

## İlköğretim II. Kademe Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı, Akademik Erteleme ve Özerk Öğrenmenin İncelenmesi (Konya Örneği)\*

Abdurrahim DOĞAN<sup>1</sup>  
Millî Eğitim Bakanlığı, Konya  
Türkiye

Gürcü KOÇ<sup>2</sup>  
Gazi Üniversitesi, Ankara  
Türkiye

### Özet

Bu araştırma ilköğretim ikinci kademedeki öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyi, akademik erteleme davranışları ve özerk öğrenme düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu Konya'nın Kulu ilçesinde 2021-2022 eğitim-öğretim yılında öğrenim gören 5-8.sınıf öğrencileri oluşturmuştur. Verilerin toplanmasında Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7), Akademik Erteleme Ölçeği (AEÖ) ve Özerk Öğrenme Ölçeği (ÖÖÖ) kullanılmıştır. Araştırmaya 230 kız ve 186 erkek olmak üzere 416 öğrenci katılmıştır. Verilerin çözümlenmesinde ortalama, standart sapma ve Pearson Korelasyon analizi kullanılmıştır. Yapılan analizler sonucunda Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden alınan puan ortalaması öğrencilerin bağımlılık düzeyinde olmadığını ve orta düzeyin altında bir puan ortalamasına sahip olduklarını ortaya koymuştur. Öğrencilerin orta seviyede bir erteleme davranışı gösterdikleri ve özerk öğrenme konusunda kendilerini yeterli ve iyi düzeyde gördükleri belirlenmiştir. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanları ile Akademik Erteleme Ölçeği ve Özerk Öğrenme Ölçeği puanları ve Özerk Öğrenme Ölçeği alt boyutları puanları arasında anlamlı bir ilişki ortaya çıkmıştır. Araştırmanın sonunda; öğrenme ortamlarında öğrenci özerkliğini destekleyen uygulamalara daha fazla yer verilmesi gerektiği, günlük plan yapılarak dijital oyunlara ayrılacak zamanın azaltılması, çocuklar, veliler ve öğretmenlerin seminer, kamu spotu, diziler veya sosyal medya aracılığı ile bilgilendirilmesi önerilerinde bulunulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Oyun, Bağımlılık, Akademik Erteleme, Özerk Öğrenme, İlkokul II. Kademe

### Atıf:

Doğan, A., & Koç, G. (2023). İlköğretim II. kademe öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, akademik erteleme ve özerk öğrenmenin incelenmesi (Konya örneği). *Eğitimde Yenilikçi Araştırmalar Dergisi (INNER)*, 5(2), 31-44.

Makale Türü	Başvuru Tarihi	Kabul Tarihi	Yayın Tarihi
Araştırma Makalesi	21.09.2023	15.11.2023	31.12.2023

\*Bu makale Prof. Dr. Gürcü Koç danışmanlığında Abdurrahim Doğan tarafından yapılan "İlköğretim II. Kademe Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı, Akademik Erteleme ve Özerk Öğrenmenin İncelenmesi (Konya Örneği)" isimli yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

<sup>1</sup> Sorumlu Yazar: Öğretmen, MEB, Konya, Türkiye, [apokalips50@gmail.com](mailto:apokalips50@gmail.com)

<sup>2</sup> Prof. Dr., Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Ankara, Türkiye, [gurkoc@gazi.edu.tr](mailto:gurkoc@gazi.edu.tr)

Çok hızlı bir gelişim ve dönüşümün yaşandığı çağımızda teknoloji, yaşamın tüm alanlarını olduğu gibi eğitimi de oldukça fazla etkilemektedir. Öğrenme-öğretme sürecinde eğitim teknolojisi desteğinin artması (akıllı tahtalar, videolar, animasyonlar, simülasyonlar, eğitim içerikli uygulama ve sayfalar vb), internetin yaygınlaşması ile bilgiye ulaşımın kolaylaşması, öğrencilerin araştırmacı yönlerinin daha fazla geliştirilmesi dikkate çekici gelişmelerden bazılarıdır. Pandemi döneminin etkisiyle çocukların, öğretmenlerin ve velilerin teknolojiyle olan ilişkisi daha da artmak durumunda kalmıştır. Teknolojinin pek çok faydasının yanında uzun süre ekran başında kalma, oyun oynarken siber zorbalığa maruz kalma, kişisel bilgilerin gizliliği, sağlık sorunları (şişmanlık, hareketliliğin azalması, uyku ile ilgili bozukluklar), sinir hali ve akademik başarıda düşüş, sosyalleşme problemleri, bağımlılık (internet, sosyal medya, oyun, gibi) gibi olumsuz etkileri de görülebilmektedir (Martin, 2011).

Günümüzde teknolojik gelişmelerle birlikte davranışa yönelik çeşitli bağımlılık türleri ortaya çıkmıştır. Dijital oyun bağımlılığı da son zamanlarda sıklıkla görülen bir bağımlılık türüdür. Özellikle çocuk ve ergenler dijital oyun bağımlılığında risk grubunda değerlendirilmektedir. Amerikan Psikiyatri Birliği'nin (APA), Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı'nda bilgisayar oyun bağımlılığı tanı ölçütleri; oyunla zihinsel meşguliyet, çekilme belirtileri, tolerans, kontrol kaybı, diğer etkinliklere ilginin azalması, olumsuz sonuçlarına rağmen kullanıma devam etme, yalan söyleme, duygu-durum değişiklikleri, arkadaşlık, iş ve yaşamın diğer önemli alanlarında işlevselliğin azalması şeklinde belirtilmiştir (APA, 2013).

