Pandemi sürecinde artan internet kullanımı: Ortaöğretim öğrencilerinin siber aylaklık davranışları ve dijital oyun bağımlılığı

Kübra ŞENER1, https://orcid.org/0000-0002-6033-1317, kkubrasnr@gmail.com  
Salman AKAN1, https://orcid.org/0000-0002-8827-9813, slmn.akan@gmail.com

Sinan KESKİN2, https://orcid.org/0000-0003-0483-3897, sinankeskin@yyu.edu.tr

1 Milli Eğitim Bakanlığı, 2 Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi

# Özet

Covid-19 pandemi sürecinde eğitimin çevrimiçi ortamlarda yürütülmesiyle birlikte öğrencilerin internet kullanım süreleri de artmıştır. Ağ teknolojilerinin kullanıldığı bu sürenin tamamı eğitim ve öğrenme amacına hizmet edecek şekilde harcanmamaktadır. Öğrencilerin ders çalışmak için ayrılan zaman diliminde internet ağını farklı amaçlar için kullanmaları siber aylaklık olarak değerlendirilmektedir. Bu araştırmanın amacı ise internet kullanım sürelerinin arttığı bu süreçte ortaöğretim öğrencilerinin siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı davranışlarını incelemektir. Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırmaya 432 lise öğrencisi (248 kız, 182 erkek) katılmıştır. Araştırma verileri araştırmacılar tarafından hazırlanan kişisel bilgi formu, Akbulut vd. (2016) hazırladığı “Siber Aylaklık Ölçeği” ve Şahin, Keskin ve Yurdugül’ün (2019) hazırladığı “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılarak toplanmıştır. Araştırma verileri betimsel istatistikler, T-testi, ANOVA ve Pearson korelasyon katsayısı kullanılarak analiz edilmiştir. Çalışma kapsamında elde edilen bulgular incelendiğinde öğrencilerin siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı davranışlarının düşük düzeyde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı düzeyleri cinsiyete, yaşadıkları şehre ve internet kullanım sürelerine göre farklılık göstermektedir. İnternet kullanım süresi arttıkça öğrencilerin aylaklık ve oyun bağımlılığı davranışı gösterme ihtimali artmaktadır. Benzer şekilde siber aylaklık ve oyun bağımlılığı davranışlarını büyükşehirde yaşayan öğrencilerin daha fazla gösterdiği belirlenmiştir. Durum güncelleme ve içerik erişimi dışında diğer boyutlar açısından erkek öğrenciler kız öğrencilere nazaran daha fazla aylaklık yapmakta ve oyun bağımlılığı davranışı göstermektedir.

**Anahtar Kelimeler:** *siber aylaklık, dijital oyun bağımlılığı, internet kullanımı, uzaktan eğitim*

# Giriş

Türkiye’de ilk kovid-19 vakalarının görülmesinin ardından her düzeyde öncelikle eğitime ara verilmiş ardından eğitimin acil uzaktan öğretim yoluyla sürdürülmesine karar verilmiştir. K-12 düzeyinde öğrencilerin, öğretmenlerin ve velilerin sağlığı için eğitimlere Eğitimde Bilişim Ağı (EBA) üzerinden senkron ve asenkron derslerle devam edilmesine karar verilmiştir (MEB, 2020). Pandemi sürecinde eğitimlere canlı derslerle devam edilirken ortaöğretim öğrencileri ilk kez eğitimlerinde devamlılığı sağlamak için yoğun bir internet erişimine mecbur kalmış; günlük internet ve teknolojik cihaz kullanım süreleri yüz yüze eğitime göre artış göstermiştir. Eğitim ortamında siber aylaklık, ders saatleri içerisinde internetin ders ile ilgisi olmayan işler için kullanılması olarak tanımlanmaktadır (Kalaycı, 2010). Öğrencilerin internet ve teknoloji kullanımının arttığı bu süreçte siber aylaklık davranışlarının yaygınlaşacağı öngörülmektedir. Akbulut (2013), ders materyaline ilgisizliğin siber aylaklığa neden olabileceğini belirtirken; Gezgin (2018) siber aylaklıkta akıllı telefon ve sosyal medya kullanımının etkili olduğunu ifade etmektedir. Öğrencilerin bilişim cihazlarıyla geçirdikleri süre arttıkça yaş düzeyleri de göz önünde bulundurulduğunda dijital oyunlarla geçirdikleri sürenin de artış göstermesi muhtemeldir. Dijital oyunlar, bireylerin boş zamanlarını keyifli geçirmelerini sağlayabildiği gibi problemli kullanım ile bireylerin zarar görmesine de sebep olabilmektedir. Oyun oynama isteği bireyin kontrolünü kaybetmesine, sosyal yaşantısının değişmesine neden oluyorsa, bu durum bağımlılık kavramının gündeme gelmesine neden olmaktadır (Griffiths & Davies, 2005). Bu araştırmada pandemi sürecinde artan teknoloji kullanımına bağlı olarak gelişmesi muhtemel iki siber davranış bozukluğu olarak tanımlanabilecek siber aylaklık ve oyun bağımlılığı davranışının incelenmesi amaçlanmıştır.

