

Makale Türü / Article Type:

Araştırma Makalesi / Research Article

Gönderilme Tarihi / Submission Date:

12/05/2023

Kabul Tarihi / Accepted Date:

21/07/2023

İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile zaman yönetimi becerileri arasındaki ilişki¹

Özlem TUNCER ŞENER² & Bilal YORULMAZ³

Öz

Bu araştırmadaki amaç, ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile zaman yönetimi becerileri arasındaki ilişkinin belirlenmesidir. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları ile zaman yönetimi beceri puanlarının cinsiyet, dijital oyun oynama süresi, kendine ait tablet, akıllı telefon ve bilgisayar olma/olmama durumu, evde internet bağlantısının olup olmaması ve tercih ettiği oyun türüne göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmektedir. Araştırmada, nicel araştırma yöntemlerinden olan tarama ve korelasyonel model kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 2022-2023 eğitim öğretim yılında İstanbul ilinde Gaziosmanpaşa, Küçükçekmece, Üsküdar, Ümraniye, Ataşehir, Beykoz, Sultanbeyli ilçelerinde öğrenim gören ilkokul 4. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmaya 11 devlet okulu ve 1 özel okuldan toplam 408 öğrenci katılmıştır. Araştırma verilerinin bir kısmı online bir kısmı yüz yüze toplanmıştır. Ailesinin onay verdiği öğrencilere kişisel bilgi formu, Çocuklar İçin Video Oyunları Bağımlılığı Ölçeği, İlkokul Düzeyinde Zaman Yönetimi Ölçeği dağıtılarak veriler toplanmıştır. Araştırmaya online olarak katılan öğrencilere ise üç bölümden oluşan form online olarak gönderilmiştir. Formun ilk kısmında kişisel bilgiler olarak yer alan ve araştırmanın bağımsız değişkeni olarak kullanılacak olan demografik bilgiler (cinsiyet, oyun oynama süresi, kendine ait akıllı telefonun olup olmaması, kendine ait tabletin olup olmaması, kendine ait bilgisayarının olup olmaması, evde internet bağlantısının olup olmaması, geleneksel oyunları veya internet oyunlarını tercih etme durumları) yer almaktadır. Bağımsız örneklem için t-testi ve ANAVO kullanılmıştır. Bulgularda araştırmaya katılan öğrencilerin belirlenen değişkenlere göre dijital oyun bağımlılıklarında ve zaman yönetimi becerilerinde anlamlı farklılıklar olduğu saptanmıştır. Araştırmanın sonucunda öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları ile zaman yönetimi beceri puanları arasında anlamlı düzeyde negatif ilişki olduğu ortaya çıkmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, Dijital oyun bağımlılığı, Zaman yönetimi becerisi, İlkokul öğrencileri

¹ Bu çalışma Marmara Üniversitesi tarafından verilen 19/01/2023 Tarih ve 01-14 Sayılı Etik Onay Belgesine sahiptir.

² Uzman Öğretmen; Milli Eğitim Bakanlığı, İstanbul, Türkiye

E-mail: ozlemtuncer99@gmail.com

ORCID: 0000-0003-2505-6265

³ Doç. Dr.; Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Sınıf Öğretmenliği ABD. İstanbul, Türkiye

E-mail: bilal.yorulmaz@gmail.com

ORCID: 0000-0003-3456-0797

Atf İçin / For Citation: TUCAY ŞENER, Ö. & YORULMAZ, B. (2023). İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile zaman yönetimi becerileri arasındaki ilişki. *Uluslararası Sosyal Bilimler ve Eğitim Dergisi – USBED* 5(9), 557-586. <https://dergipark.org.tr/pub/usbed>

The relationship between digital game addiction levels and time management skills of primary school 4th grade students**Abstract**

This research aims to determine the relationship between the digital game addiction levels of primary school 4th-grade students and their time management skills. It is examined whether students' digital game addiction scores and time management skill scores differ according to gender, duration of playing digital games, whether or not they have their own tablet, smartphone and computer, whether there is an internet connection at home and the type of game they prefer. In the research, survey and correlational model, which are quantitative research methods, were used. The study group of research the consists of 4th-grade primary school students studying in Gaziosmanpaşa, Küçükçekmece, Üsküdar, Ümraniye, Ataşehir, Beykoz, Sultanbeyli districts in Istanbul in the 2022-2023 academic year. A total of 408 students from 11 public schools and 1 private school participated in the research. Some of the research data were collected online and some face-to-face. Personal information form, Video Games Addiction Scale for Children, Time Management Scale at Primary School Level were used in the research. Data analysis was done with SPSS 22.0 program. T-test and ANOVA were used for independent samples. In the findings, it was determined that there were significant differences in digital game addictions and time management skills of the students participating in the research according to the determined variables. As a result of the research, it was revealed that there was a significant negative relationship between the students' digital game addiction scores and their time management skill scores.

Keywords: Digital game, Digital game addiction, Time management skills, Primary school students

GİRİŞ

Teknolojinin hızla ilerlemesi ve internetin yaygınlaşması bireylerin günlük yaşamlarını, alışkanlıklarını, hobilerini etkilemektedir (Ayas & Horzum, 2013; Tsai, Wang & Weng, 2020). Şehirleşmenin artması ile oyun alanlarının azalması (Yalçın-Irmak & Erdoğan, 2016), Covid-19 salgını döneminde telefon, tablet, bilgisayar gibi teknolojik araçların kullanımının daha da artması (Derbyshire vd., 2013) gibi sebepler çocukların dijital oyunlara yönelmesine sebep olmuştur. Sanal dünyanın giderek cazip hale gelmesi bağımlılık riskini de beraberinde getirmiştir (Dursun ve Eraslan-Çapan, 2018).

Dijital oyunlar kültür, yaş ve cinsiyet fark etmeksizin tercih edilmektedir (Bağcı & Albayrak-Özer, 2021). NewZoo şirketinin yaptığı bir çalışmaya göre Türkiye'de 30,8 milyon kişi dijital oyun oynamaktadır ve bu kişilerin %30'u 10-20 yaş aralığındaki gençlerden oluşmaktadır (NewZoo, 2018). Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması sonuçlarına göre; 2022 yılında hanelerin %94,1'inin evden İnternete erişim imkânına sahip olduğu gözlenmiştir (Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK], 2022).

Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırmasına göre ise, 6-15 yaş aralığındaki çocukların interneti oyun oynama veya oyun indirme amacıyla kullandığı ortaya çıkmıştır (TÜİK, 2021). Literatürde video oyunları bağımlılığı olarak da adlandırılan dijital oyun bağımlılığı, video oyunlarının aşırı kullanımı sonucu sosyal ve duygusal sorunlara neden olması şeklinde tanımlanmaktadır (Lemmens vd., 2009).

Alan yazındaki çalışmalarda ilkokul, ortaokul, lise ve üniversite öğrencilerinin dijital oyun kullanımının çeşitli değişkenler bakımından incelendiği görülmüştür. Dijital oyunları ele alan ilkokul düzeyindeki çalışmaların uyku ve akademik başarı (Dağ, Yayan & Yayan, 2021); cinsiyet, anne baba eğitim düzeyi, sınıf düzeyi, okulun sosyo-ekonomik düzeyi, kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumu ve okula yabancılaşma düzeyi (Erboy & Vural, 2010); cinsiyet, anne-baba eğitim düzeyi, akademik başarı, oyun oynama süresi, bilgisayar, tablet, cep telefonu ve oyun konsolu gibi dijital oyun araçlarına sahip olma durumları, uyku süresi (Öztürk-Eyimaya, Uğur, Sezer & Tezel, 2020); cinsiyet, akıllı telefon kullanım sıklığı, sosyo-ekonomik durum, (Oral & Arabacıoğlu, 2019); akademik başarı, arkadaş ilişkileri (Tsai, Wang & Weng, 2020); aile tutumu, bilgisayarda geçirilen süre ve akademik başarı (Demirtaş-Zorbaz, Ulaş & Kızıldağ, 2015) değişkenlerine göre inceleyen çalışmalar olduğu görülmüştür.

Ortaokul düzeyindeki çalışmalarda cinsiyet, sınıf düzeyi, aile tutumu (Ayas & Horzum, 2013); bağımlılık ve motivasyon (Çar & Ahraz, 2022; Hazar & Hazar, 2019); saldırganlık (Güvendi, Tekkurşun-Demir & Keskin, 2019); cinsiyet, oyun türü, yaş, anne baba eğitim düzeyi, sosyal çevre (Hazar, Özpolat & Hazar, 2020); dijital oyun oynama eğilimleri, cinsiyet akademik başarı, ailenin aylık geliri sosyal aktivitelere katılım süresi (Talan & Kalıncara, 2020) değişkenlerini inceledikleri belirlenmiştir.

Lise düzeyinde cinsiyet, sınıf düzeyi, akademik başarı, gelir düzeyi, ailenin eğitim durumu, oyun oynama süresi (Çiriş, Başkonuş, Kartal & Taşdemir, 2022); cinsiyet, oyun türü, okul türü sınıf seviyesi, psikolojik ihtiyaçlar, sosyal destek (Yıldırım & Zeren, 2021) değişkenlerine göre yapılan çalışmalar tespit edilmiştir.

