



**ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI, AKRAN
ZORBALIĞI VE SPORTMENLİK DAVRANIŞLARIARASINDAKİ
İLİŞKİNİN İNCELENMESİ (AĞRI İLİ ÖRNEĞİ)**

Büşra ÇAKIR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Zekihan HAZAR

AĞRI-2022

(Her hakkı saklıdır)

T.C.
AĞRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR EĞİTİMİ BİLİM DALI

Büşra ÇAKIR

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIĞI, AKRAN ZORBALIĞI VE SPORTMENLİK
DAVRANIŞLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ
(AĞRI İLİ ÖRNEĞİ)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ YÖNETİCİSİ
Doç. Dr. Zekihan HAZAR

AĞRI-2022

...../...../20....

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğine göre hazırlamış olduğum “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Ağrı İli Örneği)” adlı tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kâğıt ve elektronik kopyalarının Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

Lisansüstü Eğitim-Öğretim yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim.

- ☐ Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.
- ☐ Tezim sadece Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- ☐ Tezimin yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

15 / 06/ 2022

Büşra ÇAKIR

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI, AKRAN ZORBALIĞI VE SPORTMENLİK DAVRANIŞLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ (AĞRI İLİ ÖRNEĞİ)

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Zekihan Hazar

Haziran 2022, 132 Sayfa

Bu araştırmanın amacı, Ağrı ili merkez ilçesinde bulunan bakanlığa bağlı devlet okulları ile özel okullarda öğrenim gören ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı, akran zorbalığı ve sportmenlik davranışları arasındaki ilişkilerin bazı değişkenler açısından incelenmesidir.

Nicel Araştırma modelinin benimsendiği araştırmada İlişkisel Tarama Deseni yönteminden yararlanılmıştır. Araştırmada tabakalı ve maksimum çeşitlilik örnekleme yönteminden yararlanılmıştır. Araştırmanın evrenini, 2021-2022 eğitim-öğretim yılında, Ağrı ili merkez ilçesinde Millî Eğitim Bakanlığına bağlı devlet okulları ve özel okullarında öğrenim gören öğrenciler, örneklem grubunu ise 2021-2022 eğitim-öğretim yılında, Ağrı ili merkez ilçesinde bulunan ortaokulların 5, 6, 7 ve 8. Sınıflarında öğrenim gören 559 kadın, 493 erkek öğrenci olmak üzere toplam 1052 öğrenci oluşturmaktadır.

Araştırmada veri toplama aracı olarak dört bölümden oluşan anket formu kullanılmıştır. Birinci bölümde Kişisel Bilgi Formu, ikinci bölümde Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilen Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, üçüncü bölümde Kutlu ve Aydın (2010) tarafından geliştirilen Akran Zorbalığı Ölçeği, dördüncü bölümde Koç (2013) tarafından geliştirilen Beden Eğitimi Dersi Sportmenlik Davranışı Ölçeği yer almaktadır. Elde edilen veriler istatistik paket programı (SPSS) aracılığıyla analiz edilmiştir. Verilerin analizinde betimsel istatistikler (frekans, yüzde, aritmetik ortalama), t-testi ve Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) testleri kullanılmıştır. Ayrıca Hipotez testleri için ilişki analizinde

Pearson Correlation testi kullanılmıştır. Sonuçlar $p<.05$ anlamlılık düzeyine göre değerlendirilmiştir.

Araştırma bulgularına göre; öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, akran zorbalığı ve sportmenlik davranışları düzeylerinin cinsiyet, sınıf, yaş ve oyun türü değişkenlerine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği; dijital oyun bağımlılığı ve sportmenlik davranışları düzeylerinin ikamet ettiği yerde internet bağlantısı olma, okul türü ve dijital oyun aracı değişkenlerine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği; akran zorbalığı ve sportmenlik davranışları düzeylerinin lisanslı sporcu olma değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı, akran zorbalığı ve sportmenlik davranışları düzeylerinin anne eğitim durumu ve baba eğitim durumu değişkenlerine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Pearson Correlation testi analiz sonuçlarına göre; dijital oyun bağımlılığı ile sportmenlik davranışı arasında negatif yönde istatistiksel olarak anlamlı ilişki olduğu görülmüştür. Ayrıca dijital oyun bağımlılığı ile akran zorbalığı arasında pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra sportmenlik davranışı ile akran zorbalığı arasında negatif yönde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir.

132 sayfa

Anahtar Kelimeler: Ortaokul Öğrencileri, Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı, Sportmenlik.

ABSTRACT

MASTER'S THESIS

DIGITAL GAME ADDICTION OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS, RESEARCH ABOUT THE RELATIONSHIP BETWEEN PEER BULLYING AND SPORTSMANSHIP BEHAVIORS (SAMPLE IN AĞRI PROVINCE)

Büşra ÇAKIR

Physical Education Teacher

Thesis Advisor: Assoc. Prof. Dr. Zekihan HAZAR

June 2022, Page: 132

The aim of the study is to examine the relationships between digital game addiction, peer bullying and sportsmanship behaviors of secondary school students studying in state schools and private schools in the central district of Ağrı province in terms of some variables.

The Relational Screening Design method was used in the study, in which the quantitative research model was adopted. In addition, Stratified and Maximum Diversity Sampling method was used. The population of the research is the students studying in public and private schools affiliated to the Ministry of National Education in the central district of Ağrı province in the 2021-2022 academic year which consists of 559 female and 493 male students studying in the total 1052 students at 5th, 6th, 7th and 8th grades.