## Siber aylaklık

Teknoloji ve internet erişiminin artması siber aylaklık kavramıyla karşılaşmamıza neden olmaktadır. Siber aylaklık kavramı alanyazında ilk olarak çalışma hayatı için kullanılmıştır. Siber aylaklık, çalışanların işyerindeki internet erişimini kişisel amaçları için kullanmaları olarak tanımlanmıştır (Lim, 2002). Blanchard ve Henle (2008), siber aylaklık kavramını iş yerindeyken internetin ve e-postanın iş dışı amaçlar için kullanılması olarak tanımlarken Phillips ve Reddie (2007) bu tanımı genelleştirerek işyerinde internetin özel amaçlar için kullanılması şeklinde ifade etmektedir.

Türkiye Dijital 2021 raporuna göre nüfusun internet erişiminin %77.7 ve günlük internet kullanım süresinin 7 saat 57 dakika olduğu, nüfusun %70.8’inin sosyal medya kullandığı ve günlük sosyal medya kullanım süresinin 2 saat 57 dakika olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Dijital, 2021). Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) tarafından gerçekleştirilen Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırmasına (2020) göre Türkiye’de evden internete erişim imkanının %90.7, internet kullanan bireylerin oranının %79 olduğu; internet kullanımları incelendiğinde ise %95.1 mesajlaşma, %84.1 sosyal medyada profil oluşturma, mesaj gönderme, içerik paylaşma ve %74 paylaşım sitelerinden video izleme amaçlarıyla kullanıldığı görülmektedir. Ülkemizde internet erişiminin yaygınlaşması, internetin eğitim ortamlarında kullanımı ve öğrencilerin internet erişiminin her geçen gün artmasına yol açmaktadır. Sınıf içi etkinliklerde internet kullanımı arttıkça öğrencilerin teknolojiye yönelimleri ve teknolojinin sınıf ortamına entegre edilmesi de artış göstermektedir (Galluch & Thatcher, 2006). İnternetin sınıf ortamına girmesinin olumlu yanları olduğu kadar olumsuz yanları da olabilmektedir.

Eğitimde siber aylaklık kavramı, ders saatlerinde internet erişiminin ders dışı konularda kullanımı olarak tanımlanmaktadır (Kalaycı, 2010). Eğitim için internet kullanılırken araştırma yapılması, sosyal medya kullanımı vb. durumlar siber aylaklık olarak görülmemekte; davranışın siber aylaklık olduğunu söylemek için öncelikle eğitsel nedenli olmadığının söylenmesi gerekmektedir; buna ek olarak siber aylaklık internet bağlantısı ve BİT araçları aracılığıyla yapılmakta, internet bağlantısı ve BİT araçları kullanılmadan yapılan ders dışı faaliyetler siber aylaklık olarak değerlendirilmemektedir (Demir, 2020). Kalaycı (2010) yaptığı çalışmada, ders esnasında öğrencinin internette oyun oynamasını, haberlerde gezinmesi, e-postalarını kontrol etmesini, arkadaşlarıyla mesajlaşmasını siber aylaklık kapsamında değerlendirilmektedir. Alanyazın inceleme yapıldığında siber aylaklığını zararlı davranış olarak değerlendirdiği ve verimliliği olumsuz etkilediği savunulmaktadır. (Gezgin ve Sarsar, 2020; Şenel vd., 2019).

