.8	
	Orta	499	80.6	
	Yüksek	84	13.6	
İnternet Bağlantısı Bulunma Durumu	Var	513	82.9	
	Yok	106	17.1	
En Fazla Oynanan Oyun Türü	Aksiyon	119	19.2	
	Dövüş	40	6.5	
	Spor ve Yarış Oyunları	88	14.2	
	Macera	67	10.8	
	Simülasyon	19	3.1	
	Strateji	15	2.4	
	Zeka/Bulmaca	73	11.8	
	Rol Yapma Oyunları	9	1.5	
	Eğitsel Oyunlar	12	1.9	
	Çok Oyunculu Oyunlar	74	12.0	
	Nişancı Oyunları	70	11.3	
	Diğer	33	5.3	
	Yok	572	92.4	
	Oyun Tercihi	Çevrimiçi	412	66.6
		Çevrimdışı	207	33.4

3.3. Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada veri toplama aracı olarak; araştırmacı tarafından uzman görüşleri doğrultusunda geliştirilen kişisel bilgi formu (Ek-2), Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilen dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Ek-3), Tekkurşun Demir ve Hazar (2018)

tarafından geliştirilen dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği (Ek-4) ve Ocak ve Karataş (2019) tarafından geliştirilen akademik erteleme davranışı ölçeği (Ek-5) kullanılmıştır.

3.3.1. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği

Bu araştırma kapsamında, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerini belirlemek amacıyla, Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilen dijital oyun bağımlılığı ölçeği kullanılmıştır. Ölçek toplam 24 maddeden ve dört faktörden oluşmaktadır. Ölçekte yer alan faktörler ve Cronbach α değerleri; dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma (0.78), oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer (0.81), bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi (0.76), ve yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma (0.67) şeklindedir. Ölçeğin tamamı için hesaplanan Cronbach α değeri ise 0.90'dır. Ölçek maddelerine verilecek cevaplar için; kesinlikle katılmıyorum (1), katılmıyorum (2), kararsızım (3), katılıyorum (4) ve tamamen katılıyorum (5) şeklinde beşli bir derecelendirme kullanılmıştır. Ölçekten elde edilebilecek en düşük puan 24, en yüksek puan ise 120'dir. Öğrenciler ölçekten aldıkları toplam puanlara (1-24: Normal grup, 25-48: Az riskli grup, 49-72: Riskli grup, 73-96: Bağımlı grup ve 97-120: Yüksek düzeyde bağımlı grup) göre farklı gruplar altında değerlendirilmektedir. Yapılan analizlerin sonuçları ölçeğin geçerli ve güvenilir olduğunu kanıtlamaktadır.

3.3.2. Dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği

Bu araştırma kapsamında, öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerini belirlemek amacıyla , Tekkurşun Demir ve Hazar (2018) tarafından geliştirilen dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği kullanılmıştır. Ölçek toplam 19 maddeden ve 3 faktörden oluşmaktadır. Ölçekte yer alan faktörler ve Cronbach α değerleri; başarı ve canlanma (0.70), merak ve sosyal kabul (0.87), oyun isteğinde belirsizlik (0.72) şeklindedir. Ölçeğin tamamı için hesaplanan Cronbach α değeri ise 0.841'dir. Ölçek maddelerine verilecek cevaplar için; hiç katılmıyorum (1), katılmıyorum (2), kararsızım (3), katılıyorum (4) ve tamamen katılıyorum (5) şeklinde beşli bir derecelendirme kullanılmıştır. Yapılan analizlerin sonuçları ölçeğin geçerli ve güvenilir olduğunu kanıtlamaktadır.

3.3.3. Akademik erteleme davranışı ölçeği

Bu araştırma kapsamında, öğrencilerin akademik erteleme davranış düzeylerini belirlemek amacıyla, Ocak ve Karataş tarafından (2019) tarafından geliştirilen ortaokul öğrencilerinin akademik erteleme davranışı ölçeği kullanılmıştır. Ölçek toplam 19 maddeden ve 2 faktörden oluşmaktadır. Ölçekte yer alan faktörlere yönelik Cronbach α değerleri; sorumsuzluk ve tercih etme için 0.866 ve çevre ve hisler için ise 0.935 olarak hesaplanmıştır. Ölçeğin tamamı için hesaplanan Cronbach α değeri ise 0.946'dır. Ölçek maddelerine verilecek cevaplar için; hiçbir zaman (1), nadiren (2), bazen (3), sık sık (4) ve her zaman (5) şeklinde beşli bir derecelendirme kullanılmıştır. Yapılan analizlerin sonuçları ölçeğin geçerli ve güvenilir olduğunu kanıtlamaktadır.

3.4. Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen veriler, SPSS (The Statistical Package for The Social Sciences) paket programı kullanılarak analiz edilmiş ve tüm hipotezler %95 güven düzeyinde ($p = 0.05$) test edilmiştir. Araştırma kapsamında elde edilen veriler parametrik test gereksinimlerini karşıladığından, verilerin analizinde parametrik testlerden yararlanılmıştır. Bu bağlamda, her bir alt amaç için kullanılan testler aşağıda açıklanmıştır.

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyi, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin genel puanı ve dört alt faktörü (dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma, oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer, bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi, yoksunluğun psikolojik ve fizyolojik yansımaları ile oyuna dalma) dikkate alınarak belirlenmiştir. Ardından, dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli demografik değişkenler açısından anlamlı bir farklılık gösterip göstermediği incelenmiştir. Öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği'nin genel puanı ve üç alt faktörü (başarı ve canlanma, merak ve sosyal kabul, oyun isteğinde belirsizlik) dikkate alınarak belirlenmiştir. Öğrencilerin akademik erteleme davranışı, Akademik Erteleme Davranışı Ölçeği'nin genel puanı ve iki alt faktörü (sorumsuzluk ve tercih etme, çevre ve hisler) dikkate alınarak belirlenmiştir.

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile dijital oyun oynama motivasyonları ve akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkilerin belirlenmesinde ise, basit korelasyon tekniğinden yararlanılmıştır.

4. BULGULAR VE TARTIŞMA

Bu bölümde, toplanan verilerden elde edilen sonuçların istatistiksel analizlerine dayalı bulgular sunulmakta ve ardından ilgili bulgular tartışılmaktadır. Bulgular, araştırmanın alt problemlerine uygun bir sırayla aktarılmıştır. Öncelikle, öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerine ilişkin bulgular sunulmuş ve bu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre farklılık gösterip göstermediği analiz edilmiştir. Daha sonra, öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonlarına ve akademik erteleme davranışlarına yönelik bulgulara yer verilmiştir. Son olarak, öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile dijital oyun oynama motivasyonları, dijital oyun bağımlılıkları ile akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkiler analiz edilerek ilgili bulgular sunulmuştur. Bulguların sunulmasının ardından, elde edilen sonuçlar literatürdeki benzer çalışmalarla karşılaştırılarak tartışılmış ve araştırmanın bulgularının alanyazındaki yeri değerlendirilmeye çalışılmıştır.

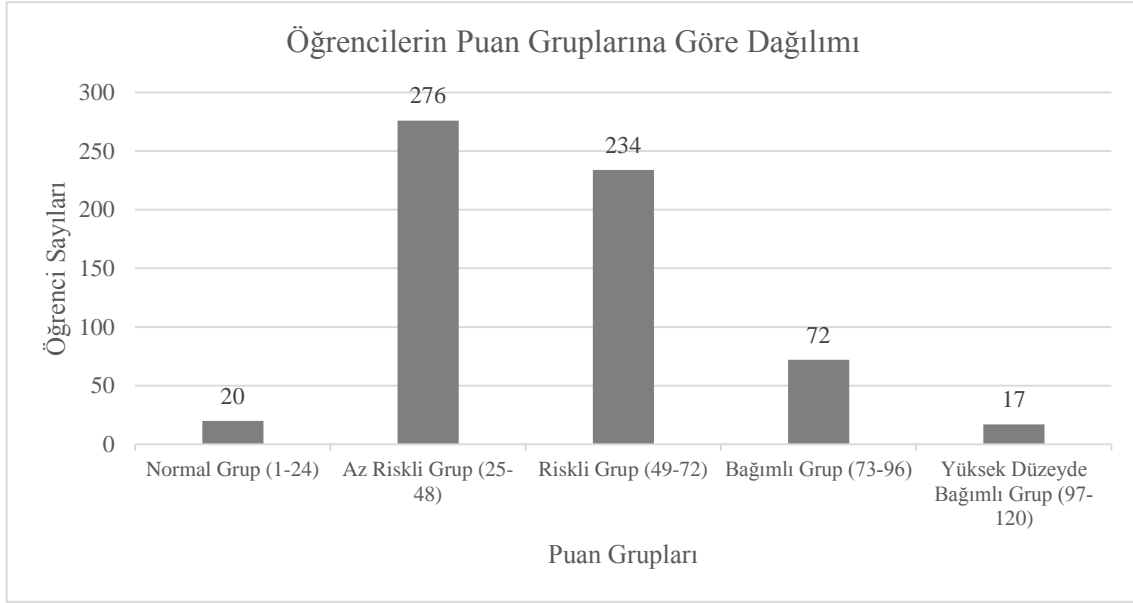
4.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyine İlişkin Bulgular

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerini ortaya koymayı amaçlayan “Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri nedir?” alt problemi doğrultusunda, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği’nden elde edilen puanların ortalama, en düşük ve en yüksek değerleri hesaplanarak Tablo 4.1 sunulmuştur.

Tablo 4.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin İstatistikleri

Ölçek	N	En Düşük	En Yüksek	\bar{X}	S
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	619	24.0	120.0	53.08	19.63

Tablo 4.1 incelendiğinde, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin 24 ile 120 arasında değiştiği görülmektedir. Çalışmaya katılan öğrencilerin ölçekten aldıkları puanların ortalaması 53.08 olarak hesaplanmıştır. Öğrencilerin ortalama puanlarının 49 ile 72 puan aralığında yer aldığı dikkate alındığında, katılımcıların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin riskli grupta olduğu söylenebilir.



Şekil 4.1. Dijital oyun bağımlılığının puan gruplarına göre dağılımı

Şekil 4.1 incelendiğinde, çalışmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri şu şekilde dağılım göstermektedir: Normal grupta (1-24 puan) 20 öğrenci, az riskli grupta (25-48 puan) 276 öğrenci, riskli grupta (49-72 puan) 234 öğrenci, bağımlı grupta (73-96 puan) 72 öğrenci ve yüksek düzeyde bağımlı grupta (97-120 puan) 17 öğrenci yer almaktadır.

Çalışmanın bulgularına göre, araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin riskli grupta yer aldığı tespit edilmiştir. Bu sonuç, özellikle ortaokul düzeyindeki öğrencilerin dijital oyunlara olan bağımlılık eğilimlerini ortaya koyması açısından dikkat çekicidir. Konuyla ilgili olarak alanyazında birçok çalışma bulunmakta ve bu araştırmaların bulguları da eldeki araştırmanın bulgularına paralel olacak şekilde öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin riskli grupta yer aldığını ortaya koymaktadır (Güvendi ve ark., 2019; Özdemir ve Karaboğa, 2021; Kızılkaya ve Erol, 2024; Mete, 2024). Bu sonuç, dijital oyun bağımlılığına ilişkin risk faktörlerinin belirlenmesi açısından dikkate değer bir bulgu olup, dijital platformların kullanımına yönelik bilinçli ve kontrollü bir yaklaşımın öneminin sürekli vurgulanması gerektiğini göstermektedir. Alanyazın incelendiğinde, mevcut araştırmanın bulguları ile paralel bulgulara sahip olmayan bazı çalışmalarda da (Budak, 2020; Bircan ve Öner, 2022; Erkmén ve Hazar, 2023; Kara, 2023; Tutumlu, 2024) öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin az riskli grupta yer aldığını belirtmiştir. Her ne kadar alanyazında, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri açısından farklı bulgulara rastlanılsa da, teknolojinin hızla gelişmesi ve dijitalleşmenin artmasıyla birlikte bu

bağımlılık düzeylerinde bir artış eğiliminin gözlemlenebileceği ve bunun akademik, sosyal ve psikolojik alanlarda çeşitli etkiler yaratabileceği söylenebilir.

4.2. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Cinsiyete Göre Anlamli Bir Farklılık Gösterip Gösterilmediğine Yönelik Bulgular

“Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” alt problemi doğrultusunda, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği’nden elde edilen puanlar ile öğrencilerin cinsiyetleri arasındaki ilişki incelenmiştir.

Tablo 4.2. Cinsiyete Göre DOB Puanları (t-Testi)

Bağımlı Değişken	Cinsiyet	N	\bar{X}	S	sd	t	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Kız	324	48.96	17.10	564.95	5.557	.000
	Erkek	295	57.61	21.20			

*p<.05

Tablo 4.2 incelendiğinde, cinsiyet ile ölçek puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir (p<.05). Bu bulgu, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilere kıyasla daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Bu bulgular ışığında, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin cinsiyete göre anlamlı bir farklılık gösterdiği sonucuna varılmaktadır. Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin kız öğrencilere göre daha yüksek olması, alanyazındaki çeşitli çalışmalarda farklı sonuçlarla karşılık bulmaktadır. Örneğin, bazı araştırmalarda (Mentzoni ve ark., 2011; Shabbir ve ark., 2020; Kılıç, 2021; Rehbein, 2021; Sarpdağ Turan, 2022; Şahan, 2022) erkeklerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu belirtilirken; başka bazı araştırmalarda (Kesici, 2020; Kılıç, 2020; Gürsu ve Özçelik, 2022; Güler ve Özmaden, 2023) ise kadınların dijital oyun bağımlılığı açısından daha fazla risk taşıdığı belirtilmiştir. Erkeklerin dijital oyunları daha çok duygusal rahatlama amacıyla tercih ettikleri, kadınların ise sosyal bağlantılar kurma ve arkadaşlık ilişkilerini pekiştirme yönünde oyunları kullandığına dair açıklamalar bulunmaktadır (Çelik, 2021). Bu durum, Griffiths ve Hunt’un (1995) erkeklerin oyun oynama olasılığının kızlara göre daha yüksek olduğunu vurgulayan bulguları ile uyumludur ve erkeklerin oyunları arkadaşlarıyla rekabet etme veya etkileme amacıyla kullanmalarını açıklayan bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca, erkeklerin kadınlara göre daha fazla internet oyunlarına ilgili olduğu, boş zamanlarını bu oyunlarla geçirdikleri ve kiminin bunu kazanç kapısı olarak gördüğü (Şimşek ve ark., 2023)

düşünülmektedir. Ancak, Topşar (2015) kız öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin erkeklerden daha yüksek olduğunu bulmuş ve bu durumu, duygusal zeka ile oyun bağımlılığı arasında cinsiyete dayalı bir ilişkiye bağlamıştır. Bununla birlikte, bazı araştırmalarda (Siomos ve Floros, 2012; Demir ve Cicioğlu, 2019; Dokumacı, 2023; Erkmen ve Hazar, 2023) ise cinsiyetler arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Bu da dijital oyun bağımlılığıyla ilgili cinsiyet farklarının kültürel, sosyal veya psikolojik etmenlere bağlı olarak değişebileceğini göstermektedir. Sonuç olarak, bu bulgular dijital oyun bağımlılığının cinsiyete bağlı olarak değişkenlik gösterebildiğini, ancak genel eğilimin erkeklerde daha yüksek olduğunu ve cinsiyete dayalı farklılıkların çeşitli açılardan ele alınabildiğini ortaya koymaktadır.

4.3. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Sınıf Düzeyine Göre Anlamlı Bir Farklılık Gösterip Gösterilmediğine Yönelik Bulgular

“Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” alt problemi doğrultusunda, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği’nden elde edilen puanlar ile öğrencilerin sınıf düzeyleri arasındaki ilişki incelenmiştir.

Tablo 4.3. Sınıf Düzeyine Göre DOB Betimsel İstatistikleri

Bağımlı Değişken	Sınıf Düzeyi	N	\bar{X}	S
Dijital Oyun Bağımlılığı	5.Sınıf	142	47.69	16.67
	6.Sınıf	156	53.05	20.06
	7.Sınıf	138	58.76	22.36
	8.Sınıf	183	53.01	18.09
	TOPLAM	619	53.08	19.63

Tablo 4.3’te görüldüğü gibi 5.sınıftaki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puan ortalaması 47.69 iken, 6.sınıftaki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puan ortalaması 53.05, 7.sınıftaki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puan ortalaması 58.76 ve son olarak 8.sınıftaki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puan ortalaması 53.01’dir. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanların sınıf düzeylerine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine dair bulgular ise Tablo 4.4’te verilmiştir.

Tablo 4.4. DOB Puanlarının Sınıf Düzeyine Göre Varyans Analizi

Bağımlı Değişken	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Gruplararası	8588.662	3	2862.887	7.668	.000
	Gruplarıçi	229615.956	615	373.359		
	Toplam	238204.618	618			

*p<.05

Tablo 4.4'te de görüldüğü gibi, ilişkisiz örneklemeler için tek faktörlü varyans analizi (ANOVA) kullanılarak elde edilen bulgulara göre, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanlar arasında, sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(3,615)} = 7.668, p < 0.001$]. Ancak ANOVA testi yalnızca gruplar arasında genel bir fark olup olmadığını gösterir; hangi grupların birbirinden farklı olduğunu belirleyebilmek için post-hoc testlerine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu amaçla Tukey post-hoc testi uygulanmıştır. Tukey post-hoc testi sonuçlarına göre, 7. sınıf öğrencileri, 5. sınıf öğrencilerine göre anlamlı derecede daha yüksek puan almıştır ($p = 0.000$). Ayrıca, 7. sınıf ile 8. sınıf arasında da anlamlı bir farklılık gözlenmiştir ($p = 0.042$). Ancak diğer sınıf seviyeleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Diğer bir ifadeyle, 7. sınıf öğrencileri belirli sınıf seviyelerine kıyasla daha yüksek puan alma eğilimindedir.

Bu çalışmanın bulguları, dijital oyun bağımlılığı ile sınıf düzeyleri arasında anlamlı farklar olduğunu göstermektedir. Özellikle 7. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanlarının diğer sınıf düzeylerine göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. 7. sınıf öğrencilerinin, diğer sınıflara göre daha yüksek dijital oyun bağımlılığı puanları almasının, yaş ve gelişimsel farklardan kaynaklanabileceği düşünülmektedir. Bu yaş grubundaki öğrenciler, dijital oyunlara daha fazla ilgi gösterebilir ve dijital dünyayla daha fazla etkileşimde bulunabilirler. Sınıf düzeyi ilerledikçe dijital oyun bağımlılığının arttığı ancak 8. sınıf düzeyinde bu artışın devam etmediği gözlemlenmiştir. Bu durum, liselere giriş sınavına hazırlanan öğrencilerin, sınav odaklı çalışmalara daha fazla zaman ayırarak dijital oyunlara ayırdıkları süreyi azaltmalarından ve/veya velilerin dijital oyun sürelerini sınırlamalarından kaynaklanmış olabilir. Bu sonuçlar, sınıf düzeyinin dijital oyun bağımlılığı üzerinde etkili olabileceğini göstermektedir. Ayrıca, bu bulgular, daha önce yapılan çalışmalarla benzerlik göstererek dijital oyun bağımlılığının sınıf düzeyine göre değişebileceğini ortaya koymaktadır (Güllü ve ark., 2012; Çakıcı, 2018; Karabulut, 2019; Zamkı, 2022; Bayramoğlu ve Güzel Gürbüz, 2023). Çalışmamızla tutarlı olarak, Arslan Yağız (2023) tarafından yapılan araştırmada 7. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanlarının diğer sınıf düzeylerine göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. Benzer şekilde, Doğan (2023) tarafından yapılan araştırmada da 7. ve 8. sınıfta öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeği puan ortalamalarının daha yüksek olduğu tespit edilmiş ve bunun, öğrencilerin yaşı arttıkça ev dışındaki ortamlarda dijital oyunlara daha kolay yönelebilmeleri ve daha çeşitli oyunlara erişebilmeleriyle

açıklanabileceği ifade edilmiştir. Alanyazın incelendiğinde, mevcut araştırmanın bulguları ile paralel bulgulara sahip olmayan bazı çalışmalarda (Şahin ve Tuğrul, 2012; Bilgin, 2015; Soyöz Semerci ve Balcı, 2020; Marufoğlu ve Kutlutürk, 2021; Taş ve arkd., 2022; Akdağ, 2024; Karakuş ve arkd., 2024) ise, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının sınıf düzeylerine göre anlamlı bir fark göstermediği belirtilmektedir.