İlgili alan yazın incelendiğinde dijital oyunların çocukların günlük yaşamlarında önemli bir yer edindiği görülmektedir. Özellikle oyunlardaki rekabet, kazanma hırsı, ilgi çekici ses ve görseller geçirilen zamanı eğlenceli kılmaktadır (Tsai, Wang & Weng, 2020).

Çocukların eğlence aracı olarak kullandıkları dijital oyunlar öğrenme ortamında dikkat sürelerini ve öğrenmelerini olumsuz olarak etkilemektedir (Kaysi vd., 2021). Çocukların dijital oyunlarla çok fazla zaman harcaması, oyun karakterine bürünmesi, sorumluluklarını ertelemesi, tepkilerindeki aşırılık onların psikolojik ve sosyal açıdan zarar gördüğünü göstermektedir (Taylan, Kara & Durğun, 2017). Bu bağlamda çocukların oyuna harcadıkları zamanın onların gelişimi açısından önemli olduğu söylenebilir. Çocuklara erken yaşlardan itibaren zaman yönetimi becerisi kazandırmak ve bu konuda farkındalık sağlamak gerekmektedir. Çünkü zaman kavramı ilk çocukluk yıllarında gelişmeye başlamaktadır (Eldeleklioğlu, 2008). Zaman yönetimi, bireyin yapacaklarını planlayarak süreci kontrol altına alması olarak tanımlanmaktadır. Yetişkinlerde zamanı yönetmeyi engelleyen kişisel veya çevresel sebepler zaman tuzakları olarak görülmektedir (Alay, 2000). Benzer durumun öğrenciler için de geçerli olduğu düşünülebilir. Oyuna harcanan zamanı kontrol edememe durumu (Yalçın-Irmak & Erdoğan, 2016) olarak adlandırılan dijital oyunların öğrenciler için aşırı kullanımı zaman tuzağı olarak nitelendirilebilir. Öğrencilerin okul yaşamlarını, öğrenme süreçlerini ve sosyal aktivitelerini planlamaları, zamanlarını etkili ve verimli kullanmaları zaman yönetimi becerisini kazanmaları ile mümkündür (Kesebir & Sakız, 2021). Alan yazındaki zaman yönetimi becerisine ilişkin araştırmalar incelendiğinde; çalışmaların daha çok lise ve üniversite öğrencilerinin akademik başarı ve zaman yönetimi arasındaki ilişki (Gayef, Tapan & Sur, 2017; Hamzah, Lucky & Joerder, 2014; Hişmanoğlu & Uz, 2021; Kibar, Fidan & Yıldırım, 2014) ve boş zaman değerlendirmesi (Altuntaş, Köse, Aran, Huri, Kitiş, Bütün-Ayhan & Akı, 2021; Çuhader, Demirel, Er & Serdar, 2019) konularına yoğunlaştığı görülmüştür. Bunların yanı sıra zaman yönetimi becerisi (Altuntaş ve Kayıhan, 2013; Çağlıyan & Göral, 2009; Eldeleklioğlu, 2008; Yenihan & Öner, 2013), internet bağımlılığı ile zaman yönetimi becerisi ilişkisi (Yılmaz-Alarçin & Şirin, 2021) ve dijital bağımlılık ile boş zaman yönetimi konularını (Demirel, Er, Kaya & Çuhadar, 2022) üniversite öğrencileri ile yürüten çalışmalara rastlanmıştır. Alan yazın incelemeleri sonucu ilkokul seviyesinde dijital oyun bağımlılığı ile zaman yönetimi becerisini ele alan herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır. Araştırma, alan yazındaki boşluğu tamamlayacağı ve dijital oyunların çocukların zaman yönetimi becerilerine zararlarının daha iyi anlaşılmasını sağlayacağı düşünülmektedir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın temel amacı ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile zaman yönetimi becerileri arasındaki ilişkinin belirlenmesidir. Alt amaçlar ise aşağıdaki gibidir.

1. İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri
 - a. Cinsiyet,
 - b. Oyun oynama süresi,
 - c. Kendine ait akıllı telefonun olup olmaması,
 - d. Kendine ait tabletinin olup olmaması,
 - e. Kendine ait bilgisayar olup olmaması,
 - f. Evde internet bağlantısının olup olmaması
 - g. Geleneksel oyun veya internet oyunlarını tercih etme değişkenlerine göre anlamlı düzeyde bir farklılık oluşturmakta mıdır?
2. İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin zaman yönetimi becerileri
 - a. Cinsiyet,
 - b. Oyun oynama süresi,
 - c. Kendine ait akıllı telefonun olup olmaması,
 - d. Kendine ait tabletinin olup olmaması,
 - e. Kendine ait bilgisayar olup olmaması
 - f. Evde internet bağlantısının olup olmaması,
 - g. Geleneksel oyun veya internet oyunlarını tercih etme değişkenlerine göre anlamlı düzeyde bir farklılık oluşturmakta mıdır?
3. İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile zaman yöntemi becerilerinin alt boyutları (öz kontrol, ödül/pekiştireç, problemler, bağlanma, etkin zaman kullanımı, erteleme) arasında anlamlı düzeyde bir ilişki var mıdır?

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Araştırmanın modelini nicel araştırma yöntemlerinden tarama modeli ve korelasyonel model oluşturmaktadır. Tarama modeli, “bir evren içinden seçilen bir örneklem üzerinde

yapılan çalışmalar yoluyla evren genelindeki eğilim, tutum veya nümerik olarak betimlenmesini sağlar” (Creswell, 2017). Korelasyonel model ise; “iki ya da daha fazla değişken arasındaki ilişkileri belirlemek ve neden-sonuç ile ilgili ipuçları elde etmek amacıyla yapılır” (Büyüköztürk vd., 2016).

Evren ve Örneklem

Araştırmanın örneklemini 2022-2023 eğitim öğretim yılında İstanbul ilinde Gaziosmanpaşa, Küçükçekmece, Üsküdar, Ümraniye, Ataşehir, Beykoz, Sultanbeyli ilçelerinde öğrenim gören ilkokul 4. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmaya 11 devlet okulu ve 1 özel okuldan toplam 408 öğrenci katılmıştır. Araştırmacının amacına hizmet etmesi açısından uygun örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Uygun örnekleme yöntemi, araştırmacının örneklem grubuna kolay ulaşmasını hedefleyen bir yöntemdir (Büyüköztürk vd., 2016).

Veri Toplama Araçları

Araştırma verilerinin bir kısmı online bir kısmı yüz yüze toplanmıştır. Araştırmaya yüz yüze katılan öğrencilere öncelikle veli onam formu dağıtılmıştır. Onay verilen öğrencilere kişisel bilgi formu, Çocuklar İçin Video Oyunları Bağımlılığı Ölçeği ve İlkokul Düzeyinde Zaman Yönetimi Ölçeği uygulanmıştır. Araştırmaya online olarak katılan öğrencilere ise üç bölümden oluşan form online olarak gönderilmiştir. Formun ilk kısmında kişisel bilgiler olarak yer alan ve araştırmanın bağımsız değişkeni olarak kullanılacak olan demografik bilgiler (cinsiyet, oyun oynama süresi, kendine ait akıllı telefonun olup olmaması, kendine ait tabletinin olup olmaması, kendine ait bilgisayarının olup olmaması, evde internet bağlantısının olup olmaması, geleneksel oyunları veya internet oyunlarını tercih etme durumları) yer almaktadır.

Çocuklar İçin Video Oyunları Bağımlılığı Ölçeği

Formun ikinci kısmında Yılmaz, Griffiths & Kan (2017) tarafından geliştirilen ve 21 madde olan “Çocuklar İçin Video Oyunları Bağımlılığı Ölçeği” bulunmaktadır. Ölçek “Hiç” “Nadiren” “Bazen” “Genellikle” “Her Zaman” şeklinde seçeneklerden oluşan 5’li Likert şeklindedir. Ölçeğin iç tutarlılığı 0.89 bulunmuştur. Ölçeğin geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları için gerçekleştirilen Doğrulayıcı Faktör Analizi, Açımlayıcı Faktör Analizi ve

güvenirlilik analizleri yapılmıştır. Elde edilen analizlere göre ölçeğin geçerli ve güvenilir olduğu saptanmıştır. Ölçeğin alt boyutları öz kontrol, ödül/pekiştireç, problemler, bağlanma şeklindedir.