## Dijital Oyun Bağımlılığı

Teknolojinin değişimi ve gelişimi ile öğrencilerin oyun oynama şekilleri de değişime girmiş ve eskiden oynanan oyunların yerini zamanla dijital oyunlar almıştır. Dijital oyun, bilişim cihazlarıyla oyuncuların belli görevleri yerine getirdiği, bir hedef doğrultusunda rekabet duygusunu yaşayabildikleri yazılımlar olarak tanımlanmaktadır (Deterding, Khaled, Nacke & Dixon, 2011). Bireylerin gerçek hayatta gerçekleştiremedikleri yaşantıları dijital oyunların aracılığıyla sanal dünyada gerçekleştirebiliyor olmaları (Ögel, 2012); heyecan, merak ve kazanma duygularını arttırarak bir haz kaynağı oluşturmaktadır (Sağlam & Topsümer, 2019). Alanyazındaki çalışmalar incelendiğinde dijital oyunların bireylere bilişsel gelişim, teknoloji okuryazarlığı gibi sağladığı faydalar bulunduğu gibi duruş-yeme bozuklukları, asosyallik, hareketsiz yaşam, zamanın kontrolsüz kullanımı gibi olumsuzluklara da neden olabilmektedir. Bu olumsuzlukların temelinde dijital oyunların problemli kullanımı sonucu ortaya çıkan dijital oyun bağımlılığı kavramı yer almaktadır. Bağımlılık, bireyin iradesi dışında kontrolsüzce herhangi bir eylemi gerçekleştirmesi, onsuz bir yaşam sürdüremiyor olmasıdır (Göldağ, 2018). Dijital oyun bağımlılığı ise bireyin dijital oyun oynama eylemine karşı koyamaması, vaktinin büyük bir kısmını oyun oynamaya ayırması olarak ifade edilebilir.

Alanyazındaki çalışmalar incelendiğinde siber aylaklık davranışının cinsiyete (Korucu & Kara, 2019; Tozkoparan & Kuzu, 2019), sınıf seviyesine, yaşa (Arabacı, 2017; Şahin, 2020), günlük internet kullanım süresine (Çimen, 2018; Karaoğlan Yılmaz vd., 2015) ve günlük sosyal medya kullanım süresine (Alan, 2019; Korucu & Kara, 2019) göre farklılaştığı raporlanmıştır. Benzer şekilde dijital oyun bağımlılığının cinsiyete (Dursun & Eraslan Çapan, 2018; Göldağ, 2018; Güvendi, Tekkurşun Demir & Keskin, 2019), internet bağlantısına sahip olmalarına (Göldağ, 2018; Karaca vd., 2016) değişkenlerine göre farklılaştığı raporlanmıştır. Bu bağlamda siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı davranışları; öğrencilerin cinsiyet, sınıf düzeyleri, teknolojik cihaza sahip olma durumları, günlük teknolojik cihaz/internet kullanım süreleri, sosyal medya ve mesajlaşma uygulamalarını kullanma seviyeleri değişkenleriyle incelenmesine karar verilmiştir. Araştırma hipotezleri aşağıdaki gibi belirlenmiştir.

Bu araştırmanın amacı ağ teknolojileri kullanım sürelerinin arttığı bu süreçte ortaöğretim öğrencilerinin siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı davranışlarını incelemektir. Bu amaçla aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmıştır:

1. Ortaöğretim öğrencilerinin siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı davranışları ne düzeydedir?
2. Ortaöğretim öğrencilerinin siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı davranışları cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?
3. Ortaöğretim öğrencilerinin siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı davranışları bulundukları şehre göre farklılaşmakta mıdır?
4. Ortaöğretim öğrencilerinin siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı davranışları internet kullanım sürelerine göre farklılaşmakta mıdır?

# Yöntem

Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel araştırma yöntemi kullanılmıştır. İlişkisel araştırma yöntemi, birden fazla değişkenin birlikte değişimlerini belirlemeyi amaçlamaktadır (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012).