Pandemi döneminde dijital oyun bağımlılığı daha da artmıştır. Acil uzaktan eğitim sürecinde çocuklar eğitimlerine devam edebilmek için internet ve bir cihaz kullanmak zorunda kalmışlardır. Bu dönemde özellikle çocuklar ve gençler dijital dünya ile daha fazla içli dışlı olmuşlardır. Pandemi öncesinde kısıtlı sürelerle ve daha kontrollü verilen dijital materyaller, pandemi döneminde daha az kontrollü bir biçimde çocukların kullanımına sunulmuştur. Bu noktada çocuğa yaptırım uygulamak ise ergenlik dönemindeki çocukla anne-baba arasında sanal duvarlar örebilmekte ve onu daha çok dijital dünyaya, sanal arkadaşlıklara yönlendirebilmekte, içine kapanmasına, iletişimsizliğe, anne baba ile ilişkide sorunlara, psikolojik sıkıntılara, yalnızlığa sevk edebilmektedir (Göldağ, 2020). Bireyler şiddet başta olmak üzere, cinsel istismar, sigara ve alkol özendirme, asosyallik, hırsızlık gibi suçlar, gizli ve özel bilgilerin çalınması sonucu maddi ve manevi sıkıntılarla karşı karşıya kalabilmektedir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2019).

Dijital Oyun Sektörü Raporu (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016) ve Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayında (Sağlık Bakanlığı, 2018) dijital oyunlarla ilgili bazı sonuçlara ulaşılmıştır. Raporların sonuçlarına göre dijital oyunların olumlu yönlerinin olduğu ifade edilse de olumsuz yönlerinin sayıca fazlalığı ve bağımlılığa götüren yoldaki etkisi oldukça fazladır. Sıklıkla sözü edilen sorunlar; yalnızlık, depresyon, intihar, iş verimsizliği, yorgunluk, uykusuzluk, daha fazla bağlanma ve oyundan kopamama, hareketsizlik, işinde başarısızlık, disiplinsizlik, öğrenciler için akademik başarıya olumsuz etki ve başarısızlıkla birlikte derslere karşı ilgisizlik, sonrasında okula karşı isteksizliktir. Aktaş ve Bostancı (2021) araştırmalarında pandemi döneminde dijital oyun oynama süresinde değişim açısından anlamlı farklılık olduğunu, bağımlılık yapıcı bir alışkanlığı olan üniversite öğrencilerinin bu süreçte dijital oyun oynama sürelerinde artışların gerçekleştiğini (%58.4) bulmuşlardır.

Dijital oyun bağımlılığına bağlı olarak çocuklar bazı sorumluluklarını yapamamakta, zamanı verimli ve etkili kullanamamaktadır. Gereğinden fazla ekran başında kalmak

öğrencilerin özellikle akademik işlerini ve görevlerini ertelemek zorunda kalmalarına sebep olabilmektedir. Akademik erteleme yapan bir öğrenci, ödevlerini veya sorumluluklarını zaman, enerji, motivasyon yetersizliğinden dolayı yapamamakta veya yapamayacağına inanmakta ve sonuçta da bireyde yetersizlik algısı oluşmaktadır (Akdemir, 2013). Bu durum sonrasında akademik başarıda düşümlere, derslere ve okula karşı isteksizliğe yol açmakta ve okulu veya eğitimi bırakmaya giden bir sonun başlangıcı olarak ortaya çıkabilmektedir. Öğrencilerin görevlerini ertelemelerine neden olan etkenlerden birisi de öğrenmelerini yönetmelerinde yaşadıkları sorunlardır. Öğrenme süreci boyunca öğrenmesinin sorumluluğunu üstlenen özerk öğrenci; seçimlerini kendi yapabilen, aktif olarak öğrenme sürecine katılan, sorgulayan, eleştirel düşünen, araştıran, bilimsel düşünen, merak eden, kendini doğru ve net bir biçimde ifade eden, kişisel gelişimi için çabalayan kısaca 21.yüzyıl becerileri olarak adlandırılan konularda kendini sorumlu hisseden birey olarak ifade edilebilir (Littlewood, 1999). Öğrenciler özerkliği arttıkça, akademik erteleme ve dijital oyun bağımlılığının azalacağı öngörülmektedir.

Bu araştırma için ilköğretim ikinci kademe öğrencileri seçilmiştir. Bu dönem ergenlik dönemi olması, düşünme yapısı, ders sayısı ve içeriği olarak ilköğretimin ilk kademesinden farklı olması, liseye doğru geçişe temel olması, duygusal farklılıklar yaşanması, psikolojik etkenler, gelecekteki hayatı etkileyecek karar ve olaylara sahne olması sebebiyle önemli bulunmuştur. Bu yaş grubundaki çocukların, rol modellerden oldukça etkilendiği düşünüldüğünde araştırma önemi ortaya çıkmaktadır. Bu çalışmada ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin pandeminin etkisinde kaldıkları bir dönemde dijital oyun bağımlılığı, akademik erteleme ve özerk öğrenme düzeyleriyle, bu değişkenler arasındaki ilişki belirlenmeye çalışılmıştır. Bu çalışmanın sonuçlarının ebeveynlere, ortaokul öğrencilerine, öğretmenlere, yöneticilere, rehberlik çalışmalarına, okullardaki rehberlik servislerine ipucu ve fikirler sunacağı düşünülmektedir. Dijital oyun bağımlılığının erken yaşta belirlenmesi ve müdahale edilmesi bağımlılığın ortadan kaldırılmasında, öğrencilerin akademik başarısına etki eden akademik erteleme önlenmesi ve özerk öğrenmenin sağlanması açısından büyük önem taşımaktadır.

