



VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Ana Bilim Dalı
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bilim Dalı

**LİSE ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI
VE SİBER ZORBALIK**

Cihat TUNÇ

Yüksek Lisans Tezi

Van, 2023

LİSE ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE SİBER ZORBALIK

Cihat TUNÇ

2023



VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Ana Bilim Dalı
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bilim Dalı

LİSE ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE SİBER ZORBALIK

DIGITAL GAME ADDICTION AND CYBER BULLYING IN HIGH SCHOOL
STUDENTS

Cihat TUNÇ

Doç. Dr. Hayati ÇAVUŞ

Yüksek Lisans Tezi

Van, 2023

ONAY SAYFASI

Cihat TUNÇ tarafından, Dr. Öğr. Üyesi Hayati ÇAVUŞ danışmanlığında hazırlanan “Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Siber Zorbalık” başlıklı bu çalışma, 08/06/2023 tarihinde Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulunun 26/05/2023 tarihli ve 2023/28-23 sayılı kararı ile Doç. Dr. Mustafa Serkan GÜNBATAR Başkanlığında, Doç. Dr. Hayati ÇAVUŞ ve Dr. Öğr. Üyesi Mehmet RAMAZANOĞLU Jüri Üyeliğinde oluşturulan Tez Savunma Jürisi huzurunda savunularak Jüri tarafından Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliğinin ilgili hükümleri kapsamında **Yüksek Lisans** tezi olarak kabul edilmiştir.

UYGUNDUR

.../.../2023

Prof. Dr. Fuat TANHAN

Enstitü Müdürü

Öz

Bu araştırmanın amacı, lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve siber zorbalık düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelenmektir. Ayrıca bu amaç doğrultusunda dijital oyun bağımlılığı ve siber zorbalık, bazı sosyo-demografik (cinsiyet, sınıf, annenin eğitim durumu, oynadığı dijital oyun türleri, oyun oynama süreleri, bilgisayar, tablet, cep telefonuna sahip olma durumları ve internete bağlanma süreleri) değişkenlere göre incelenmiştir. İlişkisel tarama modeli ile yapılan araştırmaya 2022-2023 eğitim öğretim yılı Van ilinde öğrenim gören 665 lise öğrencisi katılmıştır. Araştırmanın verileri Irmak ve Erdoğan tarafından geliştirilen Dijital Bağımlılık Ölçeği, Küçük, İnancı ve Ziyalar tarafından geliştirilen Siber Zorbalık Ölçeği ve Kişisel Bilgi Formu kullanılarak elde edilmiştir. Verilerin analizinde; Aritmetik Ortalama, Standart Sapma, Bağımsız t testi, tek yönlü varyans analizi (ANOVA), Pearson Korelasyon Katsayısı kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile siber zorbalık düzeyleri arasında orta düzeyde pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri; cinsiyetlerine, günlük oyun oynama süresine, dijital oyun türleri oynama durumuna göre anlamlı farklılık gösterdiği, sınıf kademesi, annenin eğitim düzeyi göre anlamlı bir fark bulunmadığı belirlenmiştir. Lise öğrencilerin siber zorbalık düzeylerinin sınıf, günlük internete bağlanma süresi, cep telefonu ve bilgisayara sahip olma durumuna göre anlamlı farklılık gösterdiği, cinsiyet, tablete sahip olma durumuna göre anlamlı bir fark bulunmadığı belirlenmiştir.

Anahtar sözcükler: dijital oyun, dijital oyun bağımlılığı, bağımlılık, zorbalık, siber zorbalık

Abstract

The aim of this research is to examine the relationship between high school students' digital game addiction and cyberbullying levels. In addition, for this purpose, digital game addiction and cyberbullying were examined according to some socio-demographic variables (gender, class, educational status of the mother, types of digital games played, duration of playing games, possession of a computer, tablet, mobile phone and time to connect to the internet) variables. 665 students studying in the province of Van in the 2022-2023 academic year participated in the research conducted with the relational scanning model. The data of the research were obtained by using the Digital Addiction Scale developed by Irmak and Erdoğan, the Cyber Bullying Scale developed by Küçük, İnanıcı and Ziyalar, and the Personal Information Form. In the analysis of data; Arithmetic Mean, Standard Deviation, Independent t test, one-way analysis of variance (ANOVA), Pearson Correlation Coefficient were used. According to the results of the research, it was determined that there is a moderate positive and significant relationship between the digital game addiction levels of high school students and their cyberbullying levels. Digital game addiction levels of high school students; It has been determined that there is a significant difference according to gender, daily game playing time, playing digital game types, and there is no significant difference according to class level and education level of the mother. It was determined that the cyberbullying levels of high school students differed significantly according to the class, daily internet connection time, having a mobile phone and computer, but there was no significant difference according to gender and having a tablet.

Keywords: digital game, digital game addiction, addiction, bullying, cyberbullying.

Teşekkür

Lisans ve Yüksek lisans öğrenim sürecinde ve bu tezi hazırlamamda emek sarf eden, bilgi ve birikimini benden esirgemeyen danışman hocam sayın Doç.Dr. Hayati ÇAVUŞ'a,

Lisans ve Yüksek lisan eğitimim boyunca mesleki bilgi ve becerilerimi geliştirmemde katkıda bulunan, Doç. Dr. Çetin GÜLER'e ve Dr. Öğr. Üyesi Sinan KESKİN hocalarıma,

Araştırmamın veri toplama sürecinde destek olan okul yöneticileri ile okul psikolojik danışmanlarına ve araştırmaya katılan tüm öğrencilere,

Tüm eğitim hayatım boyunca destekleriyle beni hiçbir zaman yalnız bırakmayan ve bana her fırsatı sunan babam Nureddin TUNÇ, annem Nurhan TUNÇ'a,

Son olarak, bu süreçte enerjisiyle, neşesiyle ve iyi dilekleri ile hayatıma her zaman pozitif etki eden ve beni her kararlarımı destekleyen, beni hiç yalnız bırakmayan değerli yol arkadaşım Betül TUNÇ'a teşekkürlerimi sunarım.



“Atlas’a...”

İçindekiler

Öz.....	i
Abstract	ii
Teşekkür.....	iii
Tablolar Dizini.....	viii
Simgeler ve Kısaltmalar Dizini.....	ix
Bölüm 1 Giriş.....	1
Problem Durumu	2
Araştırmanın Amacı ve Önemi	5
Araştırma Problemi	6
Sayıtlılar	7
Sınırlılıklar	7
Tanımlar.....	7
Bölüm 2 Araştırmanın Kuramsal Temeli ve İlgili Araştırmalar.....	9
Dijital Oyun.....	9
Dijital Oyun Tarihi.....	10
Dijital Oyun Türleri.....	12
Dijital Oyunların Etkileri	13
Bağımlılık	15
Bağımlılık Türleri	16
Dijital Oyun Bağımlılığı.....	18
Zorbalık ve Türleri	20
Siber Zorbalık.....	23
Siber Zorbalık Türleri.....	27
Siber Zorbalık Araçları	29
Siber Zorbalığın Etkileri.....	31

Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerine Yapılmış Araştırmalar	32
Siber Zorbalık Üzerine Yapılan Araştırmalar	34
Bölüm 3 Yöntem	36
Araştırmanın Evreni ve Örneklemi	36
Veri Toplama Süreci.....	40
Veri Toplama Araçları	41
Verilerin Analizi	41
Bölüm 4 Bulgular ve Yorum.....	43
Araştırmanın Birinci Alt Problemiyle İlgili Elde Edilen Bulgular.....	43
Araştırmanın İkinci Alt Problemiyle İlgili Elde Edilen Bulgular	43
Araştırmanın Üçüncü Alt Problemiyle İlgili Elde Edilen Bulgular	44
Araştırmanın Dördüncü Alt Problemiyle İlgili Elde Edilen Bulgular	45
Araştırmanın Beşinci Alt Problemiyle İlgili Elde Edilen Bulgular	46
Araştırmanın Altıncı Alt Problemiyle İlgili Elde Edilen Bulgular	47
Araştırmanın Yedinci Alt Problemiyle İlgili Elde Edilen Bulgular.....	48
Araştırmanın Sekizinci Alt Problemiyle İlgili Elde Edilen Bulgular	49
Araştırmanın Dokuzuncu Alt Problemiyle İlgili Elde Edilen Bulgular	50
Araştırmanın Onuncu Alt Problemiyle İlgili Elde Edilen Bulgular	51
Bölüm 5 Sonuç ve Tartışma	53
Öneriler	59
Kaynaklar	62
EK-A: Etik Komisyonu Onay Bildirimi (Varsa).....	82
EK-B: Etik Beyanı.....	83
EK-C: Yüksek Lisans/Doktora Tez Çalışması Orijinallik Raporu	84
EK-D: Milli Eğitim Müdürlüğü İzin Belgesi	85
EK-E: Kişisel Bilgi Formu	86
EK-F: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	87

EK-G: Siber Zorbalık Ölçeđi	88
-----------------------------------	----



Tablolar Dizini

Tablo 1 Araştırma Yapılan Okullar	36
Tablo 2 Öğrencilerin Demografik Verileri.....	37
Tablo 3 Günlük Oyun Oynama Süreleri.....	38
Tablo 4 Günlük İnternet Kullanım Süreleri.....	38
Tablo 5 Oynanılan Dijital Oyun Türleri.....	39
Tablo 6 Dijital Araçlara Sahip Olma.....	40
Tablo 7 Ölçeklerin Normallik Testi.....	42
Tablo 8 Lise Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Siber Zorbalık Düzeyleri Arasındaki Korelasyon	43
Tablo 9 Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği Puanların Cinsiyete Göre T-Testi Sonuçları	44
Tablo 10 Dijital Bağımlılık Ölçeği Puanların Sınıf Kademesine Göre ANOVA Sonuçları	44
Tablo 11 Dijital Bağımlılık Ölçeği Puanların Annenin Eğitim Durumuna Göre ANOVA Sonuçları	45
Tablo 12 Dijital Bağımlılık Ölçeği Puanların Günlük Oyun Oynama Süresi Durumuna Göre ANOVA Sonuçları.....	46
Tablo 13 Dijital Bağımlılık Ölçeği Puanların Oyun Türüne Durumuna Göre T Testi Sonuçları	47
Tablo 14 Siber Zorbalık Ölçeği Puanların Cinsiyete Göre T Testi Sonuçları	49
Tablo 15 Siber Zorbalık Ölçeği Puanların Sınıf Kademesine Göre ANOVA Sonuçları	49
Tablo 16 Siber Zorbalık Puanların Cep telefonu, Bilgisayar, Tablet Araçlarına Sahip Olma Durumuna Göre T Testi Sonuçları	50
Tablo 17 Siber Zorbalık Puanların Günlük İnternete Bağlanma Süresine Göre ANOVA Sonuçları.....	51

Simgeler ve Kısaltmalar Dizini

WHO: Dünya Saęlık Örgütü (DSÖ)

APA: Amerikan Psikiyatri Birlięi

SPSS: Sosyal Bilimler İçin İstatistik Paketi

DSM-V: Mental Bozuklukların Tanısı ve İstatistik El Kitabı

UNFPA: Birleşmiş Milletler Nüfus Fonu



Bölüm 1

Giriş

Son yıllarda Bilgi ve İletişim Teknolojileri (BİT) çok hızlı bir şekilde gelişim göstermektedir. Bu gelişmelere bağlı olarak bilgisayar, tablet, mobil cihazlar, oyun konsolları gibi teknolojik araçlar geliştirilmiş ve internetin ortaya çıkmasına ve daha fazla oranda kullanılmasına zemin oluşturmuştur. BİT'teki gelişmeler ile bireylerin; iletişim, eğitim, alışveriş, ticaret, arkadaşlık, bankacılık, eğlence, sosyal hayat gibi birçok günlük ihtiyacın internet ortamında yapılmasını sağlamıştır (Taş vd., 2022). Bu sebeple; mobil teknolojiler, bilgisayar ve internet gibi araçlar gelir durumu, cinsiyet, yaş, eğitim durumu gibi değişkenlere bağlı kalmaksızın her birey için günlük yaşamın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir (Semerci, 2017). Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK)'in 2022 yılında yaptığı Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım araştırmasına göre, hanelerin %94,1'nin evden internet erişimine sahip olduğu, nüfusun %85'nin internet kullandığı ifade edilmiştir. Araştırmada ayrıca ergenlerin ve genç yetişkinlerin bilgisayar ve internet kullanım oranları en yüksek olan yaş grubu olarak belirlenmiştir (TÜİK, 2022).

Alanyazında birçok tanımı bulunan ergenlik; hızlı büyüme ve gelişmenin olduğu 10-19 yaş gurubunu kapsayan çocukluktan yetişkinliğe geçişin olduğu ara dönem olarak ifade edilmektedir (Erkan, 2011). Araştırmacılar ergenlik dönemine giren bireyleri Z kuşağı (Santrock, 2012), oyun kuşağı (Pedro, 2006), internet kuşağı (Combes, 2006) gibi farklı biçimlerde tanımlamaktadır. Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) ise 10-19 yaş arasında bulunan bireyleri "ergen" olarak belirtmektedir. Türkiye'de eğitim öğretim faaliyetlerine başlayan bireyler, 4 yıl ilkökul eğitiminin ardından 4 yıl da ortaokulda okumaktadır. Bu bireyler 15 yaşında bir ortaöğretim kurumunda eğitime başlayabilirler. Bu sebeple lisede okuyan öğrencilerin ergen olduğu söylenebilir. Birleşmiş Milletler Nüfus Fonu (UNFPA) 2020 yılında yaptığı araştırmada dünya nüfusunun yaklaşık %42'sini (yaklaşık 3 milyar) 25 yaş altı bireyler oluştururken, 10-19 yaş arası ergen nüfusu ise %17'sini (yaklaşık 1,2 milyar) olduğu belirlenmiştir. (UNFPA, 2020). Ülkemizde ise 15-24 yaş arası ergenlerin nüfusu yaklaşık %15,3 (yaklaşık 12,9 milyon) olduğu belirlenmiştir. (TÜİK, 2021).

Çocukluktan yetişkinliğe geçişin olduğu ergenlik dönemi; bağımsız karar alabilme, yeni arkadaşlıklar kurma, sosyal ihtiyaçlarını karşılama gibi becerilerin geliştiği ve yaşamı boyunca sürececek davranışların öğrenildiği kritik bir dönemi kapsamaktadır. (Arıkan vd., 2018). Ergenlik dönemindeki bireylerde fiziksel, zihinsel, psikolojik, sosyal vb. yönlerden değişimler medyada gelmektedir (Keçialan ve Ocakçı, 2013). Ergenlik dönemindeki bireylerin aile ve arkadaşları tarafından anlaşılma, akranlarıyla görüşme ve sohbet etme, bir gruba dahil olma, başarılı olma istekleri vardır çevresindeki bireylere güvenme ve başarılı olma düşünceleri vardır (Yavuz, 2018). Bu dönemde bireyler kimlik bunalımı, duygusal dalgalanmalar gibi birçok problemlerle karşı karşıya gelmektedir. (Johansson vd., 2004). Kimlik arayışı, sosyalleşme, duygusal dalgalanmalar gibi problemler teknolojiyi ergenler için çekici hale getirmiştir (Griffiths, 2001). Ergenlerin bilgi ve iletişim teknolojilerini fazla kullanmasından kaynaklı bazı sorunlarla karşılaştıkları söylenebilir. Bu sorunlara dijital oyun bağımlılığı örnek olarak verilebilir.

Problem Durumu

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeler ve dijital oyun ortamlarının oluşması bireylerde oyun algısını yeniden şekillendirmiştir. (Ülker vd., 2017). Teknolojinin gelişmesiyle birlikte bilgisayar, telefon, tablet, oyun konsolları gibi cihazlarda oynanan oyunlar geçmişte parklar, sokaklar, oyun alanları gibi yerlerde gerçekleştirilen geleneksel oyun etkinliklerinin yerini almıştır (Soyöz-Semerci ve Balcı, 2020). Dijital oyun kavramının temelini oluşturan oyun, duygu durumlarının farklı biçimlerle dışa vurulmasını sağlayan, belirli kuralları olan, ölçülebilir bir kazanma durumuyla sonuçlanan bir sistemdir (Salen ve Zimmerman, 2004). Dijital oyunlar ise; dış dünyadan bağımsız kendi kuralları olan bilgisayar, tablet, cep telefonu gibi teknolojik araçlarla oynanabilen oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Baysan, 2022).

Her yaşta kullanıcısı olan dijital oyunlara genç bireyler daha fazla ilgi göstermekte ve dijital oyun oynama süreleri giderek artmaktadır (Gentile 2009, Rideout vd., 2010). Dijital oyunların aşırıya kaçmadan oynanmasının normal bir durum olduğu, hatta oyunların pek çok olumlu etkileri bulunduğu belirtilmektedir (Green ve Bavelier 2003, Prot vd., 2014). Bu olumlu etkilere duygusal boşalma ve rahatlama örnek olarak verilebilir (Green ve Bavelier, 2003; Prot vd., 2014).

Ayrıca dijital oyunların el-göz koordinasyonu sağlama, nesneleri zihninde canlandırabilme, teknoloji okuryazarlığı edinme, hayal etme, pratik düşünebilme gibi pek çok olumlu etkisi bulunmaktadır (Horzum vd., 2008). Dijital oyunlar özdenetim, konsantrasyon gibi davranışsal mekanizmaları da olumlu etkilemektedir. (Çavuş vd., 2016). Dijital oyunların olumlu etkilerinin yanı sıra uyku bozuklukları, göz ağrıları, boşaltım sorunları, yemek alışkanlıkları, yalnızlık gibi pek çok olumsuz etkileri de bulunmaktadır. (Nazlıgül vd., 2018). Aşırı dijital oyun oynamanın olumsuz etkilerden birisi de dijital oyun bağımlılığıdır (Zekihan Hazar, 2017).

Bağımlılık, bir maddeye ya da davranışa duyulan ve ortadan kaldırılması istenmeyen devamlı bir istek durumudur (Ayhan ve Köselören, 2019). Bireyler birçok şeye bağımlı olabilirler. Bağımlılık denilince sigara, alkol, uyuşturucu gibi madde bağımlılıkları akla gelmektedir. Bu bağımlılıklara fiziksel bir maddeye bağlı olmayan internet bağımlılığı, seks bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı, oyun bağımlılığı gibi davranışlar bağımlılıklarından da söz edilebilir (Greenfield, 2005; Kim, 2002)

Alanyazında dijital oyun bağımlılığın birçok tanımı bulunmaktadır. Weinstein'e (2010) göre dijital oyun bağımlılığı, dijital oyunların birçok soruna neden olmasına rağmen aşırı ve takıntılı düzeyde oynanması olarak tanımlanmaktadır (Weinstein, 2010). Başka bir tanımda bireylerin takıntılı düzeyde oyun oynaması ve bırakamaması, uzun süre oynamasında kaynaklı günlük görevlerini aksatması gibi sonuçları olan bir durum olarak ifade edilmiştir. (Gürcan vd., 2008; Şahin ve Tuğrul, 2012). Oyun eksikliğinde yoksunluk hissetme, oyun oynama süresinin artması, sosyal faaliyetlere az zaman ayırma gibi pek çok dijital oyun bağımlılık belirtisi bulunmaktadır (Karabulut, 2019). Dijital oyun bağımlılığı kontrol altına alınmadığında, bireylerin yaşamlarını olumsuz şekilde etkileyebilir (APA, 2013). Alanyazında dijital oyun bağımlılığın olumsuz etkilerini gösteren birçok çalışma bulunmaktadır. Ara vermeksizin ekran başında kalma, kas-iskelet, öksürük gibi birçok fiziksel sorununa neden olabilmektedir (Mustafaoğlu vd., 2017). Şiddet eğilimi, saldırganlık, daha az iletişime geçme, arkadaşlık ilişkilerin bozulması ve anksiyete gibi birçok psikolojik sorunlara da yol açmaktadır (Horzum, 2011). Ayrıca dijital oyun bağımlılığı öğrencilerin daha

düşük akademik başarıya sahip olma ve kendilerinden az memnun olmasına sebep olmaktadır (Rideout vd., 2010: 4).

Bilgi ve iletişim teknolojilerin gelişmesiyle karşılaşılan diğer bir sorun siber zorbalık olduğu söylenebilir. Siber zorbalığın temeli olan geleneksel zorbalığın alanyazında birçok tanımı bulunmaktadır. Genel anlamda zorbalık: bir grup ya da kişinin başka bir grup ya da kişiye sistemli ve sürekli rahatsız etmesi ya da saldırıda bulunması olarak ifade edilebilir (Olweus vd., 1999). Geleneksel zorbalığın 5 türü bulunmaktadır (Yılmaz, 2016: 3) Bunlar; Fiziksel Zorbalık: Dövmek, tekmelemek, itmek gibi eylemler Sözel Zorbalık: Lakap takma, dalga geçme ve dedikodu yapma Duygusal Zorbalık: Aşağılama, görmezden gelme, yardım etmeme, hor görme gibi eylemler Cinsel Zorbalık: Sarkıntılık yapma, cinsel mesajlar gönderme, dokunma gibi eylemler Siber Zorbalık: internet veya Facebook, Twitter, Skype, YouTube gibi sosyal medya ortamlarında meydana gelen dedikodu, rahatsız etme, aşağılama, görmezden gelme gibi davranışlardır. Bu türler bazı zorbalık davranışlarında bir arada bulunabilirler. Altyapının gelişmesi, internete kolay erişim sağlanması, mobil cihazların yaygınlaşmasıyla bireyler sanal ortamlarda iletişim kurmaktadır (Korkmaz, 2016). İletişimin sanal ortamlarda yapılmasıyla birlikte geleneksel zorbalık davranışları bu ortamlara taşınmıştır (Arıcak, 2011; Türkoğlu, 2013).

Bilgi ve iletişim teknolojilerin gelişmesiyle ortaya çıkan siber zorbalık araştırmacılar tarafından sanal zorbalık, dijital şiddet, çevrimiçi şiddet, siber taciz, internet zorbalığı, e-zorbalık gibi birçok şekilde belirtilmektedir (Peker, 2014). Li'e (2006) göre siber zorbalık; bir birey ya da grubun mobil cihazlar, anlık mesajlaşma, web sitesi gibi ortamlarda başka bir kişi ya da gruba zarar vermek amacıyla sistemli ve kasıtlı olarak yapılan davranışlar olarak tanımlanmaktadır. Geleneksel zorbalık ile siber zorbalık bazı yönlerden birbirine benzemekteyken bazı yönlerden ise birbirinden farklılaştığı söylenebilir. Aralarındaki temel fark geleneksel zorbalıkta davranışlar fiziksel ortamlarda olurken siber zorbalıkta mobil cihazlar ve sosyal medya ortamlarında gerçekleşmektedir (Baker ve Kavşut, 2007). Birçok siber zorbalık davranış biçimi mevcuttur. En sık karşılaşılan siber zorbalık davranış biçimleri; sosyal medyada aşağılama, oyun içinde dışlama, tehdit içerikli mesaj gönderme, taciz etme, izinsiz paylaşım yapma gibi

davranışlar şeklinde ifade edilebilir (Taştekin ve Bayhan, 2018). Siber zorbalık bireyler üzerinde birçok olumsuz etki bırakmaktadır. Kızgınlık, intihar etme, korku, şiddet, utanma, ders notların düşmesi, arkadaşlık ilişkilerinde bozulma, okul devamsızlıkları gibi davranışlar bu olumsuz etkilere örnek verilebilir (Beran ve Li, 2005; Erdur-Baker ve Tanrikulu, 2009).