## Çalışma Grubu

Bu araştırmanın çalışma grubunu 2020-2021 eğitim-öğretim yılı ikinci döneminde Ağrı ilinde bir Anadolu Lisesi ve İstanbul ilinde bir Mesleki Teknik Anadolu Lisesinde öğrenim gören 448 öğrenciler oluşturmaktadır. Veri toplama araçlarını eksik veya hatalı bir şekilde yanıtlayan 16 öğrenci çalışma grubundan çıkarılmış ve 248 kız, 182 erkek olmak üzere 432 öğrenci araştırmanın nihai çalışma grubunu oluşturmuştur.

## Veri Toplama Araçları

Veri toplama aşamasında araştırmacılar tarafından hazırlanan kişisel bilgi formu, Akbulut vd. (2016) hazırladığı “Siber Aylaklık Ölçeği” ve Şahin, Kesin ve Yurdugül’ün (2019) hazırladığı “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Kişisel bilgi formunda cinsiyet, sınıf ve internet kullanım süresini belirlemeye yönelik sorular yer almaktadır. Siber aylaklık ölçeğinde 30 madde bulunmaktadır. Ölçek 5 alt boyuttan (paylaşım, alışveriş, durum güncelleme, içerik erişimi ve oyun) oluşmaktadır ve 5’li likert tipindedir. Ölçeğin alt boyutlarının güvenirlik katsayıları paylaşım 0.92, alışveriş 0.87, durum güncelleme 0.92, içerik erişimi 0.94 ve oyun 0.79 olarak hesaplanmıştır. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği ise 6 maddeden oluşmaktadır. Ölçek tek boyuttan oluşmaktadır ve 5’li likert tipindedir. Ölçeğin güvenirlik katsayısı 0.78 olarak raporlanmıştır. Ölçeklerin her bir alt boyutundan alınan yüksek puan bireyin ilgili alt boyutun değerlendirdiği özelliğe sahip olduğunu göstermektedir.

## Verilerin Analizi

Veri toplama araçları ile elde edilen veriler SPSS 20.0 paket programıyla işlenerek analizler gerçekleştirilmiştir. Verilerin analizinde araştırma verilerini özetlemek amacıyla betimsel istatistikler; gruplar arası karşılaştırmalar yapmak amacıyla t-testi ve Anova; değişkenler arası ilişkilerin incelenmesi amacıyla Pearson korelasyon katsayısı kullanılmıştır. Analizlerde birinci tip hata payı α=0.05 alınmıştır.

# Bulgular

Bu bölümde araştırma sorularının yanıtlanması sürecinde elde edilen bulgular sırasıyla verilmiştir.

## Ortaöğretim öğrencilerinin siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı düzeyleri

Birinci araştırma sorusu olan “Ortaöğretim öğrencilerinin siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı davranışları ne düzeydedir?” yanıtlamak amacıyla betimsel istatistiklerden yararlanılmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 1’de verilmiştir.

**Tablo 1**Siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı davranışlarına ilişkin betimsel istatistikler

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | N | Minimum | Maximum | x̄ | SS |
| Paylaşım | 432 | 1.00 | 5.00 | 2.86 | 1.05 |
| Alışveriş | 432 | 1.00 | 5.00 | 1.82 | .83 |
| Durum güncelleme | 432 | 1.00 | 5.00 | 1.80 | 1.06 |
| İçerik erişimi | 432 | 1.00 | 5.00 | 3.78 | 1.02 |
| Oyun/Bahis | 432 | 1.00 | 5.00 | 1.79 | .77 |
| Oyun bağımlılığı | 432 | 1.00 | 5.00 | 1.88 | 1.07 |

Ortaöğretim öğrencilerinin siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı düzeylerine ilişkin ortalama puanlar incelendiğinde içerik erişimi (3.78) dışında diğer tüm yapılar için hesaplanan ortalama puanın orta noktanın altında olduğu görülmektedir. Öğrencilerin genel siber aylaklık ortalama puanı ise 2.40 olarak hesaplanmıştır. Buna göre öğrencilerin düşük düzeyde aylaklık ve bağımlılık davranışı gösterdikleri söylenebilir.

## Ortaöğretim öğrencilerinin siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin cinsiyete göre incelenmesi

İkinci araştırma sorusu olan *“Ortaöğretim öğrencilerinin siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı davranışları* *cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?”* yanıtlamak amacıyla t-testinden yararlanılmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 2’de verilmiştir.