Bu araştırmanın temel amacı ilköğretim ikinci kademe öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, akademik erteleme, özerk öğrenme düzeylerini belirlemek ve bu değişkenler arasındaki ilişkileri araştırmaktır. Bu temel amaca ulaşmak için şu sorulara cevap aranmıştır:

1. İlköğretim ikinci kademe öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık, akademik erteleme ve özerk öğrenme düzeyi nedir?
2. İlköğretim ikinci kademe öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi ile akademik ertelemeleri ve özerk öğrenme arasında ilişki var mıdır?

### **Yöntem**

Araştırmada, var olan bir durumu ortaya koymak, onunla ilgili bulgulara ulaşmak için ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Tarama araştırmaları bir konuya ya da olaya ilişkin katılımcıların görüşlerinin ya da ilgi, beceri, yetenek, tutum gibi durumlarının belirlendiği ve genellikle diğer modellere göre daha büyük örneklem içeren araştırmalardır (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2016, s.177). Araştırmada dijital oyun bağımlılığı, akademik erteleme ve özerk öğrenme arasındaki ilişkiler incelenmiştir.

## Evren ve Örneklem

Bu çalışmada araştırmannın evrenini 2021-2022 eğitim öğretim yılında Konya ili Kulu ilçesinde Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı ilköğretim ikinci kademedede öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Bu bağlamda 2022 yılı itibari ile Kulu ilçesinde ilköğretim ikinci kademedede öğrenim gören 2015 öğrenci araştırmannın evreninde yer almıştır (Kulu İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü, 2021). Çalışmada Kulu ilçesinde bulunan ilköğretim ikinci kademedeki öğrencilerin genel durumunun ortaya konulması amaçlandığından tipik durum örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmada öğrencilere yönelik örneklem büyüklüğünün belirlenmesinde Cohen, Manion ve Morrison'un (2005) örnekleme hatası ile güven düzeyi arasındaki ilişkiye bağlı olarak belirledikleri örneklem büyüklüğü tablosundan yararlanılmıştır. Tabloya göre 2015 kişilik bir hedef kitleyi, %95 güven düzeyine göre tolere edilebilir %5'lik hata için, en az 322 kişinin temsil edeceği varsayılmıştır. Buna göre ilçe merkezinde yer alan üç ortaokulda öğrenim gören 416 öğrenciden veri toplanmıştır. Bu okulların seçilme nedeni, Konya ilindeki tipik okulları temsil ediyor olmalarıdır. Araştırma kapsamında veri toplanan öğrencilere ilişkin bilgiler Tablo 1'de sunulmuştur.

**Tablo 1**  
*Öğrencilere İlişkin Kişisel Bulgular*

Kişisel Bilgiler	Grup	N	%
Cinsiyet	Kız	230	55,3
	Erkek	186	44,7
Sınıf	5	101	24,3
	6	119	28,6
	7	91	21,9
	8	105	25,2
Okul	A Ortaokulu	84	20,2
	B Ortaokulu	116	27,9
	C Ortaokulu	216	51,9

Tablo 1'e göre öğrencilerin % 55,3'ü (230) kız, % 44,7'si (186) erkektir. Öğrencilerin %24,3'ü (101) beşinci sınıfta, %28,6'sı (119) altıncı sınıfta, %21,9'u (91) yedinci sınıfta ve %25,2'si (105) sekizinci sınıfta öğrenim görmektedir. Öğrencilerin %20,2'si (84) A Ortaokulu, %27,9'u (116) B Ortaokulu ve %51,9'u (216) C Ortaokulu'nda okumaktadır.

## Veri Toplama Araçları

Araştırmada ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı, akademik erteleme ve özerk öğrenmesi arasındaki ilişki incelenmiştir. Bu amaçla araştırmada kullanılan veri toplama araçları şunlardır:

### Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7)

Dijital oyun bağımlılığı düzeyini belirlemek için Lemmens vd. (2009) tarafından geliştirilen, Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından Türkçeye uyarlanan "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılmıştır. Ölçek beşli likert tipinde 7 maddeden oluşmaktadır. Ölçekten en az 7 en fazla 35 puan alınabilmektedir. 21 madde ve 7 alt boyut içeren DOBÖ-21 ölçeği kısaltılarak 7 maddeye uygun hale getirildiği için DOBÖ-7 ismi verilmiştir. DOBÖ-7 ölçeğinin geçerlik ve güvenilirlik Cronbach Alfa değeri 0.92'dir. Verilen cevaplara göre alınacak ortalama puanın

artışı katılımcıların oyun bağımlılığı düzeyini ifade etmektedir. Bu araştırma kapsamında Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı 0.69 olarak hesaplanmıştır. Bu değer bağlamında ölçeğin güvenilir olduğu söylenebilir.