4.4. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Kardeş Sayısına Göre Anlamlı Bir Farklılık Gösterip Göstermediğine Yönelik Bulgular

“Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri kardeş sayısına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” alt problemi doğrultusunda, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği’nden elde edilen puanlar ile öğrencilerin kardeş sayısı değişkeni arasındaki ilişki incelenmiştir.

Tablo 4.5. Kardeş Sayısına Göre DOB Betimsel İstatistikleri

Bağımlı Değişken	Kardeş Sayısı	N	\bar{X}	S
Dijital Oyun Bağımlılığı	Yok	18	54.17	24.02
	1	181	53.28	21.61
	2	214	52.13	19.33
	3	120	54.81	17.78
	4 ve üzeri	86	52.38	17.65
	Toplam	619	53.08	19.63

Tablo 4.5’te görüldüğü gibi, kardeş sayısı olmayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puan ortalaması 54.17 iken, 1 kardeşi olan öğrencilerin puan ortalaması 53.28, 2 kardeşi olan öğrencilerin puan ortalaması 52.13, 3 kardeşi olan öğrencilerin puan ortalaması 54.81 ve 4 ve üzeri kardeşi olan öğrencilerin puan ortalaması ise 52.38’dir. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanların kardeş sayılarına göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine dair bulgular ise Tablo 4.6’da verilmiştir.

Tablo 4.6. DOB Puanlarının Kardeş Sayısına Göre Varyans Analizi

Bağımlı Değişken	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Gruplararası	621.918	4	155.479	0.402	.807
	Gruplarıçi	237582.700	614	386.943		
	Toplam	238204.618	618			

*p<.05

Tablo 4.6’da görüldüğü gibi, ilişkisiz örneklem için tek faktörlü varyans analizi (ANOVA) kullanılarak elde edilen bulgulara göre, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanlar arasında kardeş sayılarına göre anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır [$F_{(4,614)} = 0.402, p >.05$]. Diğer bir ifadeyle, öğrencilerin

dijital oyun bağımlılığı puanları kardeş sayılarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir değişim göstermemektedir.

Bu araştırmada, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları ile kardeş sayıları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Diğer bir ifadeyle, öğrencilerin kardeş sayısının dijital oyun bağımlılığı düzeyleri üzerinde belirleyici bir faktör olmadığı görülmüştür. Bu bulgu, daha önce yapılan çeşitli araştırmaların sonuçlarıyla da örtüşmektedir (Hazar, 2016; Aydoğdu, 2018; Aydın Özgür, 2019; Keskin, 2019; Avcı, 2020; Çiçek, 2021; Aslan, 2022; Çantaoglu, 2022; Birinci, 2023; Dokumacı, 2023; Tutumlu, 2024). Bu çalışmalar kardeş sayısı ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki olmadığını ortaya koymuştur. Ancak, bu bulgulara karşıt olarak bazı araştırmalar, kardeş sayısının dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı bir etkisi olduğunu öne sürmektedir. Örneğin, Doğan (2023) çalışmasında, kardeşi olmayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının, bir veya iki kardeşi olan öğrencilere kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu belirtilmiştir. Benzer şekilde; Eren ve Örsal (2018), Demirbozan (2019), Çınar (2021), Özçelik (2022) ve Çakır Köseoğlu (2023) tarafından gerçekleştirilen araştırmalar, kardeş sayısının dijital oyun bağımlılığı üzerinde belirleyici bir faktör olabileceğini göstermektedir. Örneğin Özçelik (2022) tarafından yapılan araştırmada, tek çocuk olan bireylerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin, birden fazla kardeşi olan bireylere kıyasla anlamlı düzeyde daha düşük olduğu belirtilmiştir.

Araştırmamızda elde edilen bulguların, kardeş sayısının dijital oyun bağımlılığı üzerinde belirleyici bir faktör olmamasına işaret etmesi, günümüzün teknolojik olanaklarıyla açıklanabilir. Keskin (2019) ve Avcı (2020), dijital oyunların bireysel olarak oynanabilmesi, çevrimiçi oyunlar aracılığıyla sosyal etkileşimin sağlanabilmesi ve kişisel cihazların yaygınlaşmasının, kardeş sayısının bu bağlamdaki etkisini sınırlandırabileceğini belirtmiştir. Bununla birlikte, dijital oyun bağımlılığının yalnızca aile yapısıyla değil; bireysel psikolojik faktörler, ebeveyn denetimi, sosyal çevre ve dijital kültür gibi çok boyutlu değişkenlerle şekillendiği görülmektedir. Bu durum, oyun bağımlılığını anlamak ve önlemek için yalnızca kardeş sayısı gibi demografik faktörlere odaklanmak yerine, bireyin psikososyal gelişimi, ebeveyn tutumları ve çevresel etkileşimler gibi daha kapsamlı değişkenlerin dikkate alınmasını gerektirmektedir. Ayrıca, kardeşlerin birbirleriyle oyun oynamak yerine bireysel oyun oynama eğiliminde olmaları ya da çevrimiçi arkadaşlarıyla oyun oynamayı tercih etmeleri de bu durumu açıklayabilir. Diğer yandan, kardeş sayısı ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki farklı

araştırma sonuçlarının altında çeşitli bireysel ve çevresel değişkenler yatıyor olabilir. Örneğin, aile içi iletişim dinamikleri, ebeveyn kontrolü, sosyoekonomik durum ve çocukların oyun alışkanlıkları gibi faktörler, kardeş sayısının etkisini baskılayıcı veya güçlendirici bir rol oynayabilir (Aydın Özgür, 2019; Dokumacı, 2023).

4.5. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Yerleşim Yerine Göre Anlamlı Bir Farklılık Gösterip Göstermediğine Yönelik Bulgular

“Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri yaşadıkları yerleşim yerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” alt problemi doğrultusunda, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği’nden elde edilen puanlar ile öğrencilerin yaşadıkları yerleşim yeri değişkeni arasındaki ilişki incelenmiştir.

Tablo 4.7. Yerleşim Yerine Göre DOB Puanları (t-Testi)

Bağımlı Değişken	Yerleşim Yeri	N	\bar{X}	S	sd	t	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Köy	129	49.45	17.75	617	-2.370	.018
	İlçe	490	54.04	20.01			

*p<.05

Tablo 4.7 incelendiğinde, yerleşim yeri ile ölçek puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir (p<.05). Bu bulgu, ilçede yaşayan bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin köyde yaşayan bireylere kıyasla daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Bu çalışmada, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile yaşadıkları yerleşim birimi arasında anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir. Bulgularımıza göre, ilçede yaşayan bireylerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri, köyde yaşayan bireylere kıyasla daha yüksek çıkmıştır. Bu durum, ilçelerde sosyal etkinlik alanlarının daha kısıtlı olması nedeniyle bireylerin dijital oyunları eğlence ve sosyalleşme aracı olarak daha sık kullanmalarına bağlanabilir. Benzer şekilde, Akkaya (2022) çalışmasında da ilçe merkezinde yaşayan bireylerin, kasaba ve köyde yaşayanlara kıyasla daha yüksek dijital oyun bağımlılığı belirtileri gösterdiği saptanmıştır. İl merkezlerinde ise bazı bağımlılık göstergelerinin ilçe merkezlerine kıyasla daha yüksek olduğu görülmüştür. Bu bulgular, yaşanılan bölgenin oyun bağımlılığına olan etkisinin, bireylerin sosyal çevrelerinden ve ulaşılabilir eğlence olanaklarından etkilendiğini düşündürmektedir. Ancak, alanyazında yerleşim yerinin dijital oyun bağımlılığı üzerinde belirleyici bir faktör olmadığını gösteren çalışmalarda bulunmaktadır (Ekinci ve ark., 2017; Bekir, 2018; Aydın Özgür, 2019; Özçelik, 2022; Akbaba ve Çetinkaya Yıldız, 2024). Bu çalışmalarda, yaşanılan

yerin dijital oyun bağımlılığı üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisinin olmadığı saptanmıştır. Ayrıca, bireylerin yaşadığı bölge fark etmeksizin dijital oyunlara erişimin kolaylaşması ve internet kullanımının yaygınlaşması nedeniyle, yerleşim biriminin bağımlılık üzerindeki etkisinin ortadan kalktığı ileri sürülmüştür. Örneğin Bekir (2018) tarafından yapılan çalışmada, üniversite öğrencilerinin yaşadıkları yere göre çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerinde anlamlı bir fark olmadığını, bunun da teknolojik araçların yaygınlığı ve internet erişiminin her yerleşim yerinde mümkün olmasıyla ilişkili olabileceğini belirtmektedir. Buna karşın, yaşanan çevrenin bireylerin dijital oyun bağımlılığı geliştirmesinde önemli bir faktör olabileceğini destekleyen çalışmalar da bulunmaktadır. Arslan (2020), büyükşehirlerde yaşayan bireylerin dijital bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğunu ve çevresel faktörlerin dijital alışkanlıkları şekillendirdiğini ifade etmiştir. Büyükşehirlerde olduğu gibi ilçelerde de bireylerin sosyal izolasyon, kimlik karmaşası ve uyum sorunları yaşaması, dijital oyunlara yönelmeyi tetikleyebilir (Aydın Özgür, 2019). Özellikle ilçelerde gençlerin zaman geçirebileceği sosyal olanakların kısıtlı olması, dijital oyunları yalnızca eğlence amaçlı değil, aynı zamanda bir sosyalleşme ve kaçış aracı olarak kullanmalarına neden olabilir. Elde edilen bulgular, yerleşim yerinin dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisinin sabit ve tek yönlü bir faktör olmadığını, aksine farklı sosyal ve kültürel dinamiklerin bağımlılık gelişiminde belirleyici olabileceğini göstermektedir. İlçelerde yaşayan bireylerin daha yüksek bağımlılık puanlarına sahip olmasının yalnızca fiziksel çevreyle değil, aynı zamanda psikososyal faktörlerle de ilişkili olduğu söylenebilir. Bireylerin yaşadıkları bölgede sosyalleşme imkanlarının sınırlı olması ve stresle başa çıkma yolları olarak dijital oyunları daha sık tercih etmeleri, dijital oyunlara yönelimin artmasına ve bu yönelimin zamanla yoğunlaşmasına neden olabilmektedir.

4.6. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Sosyo-Ekonomik Düzeye Göre Anlamlı Bir Farklılık Gösterip Göstermediğine Yönelik Bulgular

“Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri sosyo-ekonomik düzeye göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” alt problemi doğrultusunda, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği’nden elde edilen puanlar ile öğrencilerin sosyo-ekonomik düzey değişkeni arasındaki ilişki incelenmiştir.

Tablo 4.8. Sosyo-Ekonomik Düzeye Göre DOB Betimsel İstatistikleri

Bağımlı Değişken	Sosyo-Ekonomik Düzey	N	\bar{X}	S
Dijital Oyun Bağımlılığı	Düşük	36	51.27	2.90
	Orta	499	52.97	.89
	Yüksek	84	54.49	2.10
	Toplam	619	53.08	.79

Tablo 4.8'e göre, düşük sosyoekonomik düzeye sahip öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puan ortalaması 51.27, orta düzeyde sosyoekonomik durumu olan öğrencilerin puan ortalaması 52.97, yüksek sosyoekonomik düzeydeki öğrencilerin puan ortalaması ise 54.49 olarak hesaplanmıştır. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanların sosyoekonomik düzeylerine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine dair bulgular ise Tablo 4.9'da verilmiştir.

Tablo 4.9. DOB Puanlarının Sosyo-Ekonomik Düzeye Göre Varyans Analizi

Bağımlı Değişken	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Gruplararası	290.584	2	145.292	.376	.687
	Gruplarıçi	237914.034	616	386.224		
	Toplam	238204.618	618			

*p<.05

Tablo 4.9'da görüldüğü gibi, ilişkisiz örneklem için tek faktörlü varyans analizi (ANOVA) kullanılarak elde edilen bulgulara göre, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanlar arasında sosyoekonomik düzeylerine göre anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır [$F_{(2,616)} = 0.376$, $p > .05$]. Diğer bir ifadeyle, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları sosyoekonomik düzeylerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir değişim göstermemektedir.

Bu çalışmada, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile sosyoekonomik düzeyleri arasındaki ilişki incelenmiş ve istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Bulgular, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının sosyoekonomik düzeylerine göre belirgin bir değişim göstermediğini ortaya koymaktadır. Bu durum, ekonomik faktörlerin dijital oyun bağımlılığı üzerinde belirleyici bir unsur olmayabileceğini düşündürmektedir. Elde edilen sonuçlar, alanyazında yer alan bazı çalışmalarla örtüşmektedir. Birçok araştırmacı tarafından yürütülen çalışmalarda da sosyoekonomik düzeyin dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı bir etkisinin olmadığı belirlenmiştir (Keser ve Esgi, 2012; Yönet, 2018; Semerci ve Balcı, 2020; Özdemir, 2021; Tekkurşun Demir, 2021; Ün, 2021; Gölge, 2022; Açıkgöz, 2024). Bu paralellik, teknolojik araçların tüm sosyoekonomik gruplara yaygın

olarak ulaşabilir hale gelmesiyle açıklanabilir (Çiçek, 2021). Teknolojinin erişilebilirliğinin artması, dijital oyun bağımlılığı açısından ekonomik durumu belirleyici bir değişken olmaktan çıkarmış olabilir. Ancak, alanyazında sosyoekonomik düzey ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki olduğunu belirten çalışmalar da mevcuttur (Horzum, 2011; Çavuş ve ark., 2016; Toker ve Baturay, 2016; Arslan, 2020; Yiğit ve Günüş, 2020; Özü, 2024). Bu çalışmalarda, aile gelir seviyesinin artmasıyla dijital oyun bağımlılığı düzeyinin de yükseldiği belirlenmiştir. Ayrıca, ekonomik durumu daha iyi olan bireylerin oyunlara daha fazla bütçe ayırabilmesi ve gelişmiş teknolojik donanımlara sahip olmalarının bağımlılığı artırabileceği öne sürülmektedir. Özellikle, Çavuş ve ark. (2016) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, oyunlara harcanan para ile bağımlılık seviyesi arasında doğrudan bir ilişki olduğu belirtilmiştir. Benzer şekilde, Arslan (2020), ekonomik durumu çok iyi olan bireylerin bağımlılık seviyelerinin daha yüksek olduğunu ortaya koymuştur. Öte yandan, bazı çalışmalar düşük sosyoekonomik düzeye sahip bireylerin daha yüksek dijital oyun bağımlılığı gösterdiğini ileri sürmektedir. Bilgin (2015) ile Kavlak ve ark. (2022) tarafından yapılan araştırmalarda, düşük gelir grubundaki bireylerin oyun bağımlılığı puanlarının daha yüksek olduğu ve bu bireylerin oyunları gerçek yaşamla daha fazla ilişkilendirdiği belirlenmiştir.

Bu farklı bulgular, sosyoekonomik düzeyin dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisinin mutlak ve tek başına belirleyici bir değişken olmadığını göstermektedir. Ekonomik durumun yanı sıra, bireylerin aile yapısı, kültürel çevresi, psikolojik durumları ve oyun oynama motivasyonları gibi faktörler de bağımlılık gelişiminde rol oynayabilir. Teknolojik araçlara erişimin her gelir grubunda yaygınlaşmasıyla birlikte, ekonomik durumun bağımlılık üzerindeki etkisi zayıflamış olabilir. Öte yandan, yüksek gelir grubundaki bireylerin oyunlara yatırım yapma eğilimlerinin bağımlılıkla ilişkili olabileceği, düşük gelir grubundaki bireylerin ise dijital oyunları sosyalleşme ve stresle başa çıkma amacıyla kullanmalarının bağımlılık seviyelerinde farklılaşmalara yol açabileceği bulgulara yansımaktadır.

4.7. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının İnternet Bağlantısı Durumuna Göre Anlamlı Bir Farklılık Gösterip Göstermediğine Yönelik Bulgular

“Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri internet bağlantısı durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” alt problemi doğrultusunda, Dijital Oyun

Bağımlılığı Ölçeği'nden elde edilen puanlar ile öğrencilerin internet bağlantısı durumu değişkeni arasındaki ilişki incelenmiştir.

Tablo 4.10. İnternet Bağlantısı Durumuna Göre DOB Puanları (t-Testi)

Bağımlı Değişken	İnternet Bağlantısı Durumu	N	\bar{X}	S	sd	t	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Var	513	54.04	20.02	171.33	3.002	.003
	Yok	106	48.43	16.95			

*p<.05

Tablo 4.10 incelendiğinde, internet bağlantısı durumu ile dijital oyun bağımlılığı ölçek puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir (p<.05). Bu bulgu, internet bağlantısı olan bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin internet bağlantısı olmayan bireylere kıyasla daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Bu araştırmada, öğrencilerin internet bağlantısına sahip olup olmamalarının dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisi incelenmiş ve internet bağlantısı olan bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin internet bağlantısı olmayan bireylere kıyasla daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Bu bulgu, internet erişiminin dijital oyun bağımlılığı üzerinde etkili bir faktör olabileceğini göstermektedir. Mevcut bulgu, bazı araştırmalarla uyumlu olup, internet bağlantısı olan bireylerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının daha yüksek olduğu yönünde sonuçlar içeren çalışmalar mevcuttur (Delebe, 2020; Hazar ve Ekici, 2021; Çakır, 2022; Özü, 2024). Bu araştırmalarda, bireylerin internet erişiminin artmasıyla dijital oyunlara olan eğilimlerinin de yükseldiği ve bağımlılık risklerinin arttığı belirtilmiştir. Benzer şekilde, Numanoğlu ve Bayır (2012) tarafından yapılan çalışmada, ilköğretim öğrencilerinin büyük çoğunluğunun internet bağlantısı aracılığıyla oyun oynadığı belirlenmiştir. Ayrıca, evde bulunan sürekli internet bağlantısı olan cihazların sayısının artmasının çocuklarda internet ve dijital oyun bağımlılığı düzeyini artırdığını göstermiştir (Arı, 2024). Bu bağlamda, evde internet bağlantısının bulunmasının dijital oyun bağımlılığı açısından tetikleyici bir unsur olabileceği ifade edilmektedir. Günümüzde birçok evde internet bağlantısının yalnızca eğlence amacıyla değil, aynı zamanda eğitim ve sosyal etkileşim için de kullanıldığı bilinmektedir. Ancak, evde sabit internetin bulunmasının dijital oyun bağımlılığını doğrudan artırıp artırmadığı konusunda literatürde çelişkili bulgular bulunmaktadır. Bu çalışmanın aksine, bazı araştırmalar internet bağlantısının varlığı ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulamamıştır. Örneğin, internet bağlantısına sahip olup olmamanın dijital oyun bağımlılığı puanları üzerinde anlamlı bir

farklılık yaratmadığı belirtilmiştir (Al-Kord, 2016; Aktaş, 2018; Çakıcı, 2018; Özmen, 2019; Baykal, 2020; Akkaya, 2022; Süer, 2023). Bunun nedenlerinden biri olarak, günümüzde birçok dijital oyunun internet bağlantısı gerekmeksizin de oynanabilmesi gösterilmektedir. Dolayısıyla, bireylerin oyun oynama alışkanlıklarını belirleyen faktörler yalnızca internet erişimiyle sınırlı olmayıp, bireysel kullanım alışkanlıkları, psikososyal faktörler ve aile içi dinamikler gibi unsurlar da önemli rol oynamaktadır (Aydın ve Horzum, 2015; Doğan, 2023). Bu farklı bulgular, dijital oyun bağımlılığına etki eden faktörlerin yalnızca internet bağlantısı ile açıklanamayacağını göstermektedir. Oyun bağımlılığına ilişkin değişkenlerin farklı yaş gruplarında ve eğitim seviyelerinde farklılaşabileceği, kullanılan ölçme araçlarının ve örneklem yapısının araştırmalar arasında farklılıklar doğurabileceği düşünülmektedir. Örneğin, Göldağ (2018) ve Aktaş ve Bostancı Daştan (2021) tarafından yapılan araştırmalar, evde internet bağlantısı olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermiştir. Buna karşılık, Bilgin (2015) ve Yaman ve ark. (2020) sabit internet bağlantısı mevcudiyeti ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulamamıştır. Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) tarafından yapılan araştırmalar da çocukların internet kullanım amaçlarının büyük bir kısmının oyun oynama ve oyun indirme olduğunu göstermektedir (TÜİK, 2021). Bu bulgu, internet bağlantısının dijital oyunlara erişimi kolaylaştırarak bağımlılık riskini artırabileceğini düşündürmektedir.