Ergenlik dönemindeki öğrenciler kritik bir dönemden geçmektedirler (Arıkan vd., 2018). Bu dönem, fiziksel, zihinsel ve duygusal olarak değişikliklerin yaşandığı bir süreçtir (Keçialan ve Ocakçı, 2013). Bu dönemdeki öğrencilerin aşırı teknolojik cihaz ve interneti kullanmasından kaynaklı dijital oyun bağımlılığı ve siber zorbalık sorunları ile karşılaştıkları ifade edilebilir. Kimlik oluşumunun gerçekleştiği bu dönemde, dijital oyun bağımlılığı ve siber zorbalık kavramları arasındaki ilişki ve bazı değişkenlere göre araştırılmasının kritik öneme sahip olduğu düşünülmektedir.

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Gençler arasında teknoloji kullanımı son yıllarda artmakta, çocuk ve ergenlerin yaşamlarını birçok açıdan olumlu ve olumsuz etkilemektedir (Johansson ve Götestam, 2004; Kalkan Kaygusuz, 2013). Dijital oyun bağımlılığı, ergenlerin teknolojinin aşırı düzeyde kullanılmasına bağlı olarak ortaya çıkan olumsuz bir etkidir. (Dursun, 2018). Siber zorbalık ergenlerin teknolojiyi fazla kullanmasından kaynaklanan başka bir olumsuz etki olduğu söylenebilir (Dalmaç, 2014). Dijital oyun bağımlılığı ve siber zorbalığın bireylerin hayatında birçok soruna neden olmaktadır. Akademik başarısızlık (Beran ve Li, 2005) ve depresyon (Ybarra ve Mitchell, 2005) gibi pek çok sorun örnek verilebilir. Dijital oyun bağımlılığı ve siber zorbalığın oluşturduğu sorunların çözülmesi ve ergenlerin sağlığının korunması için çeşitli önlemler alınması gerekmektedir. Bu araştırma ile dijital oyun bağımlılığı ve siber zorbalık çeşitli değişkenlere göre incelenip sorunlara çözüm önerileri getirmeyi amaçlamıştır.

Ergenlik dönemindeki öğrenciler oyunların mesajlaşma bölümlerinde ve sosyal medya platformlarında tanışma, tanıştığı insanlarla iletişime geçme, yeni grup kurma, içerik paylaşma gibi faaliyetler yaptığı bilinmektedir (Tutgun-İnal, 2015). Etkileşimin olduğu dijital oyun ve sosyal medya ortamlarında tartışmalar

oluşmakta bu tartışmalar büyüdükçe siber zorbalık haline gelebilmektedir (Yang, 2012). Yapılan bazı araştırmalara göre şiddet içerikli dijital oyun oynamak veya bu oyunlara maruz kalmak, agresif olma, empati yoksunluğu, saldırganlık duygusunun artması ve olumsuz sosyal davranışlara neden olmaktadır (Anderson vd., 2010). Yang'a (2012) göre, ergenler ve çocuklar dijital ortamlardaki şiddet içerikli saldırgan davranışları dijital oyun ortamından gerçek dünyaya taşımaktadır. Ancak henüz ahlaki gelişimlerini tamamlamış olan çocuk ve ergenlerin internet ortamının sağladığı gizlilik sayesinde dijital oyun ve sosyal medya ortamında tehditlerde bulunmak, başkasını taciz etmek gibi siber zorbalık davranışlar yapabilmektedir. Kritik bir dönemden geçen ergenlerin dijital oyun ve siber zorbalık kavramları arasındaki ilişkinin anlaşılması araştırmanın bir diğer önemidir.

Araştırma Problemi

“Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile siber zorbalık düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?” sorusu araştırmanın temel problemidir

Alt problemler.

1- Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile siber zorbalık düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

Lise öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri

- 2- Cinsiyetlerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
- 3- Sınıf kademelerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
- 4- Annenin eğitim durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
- 5- Günlük oyun oynama sürelerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
- 6- Dijital oyun türleri oynama durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

Lise öğrencilerinin siber zorbalık düzeyleri

- 7- Cinsiyetlerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
- 8- Sınıf kademelerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

9- Bilgisayar, tablet, cep telefonuna sahip olma durumlarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

10- İnternete bağlanma sürelerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

Sayıtlılar

- Araştırmaya katılan öğrencilerin kişisel bilgi formu ve ölçeklere doğru ve samimi yanıtlar verdiği varsayımı temel alınmıştır.
- Araştırmaya katılan öğrencilerin siber zorbalık ve dijital oyun bağımlılığı kavramları ve özelliklerini bildiği varsayılmıştır.

Sınırlılıklar

- Araştırmanın çalışma grubu Van ili İpekyolu, Edremit, Tuşba ilçelerinde seçilen 1 Fen lisesi, 2 Anadolu lisesi, 1 Özel lise, 1 Mesleki ve Teknik lisesi öğrencileri ile sınırlıdır.
- Bu araştırmanın kapsamı, kişisel bilgi formu ve ölçeklerden elde edilen verilerle sınırlıdır.

Tanımlar

Dijital oyun: Dış dünyadan ayrı kendi içinde kuralları olan bilgisayar, tablet, cep telefonu gibi teknolojik araçlarla oynanabilen oyunlar olarak ifade edilmektedir (Baysan, 2022).

Bağımlılık: Bir davranışın ya da maddenin aşırı kullanımından kaynaklı bireylerde fiziksel, ruhsal ve sosyal sorunlara sebep olmasına rağmen davranışın tekrar etmesi veya maddenin kullanımının devam etmesi; davranışı kontrol edememe veya madde kullanımını bırakamama olarak belirtilmektedir. (Egger ve Rauterberg, 1996).

Dijital oyun bağımlılığı: Dijital oyunların birçok soruna neden olmasına rağmen aşırı ve takıntılı düzeyde oynanması olarak tanımlanmaktadır (Weinstein, 2010).

Zorbalık: Bir bireyin ya da grubun başka bir bireye ya da gruba, sürekli ve istenmeyen davranışlarda bulunması olarak ifade edilmiştir (Olweus, 1993).

Siber zorbalık: Anonim hesaplarla gönderilen spamlar, cevapsız aramalar, bireyi kötüleyecek aşağılama ve tehdit içerikli e-postalar, farklı platformlarda yayınlanan görüntü, ses kaydı gibi içerikler, farklı amaçlarla kullanılan virüs benzeri e-postalar gibi davranışlar olarak tanımlanmıştır (Arıcak, 2009).



Bölüm 2

Araştırmanın Kuramsal Temeli ve İlgili Araştırmalar

Araştırmanın bu bölümde dijital oyun, bağımlılık, dijital oyun bağımlılığı, zorbalık, siber zorbalık kavramları hakkında kuramsal açıklamalar ve ilgili araştırmalar bulunmaktadır.

Dijital Oyun

Bireyler insanlık tarihi boyunca farklı zamanlarda, coğrafyalarda, medeniyetlerde değişik türlerden oyunlar oynamış ve bazı gelişmelere bağlı olarak oyunlarda değişimler meydana gelmiştir (Kukul, 2013, s.20). Bazı doğa olaylarının taklit edilmesi ile başlayan oyun, davranışları bilgi ve iletişim teknolojilerin gelişmesiyle yeni bir biçim kazanmıştır (Hazar, 2017, s.207). Açık alanlarda, sokaklarda, parklarda oynanan oyunlar yerini bilgisayar, tablet, cep telefonu, oyun konsollarında oynanan oyunlara bırakmıştır (Kaya, 2013).

Dijital oyun ve geleneksel oyunun tanım ve yapısal nitelikler bakımından birçok ortak noktalarının olduğu söylenebilir. Oynama yeri, temel öğeler, oyuncu sayısı, kullanılan materyaller, içerik, oyun çeşitleri gibi nitelikler bakımından ise birbirlerinden farklılaşmaktadır (Hazar, 2016).

Geleneksel oyun, yeri ve zamanı belli olan, belirli kuralları göre yönetilen, bedensel aktivitelerin ön plana tutulduğu, oyun materyallerin belirlenerek yapılan aktiviteler olarak tanımlanabilir. Geleneksel oyunlarda bireyler, oyun içi iletişim, bireysel yaratıcılık, oyunu organize etme gibi etkinlikleri yapması gerekmektedir. Geleneksel oyunda gerçekleşen etkinlikler bireylerin fiziksel, zihinsel ve toplumsal gelişimlerini olumlu etkilemektedir (Hazar vd., 2017).

Dijital oyunlar kuralları ve amaçları olan cep telefonu, tablet, bilgisayar, oyun konsolları gibi teknolojik araçlarla üzerinde bir veya birden fazla kişinin etkileşim kurduğu eğlence aktivesi olarak tanımlanabilir (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016). Geleneksel oyunlar parklarda, boş alanlarda sokaklarda oynanırken dijital oyunlar çevrimiçi ve çevrimdışı bilgisayar ortamlarında oynanmaktadır. Araştırmacılar dijital oyun yerine bilgisayar oyunları, video oyunları kavramlarını kullanabilmektedir (Kirriemuir, 2002).

Bazı dijital oyunların bireylerin bilişsel, davranışsal, zihinsel gelişimlerini olumlu etkilediği söylenebilir. Bu oyunlar bireylerin arkadaşlık ilişkilerine, iletişim ve dil becerilerine, kendini ifade etmelerine de olumlu katkılar sağlayabilir. Ayrıca bireylerin karar alma, tercihte bulunma, çevresini tanıma, merak duygusunu karşılama, problemleri çözme gibi davranışlarına da olumlu katkılar sağlamaktadır (Horzum,2011). Oyunlar bireyleri olumlu etkilediği gibi toplumsal kültürün gelişimini de olumlu etkileyebilir. Dijital oyunlar sayesinde dayanışma, kuralların uygulanması ve yerleşik hale getirilmesi sağlanabilir.

Farklı kademelerde öğrenim gören öğrencilerin bilgisayar, tablet, cep telefonu, mobil cihaz, oyun konsolları gibi teknolojik araçlar üzerinden dijital oyun oynayarak zaman geçirdikleri bilinen bir gerçekliktir. Milli Eğitim Bakanlığı'nın yapmış olduğu "internetin bilinçli ve güvenli kullanımı" araştırmasında ortaokul öğrencilerinin %30'u bilgisayar ile, %34'ü tablet ve %40'ı da akıllı telefon ile dijital oyun oynadıklarını belirlemiştir. Aynı çalışmada lise öğrencilerinin %30'u bilgisayar, %11'i tablet ve %35'i de akıllı telefon ile dijital oyun oynadıkları ifade edilmiştir (Çetinkaya, 2019). Türkiye Oyun Sektörü 2019 yılı raporuna göre, günlük en az bir defa oyun oynadığını belirten kişilerin oranı %49 olarak tespit edilmiştir. (Baş, 2020).

Mustafaoğlu ve Yasacı (2018) tarafından Dijital Teknoloji Kullanımının Çocukların Gelişimi ve Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri araştırmasında çocukların 4-5 yaş aralığında dijital oyun oynamaya başladığı, ortalama günlük oyun oynama süresinin ise 3 saat olduğu belirlenmiştir. Aynı çalışmada kız çocuklarının erkek çocuklardan daha az dijital oyun oynadığını ve ebeveynlerin dijital oyun oynanmasından kaynaklı çocuklarda korku, şiddet, saldırganlık, arkadaşlık ilişkilerinde bozulma, yalnızlaşma, içine kapanma, yemek düzenin bozulması, göz bozuklukları gibi sağlık sorunları problemleri gözlemledikleri ifade edilmiştir.

Dijital Oyun Tarihi

Teknolojinin hızlı gelişmesiyle birlikte toplumun yapısı, kültürü, yaşam biçiminin de değişime uğradığı söylenebilir. Geçmişten beri var olan oyun olgusu da bu değişimlerden etkilenmiştir. Fiziksel alanlarda oynanan oyunlar yerini cep

telefonu, bilgisayar, tablet gibi araçlarla oynanan oyunlarına bırakmıştır (Yengin, 2012: 105).

Tennis for Two oyunu William Higinbotham tarafından 1958 yılında analog bir bilgisayar ortamında geliştirilen ilk oyun olduğu bilinmektedir (Çakıcı, 2018). Bu oyun masa tenisinin dijital ortamdaki simülasyonu olarak ifade edilmiştir (Say, 2016: 27). 1962 yılında Steve Russell ve arkadaşları tarafından geliştirilen “Spacewar (uzay savaşı)” adlı oyunun ilk etkileşimli video oyunu olduğu kabul belirtilmektedir (Yılmaz ve Çağıltay, 2007). İlk ticari oyun ise 1971 yılında Nolan Bushnell tarafından geliştirilen “Computer Space” adlı oyun olduğu ifade edilmektedir. Bireyler oyun makinesine jeton atarak oyunu oynamaktadır (Say, 2016: 27).

Atari firması tarafından 1972 yılında geliştirilen “Pong” oyunu televizyona bağlanabilen ilk ticari bilgisayar oyunudur (Craig A. Anderson, 2006). Bu oyun iki kişinin karşılıklı oynadığı oyundur. Oyun ekranında tuğla benzeri iki cisim ve ekranı ikiye bölen kesikli çizgi bulunmaktadır. Bu cisimler oyuncuları göstermektedir (Köse, 2013). Pong’un gelişimi devam etmekte günümüzde oynan versiyonları bulunmaktadır. Günümüzde oynanan versiyonlarında tenisçiler ile ekranda maç yapılabilecek bir duruma gelmiştir (Köse, 2013).

Aleksey Leonidoviç Pajitnov tarafından 1985 yılında “Tetris” oyunu geliştirilmiştir. Teknolojik gelişmelerle 1990 yılında “Super Mario 3” adlı oyun piyasaya çıkmış ve o dönemde en çok satın alınan oyun olmuştur (ULUYOL, 2014). 1997 yılında Origin firması tarafından geliştirilen “Ultima” serisi internette oynan ilk çok oyunculu oyun olduğu belirtilmektedir. Bireyler Ultima serisini çok fazla oynamasından dolayı bilgisayar bağımlısı haline gelmiştir (Günay, 2011).

Türkiye’nin dijital oyunlar ile tanışmasının 1980’li yıllarda olduğu söylenebilir. Bu dönemdeki dijital oyun alanındaki gelişmelerle, bireylerin video ve atari oyunları oynadıkları bilinmektedir. 1990’lı yıllarda atari salonlarının ve bireysel bilgisayarın yaygınlaşmasıyla birlikte internet kafe sayılarında hızla artış görülmüştür (Say, 2016). Bireylerin, bilgisayarların yaygınlaşmasıyla daha fazla dijital oyun oynadıkları söylenebilir.

Oyun üreten firmalar ilk oyun üretilen günden günümüze sürekli bir yenileme çabası içinde olmuşlar ve sürekli gelişmelerini devam ettirmişlerdir.

Daha iyi içerik, grafik, görüntü, gerçeklik gibi konularda araştırmalar yapıp kaliteyi artırmaya yönelik çalışmalarda bulunmuşlardır. Oyunların gelişimi gibi oyun oynanan platformlarda da gelişim ve artış meydana gelmiştir. Bu gelişmelerin yanında teknolojinin gelişmesiyle bilgisayar, tablet, cep telefonu, oyun konsolları, akıllı televizyonlar gibi cihazlarla dijital oyunlar daha ulaşılabilir duruma gelmiştir (Bilgin, 2015).

Dijital Oyun Türleri

Dijital oyunlar farklı ölçütlere göre sınıflandırılabilir. Dijital oyunlar 1980'lerin ortalarından sonra video oyunlar, elektronik oyunlar, bilgisayar oyunları şeklinde sınıflandırmıştır (Özhan, 2011, s.22). Alanyazında birçok sınıflandırma bulunmaktadır. Adams ve Rollings (2006, s.14) göre dijital oyunlar taktik, macera, aksiyon, spor, rol oynama, simülasyon, yap boz şeklinde sınıflandırmıştır. Kıran (2013, s.59) tarafından yapılan ortaöğretim öğrencilerinin şiddet içeren bilgisayar oyunlarına ilgileri araştırmasında dijital oyunlar; şiddet, savaş, spor ve yarış, strateji ve macera, zekâ ve mantık ve diğer oyunlar şeklinde gruplamıştır. Gürçan (2008) tarafından yapılan çocuklarda dijital oyun ve etkileri araştırmasında dijital oyunlar; aksiyon, macera, yarış ve motor sporları, ağ, canlandırma, simülasyon, spor ve strateji olarak sınıflamıştır.

Crawford (1982) dijital oyunları iki grup şeklinde tanımlamıştır. Bunlar; strateji oyunları, beceri ve aksiyon oyun gruplarıdır. Strateji oyun grubunda; canlandırma oyunları, şans oyunları, eğitsel ve çocuk oyunları, çok kişilik oyunlar, savaş oyunları ve macera oyunların bulunduğu ifade edilmiştir. Beceri ve aksiyon oyunları grubunda ise; spor oyunları, dövüş oyunları, yarış oyunları, labirent oyunları ve karmaşık oyunlar bulunduğu ifade edilmiştir.

Ögel (2012) ise dijital oyunları aksiyon, macera, bilmece, dövüş eğlenceli, rol oynama, spor, simülasyon ve görev içerikli faaliyeti yüksek oyunlar şeklinde incelemiştir. Buna göre;

Aksiyon oyunları. Hızlı ve ani oyunlar bu tür kapsamına girmektedir. Örneğin: Araba, savaş oyunları gibi oyunlar bu sınıflama altında bulunmaktadır.

Macera oyunları. Araştırma, gizem, keşif, nesnelerin toplanması gibi öğeleri barındıran dijital oyun türüdür.

Dövüş oyunları. Ani ve kuvvete dayalı hareketleri içeren dijital oyun türüdür. Oyun karakterinin gücü ön plandadır. Yaşı büyük olan bireylerin tercih ettiği oyun türüdür.

Bilmece oyunları. Bir nesnenin ismini anmadan niteliklerini söyleyerek o nesnenin tahmin edildiği oyundur. Sorular genellikle görsel olmaktadır.

Eğlence türü oyunlar. Bu kapsama giren oyunlar genellikle internete oynanmaktadır. Poker, bataklık, tavla, okey gibi oyunlar bu tür için örnek verilebilir.

Rol oynama oyunları. Bireylerin önceden belirlenmiş karakteri canlandırması olarak tanımlanmaktadır. Birey peri, büyücü gibi birçok karakteri canlandırabilir.

Simülasyon oyunları. Bireylerin gerçek yaşama yakın olan üçboyutlu ortamlarda bir aracı, uçağı kullanma deneyimlerin gerçekleştiği dijital oyun türüdür.

Spor oyunları. Bu oyun türünde yarışmalar, karşılaşmalar bulunmaktadır. Bireyler bilgisayara karşı, online veya offline şeklinde karşılıklı oyun oynayabilmektedir. Bütün yaş gruplarına hitap eden oyun türüdür.

Strateji oyunları. Bireylerin köy, ordu, uygarlıklar gibi yapılarının kendi taktikleri ile büyütüp geliştirdiği oyun türüdür. Bu oyun türleri bireysel ya da çok kişili oynanabilmektedir.

Görev içerikli faaliyeti yüksek oyunlar. Bu oyun türü; askeri ve polisiye gibi oyunlardan oluşmaktadır. Bireyler oyundaki görevleri yerine getirmeye ve rakibi yenmeye çalışır. Bu oyun türleri bireysel ya da çok kişili oynanabilmektedir.

Dijital Oyunların Etkileri

Bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte dijital oyun kavramının da değişime uğradığı söylenebilir. Teknolojinin gelişmesiyle önceleri sokaklarda, parklarda, boş alanlarda oynanan oyunlar cep telefonu bilgisayar, tablet, oyun konsolları gibi cihazlarda oynanmaya başladığı söylenebilir. Günümüzde bireyler dijital oyunlara ilgi duymakta ve bireylerin oyun oynama sürelerinin giderek arttığı bilinmektedir. Dijital oyunlar bireyleri olumsuz ve olumlu şekilde etkileyebilir (Yalçın, 2019).

Alanyazında bulunan bazı olumlu etkiler şunlardır;

- Dijital oyunlar bireylerin olumlu sosyal davranışları ve problem çözme becerilerini geliştirmektedir (Adachi ve Willoughby, 2013).
- Dijital oyunlar bireylerin dikkat, el göz koordinasyonunu, hızlı işlem becerilerine geliştirmektedir.
- Eğitsel açıdan yararlarının olabileceği ifade edilmiştir (Griffiths 2002).
- Bireylerde motivasyon ve rahatlama sağlamaktadır. (Bayırtepe, 2007)
- Dijital oyunlar bireyin sosyalleşmesini ve yeni arkadaşlar edinmesini sağlayabilmektedir (Granic vd., 2014).
- Dijital oyunlar bireyin yaratıcılık yeteneklerinin gelişmesine olumlu katkı sunmaktadır (Blanco-Herrera vd., 2019; Hutton ve Sundar, 2010).
- Dijital oyunların çocuk ve ergenlere sosyal, duygusal, motivasyonel ve bilişsel anlamda yarar sağlayabileceğini ifade etmektedir (Granic vd., 2014).
- Dijital oyunlar bireylerin uzay şekillerin birleştirmesinde ve geometri düşünme becerisini geliştirebilmektedir (Horzum, 2008).
- Dijital oyunlar hiperaktif olan çocukların dayanma, sabır, kolay bir şekilde bırakmama gibi davranışlara olumlu katkı sağlayabilir (Zeynep Sallayıcı, 2007).

Dijital oyunların olumlu sonuçların yanı sıra olumsuz sonuçları da bulunmaktadır. Alanyazında bulunan bazı olumsuz etkiler şunlardır;

- Dijital oyunlar kontrolsüz kullanıldığında ve bu oyunlarda geçilen sürenin fazla olması, bireylerde dijital oyun bağımlılığı problemi oluşturabilmektedir (Tarık Talan, 2020).
- Dijital oyunlar okul çalışmalarında gerilemelere ve arkadaşlık ilişkilerinde problemlere neden olduğu ve bunların sonucunda

bireylerin sosyal ve psikolojik sıkıntılar yaşayabileceği söylenebilir (Cengiz Şahin, 2012).

- Norveçli ergenlerle yapılan bir araştırmada dijital oyun bağımlılığının depresyonla pozitif yönlü, okul başarısı ile negatif yönlü bir ilişkiye sahip olduğu belirlenmiştir (Brunborg vd., 2014).
- Şiddet içerikli dijital oyunların bireylerde saldırganlık, saldırganlık duyguları ve fiziksel uyarılmayı artırdığı belirtilmiştir (Gentile ve Anderson, 2006).
- Dijital oyunlar bireylerde bel, sırt, bilek, kol, boyun ağrıları ve obezite gibi fiziksel problemlere de neden olabilmektedir (Doğan vd., 2021).
- Dijital oyunların aşırı kullanımı kilo kaybı, uyku problemleri, beslenme sorunları, görme bozuklukları, epilepsi nöbeti, kalp rahatsızlıkları, baş ağrıları gibi sorunlara da neden olabilir (<http://www.yesilay.org.tr>).

Bağımlılık

Bağımlılık; bir davranışın ya da maddenin aşırı kullanımından kaynaklı bireylerde fiziksel, ruhsal ve sosyal sorunlara sebep olmasına rağmen davranışın tekrar etmesi veya maddenin kullanımının devam etmesi; davranış kontrol edememe veya madde kullanımını bırakamama olarak ifade edilmektedir (Egger ve Rauterberg, 1996). Bir başka tanımda ise bağımlılık; kişinin ruhsal, fiziksel ya da sosyal sorunlara yol açmasına rağmen kullandığı, alkol, sigara, nesne ya da davranış kontrol edememe olarak tanımlamaktadır. Aşırı kullanılan her madde veya davranış bağımlılık oluşturabilir. Bireyler alkol, sigara, kumar, teknoloji, oyun ya da herhangi bir nesne ya da davranışa bağımlı olabilir (Ögel, 2018; Yeşilay Yayınları, 2018).