### **Akademik Erteleme Ölçeği (AEÖ)**

Öğrencilerin akademik erteleme davranışlarını belirlemek için araştırmada Çakıcı (2003) tarafından öğrencilerin akademik erteleme davranışlarını belirlemeye yönelik geliştirilen Akademik Erteleme Ölçeği kullanılmıştır. Ölçek, öğrencilerin öğrenim yaşantılarında yapmakla sorumlu oldukları görevleri içeren (ders çalışma, sınavlara hazırlanma, proje hazırlama gibi) 12 olumsuz (2, 3, 5, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 19), 7 olumlu (1, 4, 7, 9, 11, 13, 17) olmak üzere toplam 19 maddeden oluşmaktadır. Ölçekte yer alan ifadelere verilen yanıtlar “5 = Beni tamamen yansıtıyor”, “4 = Beni çoğunlukla yansıtıyor”, “3 = Beni biraz yansıtıyor”, “2 = Beni çok az yansıtıyor”, “1= beni hiç yansıtıyor” şeklinde beş basamaklı likert tipini temsil etmektedir. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 95, en düşük puan 19’dur. Ölçekten alınan yüksek puan, öğrencilerin akademik erteleme olduklarını göstermektedir. Akademik Erteleme ölçeğinin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı 0.92 olarak hesaplanmıştır (Çakıcı, 2003). Araştırma kapsamında ise Akademik Erteleme ölçeğinin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı 0.62’dir. Bu değer bağlamında ölçeğin güvenilir olduğu söylenebilir.

### **Özerk Öğrenme Ölçeği (ÖÖÖ)**

Araştırma kapsamında, öğrencilerin özerk öğrenme puanlarını belirlemek amacıyla Macaskill ve Taylor’ın (2010) geliştirdiği, Arslan ve Yurdakul’un (2015) Türkçeye uyarladığı 12 maddelik Özerk Öğrenme Ölçeği kullanılmıştır. Öğrenciler verilen ifadeleri 5’li Likert derecelendirmeye 1-5 arasındaki kendilerine uygun rakamlardan birini işaretleyerek doldurmaktadır. Ölçeğin bağımsız öğrenme ve ders çalışma alışkanlıkları olarak iki alt boyutu bulunmaktadır. Bağımsız Öğrenme boyutunda (özerk öğrenmedeki temel özellikler; öğrenme sorumluluğu, tecrübe edinmeye açık olma, iç motivasyon ve yeni etkinliklere baş etmede özgüven nitelikleri) 7 madde, Ders Çalışma Alışkanlıkları boyutunda (zamanı yönetme, erteleme, tek başına çalışma tutumu gibi çalışma ve öğrenme) 5 madde yer almaktadır. Buradan elde edilen puanların toplanmasıyla özerk öğrenme puanı ortaya çıkmaktadır. Özerk öğrenme ölçeğinden alınan puanın yüksekliği bireyin özerk öğrenme derecesinin yüksek olduğunu ifade etmektedir. Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlılık güvenirlik katsayısı toplam puanı için .80 olarak elde edilmiştir (Arslan ve Yurdakul, 2015). Araştırma kapsamında Özerk Öğrenme Ölçeği Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı ölçek geneli için 0.80, bağımsız öğrenme alt boyutu için .71 ve ders çalışma alışkanlıkları alt boyutu için ise .62 olarak hesaplanmıştır. Bu değerler bağlamında ölçeğin güvenilir olduğu söylenebilir.

### **Verilerin Çözümlemesi**

Araştırma kapsamında elde edilen verilerin analizinde Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) 23.0 programından yararlanılmıştır. Analizlerde hangi testlerin kullanılacağına belirlenmesi için verilerin normal dağılıp dağılmadığı incelenmiştir. Ölçeklere ilişkin puanlardan elde edilen çarpıklık ve basıklık katsayılarının +3 ile -3 arasında olduğu görülmektedir. Bu durum ölçeğe ilişkin puanların normal dağıldığını göstermektedir. Analizlerde parametrik olan test teknikleri kullanılmıştır. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7), Özerk Öğrenme Ölçeği (ÖÖÖ) ve alt boyutları ve Akademik Erteleme Ölçeğine (AEÖ) ilişkin ortalama, standart sapma, minimum ve maksimum değerlere yer verilmiştir.

Ayrıca öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyi, akademik erteleme ve özerk öğrenme arasındaki ilişkinin belirlenmesi amacıyla Pearson Korelasyon analizi yapılmıştır. Araştırma kapsamında anlamlılık düzeyi 0.05 olarak alınmıştır.

### Bulgular

Bu bölümde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı, akademik erteleme ve özerk öğrenme düzeyleri verilmiş, daha sonra bu üç değişken arasındaki ilişkiler incelenmiştir.

#### Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Akademik Erteleme ve Özerk Öğrenme Düzeylerine İlişkin Bulgular

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, akademik erteleme ve özerk öğrenme düzeylerine ilişkin bulgular Tablo 2’de verilmiştir.

**Tablo 2**

*Dijital Oyun Bağımlılığı, Akademik Erteleme ve Özerk Öğrenme Düzeylerine İlişkin Bulgular*

Ölçekler ve Alt Boyutlar	N	Minimum	Maximum	X	S
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	416	7,00	30,00	15,23	5,00
Akademik Erteleme Ölçeği	416	35,00	88,00	57,52	9,77
Özerk Öğrenme Ölçeği	416	16,00	60,00	43,18	8,53
Bağımsız Öğrenme	416	7,00	35,00	25,23	5,34
Ders Çalışma Alışkanlıkları	416	5,00	25,00	17,94	4,07

Tablo 2’ye göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden aldığı en düşük puan 7, en yüksek puan ise 30’dur. Bireyi oyun bağımlısı olarak niteleyebilmek için ölçekteki tüm maddelere 3 ve üzeri puan verilmesi gerekmektedir ve toplam puan olarak 21 ve üzeri puan alan bireylere oyun bağımlısı tanımlaması yapılabilmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2015). Uygulamaya katılan öğrencilerin aldıkları ortalama puan 15,23’tür. Ölçekten alınan ortalama puan, orta düzeyin altında bir puan ortalaması olduğunu ve öğrencilerin bağımlı olmadıklarını ifade etmektedir.