4.8. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Oyun Türüne Göre Anlamlı Bir Farklılık Gösterip Göstermediğine Yönelik Bulgular

“Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri oyun türüne göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” alt problemi doğrultusunda, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği’nden elde edilen puanlar ile öğrencilerin tercih ettikleri oyun türleri arasındaki ilişki incelenmiştir.

Tablo 4.11. Oyun Türüne Göre DOB Betimsel İstatistikleri

Bağımlı Değişken	Oyun Türü	N	\bar{X}	S
Dijital Oyun Bağımlılığı	Aksiyon	119	52.98	19.51
	Dövüş	40	64.55	19.62
	Spor ve Yarış Oyunları	88	53.21	18.43
	Macera	67	52.43	15.30
	Simülasyon	19	53.11	17.17
	Strateji	15	46.80	13.02
	Zekâ/Bulmaca	73	39.07	12.80
	Rol Yapma Oyunları	9	46.68	17.19
	Eğitsel Oyunlar	12	38.92	12.64
	Çok Oyunculu Oyunlar	74	54.92	18.97
	Nişancı Oyunları	70	65.01	23.03
	Diğer	33	51.83	20.57
	Toplam	619	53.08	19.63

Tablo 4.11’de görüldüğü gibi, farklı türde dijital oyunlar oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puan ortalamaları değişkenlik göstermektedir. Aksiyon oyunları oynayan öğrencilerin bağımlılık puan ortalaması 52.98, dövüş oyunları oynayanların 64.55, spor ve yarış oyunları oynayanların 53.21, macera oyunları oynayanların 52.43, simülasyon oyunları oynayanların 53.11, strateji oyunları oynayanların 46.80, zeka/bulmaca oyunları oynayanların 39.07, rol yapma oyunları oynayanların 46.68, eğitsel oyunları tercih edenlerin 38.92, çok oyunculu oyun oynayanların 54.92, nişancı oyunları oynayanların 65.01 ve diğer türde oyunları (müzik/ritim oyunları, artırılmış ve sanal gerçeklik tabanlı oyunlar, interaktif hikâye oyunları, platform oyunları, korku oyunları, parti ve sosyal oyunlar, açık dünya oyunları ve kart ve masa oyunları vb.) oynayanların 51.83 olarak hesaplanmıştır. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanların oyun türlerine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine dair bulgular ise Tablo 4.12’de verilmiştir.

Tablo 4.12. DOB Puanlarının Oyun Türüne Göre Varyans Analizi

Bağımlı Değişken	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Gruplararası	33251.053	11	3022.823	8.953	.000
	Gruplarıçi	204953.565	607	337.650		
	Toplam	238204.618	618			

*p<.05

Tablo 4.12’de görüldüğü gibi, ilişkisiz örneklem için tek faktörlü varyans analizi (ANOVA) kullanılarak elde edilen bulgulara göre, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanlar arasında oynanan oyun türüne göre anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(11,607)} = 8.953, p < 0.001$]. Tukey post-hoc testi sonuçlarına

göre ise, nişancı oyunları oynayan öğrencilerin, zeka/bulmaca oyunları oynayan öğrencilere kıyasla anlamlı derecede daha yüksek dijital oyun bağımlılığı puanına sahip olduğu görülmüştür ($p < 0.001$). Benzer şekilde, dövüş oyunları oynayan öğrenciler de aksiyon oyunları oynayan öğrencilere göre anlamlı derecede daha yüksek bağımlılık puanı almıştır ($p = 0.030$). Ayrıca, spor ve yarış oyunları oynayan öğrencilerin, strateji oyunu oynayan öğrencilere kıyasla anlamlı derecede daha yüksek bağımlılık puanı aldığı tespit edilmiştir ($p = 0.001$). Bunun yanı sıra, zeka/bulmaca oyunları oynayan öğrenciler ile eğitsel oyunlar oynayan öğrenciler arasında ise anlamlı bir fark bulunmamaktadır ($p > 0.05$). Diğer bir ifadeyle, oyun türü, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerini önemli ölçüde etkilemekte olup, özellikle aksiyon yoğunluğu yüksek olan oyun türleri daha yüksek bağımlılık puanlarıyla ilişkilendirilmektedir.

Bu araştırmada, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin oynadıkları oyun türüne göre değişiklik gösterdiği belirlenmiştir. Özellikle nişancı ve dövüş oyunlarını tercih eden öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin diğer oyun türlerine kıyasla daha yüksek olduğu görülmüştür. Bunun yanında, spor ve yarış, aksiyon, macera ve simülasyon oyunlarını oynayan öğrencilerin bağımlılık düzeyleri orta seviyede bulunmuştur. Strateji, rol yapma ve çok oyunculu oyunları oynayan öğrencilerin bağımlılık düzeyleri nispeten daha düşükken, zeka/bulmaca ve eğitsel oyunları tercih edenlerin bağımlılık düzeylerinin en düşük olduğu belirlenmiştir. Oyun türlerinin bağımlılık üzerindeki etkisi bu araştırmada açıkça ortaya konulmuştur. Elde edilen bulgular, dijital oyun bağımlılığı ile oyun türü arasındaki ilişkiyi ele alan bazı önceki araştırmalarla tutarlılık göstermektedir. Şiddet içerikli oyunlar oynayan bireylerin bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu bulunmuştur (Donati ve ark., 2015; Lemmens ve Hendriks, 2016; King ve ark., 2019; Hazar ve ark., 2020; Öztekin ve ark., 2021). Rol yapma, strateji ve nişancı oyunlarının bağımlılık açısından daha riskli olduğu belirlenmiştir (Barut, 2019; Rehbein ve ark., 2021; Kim ve ark., 2022; Çakır Köseoğlu, 2023; Liao ve ark., 2023). Dijital oyun türleri ile bağımlılık arasında bir ilişki olduğu ve özellikle savaş, aksiyon, dövüş, strateji ve çevrimiçi çok oyunculu oyunların bağımlılıkla daha güçlü bir bağlantıya sahip olduğu saptanmıştır (Kuss ve Griffiths, 2012; Taylan ve ark., 2017; Ayyıldız, 2021; Çiçek, 2021; Özdemir ve Karaboğa, 2021; Öztekin ve ark., 2021; Avcı, 2022; Atabay ve ark., 2023; Tunç, 2023). Bununla birlikte, elde edilen araştırmanın bulguları ile farklılıklar gösteren araştırmalar da mevcut olup bireylerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile oyun türü arasında belirgin bir farklılık olmadığı belirlenmiştir (Horzum ve ark., 2011; Aydoğdu, 2018; Akdağ, 2024). Bu

farklılıkların, katılımcı profili, kullanılan ölçüm araçları ve oyun türlerinin sınıflandırılma biçimlerinden kaynaklanabileceği düşünülmektedir.

Araştırmamız, özellikle aksiyon, dövüş, nişancı ve strateji oyunlarının daha yüksek bağımlılık riski taşıdığını destekleyen çok sayıda çalışmayla paralellik göstermektedir (Kim ve ark., 2022; Çakır Köseoğlu, 2023; Liao ve ark., 2023). Ayrıca, zeka/bulmaca ve eğitsel oyunların bağımlılık riskinin daha düşük olduğu da önceki araştırmalarla uyumlu bir bulgudur (Çavuş ve ark., 2016; Özdemir ve Yıldız, 2023).

Son yıllarda özellikle nişancı ve dövüş oyunlarının bağımlılık açısından daha fazla risk taşıdığı görülmektedir. Bu durum, oyun grafiklerindeki gelişmelerle birlikte daha gerçekçi ve sürükleyici bir oyun deneyimi sunulmasından kaynaklanıyor olabilir. Nişancı oyunlarının hızlı tempolu yapısı, refleks gerektiren mekanikleri ve sürekli rekabet ortamı, oyuncuların oyunda daha uzun süre kalmasına neden olabilmektedir. Dövüş oyunları ise oyunculara birebir rekabet ve anlık karar verme gerekliliği sunarak bağımlılığı artırıcı bir faktör oluşturabilir. Öte yandan, bulmaca ve zeka oyunlarının bağımlılık riskinin düşük olmasının, bu türlerin daha çok kısa süreli ve bilişsel odaklı olmasıyla ilişkili olduğu görülmektedir. Çalışmamızın bulguları, özellikle rekabetçi ve hızlı aksiyon unsurlarını yoğun içeren oyun türlerinin bağımlılık açısından daha riskli olabileceğini göstermektedir.

4.9. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığının Oyun Tercihine Göre Anlamli Bir Farklılık Gösterip Göstermediğine Yönelik Bulgular

“Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri oyun tercihine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” alt problemi doğrultusunda, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği’nden elde edilen puanlar ile öğrencilerin oyun tercihleri arasındaki ilişki incelenmiştir.

Tablo 4.13. Oyun Tercihine Göre DOB Puanları (t-Testi)

Bağımlı Değişken	Oyun Tercihi	N	\bar{X}	S	sd	t	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Çevrimiçi	412	57.07	19.94	491.50	7.951	.000
	Çevrimdışı	207	45.13	16.35			

*p<.05

Tablo 4.13 incelendiğinde, oyun tercihi ile dijital oyun bağımlılığı ölçek puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir ($p < .05$). Bu bulgu, çevrimiçi oyun oynayan bireylerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin, çevrimdışı oyun oynayan bireylere kıyasla daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Bu arařtırmada, çevrimiçi oyun oynayan bireylerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin, çevrimdışı oyun oynayan bireylere kıyasla daha yüksek olduđu bulunmuřtur. Bu sonuç, çevrimiçi oyunların sunduđu sosyal etkileřim, rekabet ortamı ve sürekli güncellenen içeriklerin bireyleri daha fazla oyuna yönlendirebileceđi düşüncesini desteklemektedir. Ayrıca, çevrimiçi oyunların bireylere diđer oyuncularla etkileřim kurma ve sanal ortamda sosyal bađlantılar geliştirme fırsatı sunduđu, bunun da bağımlılığı artırabileceđi görülmektedir. Bu bulgu, önceki arařtırmaların sonuçlarıyla da uyumludur.

Çevrimiçi oyunların bağımlılığı artırıcı etkileri, çeřitli faktörlerle açıklanabilir. Öncelikle, çevrimiçi oyunların bireyler tarafından rahatlatıcı ve zevkli bir eylem olarak algılanması ve hazzın tekrar tekrar sağlanma isteđi, bağımlılık gelişimini destekleyebilir (Bilgin, 2015). Çevrimiçi oyunların geniş etkileřim ve iletişim olanakları sağlaması, takım halinde oynanması ve kişilerarası iletişim ile işbirliğini geliřtirmesi, oyun sürelerinin uzamasına yol açabilir (İnal ve Dođusoy, 2006). Bunun yanı sıra, akran grupları tarafından dışlanan veya sınıf arkadaşları ile etkileřimde zorlanan bireylerin, çevrimiçi oyunlara yönelme eğiliminde olduđu görülmektedir (Atalay, 2014).

Çevrimiçi oyunlar, sürekli güncellenen içerikleri, sosyal etkileřim imkânı ve rekabetçi yapıları nedeniyle bağımlılık yapıcı olabilir (Kuss ve Griffiths, 2012). Örneđin, Xu ve ark. (2012), aşırı çevrimiçi oyun oynamanın gençlerde bağımlılıđa neden olduđunu ve bu durumun önlenmesi için alternatif sosyal alanların oluşturulmasını önermektedir. Özellikle çevrimiçi oyunların oyunculara yeni arkadaşlıklar kurma fırsatı sunması, oyun içinde topluluklar oluşturulmasını teşvik edebilir ve bu durum oyunlara harcanan süreyi artırarak bağımlılık gelişimini hızlandırabilir (Cole ve Griffiths, 2007). Nitekim, arařtırmalar çevrimiçi oyunların sosyal bađları güçlendirebildiđi gibi, aynı zamanda gerçek hayattaki sosyal izolasyonu artırarak bağımlılığı tetikleyebileceđini ortaya koymaktadır (Lemmens ve ark., 2011).

Arařtırmanın bulguları, dijital oyun bağımlılığı ile çevrimiçi oyun oynama arasında güçlü bir ilişki olduđunu gösteren önceki çalışmalarla da örtüşmektedir (Peker ve ark., 2010; Çavuş ve ark., 2016; Hendriks ve Lemmens, 2016; Bingöl Karagöz, 2017; Kurt ve ark., 2018; Karabulut, 2019; Tetik, 2020; Ün, 2021; Süer, 2023). Çevrimiçi oyunların oyunculara sunduđu rekabet duygusu, oyun içi etkileřimler ve ödüllendirici mekanizmalar, beynin dopamin salınımını artırarak oyun bağımlılıđını teşvik edebilir (Weinstein ve Lejoyeux, 2020). Bununla birlikte, bazı arařtırmalar çevrimiçi oyunlar ile bağımlılık düzeyi arasında anlamlı bir fark olmadığını öne

sürmektedir (Uzunlar, 2022). Bu durum, bireysel faktörler, oyun içi mekanizmalar ve oynama süresi gibi değişkenlerin bağımlılık gelişiminde rol oynayabileceğini göstermektedir.

4.10. Dijital Oyun Oynama Motivasyonuna İlişkin Bulgular

“Öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonları nedir?” alt problemi doğrultusunda, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği’nden elde edilen puanların ortalama, en düşük ve en yüksek değerleri hesaplanarak aşağıdaki tabloda sunulmuştur.

Tablo 4.14. Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeğinin İstatistikleri

Ölçek	N	En Düşük	En Yüksek	\bar{X}	S
Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği	619	19.0	95.0	56.52	13.11

Tablo 4.14 incelendiğinde, öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu ölçeğinden aldıkları puanların 19 ile 95 arasında değiştiği görülmektedir. Ölçek, her biri 1–5 arasında puanlanan 19 maddeden oluştuğu için ölçekten en az 19, en fazla 95 puan alınabilmektedir. Çalışmaya katılan öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği'nden (DOOMÖ) aldıkları ortalama puan 56.52 olarak hesaplanmıştır. Bu bulgu öğrencilerin dijital oyunlara karşı genel olarak orta düzeyde motivasyona sahip olduklarını göstermektedir. Elde edilen bulgular, dijital oyunların öğrenciler için önemli bir motivasyon kaynağı haline geldiğini ortaya koymaktadır.

Bu çalışmada, öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonlarının orta seviyede olduğu tespit edilmiştir. Katılımcıların ölçekten aldıkları ortalama puan, dijital oyunların bireyler için önemli bir motivasyon kaynağı haline geldiğini göstermektedir. Bu bulgu, literatürdeki önceki çalışmalarla büyük ölçüde tutarlıdır. Turgut ve Yaşar (2019), Yılmaz (2022), Ekinci, M. (2023), Özmen (2023) ve Taşçı (2023) tarafından yapılan araştırmalar, öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonlarının orta seviyede olduğunu ortaya koymuş ve bu çalışmayla benzer sonuçlara ulaşmıştır. Ancak Çınar (2020), daha yüksek motivasyon seviyeleri tespit ederek, bu çalışmadaki bulgulardan farklı sonuçlara ulaşmıştır. Dijital oyun oynama motivasyonunun çeşitli faktörlerden etkilendiği bilinmektedir. Araştırmalara göre, öğrencilerin oyun oynama motivasyonu sadece eğlence amacına dayanmayıp, stres yönetimi, sosyal aidiyet, başarı hissi ve zihinsel rahatlama gibi unsurlarla da ilişkili olabilmektedir (Mallı, 2019). Tüver (2021),

ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonlarının en çok merak ve sosyal kabul alt boyutlarında yoğunlaştığını, en düşük seviyenin ise oyun isteğinde belirsizlik alt boyutunda olduğunu belirlemiştir. Bu durum, öğrencilerin oyunlara yalnızca boş zamanlarını değerlendirmek için değil, aynı zamanda sosyal çevrelerinde kabul görmek ve yeni beceriler geliştirmek amacıyla yöneldiklerini düşündürmektedir.

Dijital oyun oynama motivasyonu, bireylerin oyunlara yönelik ilgisini ve bağımlılık riskini de şekillendirebilir. Memiş (2024) tarafından yapılan çalışmada, öğrencilerin oyun oynama motivasyonlarının zaman içinde değişebileceği ve belirli müdahalelerle azaltılabileceği ortaya konmuştur. Kablan (2024) ise öğrencilerin oyun motivasyonu puanlarının ölçek ortalamasının biraz üzerinde olduğunu belirlemiştir. Bu sonuçlar, bireylerin oyun oynama nedenlerinin zaman içinde değişebileceğini ve çeşitli çevresel faktörlerden etkilendiğini göstermektedir. Dijital oyun oynama motivasyonları arasında kariyer yapma, meslek edinme, maddi kazanç sağlama, stres yönetimi, eğlence arayışı, günlük yaşamın sorunlarından uzaklaşma ve zihinsel rahatlama gibi faktörlerin etkili olduğu görülmektedir. Kentleşmenin hızlı bir şekilde yaygınlaşması, çocukların geleneksel oyunlardan uzaklaşmasına neden olurken, dijital oyunlara olan ilgiyi de artırmaktadır. Bu ilginin temelinde eğlence arayışı, rekabet duygusu, başarı hissi ve sosyal etkileşim gibi çeşitli motivasyon unsurları yer almaktadır.

4.11. Akademik Erteleme Davranışına İlişkin Bulgular

“Öğrencilerin akademik erteleme davranışı nedir?” alt problemi doğrultusunda, Akademik Erteleme Davranışı Ölçeği’nden elde edilen puanların ortalama, en düşük ve en yüksek değerleri hesaplanarak aşağıdaki tabloda sunulmuştur.