APA ise “Mental Bozuklukların Tanısı ve İstatistik El Kitabı IV” te (DSM-IV), bireyin bir madde veya nesneye bağımlılık teşhisinin koyulabilmesi için yedi maddeden oluşan kriter listesi oluşturmuştur. Bireylerin son 12 ay içinde yedi maddeden en az üç tanesini gerçekleştirmesi durumunda, bu bireyler için

bağımlılık teşhisinde bulunulabilir. APA'nın oluşturduğu 7 kriter; daha önce bırakma girişimleri, madde kullanımının giderek artması, birçok sorun oluşturmaya rağmen kullanımına devam etme, mahrumiyet, tolerans, hayattaki aktivitelere daha zaman ayırma (madde veya davranışı bulma için ayırdığı sürenin artması), planladığından daha uzun süre kullanması şeklinde belirtilmektedir. Kuss ve Griffiths (2012) göre bağımlılık kriterleri; Kontrol edememe, sosyal ilişkilerde zayıflama, beklenti, fazla kullanma, hayattaki aktiviteleri ihmal etmedir.

Bireyin bağımlısı olduğu nesne ulaşmama ya da davranışı sergileyememe durumunda psikolojik ve fiziksel yoksunluk belirtileri gösterdiği belirtilmiştir (Aslan, 2011, s.22-23). Yapılan araştırmalarda bağımlılık, fiziksel, sosyal ve ruhsal birçok soruna neden olmaktadır.

Bağımlılık denilince akla alkol, sigara gibi kimyasal bağımlılık gelse de kumar, alışveriş, televizyon, internet, dijital oyunlar gibi davranışlar bağımlılıkları da bulunmaktadır (Özdemir, 2021).

Bağımlılık Türleri

Bu bölümde madde ve davranışsal bağımlılık ele alınacaktır.

Madde (Kimyasal) Bağımlılık. DSÖ'ye göre madde bağımlılığı; psikotrop (psikoaktif) maddelerin vücudun işlevlerini tehlikeye atmasına rağmen kullanılmaya devam etmesi olarak ifade edilmiştir. Yani psikoaktif maddesinin tehlikeli düzeyde kullanılması sonucunda bağımlılık olduğu söylenebilir. Bağımlı olan bireyler, madde alımına karşı istek duyması, madde alımını kontrol edememesi, tehlikeli olmasına rağmen kullanılması, hayattaki faaliyetlerden önemli hale gelmesi, madde kullanılmaya dayanılmaz istek gibi durumlarla karşılaşabilmektedir (Sulak, 2015).

Bağımlılığa sebep olan maddeler; alkol, esrar, kokain, jamika, uyuşturucu maddeler, çikolata, kahve, çay, sigara gibi maddelerden oluşmaktadır (Hazar, 2014). Bireyin bağımlı olduğu maddeyi almaması veya yeteri dozajda almaması durumunda; uyku problemleri, saldırganlık, öfke nöbetleri, sara krizleri, baş ağrıları, baş dönmeleri, mide bulantıları, terleme gibi hayatı etkileyen olumsuz belirtiler görülmektedir (Aslan, 2011: 22-23). Eğer birey maddenin dozajının azaltması ya

da maddenin alınmaması durumunda bu belirtileri göstermiyorsa kişinin madde bağımlısı olmadığı söylenebilir (Taşkent, 2010).

Davranışsal (Eylemsel) Bağımlılık. Bu bağımlılık türü üzerine araştırmacılar ve alan uzmanları tarafından yeterince çalışma yapılmamıştır. (Çakıcı,2018). Yeterince çalışma yapılmamasının birçok nedeni bulunmaktadır. Bunlar; davranışsal bağımlılıkta hayvansal deneklerin kullanılmasının zor olması, madde bağımlılığındaki gibi etkilerin kısa sürede beyinde ve fiziksel farklılıklara etki etmemesi olarak belirtilmiştir. Ayrıca davranışsal bağımlılığın bir bağımlılık türü olarak değil de kötü bir alışkanlık olarak görülmesinden dolayı da yeterince çalışma yapılamamıştır (Dinç, 2017).

Dijital oyun bağımlılığı, internet bağımlılığı, seks bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, telefon bağımlılığı gibi bağımlılıkların davranışsal bağımlılık türü kapsamında olduğu söylenebilir. Davranışsal bağımlılıklar kontrol edilemezse, madde bağımlılığında olduğu yaşanan birçok probleme rağmen eylem yapılmaya devam edilir (Özgen, 2016: 22). Davranışsal bağımlılıklarda bireyler aktif ya da pasif konumunda olabilirler (Balak, 2016).

Davranışsal bağımlılık ile madde bağımlılığının benzerliklerinin ve farklılıklarının bulunduğu söylenebilir. İki bağımlılığın ortak belirtileri arasında yoğun istek ve eksikliğinde meydana gelen korku, kaygı endişe, kontrol edilmeyen tepkiler bulunmaktadır. Davranışsal bağımlılık ile madde bağımlılığı arasındaki farklılar şunlardır (Has, 2015);

- Davranışsal bağımlılıklarda bağımlı olunan bir davranış var iken madde bağımlılıklarında birçok maddeye bağımlılık gösterebilmektedir.
- Davranış bağımlısı olan kişilerin takıntılı davranışları daha fazla ve düşünceleri daha karmaşıktır.
- Davranış bağımlısı olan bireyler bağımlılığı kabul etme ve tedavi olma davranışları madde bağımlısı olan bireylerden daha sık görülmektedir.

- Bireylerin davranışsal bağımlılıktaki bilişsel durumu bağımlı olduğu davranış biçimine göre değişirken, madde bağımlılığında birey belirli bir madde bulunduğu söylenebilir.
- Eylemsel bağımlılıkta, bağımlı olan kişinin bilişsel durumu, bağımlı olduğu eylemsel rutine göre farklılaşırken, madde bağımlılığında kişi tarafından kullanılan belirli bir madde bulunmaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı

Bilgi iletişim teknolojilerin gelişmesi ve internetin yaygın bir şekilde kullanılmasıyla birlikte, insan yaşamında yer alan geleneksel oyunların dijital oyunlara dönüştüğü söylenebilir. Cep telefonu, tablet, bilgisayar, oyun konsolları gibi teknolojik araçların gelişmesiyle her yaştan bireyler dijital oyunlar oynamaktadır. Dijital oyunlarda merak uyandırma, sonraki seviyeye geçme, ileriye gitme, kişinin ilgi alanına hitap etme gibi özellikler ortak olarak bulunmaktadır. Dijital oyunların internet ortamında karşılıklı oynanması ve bu ortamlarda oynayanların iletişimde olması, oyun oynama süresini giderek artırmaktadır. Giderek artan oyun oynama süreleri bireylerde olumsuz bazı etkiler bırakmaktadır. Bu olumsuz etkilerin başında dijital oyun bağımlılığının geldiği söylenebilir (Yalçın ve Bertiz, 2019). Yiğit (2017) tarafından çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerini belirleme araştırmasında çocukların %15,1'nin bağımlı olduğu %44'ünün ise risk grubunda bulunduğu belirlenmiştir.

Dijital oyun bağımlılığı, oyun oynama süresinin fazla olması, zararları olmasına rağmen oyunu bırakmama ve dijital ortam ile gerçek ortamları birbirine karıştırma gibi birçok durumu ortaya çıkarmaktadır (Horzum, 2011). DSM 5'e göre oyun bağımlılığı sürekli ve döngüsel bir şekilde başka insanlarla oyun oynamak için sürekli internette bulunmak olarak açıklanmaktadır. Oyun bağımlılığı bireylerin günde sekiz saatten fazla ve haftada otuz saat şeklinden oyun oynama davranışı olarak tanımlanmaktadır (APA, 2013). Bu çalışmada ayrıca oyun süresini kontrol edememe, kontrol düzenin bozulması, zararlı olmasına rağmen oyun oynamaya engel olacak bir duruma tolerans göstermeme gibi kriterlerde bulunmaktadır.

Alanyazında dijital oyun bağımlılığının birçok tanımı bulunmaktadır. Birçok tanımın olmasının temel sebebi kavramın son zamanlarda ortaya çıkmış olmasıdır. Dijital oyun bağımlılığı DSM 5’de internette oyun oynama bozukluğu başlığı altında ele alınmıştır (Dinç, 2017). Yaşar (2019) göre dijital oyun bağımlılığı, oyun oynama kontrolü bozukluğu şeklinde belirtmiştir. Dijital oyun bağımlılığını davranışsal bağımlılık türü altında ele alan Lemmens ve ark. (2009) göre bağımlılık belirtileri şunlardır; tahammül etmek (tolerans), çatışma, geri çekilme, ruh halinin değişimi, problem ve tekrar etmedir.

Dijital oyun bağımlılığının altı temel kriteri bulunmaktadır (Griffiths, 2005; s.193-196). Bunlar;

1. **Ruh hali değişikliği**; oyuncu oyun süresinde ani şekilde coşku, rahatlama veya bastırıcı duyulara hissetme,
2. **Tolerans**; oyun oynama isteğinde artış meydana gelmesi,
3. **Geri çekilme belirtileri**; oyun oynama eksikliğinde kızgın, huzursuz, kaygılı olma,
4. **Çatışma**; oyuncunun kontrolü kaybetmesi ve gerçek hayattaki görevlerini ihmal etmesi,
5. **Geri gelme**; kaygı veya eksikliğini hissetme durumunda oyuna geri dönme,
6. **Oyuncunun dikkatini çekme**; oyunun sürekli oyuncunun aklında bulunması ve davranışlarına etki etmesi durumudur.

Yeşilay tarafından yayınlanan Türkiye Bağımlılık Mücadele Eğitimi raporunda dijital oyun bağımlılığı yer almıştır (Yeşilay, 2015). Bu raporda dijital oyun bağımlılığının belirtileri şunlardır; kişilerin arkadaşlarıyla sosyalleşmek yerine dijital oyun oynamayı tercih etmesi, oyundaki başarıları çok önemseme, çevresiyle daha az vakit geçirmekten kaynaklı bazı sorunlar yaşaması olarak belirlenmiştir (Soyöz-Semerci, 2020).

Dijital oyun bağımlılığı ile diğer bağımlılıklar benzer semptomlar gösterirken, teknolojinin gelişmesiyle son zamanlarda daha da yaygın bir şekilde görüldüğü söylenebilir. Dijital oyun bağımlılığının oluşumu ve gelişiminde farklı risk faktörleri de bulunmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığın olumsuz birçok etkisi bulunmaktadır. Taş ve Güneş (2019) tarafından 8-12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyet incelemesi araştırmasında dijital oyunların bireylerin duygu ve düşüncelerini ifade etmede sıkıntılar yaşadıkları belirtilmiştir. Yapılan başka bir çalışmada ise aşırı derecede dijital oyun oynayanların çevre ve arkadaşlık ilişkilerinde sorunlar yaşadığı, daha az sosyal ortamlara katıldığı tespit edilmiştir. Aynı çalışmada sosyal beceri ve kendisi hakkındaki algısı ile oyun bağımlılığı yakından ilişkili olup, bireylerin sosyal beceri ve benlik algısı eksikliklerini tamamlamak için oyun oynadıkları belirtilmiştir (Akkaş, 2020).

Dijital oyun bağımlılığının bireysel, sosyal ve kültürel gibi birçok nedeni olabilir. Kneer ve ark. (2014) tarafından yapılan çalışmada dijital oyun bağımlılığın nedenleri arasında bireysel değişkenler, düşük benlik algısı, yalnızlık, aile faktörü, asosyallik olduğu belirlenmiştir. Aynı çalışmada yeteri kadar kişiler arası ilişkiler ve sosyal çevresi olması durumunda dijital oyun bağımlılığını engelleyebileceği belirtilmiştir. Dijital oyunların nedenleri hakkında yapılan başka bir çalışmada ise toplumlaşmanın (sosyalleşmenin) dijital oyun bağımlılığı düzeyini etkileyebileceği ifade edilmiştir (Bhagat vd., 2019). Aynı çalışmada sosyal destek, kişiler arası ilişki gibi değişkenler de vurgulanmıştır.

Çavuş ve ark. (2016) tarafından yapılan bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırmasında oynan oyun türü ile dijital oyun bağımlılığı arasında bir ilişki olabileceği belirtilmiştir. Bu çalışmada aksiyon, strateji gibi oyun türlerini oynayan bireylerin oyun bağımlısı olma riski daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Aynı çalışmada oyun bağımlılığının nedenleri arasında; kişiler arası ilişki, iletişim, aile ile zaman geçirme gibi özelliklerin de bulunduğu belirtilmiştir. Araştırmada ayrıca anne mesleği ile oyun bağımlılığı durumu arasındaki ilişkiye bakıldığında annesi çalışmayan bireylerin risk durumu annesi memur olarak çalışan bireylerin risk durumuna göre daha az bulunmuştur.

Zorbalık ve Türleri

Bireylerin hayatını olumsuz yönde etkileyen zorbalık kavramı hakkındaki araştırmaların 1970'li yılların başından itibaren yapıldığı söylenebilir. Zorbalık

kavramının ilk olarak İngiltere’de bulunan özel okullarda fark edildiği, kavram ile ilgili ilk araştırmaların ise Olweus tarafından 1978 yılında yapıldığı bilinmektedir (Smith vd., 2004). Zorbalık kavramı üzerine yayınlanan ilk kitap Olweus (1978) tarafından yazılan “Okulda saldırganlık” kitabının olduğu belirtilmektedir (Smith, 2016, s: 519). Zorbalığın neden olduğu olumsuz durumlar hakkındaki ilk çalışmalar İskandinav ülkelerinde yapılmıştır. 1982 yılında Norveç’te 10 ile 14 yaş arası üç çocuğun intihar etmesi ve intihar etme sebebinin akran zorbalığının olması, tüm ülkede zorbalık kavramı hakkında farkındalık oluşturmuştur (Olweus, 1993).

Alanyazında zorbalık kavramı ile ilgili birçok tanım bulunmaktadır. Sharp ve diğerlerine (1994) göre zorbalık güçlü olan bir bireyin kendinden gücü daha az olan bireye saldırgan davranışla zarar vermek olarak tanımlanmıştır. Olweus (1993) ise bir bireyin ya da grubun başka bir bireye ya da gruba, sürekli ve istenmeyen davranışlarda bulunması olarak ifade etmiştir. Bu tanımda; istenmeyen davranış, sürekli, güç farkı hususları bulunmaktadır (Lee, 2009, s:3). Tanımda bulunan istenmeyen davranışlar, yaralamak, rahatsızlık vermek, kavga etmek, sözlü taciz, fiziksel temas, jest ve mimik hareketlerle müstehcen hareket etme gibi davranışlar saldırganlık eylemi içeren davranışlardır (Olweus, 1994, s: 98). Donellan (2006) ise kavga etmek, itmek, iftira atma, dedikodu yapma, para ve eşyaları zorla almak, dışlamak, gruba almamak, yok saymak, etnik ve cinsiyet eğilimleri üzerinden saldırgan davranışlarda bulunmak gibi eylemler zorbalık davranışlar kapsamında olduğunu belirtmiştir.

Zorbalık kavramı ile ilgili yapılan araştırmaları inceleyen Lee (2004)’ye göre zorbalığı ifade eden kavramlar niyet, incitmek, tekrarlı eylemler, zaman ve güç kavramlarından oluşmaktadır. Bu kavramların açıklamaları şu şekildedir;

- **İncitmek:** Zorbalığa maruz kalan mağdurların fiziksel, sosyal, bilişsel açılardan etkilenmek istenmesi olarak tanımlanmaktadır.
- **Tekrarlı eylemler:** Bir davranışın zorbalık olarak tanımlanması için belirli aralıklarla tekrarlanması önem arz etmektedir. Yani bu davranışın birden çok kez yapılmış olması ve tekrar etmesi gerekmektedir. Davranışın tekrarlama durumu zorbalık davranışının ciddiyetini gösteren bir etkidir.

- **Niyet:** Zorbalık davranışının önceden planlanması ve kasıtlı bir şekilde yapılması anlamına gelmektedir. Yani zorbalığı yapan bireyin karşı tarafa zarar vermek niyetiyle yapmasını ifade eder.
- **Güç:** Zorbalık kavramının temelinde güç kavramı bulunmaktadır. Zorbalığı yapan birey ile mağdur olan birey arasında fiziksel ve sosyal güç dengesizliği anlamına gelmektedir. Bu güç dengesizliğinin oluşumunda fiziksel gelişim, aile koşulları, okul ortamı, statü durumu gibi faktörler etkin olmaktadır.
- **Tahrik etme (kışkırtma):** Bireyin yaptığı bilinçli eylemlerle zorbalık davranışını ortaya çıkarması olarak ifade edilmektedir. Bireylerin yaptığı dikkat çekme suçluluk algısı oluşturma gibi durumlar zorbalık davranışını tetikleyerek ortaya çıkarabilmektedir.
- **Zaman:** Bir davranışın zorbalık olarak nitelendirilmesi için belirli bir süre boyunca sergilenmesi gerekmektedir. Zorbalık sürecinden bazı bireyler mağdur oldukları süreçten ziyade üzerinde oluşan olumsuz durumu vurgulamaktadırlar.

Alanyazında araştırmacılar tarafından sınıflandırılan birçok zorbalık türü bulunmaktadır.

Shariff (2005) göre zorbalık, açık ve gizli olmak üzere iki gruba ayırmıştır. Açık zorbalık; kavga, yumruk, tekmeleme, temas, saldırganlık gibi davranışları kapsamaktadır. Gizli zorbalık ise söylenti yayma, gizli bir şekilde takip etme gibi davranışları kapsamaktadır.

Olweus (1993) zorbalığı doğrudan ve dolaylı olarak iki farklı grupta ele almıştır. *Doğrudan zorbalık*; itme, küfür etme, lakap takma, tekme atma, dalga geçme, küçük düşürme, tehdit etmek gibi fiziksel ve sözel saldırılar içeren davranışlar olarak belirtilmiştir. *Dolaylı zorbalık*; arkadaş çevresinden ya da bulunduğu sosyal çevreden mağdurun dışlanması, yalnızlaştırılması, gruba alınmaması olarak ifade edilmektedir. Sharp (1994) ise zorbalık kavramını fiziksel, sözlü, dolaylı olarak 3 grupta incelemiştir. Dalga geçme, laf atma, ırkçı söylemde bulunma gibi davranışlar sözlü zorbalık grubu kapsamına girerken, dövme, tekmeleme, fiziksel gasp, saldırganlık gibi davranışlar fiziksel zorbalık

olarak ele alınmıştır. Dolaylı zorbalık ise söylenti yayma, iftira atma, yalnızlaştırma, dışlama, arkadaşlık grubuna almama gibi davranışlardan oluşmaktadır.

Lee (2004) tarafında zorbalık; sosyal, fiziki, sözlü olarak 3 sınıfa ayrılmıştır. Sözlü zorbalık, aşağılama, laf atma, lakap takma, cinsiyet ve etkin köken eğilimleri üzerinden küçük düşürme, öğrenme güçlüğü nedeniyle dalga geçme gibi birçok davranış bulunmaktadır. Para veya eşyaları zorla ele geçirme, beden dili ile tehdit, jest ve mimiklerle hareketler gibi davranışlar fiziksel zorbalık olarak değerlendirilirken, gruptan dışlama, gruba almama, çevresinde aktifliğini azaltma, gibi davranışlar ise sosyal zorbalık kapsamına girmektedir.

Pişkin (2006) göre zorbalık türleri şunlardır:

- **Cinsel zorbalık;** Dokunma, mağdura laf atma, huzur bozma, rahatsız etme, cinsel temelli hareketler etme gibi davranışlar
- **Sözel zorbalık:** Lakap takma, laf atma, küfür etme gibi davranışlar
- **Fiziksel zorbalık:** Dövme, tekmeleme, tokat atma gibi davranışlar
- **Davranışsal/Duygusal zorbalık:** Söylenti yayma, iftira atma, gruptan çıkarma, gruba almama, etkin olmasını önleme gibi davranışlar
- **Siber zorbalık:** Teknolojik cihazları kullanarak sanal alemde zorbalık davranışları sergileme olarak ifade edilmektedir.

Siber Zorbalık

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte cep telefonu, internet, sosyal medya gibi yapılar hayatımızın vazgeçilmez birer parçası haline gelmiştir (Çetin vd., 2012). Bu araçların eğitim, alışveriş, iletişim, sağlık gibi birçok alanda yaygın olarak kullanıldığı herkes tarafından bilinen bir gerçektir. Teknolojinin gelişimi ve hayatımızda yaygın olarak kullanılmasıyla birlikte geleneksel zorbalık kavramı dijital ortama taşınmış ve siber zorbalık olarak tanımlanmaya başlanmıştır.

Siber zorbalık kavramı ilk kez Balsey (2004) tarafından ele alınmıştır. Balsey (2004)'e göre siber zorbalık, teknolojik aletler kullanarak bir birey ya da

grubun başka bir birey ya da gruba zarar vermek için kurgulanan düşmanca, tekrarlı, maksatlı davranışlar olarak tanımlanmıştır. Alanyazında bulunan araştırmalarda siber zorbalık; e-zorbalık, mesaj zorbalığı, internet zorbalığı, bilgisayar zorbalığı, siber taciz gibi kavramlarla da ifade edilmektedir (Kowalski ve Limber, 2007; Hinduja ve Patchin, 2009).

Campbell (2005)'e göre siber zorbalık geleneksel zorbalığın teknolojik aletlerle dijital ortama taşınmış halidir. Arıca (2009) ise siber zorbalığı, anonim hesaplarla gönderilen spamlar, cevapsız aramalar, bireyi kötüleyecek aşağılama ve tehdit içerikli e-postalar, farklı platformlarda yayınlanan görüntü, ses kaydı gibi içerikler, farklı amaçlarla kullanılan virüs benzeri e-postalar gibi davranışlar olarak belirtilmiştir. Başka bir tanımda ise iletişim araçları kullanarak kişi ya da grupları tehdit etme ve şantaj yapma, kişilere zarar veren cinsel içerikli görüntü ya da mesaj gönderilmesi olarak ifade edilmiştir (Shariff, 2008).

Siber zorbalık, dijital teknolojiler ve internet kullanılarak bireylere kötü içerikler gönderme veya kötü içerikleri yayma olarak belirtilmiştir (Willard, 2005). Teknolojik cihazlar kullanılarak bireylere zarar veren içerikler kısa sürede hızlı bir şekilde yayılmaktadır. Bu nedenle siber zorbalık davranışların bireylere verdiği zararların geleneksel zorbalıktan daha fazla olduğu söylenebilir.

Bir davranışın siber zorbalık olarak belirtilmesi için bazı özellikler bulundurulması gerekmektedir. Bunlar (Hinduja ve Patchin, 2008):

- **Tekrar etme:** Zorbalık davranışı belirli aralıklarla aynı biçimde yenilenmesi anlamına geliyor.
- **Zarar verme:** Siber zorbalık davranışları temelde bireye zarar verme niyeti olması gerekmektedir.
- **Israr edicilik:** Zorbalık davranışı önceden planlamalı ve tekrar etmesi gerekmektedir.
- **Taciz:** Mağdura e-posta, sms ve sosyal ağlar üzerinde gönderilen mesajların mağduru rahatsız edecek şekilde olması gerekmektedir.