Tabloya göre öğrencilerin akademik erteleme ölçeğinden aldıkları ortalama puan 57,52’dir. Örneklemde yer alan öğrencilerin en düşük puanının 35, en yüksek puanının olduğu görülmektedir. Buna göre öğrencilerin orta seviyenin üstünde bir erteleme davranışı gösterdikleri söylenebilir. Ayrıca en düşük puan olan 19 puanı hiçbir öğrencinin almadığı, başka bir deyişle hemen hemen tüm öğrencilerin akademik erteleme konusunda sorun yaşadığı görülmektedir. Bu sonuca göre, öğrencilerin sorumluluklarını zamanında ve tam olarak yerine getirmede sorunlar yaşadığı söylenebilir.

Öğrencilerin özerk öğrenme ortalama puanlarının 43,18 ile orta seviyenin üstünde olduğu görülmüştür. Ölçeğe ilişkin öğrencilerin aldığı en düşük puan 16, en yüksek puan ise 60’dır. Buna göre öğrenciler özerk öğrenme konusunda kendilerini yeterli ve iyi düzeyde görmektedirler. Öğrencilerin sınıf, ders, okul ve evlerinde onların özerkliğini destekleyen

ortamların varlığından söz edilebilir. Ölçeğin alt boyutlarından olan bağımsız öğrenme ortalama puanları 25,23 iken, ders çalışma alışkanlıkları alt boyutunda ortalama puan 17,94 olmuştur. Öğrencilerin özerk öğrenme düzeylerini yüksek bulması olumlu bir durum olarak değerlendirilebilir.

### Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Akademik Erteleme ve Özerk Öğrenme Puanları Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, akademik erteleme ve özerk öğrenme puanları arasındaki korelasyona ilişkin sonuçlar Tablo 3'de sunulmuştur.

**Tablo 3**

*Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Akademik Erteleme ve Özerk Öğrenme Puanları Arasındaki İlişki*

Ölçekler	Dijital Oyun		Akademik Erteleme		Özerk Öğrenme-Toplam		ÖÖ-Bağımsız Öğrenme Alt Boyutu		ÖÖ-Ders Çalışma Alışkanlıkları Alt Boyutu	
	r	p	R	p	r	p	r	p	r	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	-	-	,209	,000*	-,329	,000*	-,267	,000*	-,338	,000*
Akademik Erteleme	-	-	-	-	,133	,007*	,164	,001*	,063	,197
Özerk Öğrenme	-	-	-	-	-	-	,929	,000*	,875	,000*

\*p<0.05

Tablo 3'e göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları ile akademik erteleme ve özerk öğrenme toplam puanları ile alt boyutları arasında anlamlı bir ilişki bulunmaktadır (p<,05). Buna göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları ile akademik erteleme puanları (r=0.209, p<.05) arasında düşük düzeyde, pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Buna karşın özerk öğrenme puanları arasında (r=-0.329, p<.05) bağımsız öğrenme (r=-0.267, p<.05) ve ders çalışma alışkanlıkları alt boyutu puanları arasında (r=-0.338, p<.05) orta düzeyde negatif ve anlamlı bir ilişki vardır. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları arttıkça (ölçekten alınan yüksek puan bağımlılığın arttığını göstermektedir) akademik erteleme puanları da artmakta; dijital oyun bağımlılığı puanları arttıkça özerk öğrenme, bağımsız öğrenme ve ders çalışma alışkanlıkları puanları düşmektedir. Başka bir deyişle dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme arasında pozitif, özerk öğrenme arasında negatif bir etkileşim bulunduğu söylenebilir. Dijital oyun bağımlılığı bireyi ekran başına bağlama özelliği ile bireyin kendi öğrenmesinde sorumluluk alma, zamanı yönetme, planlama becerilerini olumsuz etkilemektedir.

### Sonuç ve Tartışma

Dijital oyun bağımlılığı, akademik erteleme ve özerk öğrenme değişkenlerinin incelendiği bu çalışmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılık puanlarının orta düzeye yakın olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Pandemi dönemi ve sonrasında öğrencilerin dijital oyun

bağımlılıklarının bulunmaması sevindirici bir durumdur. Çünkü pandemi nedeniyle çocukların uzaktan eğitim olarak evde kaldığı ve teknolojik aletlerin ulaşılabilir olduğu bir süreçte dijital bağımlılık ölçeği puanının düşük olması önemli bir sonuçtur.

Pandemi dönemi ve sonrasında farklı yaş gruplarıyla yapılan çalışmalarda farklı sonuçlarla karşılaşmıştır. Örneğin Ulaş (2022) ortaokul öğrencileriyle yaptığı çalışmada çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerini orta seviyenin altında bulmuştur. Aktaş & Bostancı (2021) üniversite öğrencileriyle yaptığı çalışmada, pandemi sürecinde bireylerin daha fazla süre dijital oyun oynadığı, oyun aracı olarak telefonları (%91,1) tercih ettikleri sonucuna ulaşmıştır. Benzer biçimde Küçükvardar ve Türel (2022) üniversite öğrencileriyle yaptığı çalışmada oyun oynanan sürenin pandemide arttığını bulmuştur. Güzen (2021) ebeveynlerin desteğini alarak 4-6 yaş arası çocuklarla çalışma yapmış ve pandemi öncesi ve sürecindeki durumu araştırmıştır. Çalışmasının bulgularında pandemi sürecinde araştırmaya katılan gruptaki çocuklarda dijital oyun bağımlılığı eğiliminin artış gösterdiği, annelerin babalara oranla çocuklarını daha az dijitalle yönlendiren taktik benimsediği, anne çalışma süresi ile dijital bağımlılık eğilimi puanları arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğu, erkek çocukların dijital bağımlılık eğilimi puanının yüksek olduğu sonuçlarına ulaşmıştır.