İlkokul Düzeyinde Zaman Yönetimi Ölçeği

Formun üçüncü bölümünde ise Kesebir & Sakız (2021) tarafından geliştirilen ve 14 madde, 2 boyut olan “İlkokul Düzeyinde Zaman Yönetimi Ölçeği” vardır. Ölçek “Hiçbir zaman” “Çok az sıklıkla” “Bazen” “Çoğu zaman” “Her zaman” şeklinde seçeneklerden oluşan 5’li Likert tipindedir. Ölçeğin KMO değeri .90 olarak hesaplanmıştır ve Bartlett küresellik testi sonucu anlamlı bulunmuştur. Doğrulayıcı faktör analizi ile Cronbach alfa analizi sonucunda ölçeğin geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı olduğuna ulaşılmıştır. Ölçeğin alt boyutları “etkin zaman kullanımı” ve “erteleme” şeklindedir.

Verilerin Analizi

Verilerin analizi SPSS 22.0 programı ile yapılmıştır. Normallik testleri incelendiğinde; çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerlerinin -1.96 ile +1.96 arasında kalması sebebiyle normallik varsayımının sağlandığı görülmüştür. Ayrıca, dağılım grafiklerinin normale yakın olması bu varsayımı güçlendirmektedir (Can, 2022). Bu doğrultuda parametrik analiz yöntemleri tercih edilmiştir. Betimsel istatistiklerden sonra, iki gruplu kategorik değişkenin fark analizlerinde bağımsız örneklem için t-testi; ikiden fazla grup olan kategorik değişkenlerin fark analizlerinde ise ANOVA kullanılmıştır. ANOVA ile yapılan analiz sonuçlarında anlamlı farklılık tespit edilmesi halinde anlamlı farklılığın kaynağını belirleyebilmek için Post Hoc Çoklu Karşılaştırma Analizlerinden Scheffe testi ile analizler gerçekleştirilmiştir. İki ve daha fazla değişken arasındaki karşılıklı ilişkiyi incelemek için ise Pearson Sıra Farkları Korelasyon katsayısı ile çoklu korelasyon analizi gerçekleştirilmiştir.

BULGULAR

Araştırmaya ilişkin bulgulara aşağıdaki tablolarda yer verilmiştir. Araştırmaya katılan öğrencilere ait betimsel istatistikler Tablo-1’de sunulmuştur.

Tablo-1*Öğrencilere ait demografik bilgiler*

Kategoriler	Gruplar	F	%
Cinsiyet	Kız	200	49
	Erkek	208	51
	Toplam	408	100.0
Günde ortalama dijital oyun oynama süresi	1 saatten az	144	35.3
	1-2 saat arası	165	40.4
	2-3 saat arası	64	15.7
	3 saatten fazla	35	8.6
	Toplam	408	100.0
Tablet	Evet	242	59.3
	Hayır	166	40.7
	Toplam	408	100.0
Akıllı telefon	Evet	117	28.7
	Hayır	291	71.3
	Toplam	408	100.0
Bilgisayar	Evet	121	29.7
	Hayır	287	70.3
	Toplam	408	100.0
İnternet bağlantısı	Evet	386	94.6
	Hayır	22	5.4
	Toplam	408	100.0
Oyun türü	Geleneksel Oyunlar	336	82.4
	Dijital Oyunlar	72	17.6
	Toplam	408	100.0

Tablo-1’de bulunan demografik bilgiler incelendiğinde araştırmaya katılan 408 öğrencinin 200’nün (%49) kız; 208’nin (%51) erkek olduğu görülmektedir. Öğrencilerin dijital oyun oynama için ayırdıkları günlük ortalama süre incelendiğinde 1 saatten az oynayan 144 (%35.3) öğrenci; 1-2 saat arası oynayan 165 (%40.4) öğrenci; 2-3 saat arası oynayan 64 (%15.7) öğrenci ve 3 saatten fazla oynayan 35 (%8.6) öğrenci olduğu anlaşılmaktadır. Öğrencilerin 242’sinin (%59.3) tabletinin olduğu; 166’sının (%40.7) olmadığı; 117’sinin (%28.7) akıllı telefonu olduğu, 291’inin (%71.3) olmadığı; 121’inin (%29.7) bilgisayarının olduğunu; 287’sinin (%70.3) olmadığı görülmektedir. Evde internet bağlantısının 386’sının (%94.6) olduğu, 22’sinin (%5.4) olmadığı

belirlenmektedir. Oynadıkları oyun türlerinde ise 336'sının (%82.4) geleneksel oyunları, 72'sinin (%17.6) dijital oyunları tercih ettiği görülmektedir.

Araştırmanın Birinci Alt Problemine Yönelik Bulgular

Araştırmanın alt problemlerinden ilki “İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri cinsiyete, oyun oynama süresine, kendisine ait bilgisayar, tablet ve telefon olup olmamasına, evde internet bağlantısı olup olmamasına ve oyun tercihine göre anlamlı düzeyde bir farklılık oluşturmakta mıdır?” sorusudur. Yapılan analiz sonuçları sırasıyla tablolarda gösterilmiştir.

Tablo-2

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyete göre fark analizi sonuçları

Boyutlar	Cinsiyet	n	\bar{X}	Ss	sd	t	P
Öz kontrol	Kız	200	13.39	5.46	406	-3.94	.00
	Erkek	208	15.71	6.36			
Ödül	Kız	200	16.14	5.63	406	-4.81	.00
	Erkek	208	18.91	5.99			
Problem	Kız	200	6.75	3.14	406	-1.74	.82
	Erkek	208	7.34	3.58			
Bağlanma	Kız	200	7.52	2.90	406	-4.50	.00
	Erkek	208	8.88	3.19			
Toplam	Kız	200	43.82	13.12	406	-4.98	.00
	Erkek	208	50.86	15.25			

Tablo-2’de yer alan bağımsız örneklem için t-testi sonuçlarına göre kız öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılık bulunmaktadır [$t_{(406)} = -4.98; p < .05$]. Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının kız öğrencilere göre anlamlı bir şekilde daha yüksek olduğu saptanmıştır. Alt boyutlar incelendiğinde öz kontrol boyutunda [$t_{(406)} = -3.94; p < .05$]; ödül boyutunda [$t_{(406)} = -4.81; p < .05$]; bağlanma alt boyutunda [$t_{(406)} = -4.50; p < .05$] kızlar ile erkeklerin dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı farklılık bulunurken; problem alt boyutunda anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir [$t_{(406)} = -1.74; p < .05$].

Tablo-3

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının oyun oynanan süreye göre fark analizi sonuçları

Boyutlar	Süreler	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler ortalaması	F	p	Fark
Öz kontrol	1 saatten az	Gruplar arası	2966.02	3	988.67	33.56	.00	1-2
	1-2 saat	Gruplar içi	11901.45	404	29.45			1-3
	2-3 saat	Toplam	14867.47	407				1-4
	3 saatten fazla							2-3
								2-4
							3-4	
Ödül	1 saatten az	Gruplar arası	1346.73	3	448.91	13.74	.00	1-2
	1-2 saat	Gruplar içi	13193.83	404	32.65			1-3
	2-3 saat	Toplam	14540.57	407				1-4
	3 saatten fazla							2-4
Problem	1 saatten az	Gruplar arası	497.50	3	165.83	16.04	.00	1-3
	1-2 saat	Gruplar içi	4175.73	404	10.33			1-4
	arası	Toplam	4673.24	407				2-4
	2-3 saat							3-4
	arası							
3 saatten fazla								
Bağlanma	1 saatten az	Gruplar arası	159.73	3	53.24	5.62	.00	1-4
	1-2 saat	Gruplar içi	3824.29	404	9.46			
	2-3 saat	Toplam	3984.02	407				
	3 saatten fazla							
Toplam	1 saatten az	Gruplar arası	14848.81	3	4949.60	27.50	.00	1-2
	1-2 saat	Gruplar içi	72698.24	404	179.94			1-3
	2-3 saat	Toplam	87547.05	407				1-4
	3 saatten fazla							2-3
								2-4
						3-4		

Tablo-3'teki ANOVA sonuçları incelendiğinde öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının oyun oynama sürelerine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir [$F_{(3-404)} = 27.50; p < .05$]. ANOVA sonuçlarına göre gruplar arasında tespit edilen anlamlı farklılığın kaynağının belirlenmesi için Post Hoc Çoklu Karşılaştırma Analizlerinden biri olan Scheffe testi ile incelemeler yapılmıştır. Bu incelemelere göre dijital oyun bağımlılığı genelinde çıkan anlamlı farklılığın kaynağı 1 saatten az ($\bar{X}=41.68$) ve 1-2 saat

arası ($\bar{X}=47.07$), 1 saatten az ($\bar{X}=41.68$) ve 2-3 saat arası ($\bar{X}=52.75$), 1 saatten az ($\bar{X}=41.68$) ve 3 saatten fazla ($\bar{X}=62.78$), 1-2 saat arası ($\bar{X}=47.07$) ve 2-3 saat arası ($\bar{X}=52.75$), 1-2 saat arası ($\bar{X}=47.07$) ve 3 saatten fazla ($\bar{X}=62.78$), 2-3 saat arası ($\bar{X}=52.75$) ve 3 saatten fazla ($\bar{X}=62.78$) oyun oynayan öğrenci grupları arasındadır. Grupların ortalamalarına bakıldığında oyun oynama süresi daha az öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanlar da azalmaktadır.