- **Teşhir ya da ifşa etme:** Siber zorbalık davranışını tehlikeli yapan özelliklerden biri de mağdurların kişisel bilgilerin açığa çıkarılıp yayınlamasıdır.
- **Karalama ve itibar zedelenmesi:** Teşhire benzeyen bir durumdur. İtibar zedeleyici ifadenin gerçeğe dayanıp dayanmaması, duruma göre değişkenlik gösterir. Bunlar çarpıtılmış fotoğraf, gerçek olmayan haber ve yanıltıcı e-postaları da içerebilir.
- **Aşağılama:** Zorbalık davranışını yapan kişi genellikle mağdurun doğrudan tepsini gözlemlemek ister. Çevrimiçi platformlarda yaygınlaşan “happy slapping” videoları gibi eylemler buna örnek verilebilir.
- **Tehdit:** Genellikle anonim ve ismi olmayan bir hesap ile bir bireyi hedef alma olarak belirtilmektedir. Tehditlerin içeriği, fiziksel şiddet, maddi kayıp ve itibar zedelenmesi gibi biçimlerde ortaya çıkabilmektedir.

Alanyazında karşılaşılan siber zorbalık biçimleri şunlardır (Vandebosh ve Cleemput, 2009: 1352; Katzer ve Fetchenhauer, 2007: 123-138);

- Uygun olmayan, tehdit içerikli, nefret dolu söylemi bulunduran iletişimler
- Dijital medya, web siteleri ve diğer platformlardaki ayrımcılık içeren ifadeler, hakaretler
- Web siteleri, sosyal ağlar ve diğer platformlarda mahrem bilgilerin ifşa edilmesi veya söylenti yaymak
- Şiddet içeren videolar çekip paylaşım platformlarında yayınlamak
- Bireye ait özel fotoğraf ve videoları izinsiz yayınlamak
- Bireylerin fotoğraflarını manipüle ederek ve izinleri olmadan yayınlamak
- Bireylerin fotoğrafları, videoları ve özel bilgilerini şantaj yapmak için kullanmak ve bunu yayınlamak

- Bireyin iletişim hesaplarına erişim sağlamak ve bunlar üzerinden bireyi küçük düşürecek mesajlar atma ve kişisel fotoğraf, videolar paylaşma
- Başka kişilerin adına sahte hesaplar açma ve bu hesaplar üzerinden aşağılayıcı ve doğru olamayan paylaşımlar yapmak
- Bireyleri sosyal medya gruplarından dışlamak ya da çıkarmak

Geleneksel zorbalık ile siber zorbalık tanımları incelendiğinde ortak bazı yönlerinin olduğu görülmektedir. Her iki zorbalık türünde de mağdura isteyerek zarar verme durumunun olduğu söylenebilir. Siber zorbalıkta mağdur psikolojik ve duygusal yönlerden etkilenirken, geleneksel zorbalıkta ise fiziksel yönden etkilenmektedir. Zorbalık davranışının tekrarlanması ise her iki türün diğer bir ortak noktası olarak karşımıza çıkmaktadır. Geleneksel zorbalık ve siber zorbalık davranışlarında mağdur ile fail arasında güç dengesizliği diğer bir benzerlik olarak ifade edilebilir.

Geleneksel zorbalık ile siber zorbalık arasında birçok benzerlik bulunmasına rağmen aralarında birçok farklılığın da bulunduğu söylenebilir. Aralarındaki farklılar şu şekilde ifade edilebilir:

- Siber zorbalık davranışlarında fail anonim hesaplar kullanarak kimliğini gizleyebilir. Geleneksel zorbalıkta fail kimlik bilgilerini gizleyemez (Price ve Dalglish, 2010, s: 51). Siber zorbalık davranışlarında bulunan bireylerin kimliklerini saklayabilmesi onların yakalanma riskini azaltmaktadır. Ayrıca zorba kimliğini gizlediği için müdahale edilmesini zorlaştırmaktadır.
- Geleneksel zorbalıkta izleyici kitlesi eylemin yapıldığı an ve ortamdaki bulunan kişiler iken siber zorbalıkta ise iletişim araçları ile zaman ve mekâna bağlı olmaksızın iletişim araçlarını kullanan herkes olabilir.
- Geleneksel zorbalıkta zorba mağdurun tepkisini görürken, siber zorbalıkta ise zorba mağdurun tepkisini görmekten kurtulur (Price ve Dalglish, 2010, s: 51). Geleneksel zorbalıkta mağdurun tepkisi bazen zorbayı düşünmeye sevk edebilirken, siber zorbalıkta

mağdurun tepkisi, zorbanın hareketlerini değiştirmeye yönlteyebilir (Bauman, 2010, s: 27).

- Geleneksel zorbalıkta rahatsız edici eylemlerin yapılabilmesi için fiziksel bir ortama ihtiyaç duyulurken, siber zorbalıkta bu tür eylemler için fiziksel bir ortama ihtiyaç duyulmamaktadır (Aksaray, 2011, s:410). Bu sebeple siber zorbalık geleneksel zorbalığa kıyasla daha kolay yayılabilmekte ve daha fazla kişiyi etkileyebilmektedir.
- Siber zorbalık yapan kişiler dijital ortamın sağladığı sahte hesap ve anonimlik özelliklerini kullanarak kimliklerini gizleyebilirler. Bu nedenle siber zorbalık mağdurları için zorbaların tespit edilmesi zordur. Kimliğini gizleyebilen zorba gerçek hayatta yapmadığı davranış, söylemediği sözleri söyleyebilir (Bauman, 2010, s: 26).
- Geleneksel zorbalıkta eylemler fiziksel olarak yapılan jest, mimik, el hareketlerine dayanırken siber zorbalıkta ise kodlar, fotoğraf, videolar, yazılara dayanmaktadır (Ekinci, 2020:30).

Siber Zorbalık Türleri

Siber zorbalıkta zorba, kurbanda ulaşarak farklı yöntemlerle hedef olarak zarar vermeyi amaçlar (Bauman, 2007). Alanyazında farklı türlerde siber zorbalık davranışları bulunmaktadır. Bunlar; kızdırma, taciz, karalama, taklit etme, dışlama, iftira, taşlama gibi davranışlar olarak ifade edilebilir. Araştırmacılar tarafından birçok siber zorbalık türü sınıflandırılması yapılmıştır.

Arıcak (2015) tarafından siber zorbalık, teknik temelli zorbalık ve iletişim temelli zorbalık olmak üzere 2 grupta ele alınmıştır. Teknik temelli zorbalık, dijital ortamlarda gerçekleştirilen bir zorbalık türüdür ve bu türde davranışların gerçekleştirilmesi için teknik bilgi ve uzmanlık gerekmektedir. Bu zorbalık türünde zorba teknik bilgisi ile mağdurun teknolojik cihazındaki kişisel bilgilerini ele geçirmek istemektedir. Bu davranışlara sahte ve virüslü e-postalar göndermek örnek verilebilir. İletişim temelli zorbalık türünde ise teknik bilgi ve uzmanlık gerekmemektedir. Dijital teknolojiler kullanılarak söylenti yayma, lakap takma,

kişisel bilgileri yayma, rahatsız etme, hakaret etme gibi davranışları kapsamaktadır.

Alanyazında karşılaşılan diğer zorbalık türleri şunlardır (Kowalski ve diğerleri, 2012; Willard, 2007);

Kızdırma (Flaming). Mesaj ve e-posta aracılığıyla, korkutmak, aşağılamak, küçük düşürmek gibi davranışlarla tanımlanan saldırganlık türüdür. Gruplarlar arası ya da iki kişi arasında gerçekleşmektedir. Kızdırmanın en sık karşılaşılan ortamlar; oyunlar, blog sayfaları, sanal iletişim platformlarıdır. Bu ortamlarda bireyler uygun olmayan cümleler ve karşı tarafı incitecek sözler kullanabilir. Oyun ortamında bireyler arasında en sık karşılaşılan ifadenin “*seni öldüreceğim*” olduğu belirlenmiştir.

Karalama (Denigration). Bireylere zarar vermek amacıyla oluşturulan doğru olmayan bilgiler ve içeriklerdir. Bu zorbalık türü çeşitli teknolojik araçlarla yapılabilmektedir. Karalama ve iftira, bireyi mahcup etmek ve itibarını zedelemek amacıyla yapılmaktadır. Ergenlik dönemindeki bireyler arasında sıkça karşılaşılmaktadır. Ergenlerin arkadaşlarını, öğretmenlerini, yöneticilerini haklarında doğru olmayan haber ve yorumlar yapmak için farklı platformlarda hesap açmaktadırlar.

İfşa Etme (Outing and Trickery). Bireylere ait özel ve mahrem bilgiler ve fotoğrafların izni olmadan başkaları tarafından paylaşılması ve yayınlamasıdır. Bu eylemler sosyal medya ortamında yapılmaktadır. İfşa etme durumu genellikle bireylerin arkadaşlık ettiği dönemde çektikleri fotoğrafların paylaşılması ve şantaj aracı olarak kullanılmasını ifade edilmektedir.

Taciz (Harassment). Teknolojik cihazlar kullanılarak bireylerin rızası olmadan rahatsız edilmesidir. Taciz genellikle sms, e-posta, sosyal medya platformlarında gerçekleşmektedir. Kızdırma (flaming) ile benzerlikleri olmasına rağmen taciz tek taraflı rahatsız etme durumu varken kızdırma ise karşılıklı birbirini rahatsız etme durumu bulunmaktadır.

Dışlama (Exclusion). Kişi ya da kişilerin başka bireyler tarafından gruptan atılması durumudur. Bireyler doğası gereği iletişim kurma ve birlikte olma gibi durumlar için insanlara ihtiyaç duyarlar. Bireylerin iletişim süreci kesildiğinde

sosyal olarak problemler yaşayabilmektedir. Ayrıca dışlama, siber zorbalığa maruz kalan birey üzerinde duygusal çöküntüler meydana getirebilmektedir. Dijital oyun gruplarından dışlanmak, atılmak, sohbet gruplarından engellenmek gibi sıkça görülen davranışlar dışlanma örnekleridir.

Taklit Etme (Impersonation). Başka birinin adını kullanarak ve farklı bir kimlik altında kendini göstererek, başkalarını aldatma ve saygısız fotoğraf veya video içeriklerini paylaşmak şeklinde tanımlanmaktadır. Taklit etme eylemleri sosyal medya, bloglar, sohbet odaları, internet sitelerinde ve bloglar gibi dijital platformlarında gerçekleştirilebilir. Özellikle gençler arasında sıkça karşılaşılan bir durumdur. Facebook, Instagram, Twitter gibi sosyal ağlarda arkadaşlarının isimlerini ve fotoğraflarını kullanarak hesap açılması taklit etme davranışına örnek olarak verilebilir.

Siber Zorbalık Araçları

Teknolojik cihazların yaygın kullanılmasıyla birlikte siber zorbalık davranışlarının daha sık görüldüğü söylenebilir. Siber zorbalık eyleminde bulunan zorba ve mağdur birçok iletişim aracı kullanmaktadır. Bu sebeple araştırmacılar siber zorbalık araçlarını farklı şekillerde gruplandırmıştır. Alanyazında bulunan siber zorbalık araçları şunlardır (Rogers, 2010, 31-35; Semerci, 2017; Weber, 2018; Kowalski vd., 2012):

SMS. Mobil cihazlar üzerinden gönderilen ve birkaç yüz karakteri geçmeyen kısa mesajlar yoluyla gerçekleştirilen rahatsız edici davranışlardır. Bu davranışlar çoğunlukla birden çok cihaz arasındaki mesajlardan oluşmaktadır. Mesajların siber zorbalık davranışı olarak değerlendirilebilmesi için tehdit içerikli, saldırgan ve sürekli şekilde olması gerekmektedir.

Fotoğraf ya da videoların kaydedilmesi ve yayınlanması. Cep telefonu, tablet ve mobil cihazlar ile elde edilen fotoğraf ve videolardan oluştuğu ifade edilmektedir. Birçok cihazın sahip olduğu bu özellik ile kişiler hızlı bir şekilde fotoğraf ve video klip paylaşımları yapabilmektedir.

Cep telefonu aracılığı ile. Mobil telefonların gençler ve yetişkinler arasında yaygınlaşmasıyla birlikte, bazı kişiler hedef aldıkları kişiyi sürekli

aramak veya rahatsız edici mesajlar yollamak şeklinde yapılan davranışları kapsamaktadır.

E-mailler. Farklı platformlarda oluşturulan, görsel ya da mesaj olarak iletilebilen rahatsız edici elektronik iletilerdir. Uluslararası haberleşme gibi olumlu yönleri bulunurken siber zorbalığın hızlı bir şekilde gibi olumsuz bir durumun gerçekleşmesine de olanak kılmıştır.

İnternet ortamındaki sohbet odaları. İnternet ortamındaki platformlarda mesaj ya da görsel olarak gerçekleşen gerçek zamanlı, iki taraf arasında, hızlı bir şekilde iletişim sağlayan sanal etkileşim platformlarıdır. Sohbet odalarında güvenlik önlemleri düşük olduğu için kötü amaçlı kullanılıp bireyleri tehdit eden formlara dönüşebilmektedir.

Instant Messaging (IM). ICQ, MSN, Messenger, Yahoo Messenger, WhatsApp, Telegram gibi yazılımlar internet üzerinde eş zamanlı iletişim ortamları sağlayan haberleşme platformlarıdır. Bu yazılımlar aracılığıyla bireyler birbiriyle anlık mesajlaşma, görüntülü ve sesli görüşmeler gerçekleştirebilirler. Bu ortamlarda bilgi, fotoğraf ve belge paylaşımı yapılabildiği için siber zorbalık davranışları görülebilir.

Web Siteleri. Bir kişi veya kuruluş tarafından oluşturulan ve içerik paylaşımı, bilgi aktarımı, ürün satışı veya hizmet sunumu gibi birçok amaç için kullanılan internet tabanlı iletişim araçlarıdır. Siber zorbalar bir bireye ait olan kişisel bilgiler, fotoğraf ve video dosyaları web siteler aracılığıyla kişinin onayı olmadan yayınlatabilir.

Sosyal Paylaşım Siteleri. İnsanların kendileri hakkında içerikleri paylaşabildiği, aynı zamanda diğer insanlarla etkileşimde bulunabildiği dijital mecralardır. Bireyler sosyal paylaşım siteleri ile toplumda varlık gösterme fırsatı bulmaktadır.

Çevrimiçi Oyunlar. Bireylerin hem eğlenmek amacıyla zaman geçirdiği hem de diğer bireylerle iletişime geçtiği ortamlar olarak ifade edilmektedir. Birçok çevrimiçi oyunun altında sohbet odaları bulunmaktadır. Bu odalarda çocuklar ve ergenler iletişime geçip karşılıklı küfür, tehdit gibi siber zorbalık davranışları yapabilmektedir.

Siber Zorbalığın Etkileri

Siber zorbalık davranışları mağdurlar üzerinde psikolojik, fiziksel, bilişsel sağlıklarını olumsuz yönde etkilemektedir. Depresyon, yalnızlık, kaygı, özgüven eksikliği stres, özsaygı, intihar etme düşüncesi gibi sonuçlar bu olumsuz etkiler kapsamına girmektedir (Patchin ve Hinduja, 2010). Ayrıca siber zorbalık mağdurların akademik başarı, işyeri performansları ve yaşam kalitelerini de olumsuz etkilemektedir (Juvonen ve Gross, 2008).

Siber zorbalığın etkileri bireysel düzeyde birlikte toplumsal düzeyde de görülmektedir. Siber zorbalık okulda, işyerinde ve dijital medyada olumsuz bir ortam oluşturabilir. Dijital medyadaki olumsuz ortamlar güvenlik endişesini artırmaktadır (Shariff ve Hoff, 2007). Bu sebeplerle hem bireysel hem de toplumsal açılarından siber zorbalıkla mücadele etmek ve önlemek gereklidir (Tokunaga, 2010).

Hinduja ve Patchin (2010) tarafından yapılan zorbalık, siber zorbalık ve intihar: literatürün gözden geçirilmesi araştırmasında siber zorbalık davranışa maruz kalan mağdurların intihar düşüncüleri ve teşebbüsünün siber zorbalığa maruz kalmayanlara göre daha fazla olduğu tespit edilmiştir.

Sourander vd., (2010) tarafından 2215 ergenle yapılan Ergenler arasında siber zorbalıkla ilişkili psikososyal risk faktörleri: Nüfusa dayalı araştırmasında ergenlerin %4,8 siber zorbalık mağduru, %7,4 siber zorba ve %5,4 hem siber zorba hem de siber mağdur olduğu belirlenmiştir. Araştırma sonuçları göre siber zorbalığa maruz kalan ergenlerde uyku problemleri, baş ağrıları, okulda güvende hissetmeme, kaygı, özgüven gibi problemler yaşadıkları belirlenmiştir. Araştırmada ayrıca siber zorbalığa maruz kalan ergenlerin intihar etme düşüncesi ve girişimleri daha fazla olduğu tespit edilmiştir.

1963 ortaokul öğrencisiyle gerçekleştirilen siber zorbalık ile özsaygı araştırmasında, siber zorbalık davranışlarında bulunan zorba ve mağdurların özsaygı düzeyi, siber zorbalık davranışlarında hiç bulunmayan bireylerin özsaygı düzeyinden daha düşük olduğu bulunmuştur (Patchin ve Hinduja, 2010).

Shariff ve Strong-Wilson (2005) yaptıkları araştırmalarında, siber zorbalığın öğrencilerin öğrenme yeteneklerini olumsuz yönde etkilediğini

belirlemişlerdir. Raskauskas ve Stoltz (2007) tarafından yapılan ergenler arasında geleneksel ve siber zorbalığa dahil olma durumu araştırmasında, siber zorbalığa maruz kalan ergenlerin akademik başarıları daha düşük bulunmuştur. Araştırmada ayrıca siber zorbalığa maruz kalan ergenlerin okul devamsızlığı daha yüksek bulunmuştur.

Akbıyık ve Kestel (2016) tarafından siber zorbalığın öğrencilerin akademik, sosyal ve duygusal durumları üzerindeki etkisinin incelenmesi araştırmasında siber zorbalığa maruz kalan ergenlerin öfke, endişe, korku gibi duyguları yoğun bir şekilde hissettikleri belirtilmiştir. Mağdurlar aile tepkisi, korku ve utanma duyguları sebebiyle başka kimseye anlatmamaktadır. Araştırmada ayrıca siber zorbalığa maruz kalan mağdurların akademik alanda problemler yaşadığı belirtilmiştir.

Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerine Yapılmış Araştırmalar

Gökbulut (2020), 409 ortaokul öğrencisiyle yaptığı araştırmada akran zorbalığı ile dijital oyun bağımlılığı ilişkisini incelemiştir. Araştırma sonuçlarına göre akran zorbalık eğilimleri düşük, dijital oyun bağımlılık düzeyi ise orta seviyede bulunmuştur. Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyi kız öğrencilere göre daha yüksek bulunmuştur. Sınıf değişkenine göre ise sınıf kademesi arttıkça akran zorbalığı ve dijital oyun bağımlılık düzeyi arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Akran zorbalığı ile dijital oyun bağımlılık düzeyi arasında orta düzeyde pozitif bir ilişki bulunmuştur.

Aktaş ve Bostancı (2021), 384 üniversite öğrencisi ile COVID-19 pandemi döneminde üniversite öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile pandeminin dijital oyun oynama durumları etkisini incelemiştir. Araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin pandemi sonrası dijital oyun oynama süresi pandemi öncesine göre arttığı ve en çok oynan oyunun savaş-strateji olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Tuncay ve Göger (2022), 312 lise öğrencisiyle dijital oyun bağımlılığı ile uyku kalitesi arasındaki ilişkiyi araştıran bir çalışma yapmıştır. Çalışma sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılık ölçeği ile uyku kalite indeksi puanları arasında düşük düzey ve pozitif bir ilişki bulunmuştur. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyi arttıkça uyku kalite indeksi puanı da arttığı tespit edilmiştir.

Göldağ (2018), ortaöğretime devam eden 517 öğrencisiyle dijital oyun bağımlılık düzeyi belirleme ve bazı demografik değişkenlere göre incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre monotetik şeklinde incelendiğinde öğrencilerin %3,3'ü, politetik şeklinde ise %22,6'sı dijital oyun bağımlısı olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin cinsiyet, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu, oyun oyna süreleri, cep telefonuna sahip olma, bilgisayara sahip olma, sabit internet bağlantısına sahip olma değişkenlerine göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinin değiştiği belirlenmiştir.

Taylan ve arkadaşların (2018), 302 lise öğrencisiyle tarama modeliyle katılımcıların dijital oyun eğitimleri incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre en çok kullandıkları dijital araç cep telefonu olduğu bulunmuştur. Öğrencilerin en çok oynadıkları oyun türü ise şiddet içerikli oyunlar olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca akademik başarının artması ile dijital oyun oynama sürelerinin de azaldığı ifade edilmiştir. Öğrencilerin %70 günde en az 1 saat dijital oyun oynadıkları belirlenmiştir.

Soyöz-Semerci ve Balcı (2020), 319 lise öğrencisiyle ilişkisel tarama modeli ile öğrencilerin dijital oyun bağımlılığını incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre 14-15 yaş grubundaki kız öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyi erkek öğrencilere göre daha yük olduğu tespit edilmiştir. Akıllı telefon ve oyun konsolların dijital oyun bağımlılık düzeyi üzerinde etkisinin fazla olduğu belirlenmiştir.

Eryılmaz ve Çukurluöz (2018)'ün yaptıkları araştırmada lise öğrencilerin dijital bağımlılık düzeyini araştırmışlardır. 828 lise öğrencisi ile yaptıkları araştırmada erkek öğrencilerin dijital bağımlılık düzeyi kız öğrencilerine göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin dijital bağımlılık düzeyi yaş ve sınıf kademesi değişkenlerine göre anlamlı bir farklılık göstermediği belirlenmiştir.

Talan ve Kalinkara (2020), 286 ortaokul öğrencisiyle dijital oyun oynama eğitimleri ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri incelenmiştir. Araştırma sonucuna göre öğrencilerin geneli oyun oynarken mobil araçları kullandığı, oyun oyna yerin çoğunlukla ev ortamı olduğu tespit edilmiştir. Ortaokul öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık puanların orta düzeyde olduğu bulunmuştur. Cinsiyet değişkenine göre öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyinin anlamlı şekilde

değişmediği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca ailelerin gelir seviyesi artıkça bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin de arttığı belirlenmiştir.

Gentile ve arkadaşları (2011), tarafından yapılan araştırmada dijital oyun bağımlılığı ile depresyon ve akademik başarı arasındaki ilişki incelemiştir. Araştırma sonucuna göre normal oyunculuktan bağımlı oyuncu durumuna gelen öğrencilerin depresyon, sosyal fobi ve akademik başarının bozulduğu tespit edilmiştir.

Siber Zorbalık Üzerine Yapılan Araştırmalar

Akyüz ve Koç (2020), 9. ve 10.sınıflarda öğrenim gören öğrencilerin siber zorbalık davranışlarını ve empati düzeylerini incelemiştir. Araştırma sonuçlarına göre zorbalık ve empati üzerine eğitim alan grubun zorbalık davranışlarını azalttığı ve empati düşünme becerisinin arttığı belirlenmiştir.