Tablo 4.15. Akademik Erteleme Davranışı Ölçeğinin İstatistikleri

Ölçek	N	En Düşük	En Yüksek	\bar{X}	S
Akademik Erteleme Davranışı Ölçeği	619	19.0	95.0	34.44	16.67

Tablo 4.15 incelendiğinde, öğrencilerin akademik erteleme davranışı ölçeğinden aldıkları puanların 19 ile 95 puan arasında değiştiği görülmektedir. Ölçek, her biri 1–5 arasında puanlanan 19 maddeden oluştuğu için ölçekten en az 19, en fazla 95 puan alınabilmektedir. Çalışmaya katılan öğrencilerin Akademik Erteleme Davranışı Ölçeği'nden (AEDÖ) aldıkları ortalama puan ise 34.44 olarak hesaplanmıştır. Bu bulgu,

öğrencilerin akademik sorumluluklarını geciktirme eğilimlerinin belirli bir düzeyde var olduğunu göstermekte, ancak genel olarak yüksek düzeyde bir erteleme davranışı sergilenmediğini işaret etmektedir.

Bu araştırmanın bulguları, öğrencilerin genel olarak akademik erteleme davranışı sergilediklerini göstermektedir. Bazı öğrencilerde ise bu davranışın daha belirgin hale geldiği gözlemlenmiştir. Bu durum, öğrencilerin bir kısmının görev ve sorumluluklarını zamanında yerine getirme konusunda zorlandığını, erteleme eğiliminin öğrenme sürecinde belirli ölçüde etkili olduğunu düşündürmektedir. Araştırma bulguları, literatürde yer alan birçok çalışmayla benzerlik göstermektedir. Örneğin, alanyazındaki birçok çalışmada (Yücel Toy, 2014; Demir ve Kösterelioğlu, 2015; Sarıkaya Aydın ve Koçak, 2016; Demir, 2017; Demir, 2018; Bozan Işık, 2019; Günay, 2019; Kara, 2019; Kibaroglu, 2020; Özer ve Akay, 2020; Yardım, 2021; Doğan Koç, 2022; Yardım ve Engin, 2022; Doğan, 2023; Kahraman, 2023; Ahmed ve ark., 2024) da akademik erteleme davranışının genel olarak orta düzeyde olduğu ifade edilmiştir. Bu bulgular, çalışmamızın sonuçlarını destekler niteliktedir. Bununla birlikte, bazı araştırmalar öğrencilerin akademik erteleme davranışlarının düşük düzeyde olduğunu göstermiştir (Korkmaz, 2018; Durdu, 2019; Çakın, 2021; Hamurcu ve Sönmezer, 2023; Türkadi Gervan ve Ateş, 2023; Çavdar, 2024). Bu farklılıklar, örneklemelerin yaş grubu, eğitim düzeyi, sosyal çevre, ölçme araçları ve çalışma dönemleri gibi etkenlerden kaynaklanıyor olabilir. Diğer taraftan, bazı çalışmalar ise öğrencilerin akademik erteleme davranışlarının ortanın üzerinde veya yüksek düzeyde olduğunu ortaya koymuştur (Ying ve Lv, 2012; Gürültü, 2016; Oran, 2016; Akbaş Coşar, 2019; Mişe ve Hançer, 2019). Bu bulgular, özellikle lise ve üniversite öğrencileri arasında akademik erteleme eğiliminin daha yüksek olabileceğine işaret etmektedir.

Akademik erteleme davranışının bireysel, çevresel ve yaşamsal pek çok değişkene bağlı olarak değişkenlik gösterebildiği görülmektedir. Farklı öğrenci gruplarında yapılan çalışmalarda, bu davranışın nedenlerinin çeşitli biçimlerde ortaya çıktığı ve bağlamsal etkenlere göre farklılık gösterebildiği bulgulara yansımaktadır.

4.12. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Arasındaki İlişkiye Dair Bulgular

“Öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile dijital oyun oynama motivasyonları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?” alt problemi doğrultusunda, Dijital Oyun

Bağımlılığı Ölçeği ile Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği'nden elde edilen puanlar arasındaki ilişki incelenmiştir.

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin belirlenmesinde basit korelasyon tekniğinden yararlanılmıştır. Korelasyon katsayısının 1.00 olması, iki değişken arasında mükemmel pozitif bir ilişki bulunduğunu; -1.00 olması, mükemmel negatif bir ilişki olduğunu; 0.00 olması ise iki değişken arasında herhangi bir ilişkinin olmadığını göstermektedir. Alanyazında korelasyon katsayısının büyüklüğüne ilişkin kesin bir görüş birliği bulunmamakla birlikte, genel kabul gören değerlendirmeye göre korelasyon katsayısının mutlak değeri 0.70 ile 1.00 arasında ise yüksek, 0.30 ile 0.70 arasında ise orta, 0.00 ile 0.30 arasında ise düşük düzeyde ilişki olarak kabul edilmektedir (Büyüköztürk, 2008). Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkiye dair elde edilen bulgular Tablo 4.16'da sunulmuştur.

Tablo 4.16. DOB ile DOOM Arasındaki İlişki

		Dijital Oyun Oynama Motivasyonu
Dijital Oyun Bağımlılığı	Pearson r	.577*
	P	.000
	N	619

* Korelasyon $p < 0.01$ düzeyinde anlamlıdır.

Araştırma bulgularına göre, dijital oyun bağımlılığı ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında orta düzeyde, pozitif ve istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r = 0.577$, $p < .001$). Bu sonuç, öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça, dijital oyun oynama motivasyonlarının da arttığını göstermektedir. İki değişken arasındaki ilişkinin gücü, değişkenlerin birbirlerini açıklama oranı üzerinden değerlendirildiğinde; dijital oyun bağımlılığındaki varyansın yaklaşık %33.29'sinin dijital oyun oynama motivasyonu tarafından açıklanabileceği görülmektedir ($R^2 = 0.3329$).

Bu araştırmada, dijital oyun oynama motivasyonu ile dijital oyun bağımlılığı arasında orta düzeyde pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Başka bir ifadeyle, öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonu arttıkça, dijital oyun bağımlılığı düzeyleri de artış göstermektedir. Bu bulgu, dijital oyun oynama davranışının yalnızca eğlence amaçlı bir faaliyet olmanın ötesine geçerek, bireylerin yaşam rutinlerini

etkileyebilecek düzeyde bir bağımlılığa evrilebileceğini göstermektedir. Elde edilen bu sonuç, literatürdeki çok sayıda çalışmayla paralellik göstermektedir. Dijital oyun oynama motivasyonu ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğunu ortaya koyan önceki çalışmalarla da örtüşmektedir (Hazar, 2019; Bayramoğlu, 2020; Kılıç, 2021; Baloch ve ark., 2023; Ekinci, M., 2023; Topal ve ark., 2023; Kablan ve İmamoğlu, 2024). Farklı yaş gruplarında yapılan bu çalışmalar, bireylerin dijital oyun oynama motivasyonlarının dijital oyun bağımlılığı üzerinde etkili olduğunu ve bu etkinin yaşa bağlı olmaksızın geçerli olduğunu göstermektedir. Dijital oyun motivasyonunun alt boyutları da bağımlılıkla ilişkili olabilmektedir. Sağlam ve Turan (2024), başarı ve sosyal kabul odaklı motivasyonların bağımlılık riskini artırdığını belirtmiştir. Ancak literatürde farklı bulgulara da rastlanmaktadır. Örneğin, Keskinlik (2023), motivasyonel faktörlerin bağımlılık üzerinde doğrudan ve güçlü bir yordayıcı olmadığını belirtmiş, yalnızca sınırlı bir etki gücü olduğunu öne sürmüştür. Öntürk ve ark. (2021) ise motivasyonun bağımlılığa dolaylı yoldan etki ettiğini savunmuştur.

Bu bulgular, dijital oyun oynama motivasyonunun bireyin dijital oyunlarla kurduğu ilişkiyi ve bu ilişki üzerinden bağımlılık geliştirme olasılığını etkileyen bir unsur olarak öne çıktığını göstermektedir. Bununla birlikte, bu ilişkinin düzeyinin; bireyin yaş, cinsiyet, psikososyal özellikleri ve oyun oynama amaçları gibi çeşitli faktörlere bağlı olarak farklılık gösterebildiği görülmektedir.

4.13. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Akademik Erteleme Davranışı Arasındaki İlişkiye Dair Bulgular

“Öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile akademik erteleme davranışları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?” alt problemi doğrultusunda, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Akademik Erteleme Davranışı Ölçeği’nden elde edilen puanlar arasındaki ilişki incelenmiştir.

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı arasındaki ilişkinin belirlenmesinde basit korelasyon tekniğinden yararlanılmıştır. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı arasındaki ilişkiye dair elde edilen bulgular Tablo 4.17’de sunulmuştur.

Tablo 4.17. DOB ile AED Arasındaki İlişki

	Akademik Erteleme Davranışı	
Dijital Oyun Bağımlılığı	Pearson r	.584*
	P	.000
	N	619

* Korelasyon $p < 0.01$ düzeyinde anlamlıdır.

Araştırma bulgularına göre, dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı arasında orta düzeyde, pozitif ve istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır ($r = 0.584$, $p < .001$). Bu sonuç, öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça, akademik erteleme davranışlarının da arttığını göstermektedir. İki değişken arasındaki ilişkinin gücü, değişkenlerin birbirlerini açıklama oranı üzerinden değerlendirildiğinde; dijital oyun bağımlılığındaki varyansın yaklaşık %34.1'inin akademik erteleme davranışı tarafından açıklanabileceği görülmektedir ($R^2 = 0.341$).

Bu araştırmada elde edilen bulgular, dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı arasında orta düzeyde, pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğunu ortaya koymuştur. Bu sonuç, bireylerin dijital oyunlara olan bağımlılık düzeyleri arttıkça, akademik görevlerini erteleme eğilimlerinin de yükseldiğini göstermektedir. Elde edilen bulgular, özellikle ortaokul düzeyindeki öğrencilerin dijital oyunları, stresli ve sorumluluk gerektiren akademik görevlerden kaçınma aracı olarak kullanabildiklerine işaret etmektedir (Davis ve ark., 2002; Li ve ark., 2020). Bu bulgu, literatürde yer alan birçok çalışmanın (Elhatip, 2018; Kibaroglu, 2020; Bayramoglu ve Güzel Gürbüz, 2023; Yalçın, 2023; Doruk Aslan, 2024; Kayış ve Ayas, 2024; Özüt, 2024; Uysal, 2024) bulgularıyla da örtüşmektedir. Ayrıca, dijital oyun bağımlılığının akademik ertelemenin güçlü bir yordayıcısı olduğu da birçok çalışmada vurgulanmıştır (Yalçın, 2023; Doruk Aslan, 2024). Bununla birlikte, literatürde elde edilen bazı bulgular bu araştırmada elde edilen bulgulardan farklılık göstermektedir. Örneğin Zamkı (2022) çevrim içi oyun bağımlılığı ile akademik erteleme arasında negatif yönlü zayıf bir ilişki bulurken, Yılmaz (2024) ise dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme arasında düşük düzeyde pozitif bir ilişki olduğunu ortaya koymuştur. Bu farklı sonuçlar, örneklem grubu (üniversite öğrencileri) veya kullanılan veri toplama araçlarının farklılığı gibi metodolojik etkenlerle açıklanabilir.

Araştırmanın bir diğer önemli katkısı, dijital oyun bağımlılığının yalnızca akademik başarıyı değil, aynı zamanda bireylerin zaman yönetimi ve sorumluluk duygusu gibi akademik yaşamın temel bileşenlerini de etkilediğini ortaya koymasındır.

Bu durum, Yeh ve ark. (2017) ve Nordby ve ark. (2019) gibi çalışmaların da desteklediği şekilde, oyun oynama davranışının erteleme alışkanlıklarıyla yakından ilişkili olduğunu göstermektedir. Mobil oyunlara erişimin kolaylaşması da bu bağımlılığı artırmakta ve akademik görevlerin ertelenmesine zemin hazırlamaktadır (Luhsasi, 2017; Ardi ve Syahrin, 2020; Hanifa ve ark., 2022). Bu bağlamda, dijital oyunlar sadece eğlence aracı olmanın ötesinde, genç bireylerin akademik sorumluluklarından uzaklaşmasına da neden olabilmektedir.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının dijital oyun oynama motivasyonu ve akademik erteleme davranışı ile ilişkisine ilişkin elde edilen bulgulardan yola çıkılarak sonuç ve önerilere yer verilmiştir.

5.1. Sonuç

Bu bölümde, araştırmadan elde edilen bulgular doğrultusunda ulaşılan temel sonuçlara yer verilmiştir. Araştırma kapsamında toplanan veriler analiz edilerek çalışmanın amacına uygun şekilde yorumlanmış ve elde edilen sonuçlar bütüncül bir yaklaşımla özetlenmiştir.

Bu araştırmada, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile dijital oyun oynama motivasyonları ve akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkiler, çeşitli demografik ve bireysel özellikler çerçevesinde kapsamlı biçimde incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermekte; erkek öğrencilerin bağımlılık düzeyleri kız öğrencilere kıyasla daha yüksek bulunmuştur. Öğrencilerin genel olarak riskli düzeyde dijital oyun bağımlılığı sergiledikleri görülmüş, özellikle 7. sınıf öğrencilerinin daha yüksek puanlara sahip olması dikkat çekmiştir. Buna karşılık, kardeş sayısı ve sosyoekonomik düzey gibi bazı değişkenler ile bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir fark saptanmamıştır.

Yerleşim yeri değişkeni açısından bakıldığında, ilçede yaşayan öğrencilerin köyde yaşayanlara kıyasla daha yüksek dijital oyun bağımlılığı puanlarına sahip olduğu belirlenmiştir. Benzer şekilde, internet bağlantısı olan öğrenciler ile çevrimiçi oyun oynayan öğrenciler, bağlantısı olmayan veya çevrimdışı oyun oynayanlara göre daha yüksek bağımlılık düzeyleri göstermiştir.

Araştırma, oyun türünün de bağımlılık üzerinde etkili olduğunu göstermiş; nişancı, dövüş, spor ve yarış oyunları gibi aksiyon içeriği yüksek oyunları tercih eden öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin, bulmaca, strateji veya eğitsel oyunlar oynayanlara kıyasla daha yüksek olduğu bulunmuştur. Ek olarak, öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonlarının orta düzeyde olduğu saptanmış ve dijital oyunların önemli bir motivasyon kaynağı haline geldiği sonucuna varılmıştır.

İlişkisel bulgular incelendiğinde, dijital oyun bağımlılığı ile dijital oyun oynama motivasyonu arasında orta düzeyde, pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Benzer şekilde, dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı arasında da

pozitif yönlü anlamlı bir ilişki saptanmış; bağımlılık düzeyi arttıkça öğrencilerin akademik görevlerini erteleme eğilimlerinin de yükseldiği belirlenmiştir. Bununla birlikte, öğrencilerin genel olarak orta düzeyde akademik erteleme davranışı sergiledikleri ve akademik sorumluluklarını büyük ölçüde zamanında yerine getirdikleri gözlenmiştir.

Tüm bu bulgular, dijital oyunların öğrencilerin günlük yaşamlarında güçlü bir motivasyon unsuru olduğunu, ancak kontrolsüz ve yoğun kullanım durumlarında akademik sorumlulukları olumsuz etkileyebileceğini göstermektedir. Bu nedenle, dijital oyun kullanımının yönlendirilmesi ve dengelenmesi, hem bireysel gelişim hem de akademik başarı açısından önem taşımaktadır.

5.2. Öneriler

Bu bölümde, araştırma bulgularına dayalı olarak öğrenciler, veliler, öğretmenler ve alan yazına katkı sağlamak amacıyla araştırmacılara yönelik çeşitli önerilere yer verilmiştir. Öneriler, elde edilen sonuçların eğitsel süreçlere katkı sunması ve ilerleyen çalışmalara ışık tutması amacıyla yapılandırılmıştır.

- Dijital oyun bağımlılığı riskine karşı bilinçlendirme çalışmaları artırılmalıdır. Dijital oyun bağımlılığı düzeyi riskli ve çok yüksek risk grubunda yer alan öğrencilerin aileleri, mutlaka bir uzmandan profesyonel destek almalı ve bu süreçte uzman tavsiyeleri doğrultusunda hareket etmelidir.
- Özellikle erkek öğrencilerde, 7. sınıf düzeyindekilerde ve uzun süre oyun oynayan bireylerde daha yüksek bağımlılık düzeyleri gözlemlendiği için bu gruplara yönelik hedefli müdahaleler planlanmalıdır.
- Aileler ve öğretmenler dijital oyun kullanımı konusunda rehberlik edici roller üstlenmelidir. İnternet bağlantısı olan ve çevrimiçi oyun oynayan öğrencilerin daha yüksek bağımlılık eğilimi göstermesi, denetimli dijital oyun kullanımının önemini ortaya koymaktadır.
- Oyun süresinin sınırlandırılması için aile içi kurallar oluşturulmalı ve çocuklara zaman yönetimi becerileri kazandırılmalıdır.
- Oyun türü tercihlerine yönelik farkındalık oluşturulmalıdır. Nişancı, dövüş ve yarış gibi aksiyon ağırlıklı oyunların daha yüksek bağımlılık düzeyleriyle ilişkili olması nedeniyle, bu türlerin yerine eğitsel veya stratejik içerikli oyunlara yönlendirme yapılabilir.

- Okullarda dijital oyun bağımlılığı ve akademik sorumluluklar arasındaki dengeyi güçlendirmeye yönelik eğitim programları uygulanmalıdır. Dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı arasındaki anlamlı ilişki, akademik başarıyı destekleyici stratejilerin önemini vurgulamaktadır.
- Dijital oyunların motivasyon aracı olarak olumlu kullanımı teşvik edilmelidir. Öğrencilerin orta düzeyde dijital oyun motivasyonuna sahip olması, bu araçların doğru kullanıldığında eğitim süreçlerinde destekleyici rol üstlenebileceğini göstermektedir.
- Gelecekteki araştırmalarda daha geniş örneklerle farklı yaş grupları ve sosyo-kültürel değişkenler incelenmelidir. Bu sayede dijital oyun bağımlılığına etki eden faktörler daha kapsamlı şekilde ortaya konabilir.
- Dijital oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışı arasındaki ilişkiyi daha derinlemesine inceleyen çalışmalar yapılmalıdır. Bu iki değişken arasındaki pozitif ilişki dikkate alındığında, akademik başarı üzerindeki etkilerin farklı değişkenlerle birlikte ele alınması faydalı olacaktır.
- Nitel araştırma yöntemleriyle öğrencilerin dijital oyunlara yönelik algı ve deneyimlerinin derinlemesine incelenmesi önerilmektedir. Sayısal verilerin yanı sıra öğrencilerin öznel görüşleri, bağımlılık risklerinin anlaşılmasına önemli katkılar sağlayabilir.
- Disiplinler arası çalışmalar teşvik edilmelidir. Psikoloji, eğitim bilimleri, iletişim ve sosyoloji gibi farklı alanlardan uzmanların birlikte çalıştığı projeler, dijital oyun bağımlılığını çok boyutlu olarak ele alma imkânı sunacaktır.
- Akademik yayınlarda dijital oyunların sadece olumsuz yönleri değil, potansiyel faydaları da dengeli biçimde ele alınmalıdır. Aksi takdirde dijital oyunlar konusunda tek yönlü bir bakış açısının gelişmesi söz konusu olabilir.