Öz kontrol alt boyutunda anlamlı farklılığın 1 saatten az ($\bar{X}=12.28$) ve 1-2 saat arası ($\bar{X}=14.01$), 1 saatten az ($\bar{X}=12.28$) ve 2-3 saat arası ($\bar{X}=17.45$), 1 saatten az ($\bar{X}=12.28$) ve 3 saatten fazla ($\bar{X}=21.40$), 1-2 saat arası ($\bar{X}=14.01$) ve 2-3 saat arası ($\bar{X}=17.45$), 1-2 saat arası ($\bar{X}=14.01$) ve 3 saatten fazla ($\bar{X}=21.40$), 2-3 saat arası ($\bar{X}=17.45$) ve 3 saatten fazla ($\bar{X}=21.40$) oyun oynayan öğrenciler arasında olduğu görülmüştür. Grupların ortalamalarına bakıldığında daha kısa süre dijital oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun öz kontrol puanları anlamlı düzeyde azalmaktadır.

Ödül alt boyutunda anlamlı farklılığın 1 saatten az ($\bar{X}=15.41$) ve 1-2 saat arası ($\bar{X}=18.11$), 1 saatten az ($\bar{X}=15.41$) ve 2-3 saat arası ($\bar{X}=18.78$), 1 saatten az ($\bar{X}=15.41$) ve 3 saatten fazla ($\bar{X}=21.48$), 1-2 saat arası ($\bar{X}=18.11$) ve 3 saatten fazla ($\bar{X}=21.48$) oyun oynayan öğrenciler arasında olduğu görülmüştür. Grupların ortalamalarına bakıldığında daha kısa süre oyun oynayan öğrencilerin dijital oyunlara ilişkin ödül/pekiştireç puanları anlamlı düzeyde azalmaktadır.

Problem alt boyutunda anlamlı farklılığın 1 saatten az ($\bar{X}=6.48$) ve 2-3 saat arası ($\bar{X}=7.85$), 1 saatten az ($\bar{X}=6.48$) ve 3 saatten fazla ($\bar{X}=10.29$), 1-2 saat arası ($\bar{X}=6.56$) ve 3 saatten fazla ($\bar{X}=10.29$), 2-3 saat arası ($\bar{X}=7.85$) ve 3 saatten fazla ($\bar{X}=10.29$) oyun oynayan öğrenciler arasında olduğu görülmüştür. Grupların ortalamalarına bakıldığında daha kısa süre dijital oyun oynayan öğrencilerin, dijital oyun problemleri puanları anlamlı düzeyde azalmaktadır.

Bağlanma alt boyutunda anlamlı farklılığın 1 saatten az ($\bar{X}=7.49$) ve 3 saatten fazla ($\bar{X}=9.60$) oyun oynayan öğrenciler arasında olduğu görülmüştür. Grupların ortalamalarına bakıldığında daha kısa süre dijital oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun bağlanma puanları anlamlı düzeyde azalmaktadır.

Tablo-4

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının kendilerine ait tablet olup olmamasına göre fark analizi sonuçları

Boyutlar	Tablet	n	\bar{X}	Ss	sd	T	p
Öz kontrol	Evet	242	14.86	5.95	406	1.14	.27
	Hayır	166	14.16	6.16			
Ödül	Evet	242	17.81	5.87	406	1.05	.25
	Hayır	166	17.18	6.12			
Problem	Evet	242	6.94	3.33	406	-.78	.29
	Hayır	166	7.21	3.47			
Bağlanma	Evet	242	8.44	3.24	406	1.78	.43
	Hayır	166	7.88	2.92			
Toplam	Evet	242	48.07	14.40	406	1.09	.07
	Hayır	166	46.44	15.03			

Tablo-4'te yer alan bağımsız örneklem için t-testi sonuçlarına göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları ile kendilerine ait tablet olup olmaması arasında anlamlı bir farklılık ölçek genelinde saptanmamıştır [$t_{(406)} = 1.09$; $p > .05$]. Alt boyutlarda yapılan incelemelere göre öz kontrol alt boyutunda [$t_{(406)} = 1.14$; $p > .05$]; ödül alt boyutunda [$t_{(406)} = 1.05$; $p > .05$]; problem alt boyutunda [$t_{(406)} = -.78$; $p > .05$]; bağlanma alt boyutunda [$t_{(406)} = 1.78$; $p > .05$] anlamlı düzeyde farklılığa rastlanmamıştır.

Tablo-5

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının kendilerine ait akıllı telefon olup olmamasına göre fark analizi sonuçları

Boyutlar	Telefon	n	\bar{X}	Ss	sd	T	p
Öz kontrol	Evet	117	15.11	5.97	406	1.13	.02
	Hayır	291	14.36	6.06			
Ödül	Evet	117	18.87	5.89	406	2.85	.00
	Hayır	291	17.02	5.93			
Problem	Evet	117	7.26	3.41	406	.78	.82
	Hayır	291	6.97	3.37			
Bağlanma	Evet	117	8.76	3.20	406	2.26	.43
	Hayır	291	7.99	3.07			
Toplam	Evet	117	50.02	14.39	406	2.29	.02
	Hayır	291	46.36	14.66			

Tablo-5'te yer alan bağımsız örneklem için t-testi sonuçlarına göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları ile kendilerine ait akıllı telefon olup olmaması arasında anlamlı bir farklılık ölçek genelinde saptanmamıştır [$t_{(406)} = 2.29; p > .05$]. Alt boyutlarda yapılan incelemelere göre problem alt boyutunda [$t_{(406)} = .78; p > .05$] ve bağlanma alt boyutunda [$t_{(406)} = 2.26; p > .05$] anlamlı bir farklılık tespit edilmezken; öz kontrol alt boyutunda [$t_{(406)} = 1.13; p < .05$] ve ödül alt boyutunda [$t_{(406)} = 2.85; p < .05$] anlamlı düzeyde farklılık saptanmıştır.

Tablo-6

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının kendilerine ait bilgisayar olup olmasına göre fark analizi sonuçları

Boyutlar	Bilgisayar	n	\bar{X}	Ss	sd	t	p
Öz kontrol	Evet	121	15.10	6.12	406	1.15	.04
	Hayır	287	14.35	6.00			
Ödül	Evet	121	18.62	6.43	406	2.35	.24
	Hayır	287	17.10	5.72			
Problem	Evet	121	7.16	3.18	406	.43	.01
	Hayır	287	7.01	3.47			
Bağlanma	Evet	121	8.80	3.27	406	2.45	.66
	Hayır	287	7.97	3.03			
Toplam	Evet	121	49.70	15.44	406	2.06	.01
	Hayır	287	46.44	14.24			

Tablo-6'da yer alan bağımsız örneklem için t-testi sonuçlarına göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları ile kendilerine ait bilgisayarları olup olmaması arasında anlamlı düzeyde farklılık ölçek genelinde bulunmuştur [$t_{(406)} = 2.06; p < .05$]. Alt boyutlarda yapılan incelemelere göre öz kontrol alt boyutunda [$t_{(406)} = 1.1; p < .05$] ve problem alt boyutunda [$t_{(406)} = .43; p < .05$] anlamlı farklılık tespit edilirken; ödül alt boyutunda [$t_{(406)} = 2.35; p > .05$] ve bağlanma alt boyutunda [$t_{(406)} = 2.45; p > .05$] anlamlı düzeyde farklılığa rastlanmamıştır.

Tablo-7

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının evde internet bağlantılarının olup olmamasına göre fark analizi sonuçları

Boyutlar	Bağlantı	n	\bar{X}	Ss	sd	t	P
Öz kontrol	Evet	386	14.50	6.07	406	-1.02	.83
	Hayır	22	15.86	5.34			
Ödül	Evet	386	17.62	5.98	406	.99	.30
	Hayır	22	16.31	5.86			
Problem	Evet	386	7.03	3.40	406	-.63	.31
	Hayır	22	7.50	3.18			
Bağlanma	Evet	386	8.21	3.08	406	-.20	.52
	Hayır	22	8.35	3.90			
Toplam	Evet	386	47.37	14.76	406	-.20	.83
	Hayır	22	48.03	13.19			

Tablo-7’de yer alan bağımsız örneklem için t-testi sonuçlarına göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları ile evde internet bağlantılarının olup olmaması arasında anlamlı bir farklılık ölçek genelinde saptanmamıştır [$t_{(406)} = -.20; p > .05$]. Alt boyutlarda yapılan incelemelere göre öz kontrol alt boyutunda [$t_{(406)} = -1.02; p > .05$]; ödül alt boyutunda [$t_{(406)} = .99; p > .05$]; problem alt boyutunda [$t_{(406)} = -.63; p > .05$]; bağlanma alt boyutunda [$t_{(406)} = -.20; p > .05$] anlamlı düzeyde farklılığa rastlanmamıştır.