**Tablo 2**Siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı davranışlarının cinsiyete göre incelenmesine ilişkin t-testi sonuçları

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Cinsiyet | N | x̄ | SS | sd | t | p |
| Paylaşım | Kadın | 248 | 2.77 | 1.11 | 428 | -2.33 | 0.02 |
| Erkek | 182 | 2.99 | .94 |  |  |  |
| Alışveriş | Kadın | 248 | 1.71 | .72 | 428 | -3.14 | 0.00 |
| Erkek | 182 | 1.96 | .94 |  |  |  |
| Durum güncelleme | Kadın | 248 | 1.82 | 1.14 | 428 | 0.38 | 0.70 |
| Erkek | 182 | 1.78 | .95 |  |  |  |
| İçerik erişimi | Kadın | 248 | 3.82 | 1.05 | 428 | 0.95 | 0.34 |
| Erkek | 182 | 3.73 | .98 |  |  |  |
| Oyun / Bahis | Kadın | 248 | 1.46 | .60 | 428 | -11.38 | 0.00 |
| Erkek | 182 | 2.23 | .75 |  |  |  |
| Oyun bağımlılığı | Kadın | 248 | 1.48 | .87 | 428 | -10.05 | 0.00 |
| Erkek | 182 | 2.45 | 1.06 |  |  |  |

Ortaöğretim öğrencilerinin siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin cinsiyete göre incelenmesinin sonucunda durum güncelleme ve içerik erişimi alt boyutları dışında diğer tüm yapılar açısından gruplar arasında anlamlı bir farkın bulunduğu belirlenmiştir (p<.05). Gruplara ilişkin ortalama puanlar incelendiğinde ise erkek öğrencilerin paylaşım, alışveriş, oyun ve oyun bağımlılığı açısından kız öğrencilere göre daha yüksek ortama puanlara sahip olduğu belirlenmiştir.

## Ortaöğretim öğrencilerinin siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin bulundukları şehre göre incelenmesi

Üçüncü araştırma sorusu olan *“Ortaöğretim öğrencilerinin siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı davranışları* *bulundukları şehre göre farklılaşmakta mıdır?”* yanıtlamak amacıyla t-testinden yararlanılmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 3’te verilmiştir.

**Tablo 3**Siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı davranışlarının şehre göre incelenmesine ilişkin t-testi sonuçları

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Cinsiyet | N | x̄ | SS | sd | t | p |
| Paylaşım | Ağrı | 218 | 2,4461 | ,93858 | 430 | -9,001 | 0,00 |
| İstanbul | 214 | 3,2778 | ,98188 |  |  |  |
| Alışveriş | Ağrı | 218 | 1,5745 | ,67726 | 430 | -6,361 | 0,00 |
| İstanbul | 214 | 2,0601 | ,89263 |  |  |  |
| Durum güncelleme | Ağrı | 218 | 1,6064 | ,87844 | 430 | -3,952 | 0,00 |
| İstanbul | 214 | 2,0037 | 1,18551 |  |  |  |
| İçerik erişimi | Ağrı | 218 | 3,6038 | 1,12410 | 430 | -3,747 | 0,00 |
| İstanbul | 214 | 3,9664 | ,87360 |  |  |  |
| Oyun / Bahis | Ağrı | 218 | 1,4908 | ,65810 | 430 | -8,652 | 0,00 |
| İstanbul | 214 | 2,0876 | ,77002 |  |  |  |
| Oyun bağımlılığı | Ağrı | 218 | 1,4511 | ,76885 | 430 | -9,247 | 0,00 |
| İstanbul | 214 | 2,3232 | 1,15041 |  |  |  |

Ortaöğretim öğrencilerinin siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin bulundukları şehre göre incelenmesinin sonucunda tüm yapılar açısından gruplar arasında anlamlı bir farkın bulunduğu belirlenmiştir (p<.05). İstanbul’da yaşayan öğrencilerin Ağrı’da yaşayanlara göre siber aylaklık ve oyun bağımlılığı davranışı puanlarının daha yüksek olduğu ortaya konulmuştur.