Araştırmada elde edilen bir başka sonuç öğrencilerin akademik erteleme davranışlarının orta düzeyin üzerinde olduğu ve yarıdan fazlasının verilen görevleri erteledikleri yönündedir. Benzer şekilde başka araştırmalarda da öğrencilerin akademik erteleme davranışlarının orta düzeyde olduğu saptanmıştır (Demir, 2017; Demir ve Baloğlu, 2020; Düzgün, 2022; Kara, 2019; Özer ve Akay, 2020; Seyfi, 2019; Yardım, 2021).

Araştırmanın bir diğer sonucuna göre öğrenciler kendilerini özerk öğrenme konusunda yeterli bulmuşlardır. Öğrencilerin özerk öğrenme düzeylerinin yüksek çıkması, öğretmenlerin sınıf içinde öğrencilerin özerk öğrenmelerini destekleyen uygulamalar yapmaları ile açıklanabilir. Ayrıca öğretmenlerin özerk öğrenme konusunda bilgi sahibi olmaları, öğrencileri yüreklendirmeleri, ailelerin evde öğrencilere destek olarak onların özerk öğrenmelerine destek olmaları, öğrencilerin özerk öğrenme düzeylerini yükseltmiş olabilir. İlman (2018), çalışmada bu araştırma sonucunda çıkan ortalama puan değerlerine yakın değerler bulmuştur. Başka bir çalışmada da öğrencilerin özerk öğrenme düzeyleri orta düzeydedir (Göksel ve Adıgüzel, 2022).

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları ile akademik erteleme ölçeği arasında düşük düzeyde pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Buna göre öğrencilerin dijital oyun düzeyleri arttıkça erteleme davranışı gösterme düzeyleri de fazlalaşmaktadır. Başka araştırmalarda da sosyal medya bağımlılığı ile akademik erteleme arasında (Caratiquit ve Caratiquit, 2023; Durdu, 2019; Kürker, 2021); dijital oyun bağımlılığı ve akademik erteleme puanları arasında (Elhatip, 2018; Kibaroglu, 2020; Zamki, 2022); internet bağımlılığı ile akademik erteleme arasında (Demir, 2017); telefon bağımlılığı ile akademik erteleme arasında (Güngör ve Koçak, 2020) pozitif yönlü bir ilişki bulunmuştur.

Gürültü ve Deniz (2017) sosyal medyayı uzun süre kullanmanın akademik ertelemeye sebep olabileceğini ifade etmiştir. Sosyal medya artık sadece bir paylaşım alanı değil oyun, yazışma, iletişim, etkinliklere de imkân veren bir platformdur. Eğlenceli ve haz veren bir ortamdır çocukların ayrılmakta zorlanmaları ve diğer görevleri ertelemeye meyilli olmaları doğal görülebilir. Dela Vega, Flores ve Magusib (2017) araştırmalarında, eş zamanlı bitirilmesi gereken iki görev varsa ve bunlar arasından bir seçim yapılacaksa bireylerin memnuniyet ve haz alacakları görevi seçtiklerini belirtmiştir.

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları ile özerk öğrenme ölçeği puanları, bağımsız öğrenme ve ders çalışma alışkanlıkları alt boyutu arasında orta düzeyde negatif ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Başka bir deyişle dijital oyun bağımlılığı arttıkça özerk öğrenme, bağımsız öğrenme ve ders çalışma alışkanlıkları puanları düşmektedir. Akademik erteleme puanları ile özerk öğrenme puanları arasında düşük düzeyde, pozitif ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Öğrencilerin akademik erteleme davranışı arttıkça özerk öğrenme düzeyi azalmaktadır.

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı arttıkça, tablet, bilgisayar, cep telefonu gibi araçların başında geçirdikleri süre artmaktadır. Video, sosyal medya, oyun vb. sebebiyle ekran başında çok fazla vakit geçirilmekte ve geçen sürenin farkına varılmamaktadır. Bu kontrol edilemeyen zaman bireyin günlük ders programının arka planda kalmasına ve aksamasına sebep olabilmektedir. Çocuğun fiziksel ihtiyaçları (yemek, uyku, dinlenme gibi) daha öncelikli olduğu için feda edilen zaman, ertelenmek durumunda kalınan olaylar konu tekrarı, sınava hazırlık, ödev yapma, vaktinde uyuma, evdeki sorumluluklar gibi diğer aktivitelerden olmaktadır. Jankovic, Nikolic, Vukonjanski ve Terek (2016) araştırmalarında öğrencilerin yapmaları gereken akademik görevlerini yaptıklarını ancak bir zaman kısıtlamasına gidilmesi gereken durumda bunu sorumluluklarından ve ödevlerinden yaptıklarını belirlemiştir. Dolayısıyla bu durum öğrencilerin özerk öğrenme tutumuna da olumsuz yansımaktadır. Sonuç olarak öğrencilerin öğrenme sürecinde özerk olması ve kendini yönetebilmesi, dijital oyun bağımlılığı ve akademik erteleme davranışlarının azalmasını sağlamaktadır. Bu nedenle erken yaşlardan başlayarak öğrencilere özerklik davranışlarının kazandırılması gerekmektedir.