Tablo-8

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının oyun tercihlerine göre fark analizi sonuçları

Boyutlar	Oyun Tercihi	n	\bar{X}	Ss	sd	T	P
Öz kontrol	Geleneksel Oyun	336	13.53	5.49	406	-8.07	.00
	Dijital Oyunlar	72	19.43	6.16			
Ödül	Geleneksel Oyun	336	16.57	5.69	406	-7.60	.00
	Dijital Oyunlar	72	22.11	5.12			
Problem	Geleneksel Oyun	336	6.71	3.25	406	-4.54	.00
	Dijital Oyunlar	72	8.66	3.55			
Bağlanma	Geleneksel Oyun	336	7.86	2.94	406	-5.09	.00
	Dijital Oyunlar	72	9.87	3.41			
Toplam	Geleneksel Oyun	336	44.69	13.40	406	-8.80	.00
	Dijital Oyunlar	72	60.08	13.69			

Tablo-8’de yer alan bağımsız örneklem için t-testi sonuçlarına göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları ile oyun tercihleri arasında anlamlı düzeyde farklılık ölçek genelinde tespit edilmiştir [$t_{(406)} = -8.80; p < .05$]. Alt boyutlarda yapılan incelemelere göre öz kontrol alt boyutunda [$t_{(406)} = -8.07; p < .05$]; ödül alt boyutunda [$t_{(406)} = -7.60; p < .05$]; problem alt boyutunda [$t_{(406)} = -4.54; p > .05$]; bağlanma alt boyutunda [$t_{(406)} = -5.09; p > .05$] anlamlı düzeyde farklılaşma olduğu belirlenmiştir.

Araştırmanın İkinci Alt Problemine Yönelik Bulgular

Araştırmanın alt problemlerinden ikincisi “İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin zaman yönetimi becerileri cinsiyete, oyun oynama süresine, kendisine ait bilgisayar, tablet ve telefon olup olmamasına, evde internet bağlantısı olup olmamasına ve oyun tercihine göre anlamlı düzeyde bir farklılık oluşturmaktadır mı?” sorusudur. Yapılan analiz sonuçları kategorik değişkenlerin sırasıyla tablolarda gösterilmiştir.

Tablo-9

Öğrencilerin zaman yönetimi beceri puanlarının cinsiyete göre fark analizi sonuçları

Boyutlar	Cinsiyet	n	\bar{X}	Ss	sd	t	p
Etkin zaman	Kız	200	31.23	4.91	406	1.41	0.15
	Erkek	208	30.52	5.20			
Erteleme	Kız	200	13.02	2.63		1.58	0.11
	Erkek	208	12.59	2.80			
Toplam	Kız	200	44.26	6.86		1.63	0.10
	Erkek	208	43.12	7.21			

Tablo-9’da yer alan bağımsız örneklem için t-testi sonuçlarına göre kız öğrencilerin zaman yönetimi becerileri ile erkek öğrencilerin zaman yönetimi becerileri arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılık bulunmamaktadır [$t_{(406)} = 1.63; p > .05$]. Alt boyutlar incelendiğinde etkin zaman alt boyutunda [$t_{(406)} = 1.41; p > .05$]; erteleme alt boyutunda [$t_{(406)} = 1.58; p > .05$] kızlar ile erkeklerin zaman yönetimi becerileri arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir.

Tablo-10

Öğrencilerin zaman yönetimi beceri puanlarının oyun oynanan süreye göre fark analizi sonuçları

Boyutlar	Süreler	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler ortalaması	F	p	Fark
Etkin zaman	1 saatten az	Gruplar arası	353.89	3	117.96	4.71	.00	1-4
	1-2 saat arası	Gruplar içi	10098.74	404	24.99			2-4
	2-3 saat arası	Toplam	10452.64	407				
	3 saatten fazla							
Erteleme	1 saatten az	Gruplar arası	144.751	3	48.25	6.74	.00	1-4
	1-2 saat arası	Gruplar içi	2888.44	404	7.15			2-4
	2-3 saat arası	Toplam	3033.19	407				
	3 saatten fazla							
Toplam	1 saatten az	Gruplar arası	920.53	3	306.84	6.39	.00	1-4
	1-2 saat arası	Gruplar içi	19378.28	404	47.96			2-4
	2-3 saat arası	Toplam	20298.81	407				
	3 saatten fazla							

Tablo-10'daki ANOVA sonuçları incelendiğinde öğrencilerin zaman yönetimi beceri puanlarının oyun oynama sürelerine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir [$F_{(3-404)} = 6.39; p < .05$]. ANOVA sonuçlarına göre gruplar arasında tespit edilen anlamlı farklılığın kaynağının belirlenmesi için Post Hoc Çoklu Karşılaştırma Analizlerinden biri olan Scheffe testi ile incelemeler yapılmıştır. Bu incelemelere göre zaman yönetimi becerileri genelinde çıkan anlamlı farklılığın kaynağı 1 saatten az ($\bar{X}=44.92$) ve 3 saatten fazla ($\bar{X}=39.55$) oyun oynayan öğrenciler ile 1-2 saat arası ($\bar{X}=43.92$) ve 3 saatten fazla ($\bar{X}=39.55$) oyun oynayan öğrenci grupları arasındadır. Grupların ortalamalarına bakıldığında oyun oynama süresi daha kısa olan öğrencilerin zaman yönetimi becerisi ölçeğinden aldıkları puanlar anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Etkin zaman alt boyutunda anlamlı farklılığın 1 saatten az ($\bar{X}=31.62$) ve 3 saatten fazla ($\bar{X}=28.49$) oyun oynayan öğrenciler ile 1-2 saat arası ($\bar{X}=31.11$) ve 3 saatten fazla ($\bar{X}=28.49$) oynayan öğrenciler arasında olduğu görülmüştür. Grupların ortalamalarına bakıldığında daha az süre oyun oynayan öğrencilerin zamanı etkin kullanma puanlarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Erteleme alt boyutunda anlamlı farklılığın 1 saatten az (\bar{X} =13.30) ve 3 saatten fazla (\bar{X} =11.05) oyun oynayan öğrenciler ile 1-2 saat arası (\bar{X} =12.81) ve 3 saatten fazla (\bar{X} =11.05) oynayan öğrenciler arasında olduğu görülmüştür. Grupların ortalamalarına bakıldığında daha az süre oyun oynayan öğrencilerin erteleme puanlarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo-11

Öğrencilerin zaman yönetimi beceri puanlarının kendilerine ait tablet olup olmamasına göre fark analizi sonuçları

Boyutlar	Tablet	n	\bar{X}	Ss	sd	t	p
Etkin zaman	Evet	242	30.97	4.99	406	.48	.62
	Hayır	166	30.72	5.18			
Erteleme	Evet	242	12.84	2.63		.33	.73
	Hayır	166	12.75	2.86			
Toplam	Evet	242	43.82	6.91		.47	.63
	Hayır	166	43.48	7.28			

Tablo-11’de yer alan bağımsız örneklem için t-testi sonuçlarına göre öğrencilerin zaman yönetimi beceri puanları ile kendilerine ait tablet olup olmaması arasında anlamlı bir farklılık ölçek genelinde saptanmamıştır [$t_{(406)} = .47; p > .05$]. Alt boyutlarda yapılan incelemelere göre etkin zaman alt boyutunda [$t_{(406)} = .48; p > .05$]; erteleme alt boyutunda [$t_{(406)} = .33; p > .05$]; anlamlı düzeyde farklılığa rastlanmamıştır.

Tablo-12

Öğrencilerin zaman yönetimi beceri puanlarının kendilerine ait akıllı telefon olup olmamasına göre fark analizi sonuçları

Boyutlar	Telefon	n	\bar{X}	Ss	sd	t	P
Etkin zaman	Evet	117	31.32	4.53	406	-2.02	0.04
	Hayır	291	30.69	5.26			
Erteleme	Evet	117	12.58	2.63		-1.14	0.25
	Hayır	291	12.89	2.76			
Toplam	Evet	117	43.90	6.39		-1.89	0.05
	Hayır	291	43.59	7.32			

İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile zaman yönetimi becerileri arasındaki ilişki

Tablo-12’de yer alan bağımsız örneklem için t-testi sonuçlarına göre öğrencilerin zaman yönetimi beceri puanları ile kendilerine ait akıllı telefon olup olmaması arasında anlamlı bir farklılık ölçek genelinde saptanmıştır [$t_{(406)} = -1.89$; $p \leq .05$]. Alt boyutlarda yapılan incelemelere göre erteleme alt boyutunda [$t_{(406)} = -1.14$; $p > .05$] anlamlı bir farklılık tespit edilmezken; etkin zaman alt boyutunda [$t_{(406)} = -2.02$; $p < .05$] anlamlı düzeyde farklılık saptanmıştır.