Süslü ve Oktay (2018), ortaöğretime eğitime devam eden 1085 öğrenciyle ilişkisel tarama modeliyle katılımcıların zorbalık ve siber zorbalık düzeylerinin bazı demografik değişkenlere göre incelemiştir. Araştırma sonuçlarına göre erkek öğrencilerin siber zorbalık yapma sıklığının kız öğrencilere göre daha fazla olduğu tespit edilmiştir. İnternete bağlanma süresi 3 saat ve üzeri olan öğrencilerin siber zorbalık ve siber mağduriyet seviyelerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Toraman ve Usta (2018), 571 lise öğrencisi ile yaptıkları araştırmada anne-baba eğitim durumları ve annenin çalışma durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı tespit edilmiştir. Cinsiyet, sınıf, gelir durumu, BT araçlarına sahip olma durumlarına göre ise anlamlı bir şekilde farklılaştığı belirlenmiştir.

Dılmaç (2009), üniversite öğrenimi gören öğrencilerle yapılan araştırmada, öğrencilerin %55,3 en az bir kez siber mağdur oldukları, %22,5 ise en bir kez siber zorbalık ile ilgilendiklerini ifade etmişlerdir. Siber mağdur olma durumu kız öğrencilerinde fazla iken siber zorbalık oranı ise erkek öğrencilerden fazla olduğu bulunmuştur.

Özer ve Şad (2021), ortaöğretime devam eden 604 lise öğrencisi ile siber zorbalık, siber mağduriyet ve okul tükenmişliği düzeylerini incelemiştir. Araştırma

sonuçlarına göre Anadolu liselerinde öğrenim gören öğrencilerin diğer lise türlerinde öğrenim gören öğrencilerine göre daha fazla siber zorba ve siber mağdur oldukları belirlenmiştir. Okul tükenmişliğinin anlamlı yordayıcısının siber zorbalık ve siber mağdur olduğu tespit edilmiştir.

Göldağ (2017), lise öğrencilerinde siber zorbalık ve siber zorbalık düzeylerini incelemiştir. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla daha fazla siber zorbalık davranışlarında bulunmuştur. Cinsiyet değişkenine göre siber mağduriyet düzeylerinin ise anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı bulunmuştur. Ayrıca araştırmada 11. sınıfta öğrenim gören öğrencilerin 9. sınıfta öğrenim gören öğrencilerden daha fazla siber mağduriyet yaşadıkları belirlenmiştir.

Bölüm 3

Yöntem

Bu araştırma, betimsel bir çalışma olarak gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın modeli, tarama modelleri arasında yer alan ilişkisel tarama modelidir. İlişkisel tarama modelleri, iki veya daha fazla değişken arasındaki ilişkileri belirlemeye yönelik araştırma modelleridir. Bu modeller, değişkenler arasındaki birlikte değişim durumu ve derecesini belirlemeyi amaçlamaktadır. İlişkisel tarama modeli, bir neden-sonuç ilişkisini doğrudan ifade etmek yerine, bir değişkenin durumuna göre diğer değişkenin durumunun tahmin edilmesini olanak tanımaktadır (Karasar, 2013).

Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evreni, Van ili İpekyolu, Tuşba ve Edremit ilçelerinde bulunan 137 ortaöğretim kurumda öğrenim öğrenciden oluşmaktadır. Uygun örneklem yöntemi kullanılarak ulaşılan 665 öğrenci araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Öğrenciler 9, 10 ve 11. Sınıf öğrencilerinden seçilmiştir. Araştırma yapılan okullar Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1

Araştırma Yapılan Okullar

Okul ismi	N	%
Okul-1	217	32.6
Okul-2	120	18
Okul-3	114	17.1
Okul-4	107	16.1
Okul-5	107	16.1
Toplam	665	100

Tablo 1 incelendiğinde araştırmaya katkı sağlayan okulların (N=217, %32.6) Okul-1, (N= 120, %18) Okul-2, (N= 114, %17.1) Okul-3, (N= 107, %16.) Okul-4, (N= 107, %16.1) Okul-5 olduğu görülmektedir. Araştırmaya katılan öğrencilerin demografik değişkenleri Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2

Öğrencilerin Demografik Verileri

Değişkenler	Kategoriler	N	%
Cinsiyet	Kız	326	49
	Erkek	329	51
	Toplam	665	100
Sınıf	9.Sınıf	217	32,6
	10.Sınıf	234	35.2
	11.Sınıf	214	32.2
	Toplam	665	100
Annenin Eğitim Düzeyi	İlkokul	198	29.8
	Ortaokul	167	25.1
	Lise	142	21.4
	Üniversite	96	14.4
	Mezun Değil	62	9.3
	Toplam	665	100

Tablo 2 incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerin (N=326, %49)’u kız, (N=329, %51)’i erkeklerden oluştuğu görülmektedir. Öğrencilerin (N=217, %32.6)’sı 9.Sınıf, (N=234, %35.2)’si 10.Sınıf, (N=214, %32.2)’si 11.Sınıflardan oluşmaktadır. Araştırmaya katılan öğrencilerin anne eğitim düzeyleri (N=198, %29.8)’i İlkokul, (N=167, %25.1)’i Ortaokul, (N=142, %21.4)’ü Lise, (N=96, %14.4)’ü Üniversite, (N=62, %9.3)’ü Mezun değil gruplarından oluşmaktadır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin günlük oyun oynama süreleri Tablo 3’de verilmiştir.

Tablo 3

Günlük Oyun Oynama Süreleri

Günlük Oyun Oynama Süresi	<i>N</i>	%
0-1 Saat	320	48.1
1-2 Saat	173	26
2-3 Saat	90	13.5
3 Saat Üzeri	82	12.3
Toplam	665	100

Tablo 3 incelendiğinde öğrenciler günlük (N=320, %48.1) 0-1 saat, (N=173, %26) 1-2 saat, (N=90, %13.5) 2-3 saat, (N=82, %12.3) 3 saat üzeri oyun oynadıkları belirlemiştir. Araştırmaya katılan öğrencilerin günlük internet kullanım süreleri Tablo 4’te verilmiştir.

Tablo 4

Günlük İnternet Kullanım Süreleri

Günlük İnternet Kullanma Süresi	<i>N</i>	%
0-1 Saat	80	12
1-2 Saat	192	28.9

2-3 Saat	232	34.9
3-4 Saat	94	14.1
4 Saat Üzeri	67	10.1
Toplam	665	100

Tablo 4 incelendiğinde öğrenciler günlük (N=20, %12) 0-1 saat, (N=192, %28.9) 1-2 saat, (N=232, %34.9) 2-3 saat, (N=94, %14.1) 3-4 saat, (N=94, %14.1) 4 saat ve üzeri internet kullandıkları görülmektedir. Araştırmaya katılan öğrencilerin oynadıkları dijital oyun türleri Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5

Oynanılan Dijital Oyun Türleri

Dijital Oyun Türleri	N	%
Savaş ve Şiddet	252	27.9
Aksiyon ve Macera	232	34.9
Strateji ve Taktik	221	33.2
Spor ve Yarış	184	27.7
Başka Oyunlar	128	19.2
Dijital oyun Oynamıyorum	119	17.9

Tablo 5'e göre öğrencilerin oynadıkları oyun türleri (N=252, %27.9) Savaş ve şiddet oyunları, (N=232, %34.9) Aksiyon ve macera oyunları, (N=221, %33.2) Strateji ve taktik oyunları, (N=184, %27.7) Spor ve yarış oyunları, (N=128, %19.2)

Başka oyunlar, (N=119, %17.9) Dijital oyun oynamıyorum şeklinde belirlenmiştir. Öğrencilerin sahip olduğu dijital aletler Tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6

Dijital Araçlara Sahip Olma

Dijital Alet	N	%
Cep Telefonu	567	85.3
Bilgisayar	301	45.3
Tablet	240	36.1

Tablo 6 incelendiğinde öğrencilerin (N=567, %85.3) Cep telefonu, (N=301, %45.3) Bilgisayar, (N=240, %36.1) Tablete sahip oldukları görülmektedir.

Veri Toplama Süreci

Araştırmada kullanılacak verilerin toplanabilmesi için Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Etik kuruluna başvurulmuştur. Etik kurulu onayı alındıktan sonra uygulamanın yapılacağı Ortaöğretim kurumları için Van İl Milli Eğitim Müdürlüğüne başvurulmuş ve gerekli izinler alınmıştır. Uygulama 2022-2023 eğitim öğretim yılı bahar döneminde yapılmıştır. Siber zorbalık, Dijital oyun bağımlılığı ölçekleri ile kişisel bilgi formu okul rehber öğretmeni ile araştırmacı tarafından yüz yüze gerçekleştirilmiştir. Kişisel bilgi formu ve Siber zorbalık ve Dijital oyun bağımlılığı ölçekleri uygulanmadan önce öğrencilere araştırmanın amacı ve kişisel bilgi formu, ölçekler hakkında tanıtıcı bilgiler anlatılmıştır. Öğrencilerin onayı alındıktan sonra uygulanmıştır. Öğrenciler veri toplama araçlarını ortalama 30 dakika içinde doldurmuştur. Araştırma kapsamında 690 öğrenci ulaşılmış 25 öğrencinin birden fazla işaretleme ya da eksik form doldurması nedeniyle değerlendirme dışında tutulmuştur. Değerlendirmeye alınan öğrenci sayısı ise 665'tir.

Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada, 3 farklı veri toplama aracı kullanılmıştır. Bunlar siber zorbalık ve dijital oyun bağımlılığı ölçekleri ile kişisel bilgi formudur.

Kişisel Bilgi Formu. Araştırmacılar tarafından geliştirilmiş ve 10 maddeden oluşmaktadır. Bu maddeler öğrencilerin sosyo-demografik özelliklerini ölçmeyi amaçlamaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009) tarafından geliştirilen, Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından Türkçeye uyarlanmış olan Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeylerini ölçmeyi amaçlamaktadır. Ölçek 5'li Likert tipinde (1 = Hiçbir zaman, 5 =Her zaman) 7 madde ve tek faktörden oluşmaktadır. Ölçeğin Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı 0,72 şeklinde raporlanmıştır. Ölçeğe göre oyun bağımlısı olup olmadığını belirlemek için monotetik ve politetik tanımlar kullanılmıştır. Monotetik tanıya göre, kişi yedi maddenin yedisine de üç (bazen) ve üzerinde puan veriyorsa; politetik tanıya göre yedi maddenin en az dördüne üç (bazen) ve üzerinde puan veriyorsa oyun bağımlısı olarak tanımlanmıştır (Irmak ve Erdoğan, 2015).

Siber Zorbalık Ölçeği. Stewart ve arkadaşları (2014) tarafından geliştirilmiş ve Küçük, İnanıcı ve Ziyalar (2017) tarafından Türkçeye uyarlanmış olan Siber Zorbalık Ölçeği katılımcıların siber zorbalık düzeylerini ölçmektedir. Ölçek 5'li Likert tipinde (1 = Hiç, 5 = Her Zaman) 13 madde ve iki faktörden oluşmaktadır. Faktörler anlam olarak birbirlerine çok yakın olduklarından dolayı ölçek analizinde siber zorbalığın toplam puanı kullanılması gerekmektedir (Küçük vd., 2017). Bu sebeple, araştırma siber zorbalık ölçeğinin toplam puanı kullanılarak analiz edilmiştir. Ölçeğin Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı 0,86 şeklinde raporlanmıştır.

Verilerin Analizi

Bu araştırma sonucunda elde edilen veriler SPSS 26 paket programı kullanılmıştır. Araştırma kapsamında betimsel istatistikler, korelasyon analizi ve ortalama puan karşılaştırma testleri yapılmıştır. Ortalama puanların

karşılaştırması için T testi ve ANOVA testleri kullanılmıştır. ANOVA testinde gruplar arası farklılığı bulmak için TUKEY yöntemi kullanılmıştır. T testi iki farklı grubun ortalama puanların başka bir değişkene göre karşılaştırma yapmasını olanak sağlayan istatistiksel bir testtir. ANOVA testi ise birden fazla grubun ortalama puanlarının başka bir değişkene göre karşılaştırma yapmasını sağlamaktadır. Gruplar arası Araştırmada kullanılan dijital oyun bağımlılığı ve siber zorbalık ölçekleri için normallik testi yapılmış, test bilgileri Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 7

Ölçeklerin Normallik Testi

Ölçekler	Kolmogorov-Smirnova ^a			Skewness	Kurtosis
	Sıklık	N	P		
Dijital Oyun Bağımlılığı	.088	665	.000	.434	-.509
Siber Zorbalık	.113	665	.000	.689	-.347

Tablo 7 incelendiğinde Dijital oyun bağımlılığı ve siber zorbalık ölçekleri ortalama puanlarına göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılık ve siber zorbalık düzeyleri ($P < 0.05$) küçük olduğundan Skewness (Çarpıklık) ve Kurtosis (Basıklık) katsayısına bakılmıştır. Bu değerler -1,5 ile +1,5 arasında bulunduğu için verilerin normal dağılım gösterdiği belirlenmiştir (Tabachnick ve Fidell, 2013).

Bölüm 4

Bulgular ve Yorum

Araştırmanın bu bölümünde verilerin analizi sonucunda elde edilen bulgular yer almaktadır. Bu bulgular araştırma sorularına göre sırayla sunulmuştur.

Araştırmanın Birinci Alt Problemiyle İlgili Elde Edilen Bulgular

Araştırmanın birinci problemi olan “*Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile siber zorbalık düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?*” sorusunun cevabı aranmıştır. Bu kapsamda Pearson korelasyon analizi yapılmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 8’de verilmiştir.

Tablo 8

Lise Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Siber Zorbalık Düzeyleri Arasındaki Korelasyon

Değişken	N	M	SD	1	2
1. Dijital Oyun Bağımlılığı	665	2.122	.723	—	
2. Siber Zorbalık	665	1.753	.622	.404**	—

*p < .05. **p < .01.

Tablo 8 incelendiğinde Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile siber zorbalık düzeyleri arasında orta düzeyde, pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir, $r=0.404$, $p<.01$. Buna göre dijital oyun bağımlılık düzeyi arttıkça siber zorbalık düzeyinin de arttığı söylenebilir.

Araştırmanın İkinci Alt Problemiyle İlgili Elde Edilen Bulgular

Araştırmanın ikinci problemi olan “*Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyetlerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?*” sorusunun cevabı aranmıştır. Bu kapsamda T-testi yapılmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 9’da verilmiştir.

Tablo 9

Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği Puanların Cinsiyete Göre T-Testi Sonuçları

Puan	Grup	N	\bar{x}	SS	SD	t Testi		
						t	Sd	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Kız	326	1.96	.70	.03	5.80	663	.00
	Erkek	339	2.27	.70	.03			

Tablo 9 incelendiğinde, lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir, $t(663) = 5.80$ $p < .05$. Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık puan ortalaması ($\bar{x} = 2.27$), kız öğrencilerin dijital oyun bağımlılık puan ortalamasına ($\bar{x} = 1.96$) göre daha fazladır. Bu bulgu, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilere göre daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Araştırmanın Üçüncü Alt Problemiyle İlgili Elde Edilen Bulgular

Araştırmanın üçüncü problemi olan “Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin sınıf kademelerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” sorusunun cevabı aranmıştır. Bu kapsamda ANOVA testi yapılmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 10’da verilmiştir.

Tablo 10

Dijital Bağımlılık Ölçeği Puanların Sınıf Kademesine Göre ANOVA Sonuçları

f, \bar{x} ve s Değerleri					ANOVA sonuçları					
Puan	Grup	N	\bar{x}	SS	Var.K.	KT	Sd	KO	F	p
	9.Sınıf	217	2.10	.69	G. Arası	.880	2	.44	.84	.43

Dijital Oyun	10.Sınıf	234	2.12	.74	G. İçi	346	662	.52
Bağımlılığı	11.Sınıf	214	2.08	.72	Toplam			
	Toplam	665	2.12	.72				

Tablo 10 incelendiğinde lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri sınıf kademeleri, 9.Sınıf ($\bar{x}=2.10$), 10.Sınıf ($\bar{x}=2.12$) ve 11.Sınıf ($\bar{x}=2.08$) gruplarına göre anlamlı bir fark göstermemektedir. $F(2, 662) = .84, p > .05$. Başka bir ifade ile lise öğrencilerin bağımlılık düzeyleri sınıf kademelerine bağlı olarak anlamlı bir şekilde değişmemektedir.

Araştırmanın Dördüncü Alt Problemiyle İlgili Elde Edilen Bulgular

Araştırmanın dördüncü problemi olan “Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin annenin eğitim durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” sorusunun cevabı aranmıştır. Bu kapsamda ANOVA testi yapılmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 11’de verilmiştir.

Tablo 11

Dijital Bağımlılık Ölçeği Puanların Annenin Eğitim Durumuna Göre ANOVA Sonuçları

<i>f, \bar{x} ve s Değerleri</i>					<i>ANOVA sonuçları</i>					
<i>Puan</i>	<i>Grup</i>	<i>N</i>	<i>\bar{x}</i>	<i>SS</i>	<i>Var.K.</i>	<i>KT</i>	<i>Sd</i>	<i>KO</i>	<i>F</i>	<i>p</i>
Dijital Oyun	İlkokul	198	2.08	.72	G. Arası	2.75	4	.68	1.31	.26
Bağımlılığı	Ortaokul	167	2.13	.71	G. İçi	345	660	.52		
	Lise	142	2.20	.73	Toplam	347	664			
	Üniversite	96	2.14	.75						

Mezun	62	1.97	.61
Değil			
Toplam	665	2.12	.72

Tablo 11 incelendiğinde lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri annenin eğitim durumu, İlkokul ($\bar{x}=2.08$), Ortaokul ($\bar{x}=2.13$), Lise ($\bar{x}=2.20$), Üniversite ($\bar{x}=2.14$) ve Mezun Değil ($\bar{x}=1.97$) gruplarına göre anlamlı bir fark göstermemektedir. $F(4, 660) = 1.31$, $p > .05$. Başka bir ifade ile lise öğrencilerin bağımlılık düzeyleri annenin eğitim durumuna bağlı olarak anlamlı bir şekilde değişmemektedir.

Araştırmanın Beşinci Alt Problemiyle İlgili Elde Edilen Bulgular

Araştırmanın beşinci problemi olan “Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin günlük oyun oynama süresine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” sorusunun cevabı aranmıştır. Bu kapsamda ANOVA testi yapılmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 12’de verilmiştir.

Tablo 12

Dijital Bağımlılık Ölçeği Puanların Günlük Oyun Oynama Süresi Durumuna Göre ANOVA Sonuçları

<i>f, \bar{x} ve s Değerleri</i>						<i>ANOVA sonuçları</i>					
<i>Puan</i>	<i>Grup</i>	<i>N</i>	<i>\bar{x}</i>	<i>SS</i>	<i>Var.K.</i>	<i>KT</i>	<i>Sd</i>	<i>KO</i>	<i>F</i>	<i>p</i>	<i>Anlamlı fark</i>
Dijital Oyun Bağımlılığı	0-1 Saat	320	1.78	.60	G. Arası	95.65	3	31.88	83.57	.00	0-1 Saat- 1-2 Saat), (0-1 Saat- 2-3 Saat), (0-1 Saat- 3 Saat üzeri), (1-2 Saat- 2-3 Saat), (1-2 Saat- 3 Saat üzeri),
	1-2 Saat	173	2.18	.61	G. İçi	252	661	.38			
	2-3 Saat	90	2.57	.61	Toplam	347	664				

3 Saat	82	2.81	.66
Üzeri			
Toplam	665	2.12	.72

Tablo 12 incelendiğinde öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri günlük oyun oynama süresi bakımından anlamlı bir fark göstermektedir. $F(3, 661) = 83.57$, $p < .05$. Başka bir ifade ile lise öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri günlük oyun süresini durumuna bağlı olarak anlamlı bir şekilde değişmektedir. Günlük oyun oynama süresi durumu farkları hangi gruplar arasında olduğunu bulmak amacıyla TUKEY testi yapılmıştır. Test sonuçlarına göre günlük oyun oynama süresi 3 saat üzeri ($\bar{x} = 2.81$) olan öğrencilerin günlük oyun oynama süresi olan 0-1 saat ($\bar{x} = 1.78$) ve 1-2 saat ($\bar{x} = 2.18$) olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık puanlarından anlamlı olarak daha fazla olduğu belirlenmiştir. Günlük oyun oynama süresi 2-3 saat ($\bar{x} = 2.57$) olan öğrencilerin günlük oyun süresi 0-1 ($\bar{x} = 1.78$) saat ve 1-2 saat ($\bar{x} = 2.18$) olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık puanlarından anlamlı olarak daha fazla olduğu belirlenmiştir. Günlük oyun oynama süresi 1-2 saat ($\bar{x} = 2.18$) olan öğrencilerin günlük oyun süresi 0-1 ($\bar{x} = 1.78$) saat olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık puanlarından anlamlı olarak daha fazla olduğu belirlenmiştir.

Araştırmanın Altıncı Alt Problemiyle İlgili Elde Edilen Bulgular

Araştırmanın altıncı problemi olan “*Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin dijital oyun türleri oynama durumlarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?*” sorusunun cevabı aranmıştır. Bu kapsamda t testi yapılmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 13’de verilmiştir.

Tablo 13

Dijital Bağımlılık Ölçeği Puanların Oyun Türüne Durumuna Göre T Testi Sonuçları

Oyun Türü	Grup	N	\bar{x}	SS	SD	t Testi		
						t	Sd	p
Aksiyon ve Macera Oyunları	Evet	232	2.39	.69	.04	7.40	663	.00
	Hayır	433	1.97	.69	.03			
Savaş ve Şiddet Oyunları	Evet	252	2.48	.69	.04	10.81	663	.00
	Hayır	413	1.90	.65	.03			
Spor ve Yarış Oyunları	Evet	184	2.28	.70	.05	3.62	663	.00
	Hayır	481	2.06	.72	.03			
Strateji ve Taktik Oyunları	Evet	221	2.32	.73	.04	5.11	663	.00
	Hayır	444	2.02	.69	.03			
Başka Oyunlar	Evet	128	2.27	.72	.06	2.61	663	.00
	Hayır	537	2.08	.71	.03			

Tablo 13 incelendiğinde öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri aksiyon ve macera ($t(663) = 7.40$ $p < .05$), savaş ve şiddet ($t(663) = 10.81$ $p < .05$), spor ve yarış ($t(663) = 3.62$ $p < .05$), strateji ve taktik ($t(663) = 5.11$ $p < .05$), başka oyun ($t(663) = 2.61$ $p < .05$) türlerine göre anlamlı farklılık göstermektedir. Başka bir ifade ile lise öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri oynanan oyun türlerine göre anlamlı bir şekilde değişmektedir.

Araştırmanın Yedinci Alt Problemiyle İlgili Elde Edilen Bulgular

Araştırmanın yedinci problemi olan “Lise öğrencilerinin siber zorbalık düzeylerinin cinsiyetlerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?”

sorusunun cevabı aranmıştır. Bu kapsamda t testi yapılmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 14'te verilmiştir.

Tablo 14

Siber Zorbalık Ölçeği Puanların Cinsiyete Göre T Testi Sonuçları

Puan	Grup	N	\bar{x}	SS	SD	t Testi		
						t	Sd	p
Siber Zorbalık	Kız	326	1.71	.63	.03	1.73	66	.08
	Erkek	339	1.79	.61	.03		3	

Tablo 14 incelendiğinde lise öğrencilerinin siber zorbalık düzeyleri cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir, t (663) =1.73 p>.05. Erkek öğrencilerin siber zorbalık puan ortalaması (\bar{x} =1.79), kız öğrencilerin siber zorbalık puan ortalamasına (\bar{x} =1.71) göre daha fazla olmasına rağmen anlamlı bir fark olmadığı belirlenmiştir.

Araştırmanın Sekizinci Alt Problemiyle İlgili Elde Edilen Bulgular

Araştırmanın sekizinci problemi olan “*Lise öğrencilerinin siber zorbalık düzeylerinin sınıf kademelerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?*” sorusunun cevabı aranmıştır. Bu kapsamda ANOVA testi yapılmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 15'te verilmiştir.