6. 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>
- Açıkgöz, F. Y., & Yalman, A. (2018). Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışları üzerinde etkisi: GTA 5 oyunu örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (29. Özel Sayısı), 163-180.
- Açıkgöz, S. (2024). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçları ve beş faktör kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 856953) [Yüksek lisans tezi, Bursa]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Adams, E. (2010). *Fundamentals of game design* (2. baskı). New Riders, Berkeley, CA.
- Ahmed, S. H., Mohammed, A. A., Salah, S. H., Abdalrahman, M. A., & Ahmed, A. A. (2024). *Academic procrastination and its association with academic performance and demographic characteristics of undergraduate health sciences' students*. University of Gezira.
- Akbaba, D., & Çetinkaya Yıldız, E. (2024). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığını yordamada yaşantısal kaçınma, ait olma ve psikolojik iyi oluşun rolü. *Bağımlılık Dergisi*, 25(1), 31-42. <https://doi.org/10.51982/bagimli.1269225>
- Akbaş Coşar, H. (2019). *Öğretmen adaylarının sosyal medya bağımlılığı ve akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 581565) [Yüksek lisans tezi, Aksaray Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Akçayır, G. (2013). Dijital oyunların sağlığa etkisi. İçinde M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama* (ss. 264-272). Ankara: Pegem Akademi.
- Akdağ, C. (2024). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığında kişilik özelliklerinin seçtiği oyun türüyle ilişkisi* (Tez No. 864200) [Yüksek lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Akkaya, Ç. (2022). *Adolesan dönemi çocuklarda fiziksel aktivite düzeyi ile dijital oyun bağımlılığı ve özgüven ilişkisinin incelenmesi* (Tez No. 764436) [Yüksek lisans

- tezi, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Akdağ, C. (2024). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığında kişilik özelliklerinin seçtiği oyun türüyle ilişkisi* (Tez No. 864200) [Yüksek lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Aktaş, B. (2018). *Ortaokul öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlamlık ve saldırganlıkla ilişkisi* (Tez No. 522945) [Yüksek lisans tezi, Kafkas Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Aktaş, B., & Bostancı Daştan, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138.
- Al-Kord, N. Y. M. (2016). *Facebook ortamındaki dijital oyunların bağımlılığına etki eden demografik faktörler* (Tez No. 451832) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Amerikan Psikiyatri Birliği. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, Beşinci Baskı (DSM-5), Tanı Ölçütleri Başvuru Elkitabı (E. Köroğlu, Çev.). Hekimler Yayın Birliği.
- American Society of Addiction Medicine. (2019). Definition of addiction.
<https://www.asam.org/Quality-Science/definition-of-addiction>
- Anierobi, E., Etodike, C., Uzochukwu, O., Ezennaka, A., & Okeke, N. (2021). Social media addiction as correlates of academic procrastination and achievement among undergraduates of Nnamdi Azikiwe University AWKA. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 10(3), 2226-6348. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v10-i3/10709>
- Ardi, Z., & Syahrin, M. A. (2020). The contribution of mobile game addiction to student academic procrastination. *JAIPTEKIN*, 4(3), 176-180.
- Arı, F. C. (2024). *Alfa kuşağı çocukların internet, dijital oyun bağımlılığı ve ebeveyn etkileşimi* (Tez No. 876923) [Yüksek lisans tezi, Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>

- Arslan, A. (2020). Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)*, 4(7), 27-41. <https://doi.org/10.31458/iejes.600483>
- Arslan Yağız, R. (2023). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile algılanan helikopter ebeveyn tutumları ve bağlanma stilleri arasındaki ilişki* (Tez No. 839087) [Yüksek lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Aslan, C. (2022). *Lisanslı sporcular ile sedanter bireylerin dijital oyun bağımlılığı açısından karşılaştırılması (Ağrı ili örneği)* (Tez No. 763230) [Yüksek lisans tezi, Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Aslan, M., & Doğan, S. (2020). Dışsal motivasyon, içsel motivasyon ve performans etkileşimine kuramsal bir bakış. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 11(26), 291-301. <https://doi.org/10.21076/vizyoner.638479>
- Atabay, M., Şimşek, M., Güllüoğlu, K., & Erdoğan, F. (2023). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının oyun bağımlılıkları ve çeşitli demografikler açısından karşılaştırılması. *International Journal of Computers in Education*, 6(1), 30-46. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8117416>
- Atalay, R. (2014). *Lise öğrencilerinin sosyal medyaya ilişkin tutumları ile algıladıkları sosyal destek düzeyleri arasındaki ilişki (Bahçelievler ilçesi örneği)* (Tez No. 381759) [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Avcı, İ. C. (2020). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri arasındaki ilişki* (Tez No. 660547) [Yüksek lisans tezi, Çanakkale Onsekiz Martı Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Avcı, P. (2022). *Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının akademik başarıları üzerine etkisi: Karma yöntem araştırması* (Tez No. 772577) [Doktora tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Avnik, Y. A. (2024). *Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile e-spora katılım motivasyonları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 891535) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>

- Aydın Özgür, E. (2019). *2018 yılında Edirne Merkez ilçe ve merkeze bağlı köylerde 10-14 yaş arası ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, buna etki eden faktörler ve sağlıkla ilişkili yaşam kalitesi* (Tez No. 615214) [Yüksek lisans tezi, Trakya Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Aydın, F., & Horzum, M. B. (2015). Öğretmenlerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini yordayan değişkenlerin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 2(1), 52-66.
- Aydoğdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge*, 6(31), 1-18. <https://doi.org/10.7816/ulakbilge-06-31-01>
- 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* (Tez No. 697072) [Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Ayyıldız, F. (2016). *Ergenlerin sahip oldukları değerler ile akademik erteleme ve genel erteleme düzeyleri arasındaki yordayıcı ilişki* (Tez No. 456559) [Yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Balak, Z. İ. (2016). *Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramı arasındaki ilişki* (Tez No. 460747) [Yüksek lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Balkıs, M. (2006). *Öğretmen adaylarının davranışlarındaki erteleme eğiliminin, düşünme ve karar verme tarzları ile ilişkisi* (Tez No. 189853) [Doktora tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Baloch, D., Mushtaq, R., Ehsan, N., & Gul, S. (2023). Motivation to play and loneliness among university students: Moderating role of online gaming addiction. *Pakistan Journal of Psychological Research*, 38(3), 447-465. <https://doi.org/10.33824/PJPR.2023.38.3.26>

- Barut, B. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyi ile algılanan sosyal destek ve duygu düzenleme arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 587057) [Yüksek lisans tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Baykal, D. (2020). *Dijital oyun bağımlılığının sosyoekonomik açıdan değerlendirilmesi* (Tez No. 669508) [Yüksek lisans tezi, Sağlık Bilimleri Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Bayramoğlu, E., & Güzel Gürbüz, P. (2023). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 4(3), 24–43.
- Bayramoğlu, P. (2020). *Ergenlerde dijital oyun oynama düzeyi, oyun oynama motivasyonları ve akademik başarı arasındaki ilişki* (Tez No. 659522) [Yüksek lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Bekir, S. (2018). *Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin duygusal şemalar, eylemli kişilik ve bazı değişkenler açısından incelenmesi* (Tez No. 516564) [Yüksek lisans tezi, Sakarya Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Bevilacqua, L., & Goldman, D. (2009). Genes and addictions. *Clinical Pharmacology & Therapeutics*, 85, 426-429. <https://doi.org/10.1038/clpt.2009.6>
- Bhagat, S., Jeong, E. J., & Kim, D. J. (2019). The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 36(5), 1-15.
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki* (Tez No. 423226) [Yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Bingöl Karagöz, D. (2017). *İnternet bağımlılığı ve bilgisayar oyun bağımlılığı yaygınlığının ilişkili etkenlerin incelenmesi* (Tez No. 466694) [Uzmanlık tezi, Kocaeli Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Bircan, M. A., & Öner, İ. E. (2022). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Ahi*

- Evrans Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(2), 1934-1959.
<https://doi.org/10.29299/kefad.982019>
- Biricik, Z., & Atik, A. (2021). Gelenekselden dijitalde deęişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445-469.
- Birinci, D. (2023). *Dijital oyun bağımlılıęının aleksitimi ve bağlanma stilleri ile ilişkisinin incelenmesi* (Tez No. 802196) [Yüksek lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Blinka, L., & Mikuška, J. (2014). The role of social motivation and sociability of gamers in online game addiction. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 8(2), Article 6. <https://doi.org/10.5817/CP2014-2-6>
- Bozan Işık, G. (2019). *Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin psikolojik dayanıklılıęının ve akademik erteleme düzeylerinin incelenmesi* (Tez No. 554410) [Yüksek lisans tezi, Akdeniz Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Bozkurt, T. M., & Tamer, K. (2020). Dijital oyun motivasyonu ile beden kitle indeksi ilişkisi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(2), 105-120.
- Budak, K. S. (2020). *Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeęinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeęinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi* (Tez No. 630581) [Yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Burka, J. B., & Yuen, L. M. (1983). *Procrastination: why you do it, what to do about it*. Reading, Mass., Addison Wesley Pub. Co.
- Bülbül, H., Tunç, T., & Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılıęı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), ss. 97-111.
- Büyüköztürk, Ş. (2008). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı* (9. baskı, s. 201). Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak-Kılıç, E., Akgün, Ö. A., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Caratiquit, K. D., & Caratiquit, L. J. C. (2023). Influence of social media addiction on academic achievement in distance learning: Intervening role of academic

- procrastination. *Turkish Online Journal of Distance Education (TOJDE)*, 24(1), 1-19. <https://doi.org/10.17718/tojde.1060563>
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10, 575-583. <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>
- Çakıcı, D. Ç. (2003). *Lise ve üniversite öğrencilerinde genel erteleme ve akademik erteleme davranışının incelenmesi* (Tez No. 205276) [Yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Çakıcı, G. (2018). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve öfkeyi ifade etme biçimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 512473) [Yüksek lisans tezi, Haliç Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Çakın, M. (2021). *Üniversite öğrencilerinin uzaktan eğitim sürecinde akademik motivasyonları ve akademik erteleme davranışları* (Tez No. 696680) [Yüksek lisans tezi, Kilis 7 Aralık Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Çakır, B. (2022). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı, akran zorbalığı ve sportmenlik davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi (Ağrı ili örneği)* (Tez No. 769035) [Yüksek lisans tezi, Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Çakır Köseoğlu, E. (2023). *Fiziksel temas içeren ve içermeyen sporlarda dijital oyun bağımlılığının incelenmesi* (Tez No. 790745) [Yüksek lisans tezi, Sinop Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Çantaoglu, E. (2022). *Okul öncesi çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile rekabet stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 762502) [Yüksek lisans tezi, Çağ Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Çavdar, A. O. (2024). *Ortaokul öğrencilerinin akademik erteleme davranışları ve yapılandırmacı öğrenme ortamları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 851511) [Yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>

- 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.
- Çelebi, E. (2020). Oyun bağımlılığının sosyalleşme sürecine yönelik motivasyon üzerindeki rolü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-Gifder)*, 8(1), 643-668.
- Çelik, M. (2021). *Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının yalnızlık ve umutsuzluk ile ilişkisinin incelenmesi* (Tez No. 696665) [Yüksek lisans tezi, Haliç Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Çelikkaleli, Ö., & Akbay, S. (2013). Üniversite öğrencilerinin akademik erteleme davranışı, genel yetkinlik inancı ve sorumluluklarının incelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(2), 237-254.
- Çıkrıkçı, Ö., & Erzeni, E. (2016). Cinsiyetin akademik erteleme üzerindeki etkisi: Meta-analiz. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 31(4), 750-761.
- Çınar, S. (2021). *Özel yetenekli 6 ve 7. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile empati becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 662676) [Yüksek lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Çınar, Y. (2020). *E-sporcular ve dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyun oynama motivasyon düzeylerinin incelenmesi* (Tez No. 657055) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Çınar, Y., Yarayan, Y., İlhan, E., & Ünvanlı, Y. (2020). Fiziksel aktiviteye katılım ile dijital oyun oynama arasındaki ilişkinin incelenmesi: Motivasyon boyutu. *The Journal of International Social Research*, 13(71), 687-695.
- Çiçek, F. (2021). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlamlık düzeyi arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 684234) [Yüksek lisans tezi, Ufuk Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Clark, K., & Theron, M. (2017). What is addiction? *Mental Health Matters*, 4, 46-48. <https://doi.org/10.1037/e604152012-001>

- Çukurluöz, Ö. (2016). *Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili Çankaya örneği* (Tez No. 450084) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Davis, R. A., Flett, G. L. ve Besser, A. (2002). Validation of a new scale for measuring problematic internet use: Implications for pre-employment screening. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 5(4), 331-345. <https://doi.org/10.1089/109493102760275581>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Delebe, A. (2020). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile bazı fiziksel parametreler ve akademik başarı durumları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 646055) [Yüksek lisans tezi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Demir, F. ve Kösterelioğlu, İ. (2015). Öğretmen adaylarının akademik erteleme eğilimlerinin incelenmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(39), 595-604.
- Demir, G. T., & Bozkurt, T. M. (2019). Dijital oyun oynama tutumu ölçeği (DOOTÖ): Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 1-18.
- Demir, G. T., & Cicioğlu, H. İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Spormetre*, 15(4), 2479–2492.
- Demir, M. F. (2018). *Lise son sınıf öğrencilerinin üstbiliş becerileri ve akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 510677) [Yüksek lisans tezi, Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Demir, Y. (2017). *Ergenlerde internet bağımlılığı, akademik güdülenme, akademik erteleme ve okula bağlanma arasındaki ilişkiler* (Tez No. 495703) [Doktora tezi, İnönü Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Demirbozan, N. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının anne baba tutumu ve benlik saygısı ile ilişkisinin incelenmesi* (Tez No. 547745) [Yüksek lisans tezi,

- Üsküdar Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Demirel, H. G., Cicioğlu, H. İ., & Tekkurşun Demir, G. (2019). Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(3), 128–137.
- Dinç, M. (2017). *Lise öğrencilerinde özgül internet bağımlılığının bağlanma stilleri ve mizaç özellikleri açısından incelenmesi* (Tez No. 469571) [Doktora tezi, Marmara Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Doğan, A. (2023). *İlköğretim II. kademe öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, akademik erteleme ve özerk öğrenmenin incelenmesi (Konya örneği)* (Tez No. 815429) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Doğan Keskin, A. (2019). *Oyun bağımlılığı müdahale programının ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisinin incelenmesi* (Tez No. 585861) [Doktora tezi, Ankara Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Doğan Koç, H. (2022). *Üniversite öğrencilerinin teknoloji bağımlılıklarının akademik erteleme davranışları üzerine etkisi* (Tez No. 755242) [Yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Dokumacı, C. (2023). *Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin sosyal becerileriyle ilişkisini inceleyen bir çalışma* (Tez No. 777603) [Yüksek lisans tezi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Donati, M. A., Chiesi, F., Ammannato, G., & Primi, C. (2015). Versatility and addiction in gaming: The number of video-game genres played is associated with pathological gaming in male adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(2), 129-132. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0342>
- Doruk Aslan, M. (2024). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının akademik güdülenme ve akademik erteleme davranışlarına etkisi* (Tez No. 881474) [Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>

- Drummond, A., & Sauer, J. D. (2014). Video games do not negatively impact adolescent academic performance in science, mathematics or reading. *PLOS ONE*, 9, e87943. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0087943>
- Drummond, A., & Sauer, J. D. (2020). Timesplitters: Playing video games before (but not after) school on weekdays is associated with poorer adolescent academic performance. A test of competing theoretical accounts. *Computers & Education*, 144, 1-12. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103704>
- Dryden, W. (2000). *Ertelemek yaşamı kaçırmaktır* (Çev. G. Günay). İstanbul: Erdemir Yayınevi.
- Durdu, A. (2019). *Ortaokul 7. ve 8. sınıf öğrencilerinin sosyal medya bağımlılıkları ve akademik erteleme davranışlarının incelenmesi* (Tez No. 553547) [Yüksek lisans tezi, Toros Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Ekinci, E. (2023). *E-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve bilişsel davranışçı fiziksel aktivite düzeylerinin incelenmesi* (Tez No. 823976) [Yüksek lisans tezi, Muş Alparslan Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Ekinci, M. (2023). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyon düzeyleri ile oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi* (Tez No. 846358) [Yüksek lisans tezi, Sakarya Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Ekinci, N. E., Yalçın, İ., Özer, Ö., & Kara, T. (2017). An investigation of the digital game addiction between high school students. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 4989. <https://doi.org/10.14687/jhs.v14i4.4936>
- Eldeniz, L., & Sırma, N. S. (2011). Çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarının gelişimi ve kültürel etkileri. In G. Terek Ünal & U. Batı (Eds.), *Dijital oyunlar* (ss. 199-217). Derin Yayınları.
- Elhatip, Y. E. (2018). *Lise öğrencilerinin bilgisayar bağımlılık düzeyleri ile akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 527786) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Eren, N., & Örsal, Ö. (2018). Computer game addiction and loneliness in children. *Iranian Journal of Public Health*, 47(10), 1504–1510.