## Ortaöğretim öğrencilerinin siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin internet kullanım sürelerine göre incelenmesi

Dördüncü araştırma sorusu olan *“Ortaöğretim öğrencilerinin siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı davranışları* *internet kullanım sürelerine göre farklılaşmakta mıdır?”* yanıtlamak amacıyla ANOVA’dan yararlanılmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 4’te verilmiştir.

**Tablo 4**Siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı davranışlarının internet kullanım süresine göre incelenmesine ilişkin ANOVA sonuçları

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | Kareler Toplamı | sd | Kareler ortalaması | F | p |
| Paylaşım | Gruplar arası | 118.26 | 4 | 29.57 | 36.63 | .00 |
| Grup içi | 337.43 | 418 | .81 |
| Toplam | 455.69 | 422 |  |
| Alışveriş | Gruplar arası | 25.99 | 4 | 6.50 | 10.28 | .00 |
| Grup içi | 264.37 | 418 | .63 |
| Toplam | 290.37 | 422 |  |
| Durum Güncelleme | Gruplar arası | 42.73 | 4 | 10.68 | 10.23 | .00 |
| Grup içi | 436.39 | 418 | 1.04 |
| Toplam | 479.12 | 422 |  |
| İçerik erişimi | Gruplar arası | 73.86 | 4 | 18.46 | 21.17 | .00 |
| Grup içi | 364.53 | 418 | .87 |
| Toplam | 438.39 | 422 |  |
| Oyun/Bahis | Gruplar arası | 31.34 | 4 | 7.83 | 14.68 | .00 |
| Grup içi | 223.09 | 418 | .53 |
| Toplam | 254.43 | 422 |  |
| Oyun bağımlılığı | Gruplar arası | 85.85 | 4 | 21.46 | 22.36 | .00 |
| Grup içi | 401.15 | 418 | .96 |
| Toplam | 486.99 | 422 |  |

Ortaöğretim öğrencilerinin siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin günlük internet kullanım süresine göre farklılaşma durumunun incelenmesine ilişkin yapılan ANOVA sonuçları Tablo 4’te verilmiştir. Buna göre siber aylaklığın tüm boyutları ve dijital oyun bağımlılığı davranışı günlük internet kullanım süresine göre farklılaşmaktadır. Farkın hangi gruptan kaynaklandığını incelemek için gerçekleştirilen post-hoc testi sonuçları artan kullanım süresine bağlı olarak ortalama puanların da anlamlı bir şekilde yükseldiğini göstermektedir. Özetle öğrencilerin günlük internet kullanım süresi arttıkça daha fazla aylaklık ve oyun bağımlılığı davranışı gösterdikleri söylenebilir.

# Sonuç ve Tartışma

Bu araştırmada acil uzaktan öğretim süreci ile birlikte öğrencilerin artan internet kullanımları ile birlikte siber davranış bozukluğu olarak ele alınabilecek yapılar olan siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı davranışları incelenmiştir. Yapılan inceleme sonucunda öğrencilerin siber aylaklık düzeylerinin genel olarak orta düzeyin altında olduğu belirlenmiştir. En yüksek aylaklık puanı pasif katılım türü olan ve düşük bilişsel çaba gerektiren içerik erişimi boyutunda elde edilmiştir. Katılımcılar oyun bağımlı açısından da düşük ortalama puanlara sahiptir. Bu durum öğrencilerin dijital oyun oynama eğilimlerinin düşük olması, oyun oynama süreçlerini bilinçli yürüttükleri, teknolojik olanaklarının sınırlı olması gibi durumlarla açıklanabileceği düşünülmektedir.

Öğrencilerin siber aylaklık durumları cinsiyet değişkeni açısından incelendiğinde paylaşım, alışveriş ve oyun boyutlarında cinsiyete göre anlamlı bir farklılık bulunduğu görülmüştür. Erkek öğrencilerin puan ortalamaları, kız öğrencilerin puan ortalamalarından daha yüksektir. Ayrıca durum güncelleme ve içerik erişimi açısından gruplar arasında bir farklılık olmadığı buna göre kız öğrencilerin erkek öğrenciler ile bu boyutlar açısından benzer şekilde aylaklık davranışı gösterdikleri belirlenmiştir. Oyun bağımlılığında da cinsiyete göre anlamlı bir farklılık elde edilmiş ve erkek öğrencilerin oyun bağımlılığı puan ortalamalarının daha yüksek olduğu görülmüştür. Sonuçlara göre erkek öğrencilerin teknolojiye erişimlerinin ve problemli teknoloji kullanımlarının kız öğrencilere göre daha yüksek olabileceği şeklinde yorumlanabilir.

Siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı düzeyleri şehirlere göre incelendiğinde anlamlı farklılık bulunmaktadır. İstanbul’da yaşayan öğrencilerin tüm boyutlarda Ağrı’da yaşayan öğrencilere göre daha yüksek puan ortalamasına sahip olduğu belirlenmiştir. Bu durumda yine öğrencilerin teknolojiye erişim olanaklarından bahsedilebileceği gibi iki farklı bölgede bulunan şehirlerimizin sosyo-kültürel yapılarının farklı olmasının da böyle bir sonuca neden olduğu düşünülmektedir. Ağrı’da bulunan öğrencilerin birçoğunun lise eğitimi öncesinde akıllı telefon ve internet kullanımlarının sınırlı olduğu, özellikle pandemi sürecinde eğitimin canlı derslerle yürütülmesi nedeniyle ailelerinin kendilerine akıllı telefon, tablet, internet erişim olanakları sağladıkları bilinmektedir. Bu durumun iki şehir arasındaki puan farkının temel nedenini oluşturduğu düşünülmektedir.

Bu araştırmada son olarak öğrencilerin internet kullanım sürelerine göre siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri incelenmiştir. Bu inceleme sonucunda internet kullanım sürelerine göre siber aylaklık ve dijital oyun bağımlılığı düzeylerinde anlamlı bir farklılığın oluştuğu belirlenmiştir. İnternet kullanım süresi arttıkça hem siber aylaklık ortalaması hem de oyun bağımlılığı ortalaması artış göstermektedir.

**Teşekkür**: Veri toplama sürecinde bizlere destek olduğu için Bilişim Teknolojileri Öğretmeni Recep KARATAŞ’a teşekkür ederiz.

# Kaynakça

Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 3*(2).

Akbulut, Y., Dursun, Ö.Ö., Dönmez, O., & Şahin, Y.L. (2016). In search of a measure to investigate cyberloafing in educational settings. *Computers in Human Behavior, 55*, 616-625.

Alan, H. (2019). Sosyal ağ kullanımı yoğunluğu ve sanal kaytarma davranışları: Üniversite öğrencileri üzerine bir inceleme. *Çağdaş Yönetim Bilimleri Dergisi, 6*(2), 112-129.

Arabacı, İ. B. (2017). Investigation Faculty of Education Students' Cyberloafing Behaviors in terms of Various Variables. *The Turkish Online Journal of Educational Technology, 16*(1), 72-82.

Blanchard, A. & Henle, C. (2008). Correlates of different forms of cyberloafing: The role of norms and external locus of control. *Computers in Human Behavior, 24*(3), 1067– 1084.

Çimen, L. K. (2018). Üniversite Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı ile Sanal Ortam Yalnızlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 17*(68), 1431-1452.

Demir, Ö. (2020). E*ğitim ortamlarında siber aylaklık davranışlarına ilişkin bir alanyazın taraması.* Odabaşı, H.,F., Akkoyunlu, B. ve İşman, A. (Ed.), Eğitim Teknolojileri Okumaları 2020 içinde (289-307. Ss.). Ankara: Pegem Akademi.

Deterding, S.; Khaled, R.; Nacke, L. E. and Dixon, D. (2011). *Gamification: Toward A Definition,* http://gamificationresearch.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-NackeDixon.pdf adresinden 08.09.2021 tarihinde erişilmiştir.

Dijital 2021 Türkiye Raporu. (2021). https://datareportal.com/reports/digital-2021-turkey adresinden 10.09.2021 tarihinde erişilmiştir.

Dursun, A., & ÇAPAN, B. E. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 19*(2), 128-140.

Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education.* McGraw-Hill

Galluch, P. S., & Thatcher, J. B. (2006). *Slacking and the Internet in the classroom: A preliminary investigation.* Special interest group on human-computer interaction (SIGHCI 2006) proceedings, 12.