Tablo 15

Siber Zorbalık Ölçeği Puanların Sınıf Kademesine Göre ANOVA Sonuçları

<i>f, \bar{x} ve s Değerleri</i>	<i>ANOVA sonuçları</i>
---	------------------------

Puan	Grup	N	\bar{x}	SS	Var.K.	KT	Sd	KO	F	p	Anlamlı f.
Siber Zorbalık	9.Sınıf	217	1.66	.60	G. Arası	3.19	2	1.59	4.16	.01	(9.sınıf – 10 sınıf)
	10.Sınıf	234	1.82	.66	G. İçi	254	662	.38			
	11.Sınıf	214	1.76	.58	Toplam						
	Toplam	665	1.73	.62							

Tablo 15 incelendiğinde öğrencilerin siber zorbalık düzeyleri sınıf kademeleri bakımından anlamlı bir fark göstermektedir. $F(2, 662) = 4.16, p < .05$. Başka bir ifade ile lise öğrencilerin siber zorbalık düzeyleri sınıf kademeleri durumuna bağlı olarak anlamlı bir şekilde değişmektedir. Sınıf kademeleri farkları hangi gruplar arasında oluşunu bulmak amacıyla TUKEY testi yapılmıştır. Test sonuçlarına göre 10.sınıf kademesinde ($\bar{x} = 1.82$) olan öğrencilerin 9.sınıf kademesinde ($\bar{x} = 1.66$) olan öğrencilerin siber zorbalık puanlarından anlamlı olarak daha fazla olduğu belirlenmiştir.

Araştırmanın Dokuzuncu Alt Problemiyle İlgili Elde Edilen Bulgular

Araştırmanın dokuzuncu problemi olan “*Lise öğrencilerinin siber zorbalık düzeylerinin cep telefonu, bilgisayar, tablet araçlarına sahip olma durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?*” sorusunun cevabı aranmıştır. Bu kapsamda t testi yapılmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 16’da verilmiştir.

Tablo 16

Siber Zorbalık Puanların Cep telefonu, Bilgisayar, Tablet Araçlarına Sahip Olma Durumuna Göre T Testi Sonuçları

Araçlar	Grup	N	\bar{x}	SS	SD	t Testi		
						t	Sd	p

Cep Telefonu	Evet	567	1.78	.63	.02	3.36	147.50	.00
	Hayır	98	1.57	.53	.05			
Bilgisayar	Evet	301	1.83	.61	.03	3.05	663	.00
	Hayır	364	1.68	.62	.03			
Tablet	Evet	240	1.75	.64	.04	.01	663	.98
	Hayır	425	1.75	.61	.02			

Tablo 16 incelendiğinde öğrencilerin siber zorbalık düzeyleri cep telefonu (t (147) =3.36 p<.05) ve bilgisayara (t (663) =3.05 p<.05) sahip olma durumuna göre anlamlı farklılık göstermektedir. Başka bir ifade ile lise öğrencilerin siber zorbalık düzeyleri cep telefonu ve bilgisayara sahip olma durumuna göre anlamlı bir şekilde değişmektedir. Tablo 16’da ayrıca siber zorbalık düzeyleri tablete (t (663) =.01 p>.05) sahip olma durumuna göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

Araştırmanın Onuncu Alt Problemiyle İlgili Elde Edilen Bulgular

Araştırmanın Onuncu problemi olan “Lise öğrencilerinin siber zorbalık düzeylerinin günlük internete bağlanma süresine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” sorusunun cevabı aranmıştır. Bu kapsamda ANOVA testi yapılmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 17’de verilmiştir.

Tablo 17

Siber Zorbalık Puanların Günlük İnternete Bağlanma Süresine Göre ANOVA Sonuçları

f, \bar{x} ve s Değerleri					ANOVA sonuçları						
Puan	Grup	N	\bar{x}	SS	Var.K.	KT	Sd	KO	F	p	Anlamlı f.
	0-1 Saat	80	1.56	.57	G. Arası	13.58	4	3.39	9.19	.00	

Siber Zorbalık	1-2 Saat	192	1.65	.58	G. İçi	243	660	.36	(6 Saat ve üzeri, 0-1 saat), (6 Saat ve üzeri, 1-2 saat), (6 Saat ve üzeri, 2-4 saat), (5-6 saat, 0-1 saat), (5-6 saat, 1-2 saat)
	2-4 Saat	232	1.73	.60	Toplam	257	664		
	5-6 Saat	94	1.92	.63					
	6 Saat ve Üzeri	67	2.05	.65					
	Toplam	665	1.75	.62					

Tablo 17 incelendiğinde öğrencilerin siber zorbalık düzeyleri günlük internete bağlanma süresi bakımından anlamlı bir fark göstermektedir. $F(4, 660) = 9.19, p < .05$. Başka bir ifade ile lise öğrencilerin siber zorbalık düzeyleri günlük internete bağlanma süresine bağlı olarak anlamlı bir şekilde değişmektedir. Günlük internete bağlanma süresi anlamlı farkların hangi gruplar arasında olduğunu bulmak için TUKEY testi yapılmıştır. Test sonuçlarına göre günlük internete bağlanma süresi 6 saat ve üzeri ($\bar{x} = 2.05$) olan öğrencilerin günlük internete bağlanma süresi olan 0-1 saat ($\bar{x} = 1.56$), 1-2 saat ($\bar{x} = 1.65$) ve 2-4 saat ($\bar{x} = 1.73$) olan öğrencilerin siber zorbalık puanlarından anlamlı olarak daha fazla olduğu belirlenmiştir. Günlük internete bağlanma süresi 5-6 ($\bar{x} = 1.92$) saat olan öğrencilerin günlük internete bağlanma süresi 0-1 ($\bar{x} = 1.56$) saat ve 1-2 saat ($\bar{x} = 1.65$) olan öğrencilerin siber zorbalık puanlarından anlamlı olarak daha fazla olduğu belirlenmiştir.

Bölüm 5

Sonuç ve Tartışma

Bu araştırmada lise öğrencilerinin dijital oyun, bağımlılık ve siber zorbalık düzeyleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Bu kapsamda iki kavram arasındaki ilişki ve bazı değişkenler açısından farklılık gösterme durumları ele alınmıştır. İki kavram arasındaki ilişkiyi belirlemek için Pearson korelasyon analizi uygulanmıştır. İki kavramın bazı değişkenlere göre farklılık gösterme durumlarını belirlemek için ise Bağımsız Örneklem T-Testi ve Tek Yönlü Varyans (ANOVA) analizi uygulanmıştır. İnceleme sonuçlarına göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile siber zorbalık arasında orta düzeyde bir ilişki olduğu bulunmuştur. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları; cinsiyet, günlük oyun oynama süresi, dijital oyun türünden etkilenirken sınıf ve anne eğitim durumundan etkilenmediği görülmektedir. Siber zorbalık durumları ise sınıf, internete bağlanma süresi, cep telefonu ve bilgisayara sahip durumlarından etkilenirken, cinsiyet ve tablete sahip olma durumundan etkilenmediği görülmektedir.

Araştırmanın bu bölümde elde edilen sonuçlar alanyazında ile tartışılarak araştırmanın alt problemlerine göre verilmiştir.

Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Siber Zorbalık Düzeyleri Arasındaki İlişkiye Yönelik Sonuç ve Tartışma

Araştırmada elde edilen bulgulara göre lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık ile siber zorbalık düzeyleri arasında pozitif yönlü orta düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılık düzeyi arttıkça siber zorbalık düzeyinin de arttığı söylenebilir. Bu durum dijital oyun bağımlılığı ile siber zorbalığın birbirini etkilediğini göstermektedir. Bekir ve diğerleri (2021) tarafından yapılan araştırmada internette oyun bozukluğu ile siber zorbalık/mağduriyet arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişkinin bulunduğu sonuç bu çalışmayı desteklemektedir. Hidayat ve diğerleri (2022) yaptığı araştırmada ise dijital oyun bağımlılık düzeyi yüksek olan ergenlerin siber zorbalık yaptıkları belirlenmiştir. Alan yazına bakıldığında benzer bulgulara rastlanılmaktadır (Yudes vd., 2021; Richard vd., 2021; Huang vd., 2021; Lozano-Blasco ve Rodríguez, 2022).

Araştırmalarda benzer bulgulara rastlanmasının nedeni olarak dijital oyunlarda geçirilen uzun sürelerin, ergenlerin hareketsiz kalmalarına ve enerjilerini harcamamalarına yol açarak zorbalık davranışlarına yatkın hale gelmeleri olarak ifade edilebilir. Benzer bulgulara rastlanmasının bir diğer nedeni ise bazı çevrimiçi oyunların sohbet odalarında medyada gelen iletişim biçimlerin problemleri çözmek yerine ergenleri hakaret ve şiddet içerikli söylemler oluşturmaları olarak söylenebilir.

Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin Cinsiyet Değişkenine Yönelik Sonuç ve Tartışma

Araştırmada elde edilen bulgulara göre dijital oyun bağımlılık düzeyleri cinsiyet değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmaktadır. Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyi kız öğrencilere göre daha fazla bulunmuştur. Araştırmada elde edilen sonuçlar alinyazın ile benzerlik göstermektedir. Balak (2016) tarafından yapılan araştırmada erkek öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeylerini kız öğrencilere göre anlamlı düzeyde daha fazla bulmuştur. Çakıcı (2022) tarafından yapılan çalışmada erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyinden anlamlı olarak daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Benzer olan başka araştırmalar da mevcuttur (Andre vd., 2020; Korkmaz ve Korkmaz, 2019; Kov d., 2005; Taş ve Güneş, 2019). Buna karşın bazı araştırmalarda da farklı sonuçlar bulunmuştur (Goswami ve Singh, 2022; Öncel ve Tekin, 2015; Taş vd., 2014). Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yüksek çıkmasının nedeni; toplumda erkeklerin daha az denetime tabi olması sebebiyle, daha rahat ve uzun süre dijital oyun oynadıkları olarak ifade edilebilir. Dijital oyun oynarken beynin ödüllendirici bölümünde, erkek bireylerde daha fazla aktivite meydana geldiği görülmüştür (Hoeft vd., 2008). Bu durum erkek öğrencilerin neden dijital oyun bağımlılık düzeyinin daha fazla olabileceğinin açıklayan başka bir nedendir.

Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin Sınıf Kademesi Değişkenine Yönelik Sonuç ve Tartışma

Araştırmada elde edilen bulgulara göre dijital oyun bağımlılık düzeyleri sınıf kademesi değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır. Sınıf kademesi 9, 10, 11 olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri birbirine

yakın değerlerde bulunmaktadır. Kurt ve diğerleri (2018) tarafından yapılan araştırmada dijital oyun bağımlılık düzeyinin sınıf kademesine göre farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Musluoğlu (2016) tarafından 15-19 yaş arasında bulunan 9, 10, 11, 12. sınıf öğrencileri ile yaptıkları araştırmada dijital oyun bağımlılık düzeyinin yaş değişkenine göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı sonucuna ulaşmıştır. Alanyazında benzer olan araştırmalar mevcuttur (Bülbül vd., 2018; Eryılmaz ve Çukurluöz, 2018). Ancak alanyazında sınıf kademesi veya yaşın dijital oyun bağımlılık düzeyi konusunda etkiye sahip olduğu sonucunu bulan araştırmalar mevcuttur (Aktaş, 2018; Eni, 2017; Öncel ve Tekin, 2015). Farklı sonuçların bulunmasının nedeni; çalışma grubunda bulunan öğrencilerin sınıf kademeleri farklı olsa bile gelişimsel olarak aynı dönemde bulunmasından kaynaklı benzer teknolojik cihazlara sahip olması olarak ifade edilebilir. Başka bir neden ise öğrencilerin aynı ortamlarda bulunmasından dolayı benzer davranış ve özellikler göstermesi olarak söylenebilir.

Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin Anne Eğitim Durumu Değişkenine Yönelik Sonuç ve Tartışma

Araştırmada elde edilen bulgulara göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri annenin eğitim durumu değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır. Dijital oyun bağımlılık düzeyleri annesi lise mezunu olanların herhangi bir okuldan mezun olmayanlardan daha fazla olduğu belirlenmiş ancak bu fark anlamlı olmadığı tespit edilmiştir. Demirbozan (2019) tarafından 192 lise öğrencisi ile yaptığı araştırmada dijital oyun bağımlılık düzeyinin annenin eğitim durumu değişkenine göre farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Alanyazında benzer çalışmalar mevcuttur (Günüç, 2009, s.85; Keskin, 2019, s.76; Köksal, 2015, s.46). Bu karşın bazı araştırmalarda annenin eğitim düzeyi arttıkça dijital bağımlılık düzeyinin arttığı sonuçları da bulunmaktadır (Arslan vd., 2015, s.47-48; Çavuş vd., 2016, s.281; Göldağ, 2018, s.1301, Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014, s.426-427; Sağlan vd., 2017, s.122). Dijital oyun bağımlılık düzeyi annenin eğitim durumuna göre farklılık çıkmamasının nedeni; günümüzde, teknolojik araçlar sosyo-ekonomik statüsü ve eğitim düzeyi fark etmeksizin geniş kitlelerce kullanılması olarak ifade edilebilir. Bu nedenle annenin eğitim düzeyi fark etmeksizin öğrenciler dijital oyuna erişim sağlayabilir.

Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin Günlük Oyun Oynama Süresi Değişkenine Yönelik Sonuç ve Tartışma

Araştırmada elde edilen bulgulara göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri günlük oyun oynama değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmaktadır. Bulgulara göre dijital oyun bağımlılık düzeyi günlük 3 saat üzeri oyun oynayan öğrenci grubun 0-1 saat ve 1-2 saat oyun oynayan gruptan anlamlı olarak daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılık düzeyi 2-3 saat oynayan öğrenci grubun 0-1 saat oyun oynayan öğrenci grubundan anlamlı olarak daha fazla olduğu belirlenmiştir. Bu bulgular günlük oyun oynama süresinin dijital oyun bağımlılık düzeyini anlamlı olarak etkileyen bir durum olduğunu göstermektedir. Aktaş ve Bostancı (2021) tarafında 427 üniversite öğrencisi ile yapılan araştırmada dijital oyun bağımlılık düzeyi günlük oynan oyun süresine göre farklılık gösterdiği sonucu bu araştırmayı desteklemektedir. Çiriş ve ark. (2022) tarafından 559 ergene ile yapılan araştırmada dijital oyun bağımlılık düzeyinin günlük oyun oynama değişkenine göre anlamlı farklılaştığı sonucuna ulaşılmıştır. Alanyazında bu bulguları destekleyen araştırmalar bulunmaktadır (Aktaş ve Daştan, 2021; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Lemmens vd., 2009; Özgür, 2019; Sayeed vd., 2021;). Bu araştırma ve alanyazında benzer sonuçlarının olmasının nedeni öğrencilerin dijital oyun oynama süresinin artmasıyla birlikte oyun oynama isteğinin giderek artması ile dijital oyun bağımlılık düzeyinin anlamlı olarak değişmesi olarak ifade edilebilir.

Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin Dijital Oyun Türleri Oynama Durumuna Yönelik Sonuç ve Tartışma

Araştırmada elde edilen bulgulara göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile dijital oyun türleri oynama değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmaktadır. Ayrıca bulgulara göre öğrenciler arasında en fazla oynanan oyun türleri savaş ve şiddet, aksiyon ve macera iken en az oynan oyun türü ise başka oyunlar olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin dijital oyun türü oynama durumu dijital oyun bağımlılık düzeyini anlamlı bir şekilde etkilemektedir. Alanyazında bu bulguları destekleyen araştırmalar bulunmaktadır. Aktaş ve Bostancı (2021) tarafından 427 üniversite öğrencisi ile yaptığı araştırmada dijital oyun bağımlılık düzeyinin dijital oyun türüne göre farklılık gösterdiği sonucu bu araştırma

bulgularını desteklemektedir. Buna karşın farklı sonuçlar bulan araştırmalar da bulunmaktadır. Horzum ve diğerleri (2011) 996 üniversite öğrencisi ile yaptıkları araştırmada dijital oyun bağımlılık düzeyinin oynanan oyun türüne göre farklılık göstermediğini bildirmişlerdir. Bu sonuçlar bireylerin herhangi bir dijital oyun türü fark etmeksizin oynaması dijital oyun bağımlılık düzeyini arttırdığı göstermektedir. Bu sebeple bireylerin dijital oyun oynanmasının kontrol altında tutulması ve gerekli önlemlerin alınması dijital oyun bağımlılığının önlenmesine katkı sağlayabilir.

Lise Öğrencilerinin Siber Zorbalık Düzeyinin Cinsiyet Değişkenine Yönelik Sonuç ve Tartışma

Araştırmada elde edilen bulgulara göre siber zorbalık düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmadığı belirlenmiştir. Alanyazında benzer sonuçlar bulunmaktadır. Çiftçi (2018) tarafından 256 ergen öğrenci ile yaptığı çalışmada erkek öğrencilerin siber zorbalık düzeylerinin kız öğrencilerin siber zorbalık düzeyinden anlamlı olarak farklılık göstermediği sonucu bu araştırmayı desteklemektedir. Korkmaz (2016) tarafından 180 ergen öğrenci ile yapılan çalışmada erkek öğrencilerin siber zorbalık düzeyi kız öğrencilerin siber zorbalık düzeyinden anlamlı olarak farklılaştığı belirlenmiştir. Bu karşın bazı araştırmalarda siber zorbalık düzeyi cinsiyete değişkenine göre farklılaştığı araştırmalar bulunmaktadır (Pepler vd., 2006, Erdur-Baker ve Kavşut, 2007; Arıca, 2009; Özdemir ve Akar, 2011; Walrave ve Heirman, 2011; Atik, Özmen ve Kemer, 2012; Türkoğlu, 2013; Süslü ve Oktay, 2018; Bayhan,2020). Bu araştırma ve alanyazında siber zorbalık düzeyinin cinsiyet değişkenine göre farklılaşma durumunun benzer olmamasının nedeni; farklı kültürlerin cinsiyetlere yüklediği roller ve bu kültürlerde siber zorbalık anlayışları olarak ifade edilebilir. Başka bir neden ise siber zorbalık davranışların önlemesi konusunda yapılan çalışmaların etkili bir şekilde sonuçlanmış olması şeklinde ifade edilebilir.

Lise Öğrencilerinin Siber Zorbalık Düzeyinin Sınıf Kademesi Değişkenine Yönelik Sonuç ve Tartışma

Araştırmada elde edilen bulgulara göre siber zorbalık düzeylerinin sınıf kademesi değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaştığı belirlenmiştir. 10. ve 11.sınıf kademesinde bulunan öğrencilerin siber zorbalık düzeylerinin benzer

olduğu tespit edilmiştir. Siber zorbalık düzeyi 9.sınıfta daha düşük bulunmuştur. Öğrencilerin sınıf kademesi durumu siber zorbalık düzeyini anlamlı bir şekilde etkilemektedir. Alanyazında sınıf kademesi arttıkça siber zorbalık düzeyinin arttığını gösteren araştırmalar bulunmaktadır. Semerci (2017) tarafından 296 ergen öğrenci ile yapılan araştırmada sınıf düzeyi arttıkça siber zorbalık düzeyinin de arttığı bulunmuştur. Ayas ve Horzum (2011) tarafından yapılan bir başka çalışmada ise, siber zorbalık düzeyinin öğrencilerin sınıf kademesine göre anlamlı olarak farklılaştığı sonucuna ulaşılmıştır. Ancak alanyazında sınıf kademesi veya yaşı siber zorbalık düzeyini etkilemediği araştırmalar da mevcuttur (Yalın vd., 2010; Çivilidağ ve Cooper, 2013; Çiftçi, 2018). Bu araştırmada siber zorbalık düzeyinin sınıf kademelerine göre farklılaşmanın nedeni; sınıf ve yaşı yükselmesiyle birlikte ergenlerin teknolojik araçlar ve sosyal medya platformlarına ulaşabilme olanaklarının artması olarak düşünülmektedir.

Lise Öğrencilerinin Siber Zorbalık Düzeyinin Cep Telefonu, Bilgisayar, Tablete Sahip Olma Değişkenine Yönelik Sonuç ve Tartışma

Araştırmada elde edilen bulgulara göre siber zorbalık düzeyinin cep telefonu, bilgisayara sahip olma değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşırken tablete sahip olma değişkenine göre farklılaşmadığı belirlenmiştir. Öğrencilerin cep telefonu ve bilgisayara sahip olma durumu siber zorbalık düzeyini anlamlı bir şekilde etkilerken, tablete sahip olma durumu ise istatistiki olarak anlamlı bir şekilde etkilememektedir. Alanyazında cep telefonu, bilgisayar, tablete sahip olma durumuna göre siber zorbalık düzeyinin değiştiğini gösteren araştırmalar bulunmaktadır (Salı vd., 2015). Toraman ve Usta (2018) tarafından 571 ortaokul öğrencisi ile yapılan araştırmada öğrencilerin BİT (cep telefonu, bilgisayar ve e-posta) sahip olma durumuna göre siber zorbalık düzeyi anlamlı olarak değiştiği tespit edilmiştir. Alanyazında cep telefonu, bilgisayar ve tablete sahip olma durumu siber zorbalık düzeyini etkilemediği araştırmalar da bulunmaktadır (Serin, 2012; Türkoğlu, 2013; Süslü ve Oktay, 2018; Erdoğan, 2021; Gündüz vd., 2021). Bu araştırma bulgusu olan cep telefonu ve bilgisayara sahip olma durumu, siber zorbalık düzeyini etkilerken tablete sahip olma durumu ise etkilememesi alanyazında bulunan araştırmalardan ayrılmaktadır. Bu bulgunun nedeni ise cep telefonu, bilgisayar ve tablete sahip olma durumu siber zorbalığın meydana

geldiği ortamlara erişim için gerekli olduğu halde siber zorbalık düzeyini etkileyen belirleyici unsurun bu cihazları kullanma değil kullanım amacı olduğu şeklinde ifade edilebilir.

Lise Öğrencilerinin Siber Zorbalık Düzeyinin Günlük İnternete Bağlanma Süresi Değişkenine Yönelik Sonuç ve Tartışma

Araştırmada elde edilen bulgulara göre siber zorbalık düzeyleri günlük internete bağlanma süresi değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmaktadır. Bulgulara göre internete bağlanma süresi arttıkça siber zorbalık düzeyi de artmaktadır. Siber zorbalık düzeyi öğrencilerin günlük 6 saat ve üzeri internete bağlı olanlar en yüksek iken 0-1 saat internete bağlananlar ise en düşük seviyede olduğu belirlenmiştir. Alanyazında benzer bulgulara rastlanılan araştırmalar mevcuttur (Burnukara, 2009; Cicioğlu, 2009; Çalışgan, 2013). Erdur-baker (2010) tarafından 276 ergen öğrencisi ile yapılan araştırmada siber zorbalık düzeyi günlük internete bağlanma süresine göre anlamlı farklılaştığı sonucu bu araştırmayı desteklemektedir. Buna karşın siber zorbalık düzeyi günlük internete bağlanma süresine göre farklılaşmayan araştırmalar da mevcuttur (Dalmaz, 2014; Zalaquett ve Chatters, 2014). Bu araştırmada siber zorbalık düzeyinin internete bağlanma süresi göre farklılaşmanın nedeni; internete bağlanma süresinin uzaması ile sosyal medya ya da iletişim teknolojilerinde geçirilen sürenin artması ve bu sürede bireylerin zorbalık davranışlarını bu platformlarda gerçekleştirmesi olarak düşünülmektedir.