- Erkmen, T., & Hazar, M. (2023). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve öz-yeterlik düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *International Journal of Contemporary Educational Studies*, 9(1), 47-62.
- Eryılmaz, A., & Deniz, M. E. (2020). Oyun bağımlılığı. In A. Eryılmaz & M. E. Deniz (Eds.), *Tüm yönleriyle bağımlılık* (ss. 42-72). Pegem Akademi, Ankara.
- Farran, B. (2004). *Predictors of academic procrastination in college students*. Doktora tezi, Fordham University, ABD.
- Fentaw, Y., Moges, B. T., & Ismail, S. M. (2022). Academic procrastination behavior among public university students. *Education Research International*, 2022, 1–8. <https://doi.org/10.1155/2022/1277866>
- Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction*, 3(3), 202-209. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2014.02.012>
- Frasca, G. (2001). Rethinking Agency and Immersion: Video Games as a Means of Consciousness-Raising. *Siggraph*. <http://siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays.html>
- Gaming in Turkey. (2023). Türkiye oyun sektörü 2023 raporu. Erişim adresi: <https://www.gaminginturkey.com/tr/> (Erişim Tarihi: 28 Ekim 2024).
- Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2006). Video games. In *Encyclopedia of Human Development* (Vol. 3, ss. 1303-1307).
- Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2006). Violent video games: The effects on youth, and public policy implications. In N. Dowd, D. G. Singer, & R. F. Wilson (Eds.), *Handbook of children, culture, and violence* (ss. 225-246). Sage Publications.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/yyuefd/issue/40566/495673>
- Gömlüksiz, M. N., & Serhatlıoğlu, B. (2014). Öğretmen adaylarının akademik motivasyon düzeylerine ilişkin görüşleri. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 173(173), 99-128. <https://doi.org/10.20296/tsad.36644>
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>

- Griffiths, M. D. & Davies, M. N. (2005). Videogame addiction: Does it exist? J. Goldstein ve J. Raessens (Ed.), *Handbook of computer game studies* (ss. 359–368). Boston, MA: 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>
- Griffiths, M. D. & Meredith, A. (2009), Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 9(39), 247-253.
- Griffiths, M. D. (2018). Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?. *Gaming Law Review*, 22(1), 52-54.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology & Behavior*, 10(2), 290-292. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9956>
- Gölge, A. (2022). *Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ve oyun türlerine göre saldırganlık yönelimlerinin incelenmesi* (Tez No. 747361) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Güler, H., & Özmaden, M. (2023). Spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı farkındalıkları ile serbest zaman tatmin düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *ROL Spor Bilimleri Dergisi / Journal of ROL Sports Sciences*, 4(1), 1–21. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7577292>
- Gülay Ogelman H, & Güngör H, (2021). *Oyun ve erken okuryazarlık. In: Erken okuryazarlık becerileri ve desteklenmesi*, Erbay F, 1. Basım, Ankara, Eğiten Kitap, 233-255.
- Güllü, M., Arslan, C., DüNDAR, A., & Murathan, F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(9), 89–100.
- Günay, K. (2019). *Examination of the relationship between frequency of social media use and academic procrastination behaviour of eighth-grade students* (Tez No. 592237) [Yüksek lisans tezi, Yeditepe Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Güngören, Ö. C. (2015). *Uyarlanabilir eğitsel web ortamlarının öğrencilerin akademik başarılarına ve motivasyonuna etkisi* (Tez No. 396092) [Doktora tezi, Sakarya

- Gürsu, 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* (Tez No. 445632) [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Güvendi, B., Demir, G. T., ve Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS International Journal of Society Researches*, 11(18), 1194-1217. <https://doi.org/10.26466/opus.547092>
- Güvenli Oyna. (2020). Dijital oyunlar raporu 2020. Erişim adresi: <https://guvenlioyna.org.tr/uploads/ck-editor/family-reports/Dijital%20Oyunlar%20Raporu%202020.pdf> (Erişim tarihi: 11 Aralık 2024).
- Hamurcu, G. C. & Sönmezer, B. (2023). Öğrencilerin akademik erteleme davranışlarının farklı değişkenlere göre incelenmesi. *Uluslararası İnovatif Eğitim Araştırmacısı*, 3(2), 214-247. <https://doi.org/10.29228/iedres.68523>
- Hanifa, A., Mubarak, M. Z., & Wahyunengsih, W. (2022). The intensity of playing Mobile Legends games with college student academic procrastination. *Indonesian Journal of Learning Studies (IJLS)*, 2(2), 40-45.
- Hazar, K., Özpolat, Z., & Hazar, Z. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi (Niğde ili örneği). *Spormetre: The Journal of Physical Education and Sport Sciences*, 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* (Tez No. 450176) [Doktora tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Hazar, Z. (2019). An analysis of the relationship between digital game playing motivation and digital game addiction among children. *Asian Journal of Education and Training*, 5(1), 31–38. <https://doi.org/10.20448/journal.522.2019.51.31.38>

- Hazar, Z., & Ekici, F. (2021). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile akran zorbalığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 26(1), 1-15.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216.
- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G., Namlı, S., & Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 320-332.
- Hendriks, S. J. F., & Lemmens, J. S. (2016). Addictive online games: Examining the relationship between game genres and Internet gaming disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(4), 270–276. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0415>
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 56-68. <https://egitimvebilim.ted.org.tr/index.php/EB/article/view/268/238>
- Horzum, M. B., Ayas, T., & Çakır, Ö. (2011). Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 44(2), 95-117.
- Huizinga, J. (2013). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (4. baskı). Doğu Batı Yayınları.
- Ilgaz C, & Abay İ, (2020). Türkiye’de yeni medya ortamı ve dijital oyun olgusu. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(1), 1-9.
- İnal, Y., & Doğusoy, B. (2006). Çok kullanıcı bilgisayar oyunları ile öğrenme. VII. *Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi*, Ankara.
- Juul, J. (2005). Half-real: Video games between real rules and fictional worlds. MIT Press.
- Kablan, M. O. (2024). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun oynama motivasyonu ve bağımlılığı* (Tez No. 859038) [Yüksek lisans tezi, Sinop Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Kablan, M. O., & İmamoğlu, M. (2024). An investigation of secondary school students' motivation and addiction towards digital gaming by age, gender and number of

- siblings. *Journal of Education in Science, Environment and Health*, 10(1), 32–41. <https://doi.org/10.55549/jeseh.1418998>
- Kahraman, Ü. (2023). *Ortaöğretim öğrencilerinin kariyer kaygısının yordayıcısı olarak akademik erteleme davranışı* (Tez No. 822780) [Yüksek lisans tezi, Çankırı Karatekin Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Kanat, S. (2019). The relationship between digital game addiction, communication skills and loneliness perception levels of university students. *International Education Studies*, 12(11), 80-93.
- Kaplan, M. (2007). *Motivasyon teorileri kapsamında uygulanan özendirme araçlarının işgören performansına etkisi ve bir uygulama* (Tez No. 189732) [Yüksek lisans tezi, Atılım Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Kara, D. (2023). *Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile akran oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 845710) [Yüksek lisans tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Kara, Ö. (2019). *Lise öğrencilerinin serbest zaman egzersiz katılım düzeyleri ile akademik erteleme düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 563784) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Karabekmez, S. (2022). *5-6 yaş çocuklarına yönelik tasarlanan eğitsel dijital oyunun yürütücü işlev becerilerine etkisi* (Tez No. 772659) [Doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Karabulut, B. (2019). *Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi* (Tez No. 544064) [Yüksek lisans tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Karaca, N. H., Akyol, T., Karaca, L., & Can Yaşar, M. (2016). Okul öncesi öğretmen adaylarının problem çözme becerileri ve benlik saygılarının bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Afyon Kocatepe University Journal of Social Sciences*, 18(1).
- Karaca, S. (2021). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Gazi Kitabevi.

- Karakuş, V., Dicle, İ., & Kılıç, A. (2024). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 5(1), 59–72.
- Karasar, N. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemi* (23. baskı). Ankara: Nobel Yayınları.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi* (Tez No. 351001) [Yüksek lisans tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Kayış, L., & Ayas, T. (2024). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 11(1), 30-68.
- Kavlak, M., Sarılır, A. İ., & Tönbol, B. (2022). Dijital oyun bağımlılığı yalnızlığı tetikler mi? *Necmettin Erbakan Üniversitesi Ereğli Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 1-13.
- Kazan, H., & Sarısoy, S. (2021). Anne-çocuk ilişkisi bağlamında okul öncesi dönemde iletişim becerileri üzerine bir araştırma. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(2), 441-472. https://doi.org/10.17932/IAU.IAUSBD.2021.021/iausbd_v13i2006
- 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(0), 247–251. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.101>
- Kesici, A. (2020). The effect of conscientiousness and gender on digital game addiction in high school students. *Journal of Education and Future*, (18), 43–53.
- Keskin, B. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlamlık ve bilinçli farkındalık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 601229) [Yüksek lisans tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Keskinkılıç, M. E. (2023). *Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarının ve oyun bağımlılığının çevrimiçi sosyal davranışlar ile ilişkisi* (Tez No. 818440) [Yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Khan, M. J., Arif, H., Noor, S. S., & Muneer, S. (2014). Academic procrastination among male and female university and college students. *FWU Journal of Social Sciences*, 8(2), 65-70.

- Kılıç, G. (2021). *Dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık, saldırganlık, mutluluk ve dijital oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 697761) [Yüksek lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Kılıç, M. A. (2020). *15-18 yaş arası okul sporlarına katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile sosyal ve duygusal yalnızlık düzeylerinin incelenmesi* (Tez No. 625424) [Yüksek lisans tezi, Kırıkkale Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Kızılkaya, M. F., & Erol, F. Z. (2024). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 15(2), 987-1012. <https://doi.org/10.51460/baebd.1454087>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Perales, J. C., Deleuze, J., Király, O., Krossbakken, E., et al. (2019). Maladaptive player-game relationships in problematic gaming and gaming disorder: A systematic review. *Clinical Psychology Review*, 73, 101777. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2019.101777>
- Kibaroğlu, F. N. (2020). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile akademik erteleme, öz yeterlik ve bilgi işlemsel düşünme düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 650368) [Yüksek lisans tezi, Sakarya Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Kim, D., Nam, J. K., & Keum, C. (2022). Adolescent internet gaming addiction and personality characteristics by game genre. *PLoS One*, 17(2), e0263645. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263645>
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-Lib Magazine*, 8(2). <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html>
- Klassen, R. M., Krawchuk, L. L., & Rajani, S. (2007). Academic procrastination of undergraduates low self-efficacy to self-regulate predicts higher levels of procrastination. *Contemporary Educational Psychology*, 33, 915-931.
- Knaus, W. J. (2003). *The procrastination workbook*. Oakland: New Harbinger Publications.
- Koçel, T. (2003). *İşletme yöneticiliği* (9. baskı). Beta Yayınları. İstanbul.
- Kolcan, A. (2023). *Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve kumar bağımlılığının dürtüsellik ile ilişkisi* (Tez No. 805860) [Yüksek lisans tezi,

- Kolçak, S. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonunun fiziksel aktiviteye katılım üzerine etkisi (Tez No. 638025) [Yüksek lisans tezi, Kafkas Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Korkmaz, O. (2018). Ortaokul Öğrencilerinde akademik erteleme: öz-yeterlik ve denetim odağının yordayıcılığının incelenmesi. *International Journal of Social Science Research*, 7(1), 19 - 35.
- Kukul, V. (2013). Oyunla ilgili tarihsel gelişim ve yaklaşımlar. In M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar* (19-31). Pegem Akademi.
- Kurt, A. A., Doğan, E., Erdoğan, Y. K., & Emiroğlu, B. G. (2018). Examining computer gaming addiction in terms of different variables. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 10(1), 29–40.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Kuş, Ö. A. (2023). *Oyun, dijital oyun, bağımlılık ve motivasyon kavramları arasındaki ilişkiler*. Urzeni. İstanbul. ISBN 978-625-6885-31-8.
- Lafrenière, M. A. K., Verner-Fillion, J., & Vallerand, R. J. (2012). Development and validation of the Gaming Motivation Scale (GAMS). *Personality and Individual Differences*, 53, 827-831. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2012.06.013>
- Lekich, N. (2006). *The relationship between academic motivation, self-esteem, and academic procrastination in college students* (Unpublished master's thesis). Truman State University, Kirksville, MO, United States.
- Lemmens, J. S., & Hendriks, S. J. (2016). Addictive online games: Examining the relationship between game genres and internet gaming disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(4), 270-276. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0415>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144-152.
- Liao, Z., Chen, X., Huang, S., Huang, Q., Lin, S., Li, Y., Tang, Y., & Shen, H. (2023). Exploring the associated characteristics of Internet gaming disorder from the

- perspective of various game genres. *Frontiers in Psychiatry*, 13, 1103816. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.1103816>
- Li, L., Gao, H., & Xu, Y. (2020). The mediating and buffering effect of academic self-efficacy on the relationship between smartphone addiction and academic procrastination. *Computers & Education*, 159, 104001. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104001>
- Lin, Y. H., & Hou, H. T. (2015). Exploring young children's performance on and acceptance of an educational scenario-based digital game for teaching route-planning strategies: A case study. *Interactive Learning Environments*, 24(8), 1967-1980.
- Luhsasi, D. I. (2017). Penggunaan game online berkategori causal sebagai sarana pendidikan literasi keuangan dan pengelolaan keuangan mahasiswa. *Jurnal Riset Akuntansi dan Keuangan*, 5(2), 1501-1514.
- Mallı, Y. Ç. (2019). *Yetişkinlerde algılanan sosyal yetkinlik ile sıkıntıya dayanma kapasitesinin dijital oyun oynama motivasyonu ile ilişkisi* (Tez No. 595242) [Yüksek lisans tezi, Maltepe Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Marufoğlu, S., & Kutlutürk, S. (2021). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının fiziksel aktivite ve uyku alışkanlıklarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 114–122. <https://doi.org/10.51982/bagimli.817756>
- McCloskey, J. (2011). *Finally, my thesis on academic procrastination*. Yüksek lisans tezi, The University of Texas at Arlington, Psychology Theses, 30. https://mavmatrix.uta.edu/psychology_theses/30
- Memiş, A. (2024). *Bilgi-motivasyon-davranış becerileri modeline temelli motivasyonel görüşme ve hippoterapi programının adölesanların dijital oyun bağımlılık düzeylerine etkisi*. Doktora tezi, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Sivas.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouerøe, 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.
- Mete, T. (2024). *Çocuklarda dijital oyun bağımlılığının yeme ve uyku bozuklukları üzerine etkisinin incelenmesi* (Tez No. 864507) [Yüksek lisans tezi, Nevşehir

- Hacı Bektaş Veli Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Milgram, N. N., Mey-Tal, G., & Levison, Y. (1998). Procrastination, generalized or specific, in college students and their parents. *Personality and Individual Differences*, 25, 297-316.
- Mişe, H., & Hançer, A. H. (2019). Fen bilgisi öğretmen adaylarının akademik erteleme davranışlarının bazı psiko-sosyal değişkenlere göre incelenmesi. *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, 5(23), 1348–1370.
<https://dx.doi.org/10.31576/smryj.350>
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların fiziksel ve ruhsal sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Mutlu Bozkurt, T., & Tamer, K. (2022). *Sporda e-öğrenme, akademik erteleme ve duygusal zeka*. Gazi Kitabevi. Ankara.
- Nadarajan, S., Hengudomsu, P., & Wacharasin, C. (2023). The role of academic procrastination on Internet addiction among Thai university students: A cross-sectional study. *Belitung Nursing Journal*, 9(4), 384.
<https://doi.org/10.33546/bnj.2755>
- Nergiz, H., & Fidan-Nergiz, S. (2021). Çocuk, ergen veya gençlerde dijital oyun bağımlılığını araştıran ulusal lisansüstü tezlerin incelemesi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 9(23), 53-80.
- Nordby, K., Løkken, R. A., & Pfuhl, G. (2019). Playing a video game is more than mere procrastination. *BMC Psychology*, 7, 33. <https://doi.org/10.1186/s40359-019-0309-9>
- Numanoğlu, G., & Bayır, Ş. (2012). İlköğretim ikinci kademe öğrencilerinin sınıf düzeylerine göre internet kullanımları. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 10(2), 295-323.
- 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.
- Odabaş, S. (2011). *Eğitim bilimlerinde yeni yaklaşımlar*. Yediiklim Yayıncılık, Ankara.
- Okur, A. (2024). *Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile algılanan stres arasındaki ilişki: Bilinçli farkındalık düzeyinin aracı rolü* (Tez No. 860241) [Yüksek lisans tezi, Altınbaş Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>

- Oran, S. (2016). *Anadolu lisesi öğrencilerinde akademik erteleme davranışının incelenmesi* (Tez No. 443055) [Yüksek lisans tezi, Çağ Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Öncü, E. Ç., & Özbay, E. (2006). *Okul öncesi çocuklar için oyun*. Kök Yayıncılık. Ankara.
- Öntürk, Y., Güvendi, B., Keskin, B., & Kandaz Gelen, N. (2021). An investigation of the digital gaming attitudes of the Faculty of Sports Sciences students. *Education Quarterly Reviews*, 4(2), 611–619. <https://doi.org/10.31014/aior.1993.04.02.306>
- Özçelik, M. F. (2022). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve dindarlık ilişkisi: Gaziantep örneği* (Tez No. 704987) [Yüksek lisans tezi, Akdeniz Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Özdemir, M. (2021). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve sosyal eğilimleri* (Tez No. 674303) [Yüksek lisans tezi, Mersin Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- 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>
- Özdemir, R., & Yıldız, E. (2023). Dijital oyun bağımlılığı: Oyun türlerinin bağımlılık düzeylerine etkisi. *Türk Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(1), 68-79.
- Özer, A., & Eryılmaz, S. (2021). Bilgi ve iletişim teknolojileri yeterlilikleri ile teknoloji bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 8(1), 16-25. <https://doi.org/10.51725/etad.854068>
- Özer, S. & Akay, C. (2020). Öğretmen adaylarının akademik erteleme ve yabancılaşma düzeylerinin incelenmesi. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 7(62), 3528-3542. <http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.2186>
- Özmen, M. (2019). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı düzeyinin yordanması* (Tez No. 569977) [Yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Özmen, O. (2023). *Beden eğitimi ve spor öğretmenlerinin dijital oyun oynama motivasyonlarının farklı değişkenler açısından incelenmesi* (Tez No. 791209) [Yüksek lisans tezi, Gaziantep Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>

- Öztekin, A., Kavan, N., Dündar, M., & Meriç, İ. (2021). Üniversite öğrencilerinin koronavirüs salgını sürecindeki dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Asya Studies - Academic Social Studies / Akademik Sosyal Araştırmalar*, 5(18), 109-119. <https://doi.org/10.31455/asya.990464>
- Öztürk, Ö., Odabaşoğlu, G., Eraslan, D., Genç, Y., & Kalyoncu, Ö. A. (2007). İnternet bağımlılığı: Kliniği ve tedavisi. *Bağımlılık Dergisi*, 8, 36-41.
- Özüt, M. (2024). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı arasındaki ilişkinin incelenmesi (Tez No. 855878) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Nişantaşı Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Peker, A., İskender, M., & Ada, Ş. (2010). Liselerdeki öğrencilerin online oyun bağımlılıkları. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20, 298-316.
- Rakes, G. C., & Dunn, K. E. (2010). The impact of online graduate students' motivation and self-regulation on academic procrastination. *Journal of Interactive Online Learning*, 9(1).
- Rehbein, F., King, D. L., Staudt, A., Hayer, T., & Rumpf, H. J. (2021). Contribution of game genre and structural game characteristics to the risk of problem gaming and gaming disorder: A systematic review. *Current Addiction Reports*, 8(3), 263–281. <https://doi.org/10.1007/s40429-021-00367-7>
- Rozgonjuk, D., Kattago, M., & Täht, K. (2018). Social media use in lectures mediates the relationship between procrastination and problematic smartphone use. *Computers in Human Behavior*, 89, 191-198. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.021>
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill. New York.
- Popow, C., Ohmann, S., von Gontard, A., & Paulus, F. (2019). Computerspielabhängigkeit bei Kindern und Jugendlichen—ein Überblick. *Monatsschrift Kinderheilkunde*, 167(2), 124-130.
- Sağlam, H., & Turan, N. (2024). Investigation of nursing students' addiction to digital game play and associated factors. *BMC Nursing*, 23(563). <https://doi.org/10.1186/s12912-024-02244-w>
- 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>

- Sağlık Bakanlığı. (2018). *Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Sonuç Raporu*. Erişim adresi: <https://sggm.saglik.gov.tr/Eklenti/30051/0/yenidijitalpdf.pdf> (Erişim Tarihi: 02 Kasım 2024)
- Saleem, M., Anderson, C. A., & Gentile, D. A. (2012). Effects of prosocial, neutral, and violent video games on children's helpful and hurtful behaviors. *Aggressive Behavior*, 38(4), 281-287. <https://doi.org/10.1002/ab.21448>
- Sarıkaya-Aydın, K. ve Koçak, S. (2016). Üniversite öğrencilerinin zaman yönetimi becerileri ile akademik erteleme düzeylerinin incelenmesi. *Uşak Üniversitesi Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 2(3), 17-38. <https://doi.org/10.29065/usakead.256378>
- Sarpdağ Turan, S. (2022). *Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık, özdenetim ve sosyal kaygı ilişkisinin incelenmesi* (Tez No. 761552) [Yüksek lisans tezi, Beykoz Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Sdrulla, A., Chen, G., & Mauer, K. (2015). Definition and demographics of addiction. İçinde G. B. Brown & M. S. Greenberg (Ed.), *Handbook of addiction medicine* (ss. 1-15). Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4939-1951-2_1
- Selçuk, Z. (2003). *Gelişim ve öğrenme* (9. baskı). Nobel Yayınları, Ankara.
- Semerci, Ö. U., & Balcı, E. V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10(3), 538-567.
- 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>
- Sezer, M. (2023). *Erken ergenlik döneminde dijital oyun bağımlılığı, akran ilişkileri, serbest zaman aktivite düzeyi arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 827405) [Yüksek lisans tezi, Siirt Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Shabbir, S., Saleem, M., Mahmood, S., & Perveen, S. (2020). Gaming addiction and aggression in Pakistani young adults: Through the lens of excitation transfer theory. *Journal of Professional & Applied Psychology*, 1(1), 10-21.
- Simbolon, P. A., & Daulay, N. (2022). The effect of smartphone addiction on students' academic procrastination. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5580-5588. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3101>

- Stead, R., Shanahan, M. J., & Neufeld, R. W. J. (2010). I'll go to therapy, eventually: Procrastination, stress and mental health. *Personality and Individual Differences*, 49, 175-180. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2010.03.028>
- Stemler S. (2001). An overview of content analysis. *Practical Assessment, Research & Evaluation*, 7(17), 137- 46. doi: <https://doi.org/10.7275/z6fm-2e34>
- Süer, O. (2023). *Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının obezite mevcudiyeti ve LGS başarısı ile ilişkisinin incelenmesi* (Tez No. 783517) [Yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Şahan, N. (2022). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının yordayıcıları olarak oyunlarla ilgili bilişlerin ve duygu düzenleme becerilerinin incelenmesi* (Tez No. 753122) [Yüksek lisans tezi, Akdeniz Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 4(3), 115–130.
- Şahin, Y. (2021). *Z kuşağının dijital oyun bağımlılıklarının boş zaman ve değişkenlerinin incelenmesi* (Tez No. 694106) [Yüksek lisans tezi, Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Şengül, C., & Büber, A. (2016). Dijital oyun bağımlılığında tanı ve tedavi. *Türkiye Psikiyatri Derneği Sürekli Eğitim / Sürekli Mesleki Gelişim Dergisi*, 6(3), 175-178.
- Şen, İ. (2023). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı: Kırıkkale lise öğrencileri üzerine bir araştırma* (Tez No. 785664) [Yüksek lisans tezi, Aksaray Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Siomos, K., & Floros, G. (2012). Patterns of choices on video game genres and internet addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(8), 417-424. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0064>
- Şimşek, B., Hanayoğlu, T., & Bozdağ, B. (2023). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve internet oyunları oynama bozukluğu seviyelerinin incelenmesi. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 7(1).