### **Öneriler**

Bu araştırmada elde edilen bulgulara göre, ilgililere ve bu konuda yapılacak araştırmalara yön vermesi amacıyla uygulamaya ve araştırmacılara yönelik şu öneriler geliştirilmiştir.

#### **Uygulamaya Dönük Öneriler**

- Çocukların dijital oyun bağımlılıklarını azaltmak için evlerde internet kullanımına sınırlama getirilmesi önerilmektedir. Oyun oynayan çocuğu kontrol etmekte zorlanan aileler sınırsız internet yerine sınırlı internet bağlantısını kullanarak dijital oyun ve internet kullanımı için çocukla birlikte planlama yapabilirler.
- Dijital oyunlar ve dijital bağımlılık konularında okullarda öğretmen, öğrenci ve ailelere yönelik seminerler ve konferanslar düzenlenebilir. Bu etkinliklerde ailelere dijital oyun oynayan çocukların fiziki ve sanal takibi (filtre programları, arkadaş ortamını bilme, teknolojik cihazlardaki ayak izlerini takip etme), sorunlar karşısında harekete geçme, ebeveyn- çocuk iletişiminin kurulması gibi konularda bilgilendirmeler yapılabilir.
- Akademik erteleme davranışını sıklıkla gösteren öğrenciler öğretmenler tarafından izlenmeli ve davranışın altında yatan temel nedenler araştırılmalıdır.
- Öğrencilerin başarı duygusunu yaşayabilecekleri etkinlikler sayesinde akademik erteleme azalması sağlanabilir. Bu nedenle öğretmenlere öğrencinin başarılacağı düzeyde ödevler/sorumluluklar vermeleri önerilmektedir.
- Okullarda düzenlenen sosyal, sportif ve kültürel faaliyetler, kulüp ve topluluk çalışmaları ile öğrencilerin okul dışında daha nitelikli zaman geçirmeleri sağlanabilir. Böylece çocukların daha sosyal bir ortamda akran gruplarıyla zaman geçirme, iletişim kurma, yeteneklerin farkına varma ve öğrenmelerine imkânlar oluşturulabilir.

- Yeşilay, STK, Gençlik merkezleri, Sağlık Bakanlığı, Gençlik ve Spor Bakanlığı gibi kurumların destekleri alınarak oyun bağımlılığı ile mücadelede daha etkin, eğlenceli, boş zamanları değerlendirici etkinlikler yapılabilir.

### **Araştırmacılara Yönelik Öneriler**

- Pandemi zamanı sayılabilecek bir dönemde yapılan bu araştırma sonuçları ile pandemiden sonraki dönemlerde yapılan çalışmaların sonuçları karşılaştırılabilir. Özellikle öğrencilerin pandemi öncesi ve sonrası dijital oyun bağımlılığı düzeyleri incelenebilir.
- Bu çalışmada dijital oyun bağımlılığı, akademik erteleme ve özerk öğrenme arasındaki ilişki incelenmiştir. Bu üç değişkene ek olarak akademik başarı, tutum, güdülenme, iletişim, öz-yeterlik gibi farklı değişkenler arasındaki ilişkileri ortaya koyan çalışmalar yapılabilir.
- Bu çalışmada ortaokul öğrencileri ile çalışılmıştır. Örnekleme farklı kademelerdeki öğrenciler dahil edilerek yaşa ve sınıfa göre karşılaştırmalar yapılabilir.
- Bu çalışmada nicel araştırma yöntemleri kullanılmıştır. Diğer çalışmalarda durum hakkında daha derinlemesine bilgi sahibi olmayı sağlayacak gözlem, görüşme gibi nitel veri toplama araçları kullanılabilir.
- Dijital oyun bağımlılığı olan bir öğrenci grubu üzerinde özerk öğrenme stratejilerinin kazandırıldığı deneysel çalışmalar yapılarak dijital oyun bağımlılığına ve akademik ertelemeye etkisi incelenebilir.

### **Kaynaklar**

- Akdemir, T. N. (2013). *İlköğretim öğrencilerinin Facebook tutumları ile akademik erteleme davranışları ve akademik başarıları arasındaki ilişkilerin incelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Aktaş, B. & Bostancı, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138. <https://doi.org/10.51982/bagimli.827756>.
- American Psychiatric Association (APA). (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5*. Washington, DC: American psychiatric association. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2023.1129769/full>
- Ankara Kalkınma Ajansı (2016). *Dijital oyun sektörü raporu*. [https://www.ankaraka.org.tr/tr/%20dijital-oyun-sektoru-raporu\\_3414.html](https://www.ankaraka.org.tr/tr/%20dijital-oyun-sektoru-raporu_3414.html) sayfasından erişilmiştir.
- Arslan, S. & Yurdakul, C. (2015). Turkish adaptation and validation of Autonomous Learning Scale. (Özerk öğrenme ölçeği'nin Türkçeye uyarlanması ve geçerlilik çalışması.) *Journal of International Social Research*, 8(39), 565-569.
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK). (2019). <https://internet.btk.gov.tr/internetin-riskleri-ve-zararlari>.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak-Kılıç, E., Akgün, Ö.A., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2016). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem.
- 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>.
- Cohen, L., Manion, L. & Morrison, K. (2005). *Research methods in education (5. Edition)*. London: Routledge Falmer.
- Çakıcı, D. Ç. (2003). *Lise ve üniversite öğrencilerinde genel erteleme ve akademik erteleme davranışının incelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Dela Vega, M. G. A., Flores, R. B. & Magusib, A. J. M. (2017). Connected Ka Pa Ba?: A study on how social media usage affects face-to-face interactions within the home. *Asian Journal of Media and Communication (AJMC)*, 1(1), 83-92. <https://doi.org/10.20885/asjmc.vol1.iss1.art7>.
- Demir, M. F., & Baloğlu, N. (2020). Lise Son Sınıf Öğrencilerinin Üstbiliş Kullanma Becerileri ile Akademik Erteleme Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6(1), 242-259. <https://doi.org/10.31592/aeusbed.640030>.
- Demir, Y. (2017). *Ergenlerde internet bağımlılığı, akademik güdülenme, akademik erteleme ve okula bağlanma arasındaki ilişkiler*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi), İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.