Öneriler

Araştırmanın bu bölümünde, elde edilen sonuçlar doğrultusunda bazı önerilere yer verilmiştir.

- Yapılan araştırmanın sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılığı ile siber zorbalık arasında orta düzeyde pozitif bir ilişki bulunmuştur. Bu sonuç doğrultusunda öğrencilerin dijital oyun ortamlarının hem kendileri hem de aileleri tarafından kontrol edilmesi gerekmektedir. Bu kapsamda ailelere ve öğrencilere dijital oyun ortamları hakkında eğitim verilebilir.

- Araştırmada dijital oyun bağımlılığının erkek öğrencilerin lehine anlamlı bir şekilde değiştiği bulunmuştur. Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyini azaltmak için ilgi duydukları sosyal ve sportif faaliyet gibi alanlara okulun rehber ve branş öğretmenleri tarafından yönlendirilebilir.
- Yapılan araştırma sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılık düzeyinin günlük oyun oynama süresine göre değiştiği tespit edilmiştir. Günlük oyun oynama süresi artıkça dijital oyun bağımlılık düzeyinin de arttığı belirlenmiştir. Aileler öğrencilerin günlük oyun oynama süresinin azaltılması için onların gelişimine katkı sağlayacak kodlama, robotik, grafik tasarımı gibi dijital dünyadaki başka alanlara yönlendirilebilir.
- Yapılan araştırmanın sonuçlarına göre farklı dijital oyun türleri ile oynama durumuna göre dijital oyun bağımlılık düzeyinin değiştiği belirlenmiştir. Öğrencilerin oynadıkları bütün oyun türlerinde dijital oyun bağımlılık düzeyinin arttığı şeklinde ifade edilebilir. Bu sonuç doğrultusunda öğrencilere okullarda dijital oyun, dijital oyun bağımlılığı konularında eğitim verilebilir.
- Siber zorbalık düzeyinin sınıf değişkenine göre değiştiği tespit edilmiştir. Sınıf kademesi artıkça siber zorbalık düzeyinin arttığı belirlenmiştir. Bu sonuç doğrultusunda siber zorbalık hakkında bilgilendirici görseller hazırlanıp sınıf panolarına ve okul koridorlarına asılması planlanabilir. Sınıf rehber öğretmenleri tarafında siber zorbalık hakkında bilgilendirici eğitimler verilebilir.
- Lise dönemindeki öğrencilerin siber zorbalık düzeyi cep telefonu ve bilgisayara sahip olma durumu göre değişmekte iken tablete sahip olma durumuna göre ise değişmediği belirlenmiştir. Araştırma sonucuna göre öğrencilerin çoğunluğu cep telefonu ve bilgisayar kullanırken az bir kısmı tablet kullandığı tespit edilmiştir. Ergenlik dönemindeki bu öğrenciler arkadaşları ile zaman geçirme ve sosyal aktivitelerini cep telefonu, bilgisayar, tablet cihazları ile yapmaktadır. Bu nedenle aileler bu sürecin hassasiyetlerini dikkate

olarak onlarla daha fazla zaman geirme aktiviteleri yapması nerilmektedir.

- Yapılan arařtırma sonularına gre siber zorbalık dzeyi gnlk internete baėlanma sresine gre deėiřtiėi belirlenmiřtir. Gnlk internete baėlanma sresi artıka siber zorbalık dzeyi arttıėı tespit edilmiřtir. Bu sonu gz nne alındıėında ėrencilerin internet kullanımı sırasında farkındalıklarının arttırılması ve daha bilinli bir tutum sergilenmesi amacıyla bilinli internet kullanım eėitimi verilebilir.



Kaynaklar

- Adachi, P. J., & Willoughby, T. (2013). Demographic, video game playing, and psychosocial correlates of online gaming addiction among adolescent boys and girls. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 54(4), 461-471.
- Adams, E., & Rollings, A. (2006). *Fundamentals of game design (game design and development series)*. Prentice-Hall, Inc.
- Akkaş, İ. (2020). Küresel bir sorun alanı olarak dijital oyun bağımlılığı üzerine çalışma: Erzincan ili örneği. *Modern Leisure Studies*, 2(1), 11-23.
- Aksaray, Ş. (2011). Siber zorbalık. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20(2), 408-412.
- 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.
- Aktaş, B. (2018). *Ortaokul öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlık ve saldırganlıkla ilişkisi*. Kafkas Üniversitesi: Yayımlanmamış yüksek lisans tezi.
- Akbiyık, C., & Kestel, M. (2016). Siber zorbalığın öğrencilerin akademik, sosyal ve duygusal durumları üzerindeki etkisinin incelenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(3), 844-859.
- Akyüz, A., & Zihni, K. O. Ç. (2020). Empati yönelimli siber zorbalık psiko-eğitim programının lise 9. ve 10. sınıf öğrencilerinin siber zorbalık ve empati düzeylerine etkisi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 40(1), 75-111.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders 5th Edition (DSM-5)*. APA, Washington DC.
- American Psychiatric Association. (2013). Internet Gaming Disorder. *In Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th Edition (DSM-5)*, p. 795-798.

- André, F., Broman, N., Håkansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2020). Gaming addiction, problematic gaming and engaged gaming—Prevalence and associated characteristics. *Addictive Behaviors Reports*, 12, 100324.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ... & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological bulletin*, 136(2), 151.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790.
- Ankara Kalkınma Ajansı (2016). *Dijital oyun sektörü raporu*. Erişim adresi: [http://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf], Erişim tarihi: 22.02.2023.
- Arıca, T. (2015). *Siber Alemin Avatar Çocukları*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Arıca, T. (2009). Üniversite öğrencilerindeki siber zorbalık davranışlarının bir yordayıcısı olarak psikiyatrik belirtiler. *Eurasian Journal of Educational Research*, 3(1), 43-53.167-184.
- Arıca, T., Siyahhan, S., Uzunhasanoğlu, A., Sarıbeyoğlu, S., Çıplak, S., Yılmaz, N. & Memmedov, C. (2008). "Cyberbullying among Turkish adolescents". *Cyber Psychology & Behavior*, 11(3), 253-262.
- Arıkan D, Çelebioğlu A, Güdücü Tüfekci F. (2018). *Çocukluk dönemlerinde büyüme gelişme*. İçinde: Conk Z, Başbakkal Z, Bolışık B (editörler), Pediatri Hemşireliği. Akademisyen Kitabevi.
- Arslan, A., Kırık, A. M., Karaman, M., & Çetinkaya, A. (2015). Lise ve üniversite öğrencilerinde dijital bağımlılık. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 8(8), 34-58.
- Asiye Dursun, B. E.-Ç. (2018). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İhtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Dergisi*.

- Aslan, S. (2011). *Akademisyenlerde internet bağımlılık düzeyleri ve buna bağlı oluşabilecek sağlık sorunları arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi*. İnönü Üniversitesi: Yayınlanmamış yüksek lisans tezi
- Aydın Özgür, E. (2020). *2018 yılında Edirne merkez ilçe ve merkeze bağlı köylerde 10-14 yaş arası ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, buna etki eden faktörler ve sağlıkla ilişkili yaşam kalitesi*. Trakya Üniversitesi: Yüksek lisans tezi.
- Ayhan, B., & Köselören, M. (2019). İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 6(1), 1-30.
- Balak, Z.İ (2016). *Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramı arasındaki ilişki*. Üsküdar Üniversitesi: Yüksek lisans tezi.
- Bauman, S. (2007). Cyberbullying: a virtual menace. Bildiri sunumu, *National Coalition Against Bullying National Conference*. <http://www.researchgate.net/publication/265937264>.
- Bauman, S. (2010). *Cyberbullying: What counselors need to know*. United States: Wiley.
- Bayhan, V. (2020: Z kuşağı lise gençlerinde sosyal medya bağımlılığı ile siber zorbalık ve siber mağduriyet deneyimleri. *İlahiyat Akademi*, (12), 117-144.
- Bayırtepe, E., & Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33(33), 41-54.
- Belsey, W. B. (2004). "Cyberbullying: An emerging threat to the "Always on" generation", <https://billbelsey.com/?p=1827> sitesinden 16.01.2023 tarihinde erişilmiştir.
- Bekir, S., Kuşci, İ., & Arlı, N. B. (2021). The Relationship between Cyber Bullying/Victimization and Emotional Intelligence in Secondary School Students: Mediator Role of Internet Gaming Disorder. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (54), 217-238.

- Beran, T., & Li, Q. (2005). Cyber-harassment: A study of a new method for an old behavior. *Journal of educational computing research*, 32(3), 265.
- Bhagat, S., Jeong, E. J., & Kim, D. J. (2020). The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(5), 449-463.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., & Frøyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems?. *Journal of behavioral addictions*, 3(1), 27-32.
- Burnukara, P. (2009). *İlk ve orta ergenlikte geleneksel ve sanal akran zorbalığına ilişkin betimsel bir inceleme*. Hacettepe Üniversitesi: Yayınlanmamış yüksek lisans tezi.
- Bülbül, H. ve Tunç, T. (2018). Telefon ve Oyun Bağımlılığı: Ölçek İncelemesi, Başlama Yaşı Ve Başarıyla İlişkisi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 9(21), 1-13.
- Campbell, M. A. (2005). Cyber bullying: An old problem in a new guise. *Australian Journal of Guidance and Counselling*, 15(1), 68-76.
- Can Bilgin, H. (2015). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki*. Pamukkale Üniversitesi: Yüksek lisans tezi.
- Cicioğlu, M. (2014). *Öğrencilerin problemli internet kullanımı ve siber zorbalık davranışlarına ilişkin görüşleri*. Abant İzzet Baysal Üniversitesi: Yayınlanmamış yüksek lisans tezi.
- Ciris, V., Baskonus, T., Kartal, T., & Tasdemir, 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.
- Crawford, C. (1982). Design techniques and ideals for computer games. *Byte*, 7(12), 96.

- Çakıcı, G. (2018). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve öfkeyi ifade etme biçimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Haliç Üniversitesi: Yayınlanmamış yüksek lisans tezi.
- Çalışgan, H. (2013). *İlköğretim öğrencilerinde internet bağımlılığı ve siber zorbalık*. Yeditepe Üniversitesi: Yayınlanmamış yüksek lisans tezi.
- Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (43).
- Çelik, E. (2014). Okul Öncesi Çocukların Oyun Davranışlarının İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 39(175), 207-219.
- Çetin, B., Eroğlu, Y., Peker, A., Akbaba, S. ve Pepsöy, S. (2012). Ergenlerde ilişkisel-karşılıklı bağımlı benlik kurgusu, siber zorbalık ve psikolojik uyumsuzluk arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12, 637-653.
- Çetinkaya, A. (2019). *Dijital çağda oyun*. [https://www.egitimreformugirisimi.org/dijital-cagda-oyun/], Erişim tarihi: 22.02.2023.
- Çiftçi, H. (2018). Siber zorbalık davranışları ve siber mağduriyet düzeylerinin karşılaştırılması. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(6), 887-897.
- Çivilidağ, A. ve Cooper, H. T. (2013). Ergenlerde siber zorba ve öfkenin incelenmesi üzerine bir araştırma: Niğde ili örneği. *International Journal of Social Science*, 6(1), 497-511.
- Dalmaç, Z. (2014). *Ergenlerde siber zorbalık ve siber mağduriyet ile ilişkili değişkenlerin incelenmesi*. Haliç Üniversitesi: Yayınlanmamış yüksek lisans tezi.
- Dalmaz, E. (2014). *Üniversite öğrencilerinde siber zorbalık/mağduriyet, depresyon ve anksiyete arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Haliç Üniversitesi: Yayınlanmamış yüksek lisans tezi.

- Demirbozan, N. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığın anne baba tutumu ve benlik saygısı ile ilişkisinin incelenmesi: Üsküdar Üniversitesi: Yüksek lisans tezi.*
- Dinç, M. (2017). *Lise Öğrencilerinde Özgül İnternet Bağımlılığının Bağlanma Stilleri ve Mizaç Özellikleri Açısından İncelenmesi.* Marmara Üniversitesi: Doktora tezi.
- Doğan Keskin, A. ve Aral, N. (2021). Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Gözden Geçirme. *Bağımlılık Dergisi*, 22(3), 327-339.
- Egger, O., & Rauterberg, M. (1996). *Internet behaviour and addiction.* Swiss Federal Institute of Technology: Semester thesis.
- Ekinci, O., & Kayapalı, Y. S. (2020). *Siber Zorbalık.* Ankara: Nobel Akademi.
- Eni, B. (2017). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi.* Haliç Üniversitesi: Yüksek lisan tezi.
- Erdoğan, E. (2021). Dijital Okuryazarlık ve Siber Zorbalık: Ortaokul Öğrencilerine Yönelik Bir İlişkisel Tarama Araştırması. *Uluslararası Alan Eğitimi Dergisi*, 7(2), 61-76.
- Erdur-Baker, Ö., & Kavşut, F. (2007). Akran zorbalığının yeni yüzü: siber zorbalık. *Eurasian Journal of Educational Research (EJER)*, 27.
- Erdur-Baker, Ö. (2010). Siber zorbalık ile geleneksel zorbalığın, internet aracılı iletişim araçlarının sık ve riskli kullanımına ve cinsiyete bağlı ilişkisi, *New Media & Society*, 12, 109-125.
- Erdur-Baker, Ö ve Tanrıkulu, İ. (2009). Cyberbullying in Turkey: Its correlates and links to depressive symptoms. *Journal of eHealth Technology and Application*, 7, 16-23.
- Erkan T. Ergenlerde beslenme. *Türk Ped Arş*, 2011; 46: 49-53.
- Eryılmaz, S. ve Çukurluöz, Ö. (2018). Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılıklarının İncelenmesi: Ankara İli, Çankaya İlçesi Örneği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67), 889–912.

- Garett, R. S. (2010). *Multilingualism, mathematics achievement and instructional language policy*. University of Chicago: Unpublished disseertation.
- Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2006). Video games. *Encyclopedia of Human Development*, 3, 1303-1307.
- Gentile DA (2009) Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychol Sci* 20:594-602.
- Goswami, V., & Singh, D. R. (2022). To study the extent of video game addiction and effect of intervention among adolescents. *International Journal of Home Science* 2022; 8(1): 166-168.
- Göldağ, B. (2018). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Demografik Özelliklerine Göre İncelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15 (1) , 1287-1315.
- Gökbulut, B. (2020). Ortaokul öğrencilerinin akran zorbalığı ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8(1), 89-100.
- Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23), 419-435.
- Gökhan, A. T. İ. K., Özmen, O., & Kemer, G. (2012). Bullying and submissive behavior. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 45(1), 191-208.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69(1), 66.
- Green CS, Bavelier D (2003) Action video game modifies visual selective attention. *Nature* 423:534–537.
- Greenfield DN. *Virtual addiction: Sometimes new technology can create new problems*. [https://drdavidgreenfield.com/virtual-addiction/], Erişim tarihi: 13.02.2023.
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance use*, 10(4), 191-197.

- Griffiths, M. D. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and health, 20*(3), 47-51.
- Griffiths M. Sex on the internet: Observations and implications for internet sex addiction. *The Journal of Sex Research. 2001*;38:333-42.
- Günay, G. (2011). *Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi*. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi: Yüksek lisans tezi.
- Gündüz, Ş., Akgün, F., & Özgür, H. (2021). Determination of secondary school students' levels of sensitivity towards cyberbullying and cyberbullying behaviour. *Participatory Educational Research, 8*(1), 70-89.
- Günüç, S. (2009). *İnternet bağımlılık ölçeği'nin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkilerin incelenmesi* Yüzüncü Yıl Üniversitesi: Yayınlanmamış yüksek lisans tezi.
- Gürçan, A., Özhan, S., ve Uslu, R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. *Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara, 2008*, 1-50.
- Has, Z. (2015). *Üniversite Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığının Yaşam Kalitesine Etkisi: Sakarya İli Örneği*. Üsküdar Üniversitesi: Yüksek lisans tezi.
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunların 11-14 Yaş Grubu Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi*. Gazi Üniversitesi: Doktora Tezi.
- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması. *Spormetre, 15*(4), 179-190.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal of Human Sciences, 14*(1), 203-216.
- Hidayat, Z., Permatasari, C. B., & Mani, L. (2022). Cyber Violence And Bullying In Online Game Addiction A Phenomenological Study. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology, 100*(5).

- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2008). Cyberbullying: An exploratory analysis of factors related to offending and victimization. *Deviant Behavior*, 29(2), 129-156.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2009). *Cyberbullying Fact Sheet*, [https://cyberbullying.org/cyberbullying_fact_sheet.pdf], Eriřim tarihi: 12.01.2023.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2015). Cyberbullying: An introduction. *In Cyberbullying Prevention and Response (pp. 3-13)*. Routledge.
- Hoeft, F., Watson, C. L., Kesler, S. R., Bettinger, K. E., & Reiss, A. L. (2008). Gender differences in the mesocorticolimbic system during computer game-play. *Journal of psychiatric research*, 42(4), 253-258.
- Horzum M. B. (2011) İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeřitli Değışkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159): 56-68.
- Horzum, M.B., Ayas, T. ve Çakır, Ö. (2011). Üniversite Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılıklarının Çeřitli Değışkenlere Göre İncelenmesi, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 44 (2), 95-117.
- Horzum, M. B., Ayas, T., & Çakır, Ö. B. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğı.
- Horzum, M., Ayas, T., & Çakır-Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğı [Computer game addiction scale for children]. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, 3(30), 76-88.
- Huang, J., Zhong, Z., Zhang, H., & Li, L. (2021). Cyberbullying in social media and online games among Chinese college students and its associated factors. *International journal of environmental research and public health*, 18(9), 4819.
- Hutton, E., & Sundar, S. S. (2010). Can video games enhance creativity? Effects of emotion generated by Dance Dance Revolution. *Creativity Research Journal*, 22(3), 294-303.

- İbrahim, T., Karacaoğlu, D., Akpınar, İ., & Yasemin, T. (2022). Ergenlerde Aile Yaşam Doyumu ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 9(1), 28-42.
- Johansson A, Götestam G. Internet addiction: Characteristics of a questionnaire and prevalence in Norwegian youth (12–18 Years). *Scandinavian Journal of Psychology*. 2004;45:223-29.
- Juvonen, J., & Gross, E. F. (2008). Extending the school grounds?--Bullying experiences in cyberspace. *Journal of School Health*, 78(9), 496-505.
- Kalkan M, Kaygusuz C. *İnternet bağımlılığı*. Ankara: Anı Yayıncılık. 2013.
- Karabulut, B. (2019). *Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi*. Hasan Kalyoncu Üniversitesi: Yayınlanmamış yüksek lisans tezi.
- Katzer, C., & Fetchenhauer, D. (2007). Cyberbullying: aggression und sexuelle viktimisierung in chatrooms. In *Gewaltprävention bei Kindern und Jugendlichen*. Band I: Grundlagen zu Aggression und Gewalt in Kindheit und Jugend (pp. 123-140). Hogrefe Publishing.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması*. Gaziosmanpaşa Üniversitesi: Yüksek lisans tezi.
- Keskin, B. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlık ve bilinçli farkındalık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Bursa Uludağ Üniversitesi: Yüksek lisans tezi.
- Kim S, Kim R. A study of internet addiction: Status, Causes, and Remedies- Focusing on the alienation factor. *International Journal of Human Ecology*. 2002;3:1-19.
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-Lib Magazine*. February 2002. 8(2).
- Kneer J., Rieger D., Ivory J. D., Ferguson C. (2014) Awareness of risk factors for digital game addiction: interviewing players and counselors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12 (5) : 585–599.

- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., & Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *The Journal of nervous and mental disease*, 193(4), 273-277.
- Korkmaz, A. (2016). Siber zorbalık davranışları sergileme ve siber zorbalığa maruz kalma durumlarının karşılaştırılması. *TRT akademi*, 1(2), 620-639.
- Korkmaz, A. (2016). Siber Zorbalık: Fizikselden Sanala Yeni Şiddet. *Kurgu*, 24(2), 74-85.
- Korkmaz, Ö., & Korkmaz, Ö. (2019). Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri, oyun alışkanlıkları ve tercihleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), 798-812.
- Kowalski, R. M., Morgan, C. A., Limber, S. P., & Agatston, P. W. (2012). "Traditional bullying as a potential warning sign of cyberbullying." *School Psychology International*, 33(5), 505-519.
- Kowalski, R. M., & Limber, S. P. (2007). Electronic bullying among middle school students. *Journal of adolescent health*, 41(6), 22-30.
- Kowalski, R. M., Limber, S. P., & Agatston, P. W. (2008). *Cyber bullying: Bullying in the digital age*. John Wiley & Sons.
- Köksal, B. (2015). *Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılık düzeyleri, internet bağımlılık düzeyleri ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Üsküdar Üniversitesi: Yüksek lisans tezi.
- Köse, Z. (2013). *13-14 Yaş Grubu Ergenlerin Bilgisayar Oyunlarını Oynama Alışkanlıklarının ve Sosyalleşme Durumlarının Araştırılması (Kütahya İli Örneği)*. Afyon Kocatepe Üniversitesi: Yüksek Lisans Tezi.
- Kukul, V. (2013). Eğitsel Dijital Oyunlar. Mehmet Akif Ocak (Ed.), *Oyunla ilgili tarihsel gelişimler ve yaklaşımlar*. Ankara: Pegem Akademi.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of behavioral addictions*, 1(1), 3-22.

- Kurt, A. A., Dogan, E., Erdogan, Y. K., & Emiroglu, B. G. (2018). Examining Computer Gaming Addiction in Terms of Different Variables. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 10(1), 29-40.
- Küçük, S., İnanıcı, M. A., & Ziyalar, N. (2017). Siber zorbalık ölçeği Türkçe uyarlaması. *Adli Tıp Bülteni*, 22(3), 172-176.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Lee, C. (2004). *Preventing bullying in schools: A guide for teachers and other professionals*. [First edition]. Sage Publications.
- Li, Q. (2006). Cyberbullying in Schools: A research of gender differences. *School Psychology International*, 27(2), 157-170.
- Lozano-Blasco, R., & Rodríguez Araya, R. (2022) Addiction to New Technologies and Cyber-Bullying in the Costa Rican Context. *Available at SSRN 4006861*.
- Morrison, G. S. (2014). *Fundamentals of early childhood education*. New York: Pearson Publication.
- Musluoğlu, M. (2016). *15-19 yaş arası öğrencilerden oluşan bir lise örneğinde bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun bağımlılığının ilişkisinin incelenmesi. Beykent Üniversitesi: Yüksek lisan tezi*.
- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi – Journal of Dependence*, 19(3), 51-58.
- Mustafaoğlu R, Mutlu E, Birinci T, et al. İnternet bağımlılığı ergenlerin öksürük kapasitesini etkiler mi? 11. *Ulusal Alkol ve Madde Bağımlılığı Kongresi*, 2017: 39-40.
- Nazlıgül, MD., Baş, S., Akyüz, Z., Yorulmaz, O. (2018). İnternette Oyun Oynama Bozukluğu ve Tedavi Yaklaşımları: Sistematik Bir Gözden Geçirme. *The Turkish Journal on Addictions*, 5: 13–35.