- Soyöz Semerci, Ö. U., & Balcı, E. V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10(3), 538–567. <https://doi.org/10.14230/johut869>
- Tanrıkulu, M. (2013). *Ergenlerin akademik erteleme davranışlarıyla benlik saygılarının incelenmesi* (Tez No. 353289) [Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Tarhan, N., & Nurmedov, S. (2011). *Bağımlılık* (1. baskı). Timaş Yayınları. İstanbul.
- Taş, İ., Karacaoğlu, D., Akpınar, İ., & Taş, Y. (2022). Ergenlerde aile yaşam doyumu ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 9(1), 28–42.
- Taşcı, Z. T. (2023). *Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin metaverse bilgi düzeyleri ve dijital oyun oynama motivasyonlarının incelenmesi* (Tez No. 829507) [Yüksek lisans tezi, İnönü Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Taylan, H. H., Kara, H. Z., & Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırma Dergisi*, 3(1), 78-87.
- Taylan, H. H., Topal, M., & Ayas, T. (2018). Sakarya'daki lise öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 5(1), 53-68.
- Tekkurşun Demir, G., & Hazar, Z. (2018). Dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği (DOOMÖ): Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 128-138.
- Tekkurşun Demir, G. (2021). *Spora yönelik tutum, dijital oyun bağımlılığı farkındalık ve eğilimler: X, Y ile Z kuşağının karşılaştırılması* (Tez No. 695283) [Doktora tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Temel A., & Kangalgil, M. (2021). Oyun ve fiziki etkinlikler dersi öğretim programı kazanımlarının gerçekleştirilmesine ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşleri. *Milli Eğitim Dergisi*, 50(229), 445-462.
- Tetik, G. (2020). *Ergenlerde algılanan ebeveyn tutumu ve duygusal zeka arasındaki ilişkide, dijital oyun bağımlılığının aracı rolünün incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Tizar, G. R. (2024). *E-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve serbest zaman tatmin düzeylerinin incelenmesi* (Tez No. 860484) [Doktora tezi, İnönü Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Toker, S., & Baturay, M. H. (2016). Antecedents and consequences of game addiction. *Computers in Human Behavior*, 55, 668–679.
- Topal, M., Horzum, M. B., & Akgün, Ö. E. (2023). Relationship of digital game addiction with gender and gamification user types amongst freshman. *Journal of Family, Counseling and Education*, 8(2), 20–32. <https://doi.org/10.32568/jfce.1247713>
- Topşar, A. (2015). *Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinde duygusal zekâ ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 407156) [Yüksek lisans tezi, Fatih Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Totan, O. (2024). *Programlı basketbol etkinliklerine katılım durumlarına göre erken dönem ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi* (Tez No. 885986) [Yüksek lisans tezi, Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Tran, G. A., & Stratton, D. (2013). What factors affect consumer acceptance of in-game advertisements? Chick “like” to manage digital content for players. *Journal of Advertising Research*, 53(4), 455-469. <https://doi.org/10.2501/JAR-53-4-455-469>
- Tunç, C. (2023). *Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve siber zorbalık* (Tez No. 835454) [Yüksek lisans tezi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Turgut, M., & Yaşar, O. M. (2019). Playing digital game motivations of university students. *Asian Journal of Education and Training*, 5(4), 603-608. <https://doi.org/10.20448/journal.522.2019.54.603.608>
- Tutar, H., & Erdem, A. T. (2022). *Örnekleriyle bilimsel araştırma yöntemleri ve SPSS uygulamaları*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Tutumlu, R. (2024). *Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile yaratıcılık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 974914) [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>

- TÜİK. (2021). Çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırması Türkiye İstatistik Kurumu. Erişim tarihi: 23 Şubat 2025, <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132>
- TÜİK. (2024). Çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırması. Türkiye İstatistik Kurumu. Erişim tarihi: 29 Ekim 2024, <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2024-53638>
- Türkadi Gervan, E. & Ateş, H. K. (2023). Ortaokul öğrencilerinde akademik erteleme eğiliminin internet bağımlılığı ve şiddet ile ilişkisi. *Social Sciences Studies Journal*, 108(108), 5270-5286. <https://doi.org/10.29228/sss.66428>
- Türk Dil Kurumu. (2024). Oyun nedir? <https://sozluk.gov.tr/>, Erişim Tarihi: 14 Ekim 2024.
- Tüver, A. (2021). *Dijital oyun oynama motivasyonu ve serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 700231) [Yüksek lisans tezi, Mersin Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Uysal, E. (2024). *Dijital oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışı arasındaki ilişkide akademik öz yeterliğin aracılık etkisi* (Tez No. 886380) [Yüksek lisans tezi, Kocaeli Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Uzunlar, N. N. (2022). *Ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medya tutumlarının siber zorbalık tehlike düzeylerine etkisinin incelenmesi* (Tez No. 747630) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Ün, D. (2021). *Sığınmacı çocuklarda dijital oyun bağımlılığı ve travma sonrası stres bozukluğu arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 674216) [Yüksek lisans tezi, Ege Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Vollmer, C., & Randler, C. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality, *SAGE Open*, 4(1), 1-9.
- Weinstein, A. (2010). Computer and video game addiction—A comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268-276. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>

- Weinstein, A., & Lejoyeux, M. (2020). Neurobiological mechanisms underlying internet gaming disorder. *Dialogues in Clinical Neuroscience*, 22(2), 113-126.
- Weinstein, N. (2014). *Human motivation and interpersonal relationship*. Springer Link Publishing, Germany.
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. D. (2009). The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11(5), 815-834. <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>
- Winnicott, D. W. (2017). Oyun ve gerçeklik. Metis Yayınevi. İstanbul.
- Wittek, 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.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321-340.
- Yalçın, S., & Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34.
- Yalçın Irmak, A., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Yalçın, Ş. (2023). *Ortaokul öğrencilerinde akademik erteleme davranışı ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide akademik motivasyonsuzluğun aracı rolü* (Tez No. 808711) [Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Yaman, F., Çubukçu, A., Küçükali, M., & Yurdakul, İ. K. (2020). Ortaokul ve lise öğrencilerinin sosyal medya kullanımı ve dijital oyun oynama durumları. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 160-174.
- Yardım, T. (2021). *Sınıf eğitimi öğretmen adaylarının akademik erteleme davranışları ve zaman yönetim becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No. 707979) [Yüksek lisans tezi, Ege Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Yardım, T. ve Engin, G. (2022). Sınıf eğitimi öğretmen adaylarının akademik erteleme davranışları ve zaman yönetim becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi .

- Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 24(1), 347-368.
<https://doi.org/10.26468/trakyasobed.1099730>
- Yavuzer H. (2013). *Ergenlik Dönemi: Çocuk Psikolojisi*. Remzi Kitabevi. İstanbul.
- Yeh, Y. C., et al. (2017). The procrastination of internet gaming disorder in young adults: The clinical severity. *Psychiatry Research*, 254, 258–262.
- Yeşilay. (2018). Bağımlılık nedir? <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/bagimlilik-nedir> (Erişim tarihi: 10 Nisan 2025).
- Yeşilay. (2024). Bağımlılık. <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik> (Erişim tarihi: 16 Ekim 2024).
- Yıldırım, Ü. (2011). *Ortaöğretim öğrencilerinin psikolojik belirtilerinin sosyal destek algısı ve akademik erteleme açısından incelenmesi* (Tez No. 350154) [Yüksek lisans tezi, Sakarya Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Yılmaz, B. (2022). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonları ve oyun oynama davranışlarının farklı zamanlarda incelenmesi. *Bağımlılık Dergisi*, 23(2), 121-129. <https://doi.org/10.51982/bagimli.948872>
- Yılmaz, E. & Çağıltay, K. (2007). *Elektronik Oyunlar ve Türkiye*. <http://simge.metu.edu.tr/conferences/TBD04-ElektronikOyunlar.pdf>. adresinden alınmıştır.
- Yılmaz, M., & Erduran, N. (2016). *Oyun Dünyam-Dünyam Oyun*. Ankara: Eğiten Kitap Yayıncılık.
- Yılmaz, R. (2024). *Üniversite öğrencilerinin akademik erteleme davranışları üzerinde sosyal medya, dijital oyun ve televizyon bağımlılıklarının rollerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Yılmaz, S. (2022). *Spor Bilimleri Fakültesi öğrencilerinin zaman yönetimi becerileri ile akademik erteleme davranışlarının incelenmesi* (Tez No. 731755) [Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Yiğit, E., & Günüş, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174. <https://doi.org/10.33711/yyuefd.691498>
- Ying, Y. & Lv, W. (2012). A study on higher vocational college students' academic procrastination behavior and related factors. *International Journal of Education and Management Engineering*, 2(7), 29-35. <http://10.5815/ijeme.2012.07.05>

- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372. <https://doi.org/10.1080/01926180902953547>
- Yönet, E. (2018). *Lise öğrencilerinin sportif serbest zaman ilgilenim, dijital oyun bağımlılığı ve yaşam kalitesi düzeylerinin araştırılması* (Tez No. 534757) [Doktora tezi, Sakarya Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Yücel Toy, B. (2014). Ders çalışmaya yönelik tutum, akademik erteleme ve aralarındaki çoklu aracılık ilişkisi. *Kuramsal Eğitimbilim Dergisi*, 7(4), 505-527. <https://dx.doi.org/10.5578/keg.7432>
- Zacks, S., & Hen, M. (2018). Academic interventions for academic procrastination: A review of the literature. *Journal of Prevention & Intervention in the Community*, 46(2), 117–130. <https://doi.org/10.1080/10852352.2016.1198154>
- Zamkı, M. N. (2022). *Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışı arasındaki ilişki* (Tez No. 747620) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Zilberman, N., Yadid, G., Efrati, Y., Neumark, Y., & Rassovsky, Y. (2018). Personality profiles of substance and behavioral addictions. *Addictive Behaviors*, 82, 174-181. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.03.007>

EKLER

EK-1

Etik Kurul Değerlendirme ve Karar Formu



KIRŞEHİR AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ
ETİK KURUL DEĞERLENDİRME VE
KARAR FORMU



Değerlendirme Talebinde Bulunan Kişi/Kurum	Gürkan ÜRKMEZ		
Değerlendirme Başvuru Tarihi	07.10.2024		
Değerlendirilmesi Talep Edilen Eserin/Araştırmanın Adı	“Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığının, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ve Akademik Erteleme Davranışı İle İlişkisi”		
Değerlendirilmesi Talep Edilen Araştırma/Ölçek/Anket/Görüşme Formu			
Değerlendirmeyi Yapan Etik Kurul	KIRŞEHİR AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ FEN VE MÜHENDİSLİK BİLİMLERİ BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİK KURULU		
Değerlendirme Toplantı Bilgileri	Yeri	Tarihi	Saati
	Fen Edebiyat Fakültesi Toplantı Salonu	17.10.2024	13:00
Karar No	Karar Tarihi	17.10.2024	
	Karar No	2024/02/04	
Karar Sonucu	(X) Kabul	(X) Oybirliği	
	() Ret	() Oy Çokluğu	

Etik Kurulumuz, yukarıda başvuru bilgileri yer alan eser/araştırma için toplanarak bilimsel araştırmalar ve yayın etiği açısından değerlendirme yapmış ve aşağıda gerekçesi açıklanan karar(lar)ı almıştır:

Karar ve Gerekçesi

Gürkan ÜRKMEZ'e ait “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığının, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ve Akademik Erteleme Davranışı İle İlişkisi” başlıklı araştırmanın, bilimsel araştırmalar etiği açısından yapılan değerlendirme sonucunda kabulüne ancak YÖK Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi 4. maddesinin 2/g fıkrasına göre araştırma verilerinin yayımlanabilmesi için araştırma yapılan kurumdan resmi izin alınması sorumluluğunun araştırmacıya ait olduğuna *oy birliğiyle karar verildi.*

Etik Kurul Başkanı
Prof. Dr. Faruk SELÇUK

EK-2

Kişisel Bilgi Formu

KİŞİSEL BİLGİ FORMU:

Merhaba Sevgili Öğrenciler,

Aşağıdaki tablolarda yer alan ifadelerde işaretlemeler yaparak görüşlerinizi almak istiyorum. Dolduracağınız ölçekler bilimsel bir araştırmada kullanılacaktır. Ölçeklerde ad soyad yazmanıza gerek yoktur. İfadeleri değerlendirirken sizi yansıtmaya derecesine göre işaretleme (X) yapınız. İfadelerde doğru veya yanlış cevap yoktur. İfadelere vereceğiniz samimi cevaplar araştırmanın doğru ve gerçekçi analiz sonuçları üretmesini sağlayacaktır. Çalışmaya katılım gönüllülük esasına dayanmaktadır. Dolduracağınız ölçeklerle bilimsel bir çalışmaya katkı sağlamış olacaksınız.

Sorularımıza içtenlikle vereceğiniz cevaplar ve katılımınız için teşekkür ederiz.

Gürkan ÜRKMEZ

Bilişim Teknolojileri Öğretmeni

1. Cinsiyetiniz? () Kız () Erkek															
2. Kaçınıcı sınıftasınız ? () 5 () 6 () 7 () 8															
3. Kaç yaşındasınız ? () 10 () 11 () 12 () 13 () 14 ve üzeri															
4. Kaç kardeşiniz var? () Yok () 1 () 2 () 3 ve üzeri															
5. Hangi yerleşim yerinde yaşamaktasınız ? () Köy () İlçe															
6. Kiminle birlikte yaşamaktasınız ? () Annem ile birlikte () Babam ile birlikte () Annem ve babam ile birlikte () Hiçbiri															
7. Nerede kalıyorsunuz? () Ev () Yurt-Pansiyon															
8. Aile tipiniz? () Çekirdek aile (Anne – baba – çocuklar) () Geniş aile (Aile büyükleri ile birlikte anne-baba-çocuklar)															
9. Ailenizin sosyo-ekonomik durumu ? () Düşük gelirli () Orta gelirli () Yüksek gelirli															
10. Günlük dijital oyun oynama süreniz ? (Bilgisayar, telefon, tablet, konsol vb...) () Oynamıyorum () 1-2 saat () 3-4 saat () 4+															
11. İnternet bağlantın var mı? () Evet () Hayır															
12. Sosyal medya hesabınız var mı? Varsa hangi sosyal medya araçlarını kullanıyorsunuz? (Birden fazla seçebilirsiniz.) () Var ----- () Facebook () Instagram () Twitter-X () WhatsApp () Youtube () Yok															
13. En fazla oynadığınız dijital oyun türü nedir? () Aksiyon () Dövüş () Spor () Macera () Simülasyon () Strateji () Zeka/Bulmaca () Rol yapma oyunları															
14. Genellikle dijital oyun oynarken hangisini tercih edersiniz? () Bilgisayar () Akıllı Telefon () Tablet () Oyun Konsolu															
15. Anne ve babanızın eğitim düzeyini ayrı ayrı (X) koyarak belirtiniz.															
<table border="1"><thead><tr><th>Mezun Olduğu Okul</th><th>Anne</th><th>Baba</th></tr></thead><tbody><tr><td>İlkokul</td><td>()</td><td>()</td></tr><tr><td>Ortaokul</td><td>()</td><td>()</td></tr><tr><td>Lise</td><td>()</td><td>()</td></tr><tr><td>Üniversite</td><td>()</td><td>()</td></tr></tbody></table>	Mezun Olduğu Okul	Anne	Baba	İlkokul	()	()	Ortaokul	()	()	Lise	()	()	Üniversite	()	()
Mezun Olduğu Okul	Anne	Baba													
İlkokul	()	()													
Ortaokul	()	()													
Lise	()	()													
Üniversite	()	()													
16. Hangi teknolojik araçlara sahibisin? (Birden fazla seçebilirsiniz.) () Bilgisayar () Akıllı Telefon () Tablet () Oyun Konsolu															
17. Dijital oyun oynarken kendinizi nasıl hissedersiniz? () Mutlu () Rahatlamış () Stresli () Heyecanlı () Sinirli															
18. Çevrimiçi (internet gerektiren) mi yoksa çevrimdışı (internet gerektirmeyen) oyunları mı tercih edersiniz? () Çevrimiçi (internet gerektiren) () Çevrimdışı (internet gerektirmeyen)															
19. Dijital oyun oynadığınız günler derslere kaç saat zaman ayırırsınız? () 0-1saat () 1-2 saat () 2-3 saat () 3 saat ve üstü															

EK-3

Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

ÇOCUKLAR İÇİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI: Her bir maddeyi okuyarak size uygun gelen seçeneği (X) ile işaretleyiniz. Lütfen tüm soruları eksiksiz cevaplayınız.

Maddeler	Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1.Mutsuz olduğum zamanlarda dijital oyun oynamak beni rahatlatır.					
2.Dijital oyun oynarken acıktığının farkına varmam.					
3.Her defasında daha uzun süre dijital oyun oynamak isterim.					
4.Dijital oyun oynamadığım zaman kendimi huzursuz hissedirim.					
5.Annem ve babam dijital oyun oynamamı engellerse onlara dijital oyun oynamak için ısrar ederim.					
6.İstedğim zaman dijital oyun oynamazsam sinirlenirim/öfkelenirim.					
7.Sınıfta ders esnasında dijital oyun oynamayı hayal ederim.					
8.Dijital oyun oynamadığım zaman iştahım kaçır.					
9.Okul dışındaki vaktimin çoğunu dijital oyun oynayarak geçiririm.					
10.Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik araçları gördüğümde aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur.					
11.Gün içerisinde birden bire/aniden dijital oyun oynamayı istediğim zamanlar olur.					
12.Dijital oyun oynadığım için arkadaşlarımla başka oyunlar oynamaya zamanım kalmaz.					
13. Ev dışında herhangi bir yere gittiğimde dijital oyun oynayabileceğim bir araç (bilgisayar, telefon, tablet, konsol vb.) var mı diye etrafa bakınıyorum.					
14. Başkaları ile yüz yüze sohbet etmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim.					
15.Sabah uyandığımda aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur.					
16. Bilgisayar, telefon, tablet ve konsol gibi dijital oyun araçlarından uzak kalmayı istemem.					
17. Dijital oyun oynadığım için başka türlü eğlenceli aktivitelere (spor, müzik gibi) zamanım kalmaz.					
18. Dijital oyunlar hayatımın olmazsa olmaz bir parçasıdır (benim için çok önemlidir)					
19. Dijital oyun oynamak için ev ödevlerimi aksattığım zamanlar olur.					
20. Dijital oyun oynarken tuvalet ihtiyacımı ertelediğim zamanlar olur.					
21.Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana sıkıcı gelir.					
22. Okula gitmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim.					
23. Başkalarına (aile, arkadaşlar, öğretmenler vb.) dijital oyun oynadığım süreçle ilgili yalan söylediğim olur.					
24. Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana anlamsız gelir.					