Gezgin, D. M. (2018). Understanding patterns for smartphone addiction: Age, sleep duration, social network use and fear of missing out. *Cypriot Journal of Educational Sciences, 13*(2), 166-177.

Gezgin, D. M., & Sarsar, F. (2020). Böte Bölümünde Öğrenim Gören Öğrencilerin Siber Aylaklık Yapma Nedenlerine Ait Görüşleri: Bir Karma Yöntem Çalışması. *Turkish Journal of Social Research/Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi, 24*(1).

Griffiths MD, Davies, MNO (2005) *Videogame Addiction: Does It Exist?* Handbook Of Computer Game Studies. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. MIT Pres, s.359–368.

Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 15*(1), 1287-1315.

Güvendi, B., Demir, G. T., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 11*(18), 1194-1217.

Kalaycı, E. (2010). *Üniversite öğrencilerinin siber aylaklık davranışları ile öz düzenleme stratejileri arasındaki ilişkilerin incelenmesi.* Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. Ankara

Karaca, S., Gok, C., Kalay, E., Başbuğ, M., Hekim, M., Onan, N. ve Barlas, G.U. (2016). Ortaokul Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Anksiyetenin İncelenmesi. *Clinical And Experimental Health Sciences, 6*(1), 14-19. doi:10.5152/clinexphealthsci.2016.053.

Karaoğlan Yilmaz, F. G., Yılmaz, G., Öztürk, H. T., Sezer, B. and Karademir, T. (2015). Cyberloafing as a barrier to the successful integration of information and communication technologies into teaching and learning environments. *Computers in Human Behavior, 45*, 290- 298.

Karasar, Niyazi. (2005). *Bilimsel araştırma yöntemi.* Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Korucu, A & Kara, S . (2019). Öğretmen Adaylarının Derslerde Akıllı Telefon Siber Aylaklık Düzeyleri İle Sanal Ortam Yalnızlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Bilgi ve İletişim Teknolojileri Dergisi, 1*(1) , 41-56.

Lim, V. K. (2002). The IT way of loafing on the job: Cyberloafing, neutralizing and organizational justice. *Journal of organizational behavior: the international journal of industrial, occupational and Organizational Psychology and Behavior, 23*(5), 675-694.

Milli Eğitim Bakanlığı (2020). *Ortaöğretim kurumlarının genel müdürlüklere göre okul, öğrenci, öğretmen ve derslik sayısı*. 10.09.2021 tarihinde http://sgb.meb.gov.tr/www/icerik\_goruntule.php?KNO=396 adresinden 09.10.2021 tarihinde erişilmiştir.

Ögel, K. (2012). *İnternet Bağımlılığı: İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başetmek.* Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Phillips, J. G. & Reddie, L. (2007). Decisional style and self-reported Email use in the workplace. *Computers in Human Behavior, 23*(5), 2414–2428.

Sağlam, M., & Topsümer, F. (2019). Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin Nitel Bir Çalışma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (32), 485-504. DOI: 10.31123/akil.617102

Şahin, M., Keskin, S., & Yurdugül, H. (2019). Impact of family support and perception of loneliness on game addiction analysis of a mediation and moderation. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL), 9*(4), 15-30.

Şahin, Y. L. (2020). Facebook Sosyal Ağ Kullanıcılarının Akademik Erteleme Davranışları ile Eğitsel Ortamlardaki Siber Aylaklık Durumlarının İncelenmesi. *Journal of Kirsehir Education Faculty, 21*(1).

Şenel, S., Günaydın, S., Sarıtaş, M. T. ve Çiğdem, H. (2019). Üniversite Öğrencilerinin Siber Aylaklık Seviyelerini Yordayan Faktörler. *Kastamonu Eğitim Dergisi, 27*(1), 95-105.

Tozkoparan, S. B. ve Kuzu, A. (2019). The Relationship Between Fear of Missing Out (FoMO) Levels and Cyberloafing Behaviors of Teacher Candidates. *Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 9*(1), 87-110

Türkiye İstatistik Kurumu. (2020). Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması. https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2020-33679 adresinden 05.10.2021 tarihinde erişilmiştir.