- Niyazi, Ö., & Şad, S. N. (2021). Lise Öğrencilerinde Siber Zorbalık, Siber Mağduriyet Ve Okul Tükenmişliği. *Milli Eğitim Dergisi*, 50(229), 393-417.
- Olweus, D., Limber, S., & Mahalic, S. F. (1999). Bullying prevention program. Center for the Study and Prevention of Violence, *Institute of Behavioral Science*, University of Colorado at Boulder.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at school: what we know and what we can do. [First edition]*. USA, Blackwell Publishing.
- Ögel, K. (2018). *Bağımlı aileleri için rehber kitap (3. Baskı b.)*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı- internetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür.
- Öncel, M., ve Tekin, A. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 7-17.
- Özdemir, M.,& Akar, F. (2011). Lise öğrencilerinin siber-zorbalığa ilişkin görüşlerinin bazı değişkenler bakımından incelenmesi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 4(4), 605-626.
- Özdemir, M. & Karaboğa, M. T. (2021). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları ve Sosyal Eğilimleri / Middle School Students' Digital Game Addictions and Social Tendencies . *e-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi* , 12 (5) , 17-35.
- Özhan, S. (2011). Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 25 (25), 21-33.
- Özgen, F. (2016). *Spor Yapan ve Yapmayan Üniversite Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı ile Kişilik İlişkisinin İncelenmesi*. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi: Yüksek lisans tezi.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2010). Cyberbullying and self-esteem. *Journal of school health*, 80(12), 614-621.

- Pepler, D. J., Craig, W. M., Connolly, J. A., Yuile, A., McMaster, L., & Jiang, D. (2006). A developmental perspective on bullying. *Aggressive Behavior*, 32, 376-384.
- Peker, A. (2014). Ergenlerin siber zorbalıkla başa çıkma davranışlarının cinsiyet ve sınıf düzeyi açısından incelenmesi, *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 1(1), 2014.
- Pişkin, M. (2006). Zorbalığa ilişkin yanlış algı, inanç ve düşünceler. *Öğretmen Dünyası*, 317, 13-15.
- Plante, C. N., Gentile, D. A., Groves, C. L., Modlin, A., & Blanco-Herrera, J. (2019). Video games as coping mechanisms in the etiology of video game addiction. *Psychology of Popular Media Culture*, 8(4), 385.
- Price, M., & Dalgleish, J. (2010). Cyberbullying: Experiences, impacts and coping strategies as described by Australian young people. *Youth Studies Australia*, 29(2), 51-59.
- Prot S, Anderson CA, Gentile DA ve ark. (2014) The Positive and Negative Effects Of Video Game Play. *Children And Media*. A. Jordan, D. Romer (Eds) New York. *Oxford University Press*, s.109-128.
- Raskauskas, J. ve Stoltz, A. D. (2007). Involvement in traditional and electronic bullying among adolescents. *Developmental Psychology*, 43(3), 564-575.
- Richard, J., Marchica, L., Ivoska, W., & Derevensky, J. (2021). Bullying victimization and problem video gaming: the mediating role of externalizing and internalizing problems. *International journal of environmental research and public health*, 18(4), 1930.
- Rideout, V. J., Foehr, U. G., ve Roberts, D. F. (2010). *Generation m2media in the lives of 8- to 18 year-olds*. California: J. Kaiser Family Foundation.
- Rideout VJ, Foehr UG ve Roberts DF. (2010). *Generation M2: Media in the lives of 8- to 18- year olds*. *Kaiser Family Foundation*. [<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED527859.pdf>], Erişim tarihi: 13.02.2023.

- Rogers, V. (2010). *Cyberbullying: Activities to Help Children and Teens to Stay Safe in a Texting, Twittering, Social Networking World*. London: Jessica Kingsley.
- Sağlan R, Atay E, Demirtaş Z, Öcal E. E, Arslantaş D, Ünsal A (2017). Ortaokul ve Lise Öğrencileri Arasında İnternet Bağımlılığı ve Kuru Göz Hastalığının Değerlendirilmesi. *Eurasian Journal of Family Medicine*, 6(3), 117 - 126.
- Salen K, Zimmerman E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts: MIT Press, 2004.
- Say, F. S. (2016). *Yedinci Sınıf Fen Bilimleri Dersine Yönelik Tasarlanan Bilgisayar Oyununu Öğrencilerin Fene Yönelik Özyeterliliklerine, Motivasyonlarına ve Saldırganlıklarına Etkisi*. Pamukkale Üniversitesi: Doktora tezi.
- Sayeed, M. A., Rasel, M. S. R., Habibullah, A. A., & Hossain, M. M. (2021). Prevalence and underlying factors of mobile game addiction among university students in Bangladesh. *Global Mental Health*, 8.
- Semerci, A. (2017). Lise öğrencilerinin siber zorbalık ve mağduriyet durumlarının farklı değişkenler açısından incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 25(4), 1285-1300.
- Serin, H. (2012). *Ergenlerde siber zorbalık/siber mağduriyet yaşantıları ve bu davranışlara ilişkin öğretmen ve eğitim yöneticilerinin görüşleri*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Shariff, S., & Hoff, D. L. (2007). Cyberbullying: Clarifying legal boundaries for school supervision in cyberspace. *International Journal of Cyber Criminology*, 1(1), 17-30.
- Shariff, S., & Strong-Wilson, T. (2005). "Bullying and new technologies". J. Kincheloe (Ed.), *classroom teaching: An Introduction*. New York: David Lang.
- Shariff, S., (2008). *Cyber-bullying: Issues and solutions for the school, the classroom and the home*. New York: Routledge.

- Sharp, S., Smith, P. K., ve Smith, P. (1994). *Tackling bullying in your school: A practical handbook for teachers*. Routledge.
- Smith, P. K. (2016). Bullying: Definition, types, causes, consequences and intervention. *Social and Personality Psychology Compass*, 10(9).
- Smith, P. K., Pepler, D., ve Rigby, K. (2004). *Bullying in schools: how successful can interventions be?* Cambridge University Press.
- Sourander, A., Klomek, A. B., Ikonen, M., Lindroos, J., Luntamo, T., Koskainen, M., & Helenius, H. (2010). Psychosocial risk factors associated with cyberbullying among adolescents: A population-based study. *Archives of general psychiatry*, 67(7), 720-728.
- Soyöz-Semerçi, Ö. U., & Balci, E. V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10(3), 538-567.
- Sulak, Ş. (2015). *Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin İnternet Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi*. Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi: Yüksek lisans tezi.
- Steinberg L. *Ergenlik*. (Çev: Figen Çok). İstanbul: İmge Yayınları. 2007.
- Süslü, D. P., & Oktay, A. (2018). Lise öğrencilerinde siber zorbalık ve siber mağduriyetle ilişkili bazı değişkenlerin incelenmesi. *Elementary Education Online*, 17(4).
- Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Tabachnick, B. G., Fidell, L. S., & Ullman, J. B. (2013). Using multivariate statistics (Vol. 6, pp. 497-516). Boston, MA: pearson.
- Tarık Talan, Y. K. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi: Malatya İli Örneği. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*.

- Taş, İ., Eker, H., ve Anlı, G. (2014). Orta öğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 1(2), 37-57.
- Taş, İ., & Güneş, Z. (2019). 8-12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyetin incelenmesi. *Klinik Psikiyatri*, 22(1), 83-92.
- Taşkent, A. (2010). *Alkol ve/veya Madde Bağımlılıkları ile Bağımlılığı Olmayan Bireylerin Savunma Mekanizmaları Açısından Karşılaştırılması, Çocukluk Çağı Travmaları, Disosiyatif Yaşantılar ve Bağımlılık Şiddetinin Savunma Mekanizmaları Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi*. Maltepe Üniversitesi: Yüksek lisans tezi.
- Taştekin, E., & Bayhan, P. (2018). Ergenler arasındaki siber zorbalığın ve mağduriyetin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 5(2), 21-45.
- Toraman, L., & Usta, E., (2018). Ortaokul öğrencilerinin dijital yerli ve siber zorba olma durumlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ondokuz Mayıs University Journal of Education Faculty*, 37(2), 57-77.
- Tokunaga, R. S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 277-287.
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2022). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2022*. [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587], Erişim tarihi: 05.04.2023.
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2021). *İstatistiklerle Gençlik, 2021*. [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Istatistiklerle-Genclik-2021-45634], Erişim tarihi: 05.04.2023.
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2019). *İstatistiklerle Gençlik, 2019*. [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Istatistiklerle-Genclik-2019-33731], Erişim tarihi: 12.02.2023.

- Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitim Programı (TBM).
[http://tbm.org.tr//media/1886/diyanet_tbm_uygulayici_egitimi_programi_degerlendirme_raporu.pdf], Erişim tarihi: 28.03.2023.
- Türkoğlu, S. (2013). *Ergenlerin problemli internet kullanımları ile siber zorbalık eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Marmara Üniversitesi: Doktora tezi.
- Uluyol, Ç., Demiralay, R., Şahin, S., & Eryılmaz, S. (2014). Öğretmen adaylarının oyun tercihleri ve bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının incelenmesi: Gazi Üniversitesi örneği. *Journal of Instructional Technologies and Teacher Education*, 3(2).
- United Nations Population Fund. (2020). *State of World Population 2020*.
[<https://www.unfpa.org/swop-2020>], Erişim tarihi: 23.01.2023.
- Ülker, Ü., Acar, S., & Bülbül, H. (2017). Lisansüstü Öğrencilerin Eğitsel Dijital Oyunların Eğitim Amaçlı Kullanılmasına Yönelik Görüşleri.
- Vandebosch, H., & Cleemput, K. V. (2009). Cyberbullying among youngsters: Profiles of bullies and victims. *New Media & Society*, 11(8), 1349-1371.
- Walrave M., & Heirman W. (2011). Cyberbullying: Predicting victimization and perpetration. *Child Soc.* 25(1), 59-72.
- World Health Organization. (2018). International Classification of Diseases 11th Revision (ICD-11). Substance Use Disorders. Geneva: World Health Organization. Retrieved from [<https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>], Erişim tarihi: 04.03.2023
- World Health Organization. (2018). *Adolescent health*. [<https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-health>], Erişim tarihi: 12.02.2023.
- Willard, N. E. (2007). *"Cyberbullying and Cyberthreats: Responding to the Challenge of Online Social Aggression, Threats, and Distress."* Research Press.
- Willard, N. (2005). *Educator 's guide to cyberbullying addressing the harm caused by outline social cruelty*.

[www.chino.k12.ca.us/site/handlers/EducatorsGuidetoCyberbullying.pdf],
Eriřim tarihi: 10.02.2022.

Weber, J. (2018). *Cybermobbing - Wenn neue Medien fies werdeN= Eine Untersuchung zum Cybermobbing im Stadtgebiet Bonn*. MÜNSTER: LIT Verlag.

Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction: A comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268-276.

Yalçın Irmak, A., & Erdoğan, S. (2015). Dijital oyun bağımlılığı ölçeğı Türkçe formunun geçerliliğı ve güvenilirliğı. *Anadolu Psikiyatri Dergi*.

Yalçın S., Bertiz Y. (2019) Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 3(1): 27-34.

Yalın, H. İ., Bayır, Ş. Ve Numanoğlu, G. (2010). Cyber-bullying among primary school students. *Paper presented in 9th International Internet Education Conference & Exhibition*, September 14-16, 2010. Cairo-Egypt.

Yang, S. C. (2012). Paths to bullying in online gaming: The effects of gender, preference for playing violent games, hostility, and aggressive behavior on bullying. *Journal of Educational Computing Research*, 47(3), 235-249.

Yavuz, O. (2018). Ergenlik döneminde internet bağımlılığının okul başarısı üzerinde etkileri. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 8(15), 1056-1080.

Yengin, D. (2012). *Dijital oyunlarda şiddet*. İstanbul: Beta Yayınları.


Yeşilay. (2018). *Bağımlılık Nedir*.
<https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/bagimlilik-nedir>], Eriřim tarihi: 24.02.2023.

Yeşilay. (2020). *Oyun Bağımlılığı Nelere Yol Açıyor?*
[<https://www.yesilay.org.tr/tr/makaleler/oyun-bagimliliği-nelereyol-acıyor>],
Eriřim tarihi: 24.02.2023.

- Yılmaz, E., & Çağıltay, K. (2004). Elektronik oyunlar ve Türkiye. *TBD 21. Ulusal Bilişim Kurultayı*.
- Yılmaz, Zeki (2016). “Okullarda Zorbalık”, Kayseri Star Haber gazetesi, s. 3, Erişim tarihi:16.06.2016.
- Yiğit, E. (2017). *Çocukların dijital oyun bağımlılığında ailelerin bazı değişkenler açısından incelenmesi. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi: Yüksek lisans tezi*.
- Yudes, C., Rey, L., & Extremera, N. (2021). The moderating effect of emotional intelligence on problematic internet use and cyberbullying perpetration among adolescents: gender differences. *Psychological Reports*, 00332941211031792.
- Zalaquett, C. P. and Chatters, S. J. (2014). Cyberbullying in college. *SAGE Open*, 4(1), 1–8.
- Zekihan Hazar, M. H. (2017). Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal Of Human Sciences*.
- Zeynep Sallayıcı, Z. D. (2007). Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyi İle Davranış Problemleri Arasındaki İlişki. *Bağımlılık Dergisi*.

EK-A: Etik Komisyonu Onay Bildirimi (Varsa)

Evrak Tarih ve Sayısı: 06.02.2023-13902

	T.C. VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLERİ YAYIN ETİK KURUL BAŞKANLIĞI ETİK KURUL KARARLARI
TOPLANTI TARİHİ: 23.01.2023	
OTURUM SAYISI: 2023/02	
TOPLANTIDA ALINAN KARAR SAYISI: 12	
Sayfa: 08/12	

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimleri Yayın Etik Kurulu'nun 09.01.2023 tarihinde saat 14.00' da zoom üzerinden Prof. Dr. Orhan DENİZ başkanlığında online yapmış olduğu toplantıda aşağıdaki ek kararı almıştır:

KARAR NO 2023/02-08.Danışmanlığını Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Anabilim Dalı, öğretim üyesi Doç. Dr. Hayati ÇAVUŞ'un yapmış olduğu, yüksek lisans öğrencisi Cihat TUNÇ'a ait, "Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Siber Zorbalık" adlı tez çalışmasında kullanılacak olan anket ve ölçekler incelenmiş olup, söz konusu araçların ilgili kişilere uygulanmasında Sosyal ve Beşeri Etik Kuralları ve İlkeleri çerçevesinde herhangi bir sakınca olmadığına toplantıya katılan üyelerin oy birliğiyle karar verilmiştir.

	BAŞKAN Prof. Dr. Orhan DENİZ Edebiyat Fakültesi	
ÜYE Prof. Dr. Mehmet Şirin ÇINAR İlahiyat Fakültesi	ÜYE Prof. Dr. Gülsen BAŞ Edebiyat Fakültesi	ÜYE Prof. Dr. Zafer KANBEROĞLU İktisadi ve İd. Bil. Fakültesi
ÜYE Prof. Dr. Zihni MEREY Eğitim Fakültesi	ÜYE Prof. Dr. Murat ÜNAL Eğitim Fakültesi	ÜYE Prof. Dr. Muhammet Cevat YILDIRIM Eğitim Fakültesi

EK-B: Etik Beyanı

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada,


- Tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- Atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- Bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

08/06/2023

Cihat TUNÇ

EK-C: Yüksek Lisans/Doktora Tez Çalışması Orijinallik Raporu

	VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ Eğitim Bilimler Enstitüsü
LİSANSÜSTÜ TEZ ORJİNALLİK RAPORU	
VAN YÜZÜNCÜ YIL ÜNİVERSİTESİ Eğitim Bilimler Enstitüsü	
11/07/2023	
Tez Başlığı / Konusu	
Lise öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Siber Zorbalık	
Yukarıda başlığı/konusu belirlenen tez çalışmamın Kapak sayfası, Giriş, Ana bölümler ve Sonuç bölümlerinden oluşan toplam 57 sayfalık kısmına ilişkin, 07/07/2023 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından <u>Turnitin</u> intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtreleme uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı <u>%18</u> (On sekiz) <u>dir.</u>	
Uygulanan Filtreler Aşağıda Verilmiştir:	
<ul style="list-style-type: none">- Kabul ve onay sayfası hariç,- Teşekkür hariç,- İçindekiler hariç,- Simge ve kısaltmalar hariç,- Gereç ve yöntemler hariç,- Kaynakça hariç,- Alıntılar hariç,- Tezden çıkan yayınlar hariç,- 7 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç (Limit <u>match size to 7 words</u>)	
Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Lisansüstü Tez Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılmasına İlişkin Yönergeyi İnceledim ve bu yönergede belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içemediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.	
Gereğini bilgilerinize arz ederim.	
11/07/2023 Cihat TUNÇ Adı, Soyadı, İmza	
Adı Soyadı	: Cihat TUNÇ
Anabilim Dalı	: Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi
Bilim Dalı	: Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi
Statüsü	: <u>Y. Lisans</u> <input checked="" type="checkbox"/> <u>Doktora</u> <input type="checkbox"/>
DANIŞMAN Doç. Dr. Hayati ÇAVUŞ 11/07/2023	ENSTİTÜ ONAYI U Y G U N D U R <u>.....</u> /...../20.... Cesim ALADAĞ Enstitü Sekreteri

EK-D: Milli Eğitim Müdürlüğü İzin Belgesi



T.C.
VAN VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-70562350-605.01-75413140
Konu : Cihat TUNÇ' un
Veri Toplama Talebi

02.05.2023

MÜDÜRLÜK MAKAMINA

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Anabilim Dalı tezli yüksek lisans öğrencisi Cihat TUNÇ' un "Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Siber Zorbalık" konulu tez çalışmasını yapabilmesi ile ilgili izin talebi, Araştırma İnceleme Komisyonumuz tarafından incelenmiştir.

Söz konusu tez çalışmasının, Müdürlüğümüze bağlı İpekyolu, Edremit ve Tuşba İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü bünyesindeki lise öğrencilerini kapsayacak şekilde, derslerin aksatılmaması kaydıyla ve gönüllülük esasına göre yapılması ve çalışmanın sonuç raporunun kurumumuz Ar-ge birimine iletilmesi komisyonumuzca uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Şakir SİĞİNÇ
İl Millî Eğitim Şube Müdürü

OLUR
Hasan TEVKE
İl Millî Eğitim Müdürü

Adres : A.Gazi Mah. İskele Cad.No:226 65040 Tuşba/VAN

Telefon No : 0 (432) 222 41 62

E-Posta:

Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Bilgi için: Siddik BEKTAŞ Strateji-Arge Birimi (Dahili 319)

Unvan : Veri Hazırlama ve Kontrol İşletmeni

İnternet Adresi: www.van.mem.gov.tr Faks:432224161

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 9e71-5231-3197-b0ba-a28b kodu ile teyit edilebilir.



EK-E: Kişisel Bilgi Formu

Kişisel Bilgi Formu

1.Okulunuz:

2. Cinsiyetiniz: Kız () Erkek ()

3. Sınıf kademeniz: 9.sınıf () 10.sınıf () 11.sınıf () 12.sınıf ()

4. Annenizin Eğitim Düzeyi:

İlkokul () Ortaokul () Lise () Önlisans () Lisans () Lisansüstü ()

Okuryazar () Okuryazar Değil ()

5. Babanızın Eğitim Düzeyi:

İlkokul () Ortaokul () Lise () Önlisans () Lisans () Lisansüstü ()

Okuryazar () Okuryazar Değil ()

6.Oynadığınız Dijital Oyunun Türü:

Aksiyon ve Macera Oyunları () Savaş ve Şiddet Oyunları () Spor ve Yarış Oyunları ()

Strateji ve Taktik Oyunları () Başka Oyunlar () Dijital Oyun Oynamıyorum ()

7. Günlük Oyun Oynama Süresi:

0-1 saat () 1-2 saat () 2-3 saat ()

3-4 saat () 4 saat üzeri ()

8. Günlük İnternet Kullanma Süresi:

0-1 saat () 1-2 saat () 3-4 saat ()

5-6 saat () 7 saat ve üzeri ()

9. Sahip olduğunuz Dijital Aletler (Birden çok cevabı işaretleyebilirsiniz):

Cep Telefonu () Bilgisayar () Tablet () Diğer:

10. Kullandığınız Sosyal Medya Uygulamaları (Birden çok cevabı işaretleyebilirsiniz):

Facebook () Twitter () Instagram () Youtube () Tiktok ()

WhatsApp () Vine () LinkedIn () Snapchat () Telegram ()

Diğer:

EK-F: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Dijital Oyun Hakkındaki Görüşleriniz

Aşağıdaki soruları **son 6 ay içinde** hangi sıklıkla yaşadığınızı işaretleyiniz.

1. Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?

Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman ()

2. Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?

Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman ()

3. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?

Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman ()

4. Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?

Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman ()

5. Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?

Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman ()

6. Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?

Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman ()

7. Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?

Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman ()

EK-G: Siber Zorbalık Ölçeği

Siber Zorbalık Hakkındaki Görüşleriniz

Aşağıda **son birkaç ay içerisinde** yaşadığınızla ilgili sorular sorulmaktadır. Lütfen en uygun cevabı işaretleyiniz.

1. Başka çocuklar aşağıdakilerin herhangi birini sanal ortamda sizi rahatsız etmek amacıyla kullanıyor mu? (Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz)

Elektronik posta	()	Kişisel videolarınız	()
Yazılı mesaj (SMS vb.)	()	Sosyal iletişim ağları	()
Resimli mesaj (MMS vb.)	()	Sohbet odaları (Chat vb.)	()
Anında karşılıklı mesaj	()	Sanal ortamdaki oyunlar esnasında	()

Sizinle ilgili geliştirilen küçük düşürücü bir site ya da form sitesi ile ()

2. Aşağıdakilerden herhangi birini siz başka çocukları rahatsız etmek amacıyla kullanıyor musunuz? (Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz)

Elektronik posta	()	Kişisel videolarınız	()
Yazılı mesaj (SMS vb.)	()	Sosyal iletişim ağları	()
Resimli mesaj (MMS vb.)	()	Sohbet odaları (Chat vb.)	()
Anında karşılıklı mesaj	()	Sanal ortamdaki oyunlar esnasında	()

Sizinle ilgili geliştirilen küçük düşürücü bir site ya da form sitesi ile ()

	Hiç	Neredeyse hiç	Bazen	Hemen hemen her zaman	Her zaman
1. Başkaları sizi fiziksel olarak incitmekle ilgili çevrimiçi ya da yazılı mesajlar alır mısınız?					
2. Başkaları sizi kasıtlı olarak çevrimiçi gruplarından çıkarır mı?					
3. Başkaları yazılı mesaj ya da çevrimiçi ortamda size kaba bir şey söyler mi?					
4. Size kızgın olan biri sizi çevrimiçi gruplardan çıkararak intikam alır mı?					
5. Güvenliğinizi tehdit eden yazılı ya da çevrimiçi mesaj alır mısınız?					
6. Bir çocuk diğer çocukların sizden artık hoşlanmaması için yazılı ya da çevrimiçi mesajlarda sizin hakkınızda yalan söyler mi?					
7. Herhangi bir arkadaşınız diğer arkadaşlarınızı sizden uzak tutacak aşağılayıcı mesajlar atar mı?					
8. İstediklerini yapmadığınız takdirde, başka bir çocuktan fiziksel olarak incitici mesajlar alır mısınız?					
9. Çevrimiçi kavgalarda bulunur musunuz?					
10. Başka biri çevrimiçi ortamında acımasız dedikodu, söylenti veya başka kırıcı bir şey göndererek ya da paylaşarak sizi küçümser mi?					
11. Başka biri sizin yerinize geçerek, itibarınızı zedeleyecek ve arkadaşlık ilişkilerinize zarar verecek mesajlar gönderir mi?					
12. Başka bir çocuğun, izniniz olmadan, sırlarınızı ve fotoğraflarınızı çevrimiçi olarak paylaşması başınıza gelir?					
13. Çevrimiçi ortamda başınıza gelen kötü bir şey için bir yetişkinden yardım istemek zorunda kaldınız mı?					