Tablo-13

Öğrencilerin zaman yönetimi beceri puanlarının kendilerine ait bilgisayar olup olmamasına göre fark analizi sonuçları

Boyutlar	Bilgisayar	n	\bar{X}	Ss	sd	t	p
Etkin zaman	Evet	121	31.12	4.83	406	.64	.52
	Hayır	287	30.77	5.16			
Erteleme	Evet	121	12.75	2.63		-.26	.79
	Hayır	287	12.82	2.77			
Toplam	Evet	121	43.87	6.75		.36	.71
	Hayır	287	43.60	7.19			

Tablo-13’te yer alan bağımsız örneklem için t-testi sonuçlarına göre öğrencilerin zaman yönetimi beceri puanları ile kendilerine ait bilgisayarları olup olmaması arasında anlamlı düzeyde farklılık ölçek genelinde bulunmamıştır [$t_{(406)} = .36$; $p > .05$]. Alt boyutlarda yapılan incelemelere göre etkin zaman alt boyutunda [$t_{(406)} = .64$; $p > .05$] ve erteleme alt boyutunda [$t_{(406)} = -.26$; $p > .05$] anlamlı düzeyde farklılığa rastlanmamıştır.

Tablo-14

Öğrencilerin zaman yönetimi beceri puanlarının evde internet bağlantılarının olup olmamasına göre fark analizi sonuçları

Boyutlar	İnternet	n	\bar{X}	Ss	sd	t	P
Etkin zaman	Evet	386	30.75	5.00	406	1.12	.26
	Hayır	22	33.00	5.85			
Erteleme	Evet	386	12.77	2.71		-1.05	.29
	Hayır	22	13.45	3.05			
Toplam	Evet	386	43.52	6.96		.40	.68
	Hayır	22	46.45	8.29			

Tablo-14’te yer alan bağımsız örneklem için t-testi sonuçlarına göre öğrencilerin zaman yönetimi beceri puanları ile evde internet bağlantılarının olup olmaması arasında anlamlı bir farklılık ölçek genelinde saptanmıştır [$t_{(406)} = -1.89; p < .05$]. Alt boyutlarda yapılan incelemelere göre etkin zaman alt boyutunda [$t_{(406)} = -2.02; p < .05$] anlamlı bir farklılık tespit edilirken; erteleme alt boyutunda [$t_{(406)} = -1.14; p > .05$] anlamlı düzeyde farklılığa rastlanmamıştır.

Tablo-15

Öğrencilerin zaman yönetimi beceri puanlarının oyun tercihlerine göre fark analizi sonuçları

Boyutlar	Tercih	n	\bar{X}	Ss	sd	t	P
Etkin zaman	Geleneksel oyun	336	31.23	6.88	406	3.12	0.00
	Dijital oyun	72	29.20	7.48			
Erteleme	Geleneksel oyun	336	12.93	2.70		1.98	0.04
	Dijital oyun	72	12.22	2.80			
Toplam	Geleneksel oyun	336	44.16	6.88		3.01	0.00
	Dijital oyun	72	41.43	7.48			

Tablo-15’te yer alan bağımsız örneklem için t-testi sonuçlarına göre öğrencilerin zaman yönetimi beceri puanları ile oyun tercihleri arasında anlamlı düzeyde farklılık ölçek genelinde tespit edilmiştir [$t_{(406)} = 3.01; p < .05$]. Alt boyutlarda yapılan incelemelere göre etkin zaman alt boyutunda [$t_{(406)} = 3.12; p < .05$]; erteleme alt boyutunda [$t_{(406)} = 1.98; p < .05$] anlamlı düzeyde farklılaşma olduğu belirlenmiştir.

Araştırmanın Üçüncü Alt Problemine Yönelik Bulgular

Araştırmadaki alt problemlerin üçüncüsünü “İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile zaman yönetimi becerileri ölçeğinden aldıkları puanlar arasında anlamlı düzeyde bir ilişki var mıdır?” sorusu oluşturmaktadır. Çoklu Korelasyon Analizi ile bu sorunun cevabı aranmaya çalışılmıştır. Ortaya çıkan sonuçlara ise Tablo 16’da yer verilmiştir.

Tablo-16

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile zaman yönetimi becerileri arasındaki ilişki

Değişkenler	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1.Dijital Oyun Bağımlılığı Toplam	-							
2.Öz kontrol	.88**							
3.Ödül	.82**	.57**						
4.Problem	.67**	.60**	.32**					
5.Bağlanma	.67**	.44**	.51**	.30**				
6.Zaman Yönetimi Toplam	-.19**	-.20**	-.16**	-.17**	-			
7.Etkin Zaman	-.17**	-.18**	-.15**	-.15**	-	.95**		
8.Erteleme	-.18**	-.17**	-.14**	-.16**	-	.82**	.60**	-

Tablo-16’da yer alan Pearson Sıra Farkları Korelasyon analiz sonuçlarına göre öğrencilerin zaman yönetimi becerileri toplamı ile dijital oyun bağımlılıkları arasında negatif yönde ve anlamlı düzeyde bir ilişki vardır ($r=-.19$; $p < .01$). Buna göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları arttıkça zaman yönetimi becerileri azalmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı ile öz kontrol alt boyutunda ($r=.88$; $p < .01$), ödül boyutunda ($r=.82$; $p < .01$), problem boyutunda ($r=.67$; $p < .01$), bağlanma boyutunda ($r=.67$; $p < .01$) pozitif yönde anlamlı ilişki; etkin zaman boyutunda ($r=-.17$; $p < .01$), erteleme boyutunda ($r=-.18$; $p < .01$) negatif yönde anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Zaman yönetimi becerileri ile öz kontrol alt boyutunda ($r=-.20$; $p < .01$), ödül boyutunda ($r=-.16$; $p < .01$), problem boyutunda ($r=-.17$; $p < .01$) negatif yönde anlamlı ilişki; etkin zaman boyutunda ($r=.95$; $p < .01$), erteleme boyutunda ($r=.82$; $p < .01$) pozitif yönde anlamlı ilişki vardır.

TARTIŞMA VE SONUÇ

İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile zaman yönetimi becerileri ilişkisi ve çeşitli demografik değişkenlere göre tespitinin gerçekleştirildiği bu çalışmada, bulgular alan yazında yer alan sonuçlarla birlikte değerlendirilmiştir.

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyete göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı tespit edilmiştir. Erkek öğrencilerin dijital bağımlılık puanları kız öğrencilere göre daha yüksek bulunmuştur. Alan yazında bu durumu destekleyen çalışmalar mevcuttur (Bonanno & Kommers, 2005; Erboy & Vural, 2010; Griffiths & Davies, 2005; Güllü, Arslan, Dünder & Murathan, 2012; Oral & Arabacıoğlu, 2019; Demirtaş & Tuğrul, 2012). Erkeklerin dijital oyun bağımlılıklarının kızlara göre yüksek bulunmasının erkeklerin dijital oyunları daha çekici bulmaları (Bonanno & Kommers, 2005) ve oyun türlerinin erkeklere daha fazla hitap etmesinden kaynaklandığı düşünülebilir. Kız öğrencilerin zaman yönetimi becerileri ile erkek öğrencilerin zaman yönetimi becerileri arasında ise istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılık ölçek genelinde ve alt boyutlarda tespit edilmemiştir. İşcan (2008) de benzer şekilde sonuçlara ulaşırken; kız öğrencilerin lehine sonuçlar bulan çalışmalar mevcuttur (Alay & Koçak, 2002; Andiç 2009; Çağlıyan & Görel, 2009; Demirtaş & Özer, 2007; Eldeleklioğlu, 2008; Macan vd. 1990; Sugötüren, Mülazımoğlu-Ballı & Gökçe, 2011; Trueman & Hartley, 1996; Yenihan & Öner, 2013).

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının ve zaman yönetimi beceri puanlarının oyun oynama sürelerine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir. Dijital oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun bağımlılıkları da artmaktadır. Lemmens vd. (2009), Oral & Arabacıoğlu, (2019), Toker & Baturay (2016), Tsai, Wang & Weng (2020) araştırmanın bulgularıyla benzer sonuçlara ulaşan çalışmalardır. Süre ve bağımlılık arasındaki anlamlı ilişki zamanı verimli kullanamamanın bir göstergesi olarak kabul edilebilir.

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları ile kendilerine ait akıllı telefonlarının olup olmaması arasında anlamlı bir farklılık ölçek genelinde, problem ve bağlanma alt boyutlarında tespit edilmezken, öz kontrol ve ödül alt boyutlarında anlamlı farklılaşma olduğu görülmüştür. Öğrencilerin zaman yönetimi beceri puanları ile kendilerine ait akıllı telefonlarının olup olmaması arasında ise anlamlı bir farklılık ölçek genelinde ve etkin zaman alt boyutunda saptanırken, erteleme alt boyutunda anlamlı bir farklılaşma görülmemiştir. Ayrıca öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları ve zaman yönetimi beceri puanları ile kendilerine ait tabletlerinin olup olmaması arasında anlamlı bir farklılık ölçek genelinde ve alt boyutlarda saptanmamıştır. Oral & Arabacıoğlu (2019)

yürüttükleri araştırmada ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin %75.8'inin tablete, % 34.1'inin akıllı telefona sahip olduğu tespit edilirken, % 58.3'ünün aile bireylerinin telefonlarını kullandığı bulunmuştur. Çocuğun erken yaşta akıllı telefon ve tablet gibi teknolojik cihazlara sahip olması çeşitli uygulamalar ve dijital oyunlarla tanışması demektir (Doğan-Keskin & Aral, 2021). Teknolojik cihazların kullanımının yanı sıra bu cihazlara sahip olunma yaşının ilkokul seviyesine kadar indiği görülmektedir. Bu durumun öğrencilerin zaman yönetimi becerilerini kullanırken tuzak olarak karşılına çıktığı söylenebilir.