- Durdu, A. (2019). *Ortaokul 7. ve 8. sınıf öğrencilerinin sosyal medya bağımlılıkları ve akademik erteleme davranışlarının incelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Toros Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Düzgün, D.E. (2022). *Üniversite öğrencilerinin kişilik özellikleri ve akademik erteleme davranışları ile sosyal medya bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ufuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Elhatip, Y. E. (2018). *Lise öğrencilerinin bilgisayar bağımlılık düzeyleri ile akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Göksel, Ş., & Adıgüzel, A. (2022). Hazırlık sınıfı öğrencilerinin öğrenen özerklikleri ile uzaktan öğrenmeye ilişkin tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Asya Studies*, 6(20), 9-22. <https://doi.org/10.31455/asya.1089077>.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315. <http://dx.doi.org/10.23891/efdyu.2018.105>.
- Güngör, A. B., & Koçak, O. (2020). Üniversite öğrencilerinin akıllı telefon bağımlılığı ve akademik erteleme davranışı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 397-419. <https://doi.org/10.1016/j.scs.2019.101945>.
- Gürültü, E. & Deniz, L. (2017). Lise öğrencilerinin akademik erteleme davranışları ve sosyal medya kullanımları arasındaki ilişkilerin incelenmesi. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 772-788. <http://orcid.org/0000-0003-0175-021X>.
- Güzen, M. (2021). *Covid-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkların incelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Denizli.
- Irmak, A. Y. & Erdoğan, S. (2015). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16(1), 10-18. <http://dx.doi.org/10.5455/apd.170337>.
- Janković, B., Nikolić, M., Vukonjanski, J., & Terek, E. (2016). The impact of Facebook and smart phone usage on the leisure activities and college adjustment of students in Serbia. *Computers in Human Behavior*, 55, 354-363. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.022>.
- Kara, Ö. (2019). *Lise öğrencilerinin serbest zaman egzersiz katılım düzeyleri ile akademik erteleme düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kıbaroğlu, F. N. (2020). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile akademik erteleme, öz yeterlik ve bilgi işlemsel düşünme düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.

- Küçükvardar, M. & Türel, E. (2022). Covid-19 pandemisinde dijital oyun oynama düzeyi üzerine bir araştırma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (47) , 47-58. <http://doi: 10.52642/susbed.1010309>.
- Kürker, F. (2021). *Öğretmen adaylarında temel psikolojik ihtiyaçların doyumu ile akademik erteleme arasındaki ilişkide sosyal medya bağımlılığının aracı rolünün incelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Littlewood, W. (1999). Defining and developing autonomy in East Asian contexts. *Applied linguistics*, 20(1), 71-94. <https://doi.org/10.1093/applin/20.1.71>.
- Martin, K. (2011). *Electronic overload: The impact of excessive screen use on child and adolescent health and wellbeing*. Department of Sport and Recreation, Perth, Western Australia.
- 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>.
- Sağlık Bakanlığı (2018). *Dijital oyun bağımlılığı çalıştayı*. <https://sggm.saglik.gov.tr/TR.53949/dijital-oyun-bagimliliği-calistayi.html> adresinden erişilmiştir.
- Seyfi, R. Ö. (2019). *Türkçe öğretmeni adaylarının akademik erteleme davranışları ile akademik öz yeterlilikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Nevşehir.
- Ulaş, Ş. (2022). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığının sosyal problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İnönü Üniversitesi Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı, Malatya.
- Yardım, T. (2021). *Sınıf eğitimi öğretmen adaylarının akademik erteleme davranışları ve zaman yönetim becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ege Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Zamkı, M. N. (2022). *Üniversite öğrencilerinde çevrim içi oyun bağımlılığı ve akademik erteleme arasındaki ilişki*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

### Yazarlar Hakkında

**Abdurrahim Doğan:** Millî Eğitim Bakanlığına bağlı olarak bir ortaokulda müdür olarak görev yapmaktadır. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Programları ve Öğretim bilim dalında yüksek lisansını tamamlamıştır.

**Prof. Dr. Gürcü Koç:** Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Eğitim Programları ve Öğretim Ana Bilim dalında öğretim üyesidir. Öğretmen eğitimi, program geliştirme ve değerlendirme, öğrenme-öğretme süreçleri, yükseköğretim ve kalite konularında çalışmalar yapmaktadır.

### Çıkar Çatışması

Araştırmacıların araştırma ile ilgili diğer kişi ve kurumlarla herhangi bir kişisel çatışması yoktur.

**Finansman**

Bu arařtırmada herhangi bir kurum, kuruluř ya da kiřiden destek alınmamıřtır.

**Etik Kurul Kararı**

Bu arařtırma, Gazi Üniversitesi Etik Komisyonunun 25.05.2022 tarih ve 2022/706 sayılı onayı ile yürütülmüřtür.