EK-4

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği

DİJİTAL OYUN OYNAMA MOTİVASYONU ÖLÇEĞİ:

Sevgili Öğrenciler,

Bu ölçek Dijital Oyun Oynama Motivasyonuna yönelik görüşlerinizi tespit etmek amacıyla hazırlanmıştır. Her bir ifadeyi dikkatlice okuduktan sonra, ifadenin karşısında bulunan kutucuklardan, size en uygun olan kutucuğu X ile işaretleyiniz. Cümlelerin doğru ya da yanlış cevapları yoktur. Lütfen boş bırakmayınız.

Maddeler	Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1.Dijital oyun oynamak beni eğlendirir.					
2.Dijital oyun gerçek hayattaki başarısızlıklarımı unutturur.					
3.Dijital oyun sayesinde can sıkıntısından kurtulurum.					
4.Dijital oyun oynamadığımda huzursuz olurum.					
5.Dijital oyunlarda kendimi aşmak bana haz verir.					
6.Dijital oyunlarda başarılıca takdir edilmek hoşuma gider.					
7.Dijital oyunda kazandığım ödüller (kupa, zırh, silah vb.) bana daha çok oynama isteği verir.					
8.Dijital oyun rakiplerime meydan okuma fırsatı sağlar.					
9.Dijital oyun bana arkadaşlarımla ittifak/takım kurma fırsatı sağlar.					
10.Dijital oyunundaki efektler ve sesler beni heyecanlandırır.					
11.Dijital oyunların gerçek gibi olması beni kendine çeker.					
12.Dijital oyundaki kurgu (hikaye) beni meraklandırır.					
13.Dijital oyun bana düşsel ortamlarda gezinti yapmamı sağlar.					
14.Yeni oyun seçenekleri (karakterler, ekipman, vb.) beni meraklandırır.					
15.Dijital oyunun bana ne kazandırdığından emin değilim.					
16.Dijital oyuna harcadığım zamana değer mi bilmiyorum.					
17.Dijital oyun oynamak için harcadığım çabaya değer mi bilmiyorum.					
18.Dijital oyun oynamam için gerekli nedenler var mı bilemiyorum.					
19.Dijital oyunun bana avantajının ne olduğunu bilmiyorum.					

EK-5**Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Erteleme Davranışı Ölçeği****ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN AKADEMİK ERTELEME DAVRANIŞI ÖLÇEĞİ:**

Sevgili Öğrenciler,

Bu ölçek Akademik Erteleme Davranışına yönelik görüşlerinizi tespit etmek amacıyla hazırlanmıştır. Her bir ifadeyi dikkatlice okuduktan sonra, ifadenin karşısında bulunan kutucuklardan, size en uygun olan kutucuğu X ile işaretleyiniz. Cümlelerin doğru ya da yanlış cevapları yoktur. Lütfen boş bırakmayınız.

Maddeler	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman
1. Ödev teslim tarihi gecikince, notumun düşeceğini bildiğim halde geciktiririm.					
2. Çalışma isteğim olmadığı için ödevlerimi zamanında yapmam.					
3. Akademik görevimi zamanında yapıp yapmamam benim için bir şey ifade etmiyor.					
4. Akademik görevleri yapmayı sevmediğim için ertelerim.					
5. Akademik görevler eğlenceli değil ise yapmam.					
6. Eğlenceli olmayan görevler, boşa vakit kaybederim.					
7. Ödev yapmanın bana bir şeyler katmayacağını düşündüğüm için ödevlerimi yapmam.					
8. Öğretmenin kızacağını bildiğim halde ödevimi yapmam.					
9. Öğretmenime hayal kırıklığı yaşatacağımı bildiğim halde ödevlerimi zamanında yapmam.					
10. Ailemin ödevlerimi takip etmesine rağmen görevlerimi ertelerim.					
11. Bir görevi yerine getiremeyeceğimi düşündüğümde, bitirmek için çaba harcamam.					
12. Öğretmenimi sevsem bile ödevi son ana bırakırım.					
13. Ödevi unuttuğum zaman, yapmamak için arkadaşlarımdan ödevin ne olduğunu istemem.					
14. Arkadaşlarımdan yapmasına rağmen ben görevlerimi zamanında yerine getirmem.					
15. Ödevi yapmadığımda, dikkat çektiğimi düşünerek mutlu oluyorum.					
16. Yanlış yapmaktan korktuğum için akademik görevleri ertelemeyi ya da yapmamayı tercih ederim.					
17. Sınıfın içinde rencide edilmekten korktuğum halde görev ve sorumluluklarımı ertelerim.					
18. Pişman olacağımı bilsem dahi sorumluluklarımı geciktiririm.					
19. Kendimi suçlu hissettiğimi bildiğim halde ödevlerimi yapmam ya da son ana bırakırım.					

EK-6

MEB Arařtırma Uygulama İzin Belgesi- 1



Mucur Őehit Polis Gökhan Ünalđı Anadolu İmam Hatip Lisesi Müdürlüğüne



Başvuru No: MEB.TT.2024.003746

Uygulama Yapılacak MEB Teşkilatının Kurum Kodu: 173340

T.C. Kimlik No: 41155663450

Adı Soyadı: GÜRKAN ÜRKMEZ

Arařtırmanın Adı: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının, dijital oyun oynama motivasyonu ve akademik erteleme davranışı ile ilişkisi

Arařtırmanın Niteliğı: Yüksek Lisans Tezi

Arařtırmanın Örneklem / Çalışma Grubu: Öğrenci

Uygulama Yapılacak MEB Teşkilatı: Mucur Őehit Polis Gökhan Ünalđı Anadolu İmam Hatip Lisesi

Uygulama Yapılacak Birim: İmam Hatip Lisesi

Uygulama Yapılacak İl: KIRŐEHİR

Veri Toplama Aracının Başlığı: Kişisel Bilgi Formu, Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğı, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeğı, Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Erteleme Davranışı Ölçeğı

Arařtırma Uygulama İzninin Kabul Tarihi: 25.10.2024

Arařtırmanın Uygulama İzninin Bitiş Tarihi: 25.10.2025

Yukarıda kimliğı yazlı arařtırmacı "Arařtırma Uygulama İzinleri Genelgesine (2024/41)" göre belirtilen kapsamda arařtırmasını yapmayı taahhüt etmiştir. Arařtırmacının bilgi ve belgelerinin uygunluğı kontrol edilmiş olup arařtırma uygulama izni KIRŐEHİR İl Millî Eğitim Müdürlüğü tarafından onaylanmıştır.

NOT: Okul/kurum yöneticileri tarafından "Arařtırma Uygulama İzni" belgesinin ve veri toplama araçlarının (araçlardaki maddelerinin) modülden yer alan belge ve araçlarla aynı olduğı kontrol edilmiştir. Aynı olmadığı durumda arařtırma uygulama izni verilmeyecektir.

* Başvuru detayını görüntülemek ve belgeyi doğrulamak için <https://arastirmaizinleri.meb.gov.tr/belge-dogrula> bağlantısını kullanınız.

- Arařtırma Uygulama İzinleri Başvuru ve Değerlendirme Modülü -

EK-7

MEB Araştırma Uygulama İzin Belgesi- 2



Şehit Öğr.H.Aydemir Hürriyet Ortaokulu Müdürlüğüne



Başvuru No: MEB.TT.2024.003746

Uygulama Yapılacak MEB Teşkilatının Kurum Kodu: 703568

T.C. Kimlik No: 41155663450

Adı Soyadı: GÜRKAN ÜRKMEZ

Araştırmanın Adı: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının, dijital oyun oynama motivasyonu ve akademik erteleme davranışı ile ilişkisi

Araştırmanın Niteliği: Yüksek Lisans Tezi

Araştırmanın Örneklem / Çalışma Grubu: Öğrenci

Uygulama Yapılacak MEB Teşkilatı: Şehit Öğr.H.Aydemir Hürriyet Ortaokulu

Uygulama Yapılacak Birim: Ortaokul

Uygulama Yapılacak İl: KIRŞEHİR

Veri Toplama Aracının Başlığı: Kişisel Bilgi Formu, Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği, Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Erteleme Davranışı Ölçeği

Araştırma Uygulama İzininin Kabul Tarihi: 25.10.2024

Araştırmanın Uygulama İzininin Bitiş Tarihi: 25.10.2025

Yukarıda kimliği yazılı araştırmacı "Araştırma Uygulama İzinleri Genelgesine (2024/41)" göre belirtilen kapsamda araştırmasını yapmayı taahhüt etmiştir. Araştırmacının bilgi ve belgelerinin uygunluğu kontrol edilmiş olup araştırma uygulama izni KIRŞEHİR İl Millî Eğitim Müdürlüğü tarafından onaylanmıştır.

NOT: Okul/kurum yöneticileri tarafından "Araştırma Uygulama İzni" belgesinin ve veri toplama araçlarının (araçlardaki maddelerinin) modülde yer alan belge ve araçlarla aynı olduğu kontrol edilmelidir. Aynı olmadığı durumda araştırma uygulama izni verilmeyecektir.

* Başvuru detayını görüntülemek ve belgeyi doğrulamak için <https://arastirmaizinleri.meb.gov.tr/belge-dogrula> bağlantısını kullanınız.

- Araştırma Uygulama İzinleri Başvuru ve Değerlendirme Modülü -

EK-8

MEB Arařtırma Uygulama İzin Belgesi- 3



Fatih Ortaokulu Mdrlđne



Başvuru No: MEB.TT.2024.003746

Uygulama Yapılacak MEB Teřkilatının Kurum Kodu: 703567

T.C. Kimlik No: 41155663450

Adı Soyadı: GRKAN RKMEZ

Arařtırmanın Adı: Ortaokul đrencilerinin dijital oyun bađımlılıđının, dijital oyun oynama motivasyonu ve akademik erteleme davranıřı ile iliřkisi

Arařtırmanın Niteliđi: Yksek Lisans Tezi

Arařtırmanın rneklem / alıřma Grubu: đrenci

Uygulama Yapılacak MEB Teřkilatı: Fatih Ortaokulu

Uygulama Yapılacak Birim: Ortaokul

Uygulama Yapılacak İl: KIRŐEHİR

Veri Toplama Aracının Bařlıđı: Kiřisel Bilgi Formu, ocuklar İin Dijital Oyun Bađımlılıđı leđi, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu leđi, Ortaokul đrencilerinin Akademik Erteleme Davranıřı leđi

Arařtırma Uygulama İzininin Kabul Tarihi: 25.10.2024

Arařtırmanın Uygulama İzininin Bitiř Tarihi: 25.10.2025

Yukarıda kimliđi yazılı arařtırmacı "Arařtırma Uygulama İzinleri Genelgesine (2024/41)" gre belirtilen kapsamda arařtırmasını yapmayı taahht etmiřtir. Arařtırmacının bilgi ve belgelerinin uygunluđu kontrol edilmiř olup arařtırma uygulama izni KIRŐEHİR İl Millî Eđitim Mdrlđ tarafından onaylanmıřtır.

NOT: Okul/kurum yneticileri tarafından "Arařtırma Uygulama İzni" belgesinin ve veri toplama aralarının (aralardaki maddelerinin) modlde yer alan belge ve aralarla aynı olduđu kontrol edilmektedir. Aynı olmadıđı durumda arařtırma uygulama izni verilmeyecektir.

* Bařvuru detayını grntlemek ve belgeyi dođrulamak iin '<https://arastirmaizinleri.meb.gov.tr/belge-dogrula>' bađlantısını kullanınız.

- Arařtırma Uygulama İzinleri Bařvuru ve Deđerlendirme Modl -

EK-9

MEB Arařtırma Uygulama İzin Belgesi- 4



Kızıldağ Yeniıapan Őehit Muzaffer Kılıçaslan İmam Hatip Ortaokulu M¼d¼rl¼ğ¼ne



Başvuru No: MEB.TT.2024.003746

Uygulama Yapılacak MEB Teşkilatının Kurum Kodu: 762375

T.C. Kimlik No: 41155663450

Adı Soyadı: G¼RKAN ¼RKMEZ

Arařtırmanın Adı: Ortaokul ¼ğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının, dijital oyun oynama motivasyonu ve akademik erteleme davranışı ile ilişkisi

Arařtırmanın Niteliğı: Yüksek Lisans Tezi

Arařtırmanın ¼rneklem / alıřma Grubu: ¼ğrenci

Uygulama Yapılacak MEB Teşkilatı: Kızıldağ Yeniıapan Őehit Muzaffer Kılıçaslan İmam Hatip Ortaokulu

Uygulama Yapılacak Birim: İmam Hatip Ortaokulu

Uygulama Yapılacak İl: KIRŐEHİR

Veri Toplama Aracının Başlığı: Kişisel Bilgi Formu, Çocuklar İin Dijital Oyun Bağımlılığı ¼leğı, Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ¼leğı, Ortaokul ¼ğrencilerinin Akademik Erteleme Davranışı ¼leğı

Arařtırma Uygulama İzininin Kabul Tarihi: 25.10.2024

Arařtırmanın Uygulama İzininin Bitiş Tarihi: 25.10.2025

Yukarıda kimliğı yazılı arařtırmacı "Arařtırma Uygulama İzinleri Genelgesine (2024/41)" g¼re belirtilen kapsamda arařtırmasını yapmayı taahh¼t etmiřtir. Arařtırmacının bilgi ve belgelerinin uygunluğı kontrol edilmiř olup arařtırma uygulama izni KIRŐEHİR İl Millî Eğıtim M¼d¼rl¼ğ¼ tarafından onaylanmıřtır.

NOT: Okul/kurum y¼neticileri tarafından "Arařtırma Uygulama İzni" belgesinin ve veri toplama araçlarının (aralardaki maddelerinin) mod¼lde yer alan belge ve araçlarla aynı olduğı kontrol edilmelidir. Aynı olmadığı durumda arařtırma uygulama izni verilmeyecektir.

* Başvuru detayını g¼r¼nt¼lemek ve belgeyi doėrulamak iin 'https://arastirmaizinleri.meb.gov.tr/belge-dogrula' baėlantısını kullanınız.

- Arařtırma Uygulama İzinleri Başvuru ve Deėerlendirme Mod¼l¼ -

EK-10

Ölçek Kullanım İzinleri

"Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanım izni Harici Gelen Kutusu x



Gürkan ÜRKMEZ <urkmez.gurkan@ogr.ahievran.edu.tr>

17 Eyl Sal 22:36 (13 gün önce)



Alıcı: zekihan

Sayın hocam merhaba

Ben Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi yüksek lisans öğrencisi Gürkan ÜRKMEZ. Yüksek lisans tez çalışmamda "Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı" ölçeğinizi izninizle kullanmak istiyorum.

İyi çalışmalar dilerim.



zekihan hazar

18 Eyl Çar 20:22 (12 gün önce)



Alıcı: ben

Sayın araştırmacı ölçeği çalışmanızda kullanabilirsiniz ancak halihazırda bilgisayarım olmadığı için ilgili belgeleri gönderemiyorum. Dilerseniz ölçek makalesinden tüm bilgilere ulaşabilirsiniz. İyi çalışmalar diliyorum kolay gelsin.

17 Eyl 2024 Sal 22:36 tarihinde Gürkan ÜRKMEZ <urkmez.gurkan@ogr.ahievran.edu.tr> şunu yazdı:

Sayın hocam merhaba

Ben Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi yüksek lisans öğrencisi Gürkan ÜRKMEZ. Yüksek lisans tez çalışmamda "Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı" ölçeğinizi izninizle kullanmak istiyorum.

İyi çalışmalar dilerim.

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Harici Gelen Kutusu x



Gönül Tekkürşun Demir

16 Eyl Pzt 21:32



Alıcı: ben

Merhaba,

Şu ana kadar geliştirdiğimiz ölçekler ve sizin kullanmak üzere talep ettiğiniz "**Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği**" ektedir. İstediklerinizi kullanabilirsiniz bundan mutluluk duyarım.

Kolaylıklar ve sağlıklı günler dilerim.

Assoc. Prof. Gönül Tekkürşun Demir

+971 56 552 79 09

+90 531 300 53 23 (Only WhatsApp)

"Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Erteleme Davranışı Ölçeği" kullanım izni Harici Gelen Kutusu x



Gürkan ÜRKMEZ <urkmez.gurkan@ogr.ahievran.edu.tr>

17 Eyl Sal 22:40 (13 gün önce)



Alıcı: gocak

Sayın hocam merhaba

Ben Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi yüksek lisans öğrencisi Gürkan ÜRKMEZ. Yüksek lisans tez çalışmamda "Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Erteleme Davranışı Ölçeği" nizi izninizle kullanmak istiyorum.

İyi çalışmalar dilerim.



Gürbüz OCAK

17 Eyl Sal 22:47 (13 gün önce)



Alıcı: ben

ölçeği ilgili yayınlardan alarak kullanabilirsiniz

Kimden: "Gürkan ÜRKMEZ" <urkmez.gurkan@ogr.ahievran.edu.tr>

Kime: "gocak" <gocak@aku.edu.tr>

Gönderilenler: 17 Eylül Salı 2024 22:40:30

Konu: "Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Erteleme Davranışı Ölçeği" kullanım izni

Sayın hocam merhaba

Ben Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi yüksek lisans öğrencisi Gürkan ÜRKMEZ. Yüksek lisans tez çalışmamda "Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Erteleme Davranışı Ölçeği" nizi izninizle kullanmak istiyorum.

İyi çalışmalar dilerim.

EK-11

Kongre Katılım Belgesi



UBAK

22TH
INTERNATIONAL
SCIENTIFIC
RESEARCH CONGRESS
SOCIAL AND
EDUCATIONAL
SCIENCES

08 - 09 MARCH
2025
ANKARA

Certificate of Attendance

Arařtırmacı Gürkan ÜRKMEZ

We would like to thank you for participating the 22th International Scientific Research Congress – Social and Education - (UBAK) held between 08 - 09 March 2025 with ORAL presentation.

"ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIKLARININ ÇEŞİTLİ DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ"

www.ubaksymposium.org





Prof. Dr. Erdoğan Tozoğlu
Organizing Committee Chairman

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER	
Adı Soyadı:	Gürkan ÜRKMEZ
Uyruğu:	T.C.
Orcid Numarası:	0009-0000-1187-596X

EĞİTİM BİLGİLERİ	
Lisans	
Üniversite:	Balıkesir Üniversitesi
Fakülte:	Necatibey Eğitim Fakültesi
Bölümü:	Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi
Mezuniyet Yılı:	2009
Yüksek Lisans	
Üniversite:	Kırşehir Ahi Evran
Enstitü:	Fen Bilimleri
Anabilim Dalı:	Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi
Mezuniyet Yılı:	2025

Tezden Üretilen Makaleler ve Bildiriler
Ürkmez, G., ve Olpak, Y. Z. (08–09 Mart 2025). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. <i>22. Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Kongresi, Ankara- Türkiye.</i>