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları ile kendilerine ait bilgisayarları olup olmaması arasında anlamlı düzeyde farklılık ölçek genelinde, öz kontrol ve problem alt boyutlarında bulunurken, ödül ve bağlanma alt boyutlarında anlamlı düzeyde farklılığa rastlanmamıştır. Öğrencilerin zaman yönetimi beceri puanları ile kendilerine ait bilgisayarları olup olmaması arasında ise anlamlı düzeyde farklılık ölçek genelinde ve alt boyutlarda bulunmamıştır. Pasquier (2001), bilgisayar sahibi olma durumunun yüksek ve orta gelirli ailelerin ayrıcalığı olduğunu belirtmiştir. Bunu destekler biçimde Günüş (2015) bilgisayar sahibi olmanın ve evde internete bağlanmanın ailenin sosyo-ekonomik gücüne bağlı olduğunu belirterek, bu durumun bireylerin dijital oyun oynama isteklerinde azalmaya sebep olmadığını ifade etmiştir. McInroy & Mishna (2017) ise yaptıkları çalışmada erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre bilgisayara sahip olma oranlarının ve dijital oyun bağımlılıklarının yüksek olduğunu belirtmiştir. Dolayısıyla bilgisayara sahip olan bireylerin oyun bağımlısı olduğunu söylemek mümkün değildir. Ek olarak cep telefonlarının bilgisayar sistemi gibi çalışır hale gelmesi, internete bağlanabilmesi, oyun uygulamalarının indirilebilmesi ile cep telefonlarının oyun oynama konusunda bilgisayarlardan daha fazla kullanıldığı gözlemlenmektedir. TÜİK (2021) verilerine göre cep telefonu kullanımının 6-10 yaş grubundaki çocuklarda %53.9 oranında olduğu belirlenmiştir. Öğrenciler cep telefonları yanlarında olsa da olmasa da telefonda oynadıkları oyunları düşünmektedirler (Şata, Çelik, Ertürk & Taş, 2016). Altay ve Özerbaş (2020) 392 ilkokul öğrencisiyle yaptıkları çalışmalarında öğrencilerin %56.2'sinin 9-10 yaşlarında ilk cep telefonlarına sahip olduklarını ve öğrencilerin %62.8'inin cep telefonunu oyun oynamak amacıyla kullandıklarını tespit etmişlerdir. Bu bağlamda günümüzde bilgisayarlardan çok cep telefonlarıyla oyun oynamanın tercih edildiği söylenebilir.

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları ile evde internet bağlantılarının olup olmaması arasında anlamlı bir farklılık ölçek genelinde ve alt boyutlarda saptanmamıştır. Öğrencilerin zaman yönetimi beceri puanları ile evde internet bağlantılarının olup olmaması arasında ise anlamlı bir farklılık ölçek genelinde ve etkin zaman alt boyutunda tespit edilirken, erteleme alt boyutunda rastlanmamıştır. Oral & Arabacıoğlu'nun (2019) ilkökul 4.sınıflarla yürüttüğü araştırmasında öğrencilerin %87.7'sinin evinde internet bağlantısı bulunduğunu, %48.7'sinin ev dışında da internete bağlandığını tespit etmiştir. Benzer şekilde Taylan, Kara & Durğun'un (2017) ortaokul ve lise öğrencileriyle yaptıkları çalışmada evinde internet bağlantısı bulunan öğrencilerin oranı %71'dir. %31.8'i interneti oyun oynamak için kullandığını belirtmiştir. Günümüzde internetin yaygınlaşması ile ulaşılabilirliğinin kolaylaştığı ve dolayısı ile evde internet bağlantısı olmama durumunun bir erişim engeli oluşturmadığı söylenebilir.

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları ile oyun tercihleri arasında ve zaman yönetimi beceri puanları ile oyun tercihleri arasında anlamlı düzeyde farklılık ölçek genelinde ve alt boyutlarda tespit edilmiştir. Geleneksel oyunları tercih eden öğrencilerin dijital oyun bağımlılık puanlarının anlamlı bir şekilde azaldığı, zaman yönetimi beceri puanlarının da anlamlı bir şekilde arttığı bulunmuştur. Çocukların oyun tercihlerinin teknoloji ile değiştiği gözlemlenmektedir. Son zamanlarda, çocukların gelişimlerini birçok yönden etkileyen oyun kavramı sanal ortamda karşımıza çıkmaktadır (Toran vd. 2016). Bu bağlamda çocukların dijital ortamda geçirdikleri zamanı kısıtlamalarının zaman yönetimi becerilerini olumlu yönde etkileyeceği ifade edilebilir.

Öğrencilerin zaman yönetimi becerileri ile dijital oyun bağımlılıkları arasında negatif yönde ve anlamlı düzeyde bir ilişki gözlenmiştir. Buna göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları arttıkça zaman yönetimi becerileri azalmaktadır. Orak, Üzüm & Yılmaz (2021) üniversite öğrencileri ile yaptıkları çalışmada dijital oyun oynayan öğrencilerin zaman yönetimi konusunda zorlandıklarını gözlemlemişlerdir. Demirel vd., (2022) üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılıkları ile boş zaman yönetimleri arasında pozitif yönde anlamlı ilişki olduğunu saptamıştır. Yılmaz-Alarçin & Şirin'in (2021) çalışmasında üniversite öğrencilerinin internet bağımlılık eğilimleri ile zaman yönetimleri arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmezken; internet bağımlılığı ile zaman

tuzakları arasında negatif yönlü bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Suargani & Muslikah (2020) lise öğrencileri ile yaptıkları çalışmada akran ilişkileri, zaman yönetimi ve çevrim içi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anlamlı farklılık tespit etmişlerdir. Fanny & Usman (2020) davranış, zaman yönetimi, motivasyon ve öz kontrolün çevrimiçi oyun oynama bağımlılığı üzerindeki etkisini inceledikleri çalışmalarında anlamlı sonuçlara ulaşmışlar.

Öneriler

Dijital oyunların çocuğun hayatında vazgeçilmez bir yer edinmesi bağımlılığa yol açmaktadır. Akıllı telefon, tablet ve bilgisayar gibi teknolojik araçlar aracılığı ve akranlarının etkisiyle dijital oyun oynama eğilimi artması söz konusudur. Bu sebeple ebeveynlerin çocuklarının erken yaşlarda ve kontrolsüz bir şekilde teknolojik araç kullanımı konusunda dikkatli olmaları gerekmektedir. İnternetin kolay ulaşılabilirliği konusunda da içerik filtresi, şifreleme, izleme yazılımları gibi yöntemlerle gerekli güvenlik önlemlerini almalıdırlar. Zamanın verimsiz kullanımı olarak nitelendirebileceğimiz dijital oyunların fazla kullanımı özellikle çocuklarda zaman algısını kontrol etmeyi güçleştirmektedir. Okullarda ailelere ve çocuklara eğitim programları hazırlanıp bu konuda bilinçlendirme çalışmaları yapılabilir. Ayrıca bu konuda yapılacak çalışmalar öğretmen ve velilerin de yer aldığı karma araştırma yöntemleriyle yürütülebilir.

KAYNAKÇA

- Alay, S. (2000). *Relationship between time management and academic achievement of selected university students* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Orta Doğu Teknik Üniversitesi.
- Alay, S., & Koçak, S. (2002). Zaman yönetimi anketi: Geçerlik ve güvenilirlik. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22, 9-13.
- Altay, D., & Özerbaş, M. (2020). İlkokul öğrencilerinin problemleri cep telefonu kullanımlarının farklı değişkenler açısından incelenmesi. *TÜBAV Bilim*, 13(1), 68-54.

- Altuntaş, O., & Kayıhan, H. (2013). Üniversite öğrencilerinin zaman yönetimi. *Ergoterapi ve Rehabilitasyon Dergisi*, s. 47-53.
- Altuntaş, O., Köse, B., Aran, O. T., Huri, M., Kitiş, A., Bütün Ayhan, A., & Akı, E. (2021). The relationship between time management and leisure time satisfaction in health sciences students. *H.Ü. Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, s. 331-343.
- Andıç H. (2009) Üniversite öğrencilerinin zaman yönetimi becerileri ile akademik başarıları arasındaki ilişki [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Afyon Kocatepe Üniversitesi.
- Ayas, T., & Horzum, M. B. (2013). Internet addiction and internet parental style of primary school students. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, s. 46-57.
- Bağcı, H., & Albayrak Özer, E. (2021). Investigation of online game preferences with online game disorders of high school students. *Journal of Computer and Education Research*, 9(17), 431-446.
- Bonanno, P., & Kommers, P. A. (2005). Gender differences and styles in the use. *Educational Psychology*, 25(1), 13-41.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Pegem Akademi.
- Can, A. (2022). *SPSS ile bilimsel araştırma sürecinde nicel veri analizi*. Pegem Akademi.
- Creswell, J. W. (2017). *Araştırma deseni nitel, nicel ve karma yöntem yaklaşımları*. (S. B. Demir, Çev.) Eğiten Kitap.
- Çağlıyan, V., & Göral, R. (2009). Zaman yönetimi becerileri: meslek yüksek okulu öğrencileri üzerine bir değerlendirme. *KMU İİBF Dergisi*, 11(17), 174-188.
- Çar, B., & Ahraz, A. (2022). A study on the relationship between secondary school students' digital game addiction awareness and participation motivation to physical activity. *International Journal of Progressive Education*, 18(4), 175-190.

- Çiriş, V., Başkonuş, T., Kartal, T., & Taşdemir, A. (2022). A study on digital game addictions of adolescents in the covid-19 pandemic. *Journal of Education in Science, Environment and Health*, 8(2), 168-186.
- Çuhadar, A., Demirel, M., Er, Y., & Serdar, E. (2019). Lise öğrencilerinde boş zaman yönetimi ve gelecek beklentisi ilişkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 1499-1505.
- Dağ, Y., Yakup Ömür, Y., & Emriye Hilal, Y. (2021). COVID-19 sürecinde çocukların oyun bağımlılığı düzeylerinin uyku ve akademik başarılarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(4), 447-454.
- Demirel, M., Er, Y., Kaya, A., & Çuhadar, A. (2022). Dijital bağımlılık ve boş zaman yönetiminin günlük hayata etkisinin incelenmesi. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1292-1306.
- Demirtaş Zorbaz, S., Ulaş, Ö., & Kızıldağ, S. (2015). Relation between video game addiction and interfamily relationships on primary school students. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 15(2), 489-497.
- Demirtaş, H., & Özer, N. (2007). Öğretmen adaylarının zaman yönetimi becerileri ile akademik başarısı arasındaki ilişki. *Eğitimde Politika Analizleri ve Stratejik Araştırmalar Dergisi*, 2(1), 35-47.
- Derbyshire, K. L., Lust, K. A., Schreiber, L. R., Odlaug, B. L., Christenson, G. A., Golden, D. J., & Grant, J. A. (2013). Problematic internet use and associated risks in a college sample. *Comprehensive Psychiatry*, 54, 415-422.
- Doğan Keskin, A., & Aral, N. (2021). Oyun bağımlılığı: Güncel bir gözden geçirme. *Bağımlılık Dergisi*, s. 327-339.
- Dursun, A., & Eraslan-Çapan, B. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140. DOI: 10.17679/inuefd.336272
- Eldeleklioğlu, J. (2008). Investigation of adolescents' time management skills in terms of anxiety, age, and gender variables. *Elementary Education Online*, s. 656-663.

- Erboy, E., & Akar Vural, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 11(1), 39-58.
- Fanny, P. O., & Usman, O. (2020). Influence of behavior, time management, motivation, and self-control on addiction to playing online games. *Time Management, Motivation, and Self-Control on Addiction to Playing Online Games*.
- Gayef, A., Tapan, B., & Sur, H. (2017). Relationship between time management skills and academic achievement of the students in vocational school of health services. *Hacettepe Sağlık İdaresi Dergisi*, 20(2), 247-257.
- Güllü, M., Cengiz, A., DüNDAR, A., & Murathan, F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(9), 89-100.
- Günüç, S. (2015). Relationships and associations between video game and internet addictions: Is tolerance a symptom seen in all conditions? *Computers in Human Behavior*, 49, 517-525.
- Güvendi, B., Tekkurşun Demir, G., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*.
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2005). Does video game addiction exist? In J. Goldstein and J. Raessens (Eds.), *Handbook of computer game studies*, 359-368. MIT Press.
- Hamzah, A. R., Lucky, E. O. I., & Joarder, M. H. R. (2014). Time management, external motivation, and students' academic performance: Evidence from a Malaysian Public University. *Asian Social Science*, 10(13), 55.
- Hazar, E., & Hazar, Z. (2019). Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Spor Bilimleri Araştırma Dergisi*, 4(2), 308-322.
- Hazar, K., Özpolat, Z., & Hazar, Z. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 225-234.

- Hişmanoğlu, M., & Uz, İ. (2021). Investigating Turkish EFL learners' time management skills in relation to some learner variables. *International Online Journal of Education and Teaching*, 2266-2275.
- İşcan, S. (2008). Pamukkale Üniversitesi öğrencilerinin zaman yönetimi becerilerinin akademik başarıları üzerindeki etkisi [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Pamukkale Üniversitesi.
- Kaysi, F., Yavuz, M., & Aydemir, E. (2021). Investigation of university students' smartphone usage levels and effects. *International Journal of Technology in Education and Science (IJTES)*, 5(3), 411-426.
- Kesebir, G., & Sakız, G. (2021). İlkokul düzeyinde zaman yönetimi ölçeği'nin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Temel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, s. 148-162.
- Kibar, B., Fidan, Y., & Yaldıran, C. (2014). Öğrencilerin zaman yönetimi becerileri ile akademik başarıları arasındaki ilişki: Karabük Üniversitesi. *Uluslararası İşletme ve Yönetim Dergisi*, 2(2), 136-153.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a Game Addiction Scale for adolescents. *Media Psychology*, 12, 77-95.
- Macan, T. H., Shahani, C., Dipboye, R. L., & Phillips, A. P. (1990). College students' time management: Correlations with academic performance and stress. *Journal of Educational Psychology*, 82 (4), 760-768.
- McInroy, L. B., & Mishna, F. (2017). Cyberbullying on online gaming platforms for children and youth. *Child Adolesc Soc Work J*. 34(6), 597-607.
- Newzoo (2018). <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2018-light-version>
- Orak, M., Üzüm, H., & Yılmaz, E. (2021). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin belirlenmesi. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 279-293.

- Oral, A. H., & Arabacıoğlu, T. (2019). İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 44-60.
- Öztürk-Eyimaya, A., Uğur, S., Sezer, T. A., & Tezel, A. (2020). İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının uyku ve diğer bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Journal of Turkish Sleep Medicine*, 83-90.
- Pasquier, D. (2001). Media at home: domestic interactions and regulation. Children and their changing media environment: A European comparative study, 161– 177.
- Suargani, G., & Muslikah (2020). Peer conformity, time management and online game addiction to high schoolers. *Advances in Social Science, Education, and Humanities Research*. 574. 99-102.
- Sugötüren, M., Mülazımoğlu Ballı, Ö., & Gökçe, H. (2011). Spor bilimleri ve teknolojisi yüksekokulunda öğrenim gören öğrencilerin zaman yönetimi davranışları. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 9(3), 91-96.
- Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Şata, M., Çelik, İ., Ertürk, Z., & Taş, U. E. (2016). Akıllı telefon bağımlılığı ölçeğinin (ATBÖ) Türk lise öğrencileri için uyarılama çalışması. *Eğitimde ve Psikolojide Ölçme ve Değerlendirme Dergisi*, 7(1), 156-169.
- Talan, T., & Kalinkara, Y. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi: Malatya ili örneği. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 9(1), 1-13.
- Taylan, H., Kara, H., & Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 78-87.
- Toker, S., & Baturay, M. H. (2016). Antecedents and consequences of game addiction. *Computers in Human Behavior*, s. 668-679.

- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., & Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278
- Trueman, M., & Hartley, J. (1996). A comparison between the time-management skills and academic performance of mature and traditional-entry university students. *Higher Education*, 32, 199-215.
- Tsai, S.-M., Wang, Y.-Y., & Weng, C.-M. (2020). A study on digital games internet addiction, peer relationships and learning attitude of senior grade of children in elementary school of Chiayi County. *Journal of Education and Learning*, 9(3).
- TÜİK (2021). [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2021-37437](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2021-37437)
- TÜİK (2022). [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587)
- Yalçın Irmak, A., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Yenihan, B., & Öner, M. (2013). Zamanı yönetmek: Üniversite öğrencilerinin zaman yönetimi becerilerinin incelenmesi. *Trakya Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi E-Dergi*, 2(2), 56-68.
- Yıldırım E. & Zeren Ş. G., (2021). Video game addiction in Turkey: does it correlate between basic psychological needs and perceived social support? *Psycho-Educational Research Reviews*, 10(2), 106-117.
- Yılmaz Alarçın, E., & Şirin, H. (2021). Üniversite öğrencilerinde internet bağımlılığı ve zaman yönetimi ilişkisi. *Marmara Üniversitesi Öneri Dergisi*, 95-124.
- Yılmaz, E., Griffiths, M. D., & Kan, A. (2017). Development and validation of videogame addiction scale for children. *Int J Ment Health Addiction*, 869-882.