A questionnaire consisting of four parts was used as a data collection tool in research. Personal Information Form in the first part, Digital Game Addiction Scale for Children developed by Hazar and Hazar (2017) in the second part, Peer Bullying Scale developed by Kutlu and Aydın (2010) in the third part, Physical Education Class Sportsmanship Behavior Scale developed by Koç (2013) in the fourth part included. Obtained data were analyzed through statistical package program. In the

analysis of the data, descriptive statistics (frequency, percentage, arithmetic mean), T-Test and One-Way Analysis of Variance (ANOVA) tests were used. In addition, the Pearson Correlation test was used in the correlation analysis for the Hypothesis tests. Results $p < .05$ evaluated according to the significance level.

According to the research findings; students' digital game addiction, peer bullying and sportsmanship behavior levels showed statistically significant differences according to gender, class age and game type variables; It has been determined that the levels of digital game addiction and sportsmanship behaviors show statistically significant differences according to the variable of being a licensed athlete.

It was determined that the levels of digital game addiction, peer bullying and sportsmanship behaviors did not differ statistically significantly according to the mother's and father's education level variables. According to the Pearson Correlation test analysis results, it was found that there was a statistically significant negative correlation between digital game addiction and sportsman behavior. In addition, it is seen that there is a statistically significant positive relationship between digital game addiction and peer bullying. And also, it has been determined that there is a statistically significant negative correlation between sportsmanship behavior and peer bullying.

132 pages

Keywords: School Students, Digital Game Addiction, Peer Bullying, Sportsmanship, Secondary

TEŞEKKÜR

Yüksek Lisans eğitimim boyunca, benden bilgi ve deneyimlerini esirgemeyen, çalışmalarımın tamamlanabilmesi için her türlü şartı sağlayan ve bana her zaman her türlü desteği sunan çok değerli danışman hocam Sayın Doç. Dr. Zekihan HAZAR’a teşekkürlerimi sunarım.

Araştırma için gerekli izinleri veren Ağrı Milli Eğitim Müdürlüğüne, araştırmanın uygulama aşamasında kolaylıklar sağlayan ve destekleyen okul müdürlerine, öğretmenlere ve tüm öğrencilere teşekkür ederim.

Eğitim hayatım boyunca her türlü destekleriyle beni hiçbir zaman yalnız bırakmayan ikizim Esra SAKBAŞ’ a sonsuz teşekkür ederim.

15/ 06 /2022

Büşra ÇAKIR

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	ii
ABSTRACT.....	iv
TEŞEKKÜR.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu.....	1
1.2. Araştırmanın Amacı	5
1.3. Problem	5
1.3.1. Alt problemler	5
1.4. Araştırmanın Önemi.....	7
1.5. Araştırmanın Varsayımları.....	9
1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları	9
1.7. Tanımlar	9
2. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	11
2.1. Yurt Dışında Yapılmış Araştırmalar	11
2.2. Yurt İçinde Yapılmış Çalışmalar	15
3. GENEL BİLGİLER.....	20
3.1. Oyun.....	20
3.1.1. Oyun Tarihi	21
3.1.2. Oyun Kuramları	23
3.1.2.1. Klasik kuramlar	24
3.1.2.2. Modern kuramlar.....	24
3.1.3. Oyunun Sınıflandırması	26
3.1.4. Oyunun Çocuk Gelişimine Katkıları.....	27

3.2. Dijital Oyunlar	29
3.2.1. Dijital oyunların tarihsel gelişimi.....	30
3.2.2. Dijital oyunların sınıflandırılması	33
3.3. Bağımlılık.....	34
3.3.1. Dijital oyun bağımlılığı	36
3.3.2. Dijital Oyun Oynama Nedenleri-Motivasyon Kaynakları	38
3.4. Akran Zorbalığı.....	40
3.4.1. Zorbalığın özellikleri.....	43
3.4.2. Zorbalığın nedenleri	43
3.4.3. Zorbalığın sınıflandırılması.....	45
3.4.4. Akran zorbalığında öğrencilerin gruplanması.....	46
3.4.4.1. Zorba öğrenci özellikleri	46
3.4.4.2. Kurban öğrenci özellikleri.....	47
3.4.4.3. Zorba/ kurban öğrenci özellikleri.....	48
3.5. Sportmenlik	48
3.5.1. Sportmenliğin tarihçesi	51
3.5.2. Beden eğitimi ve spor dersinde sportmenlik	52
4. YÖNTEM.....	55
4.1. Araştırma Modeli	55
4.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi	55
4.3. Veri Toplama Süreci	56
4.4. Veri Toplama Araçları	57
4.4.1. Kişisel bilgi formu	57
4.4.2. Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (ÇİDOBÖ)	58
4.4.3. Akran zorbalığı belirleme ölçeği ergen formu	58
4.4.4. Beden eğitimi dersi sportmenlik davranışı ölçeği (BEDSDÖ)	59

4.5. Verilerin Analizi.....	59
5. BULGULAR.....	60
6. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	76
6.1. Sonuç ve Tartışma.....	76
6.2. Öneriler	93
6.3. Sınırlılıklar	94
KAYNAKÇA.....	95



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Öğrencilerin Cinsiyet Değişkenine İlişkin Frekans Tablosu	60
Tablo 2. Öğrencilerin Sınıf Değişkenine İlişkin Frekans Tablosu	60
Tablo 3. Öğrencilerin Yaş Değişkenine İlişkin Frekans Tablosu	61
Tablo 4. Öğrencilerin Spor yapma Değişkenine İlişkin Frekans Tablosu	61
Tablo 5. Öğrencilerin Anne Eğitim Durumuna İlişkin Frekans Tablosu	61
Tablo 6. Öğrencilerin Baba Eğitim Durumuna İlişkin Frekans Tablosu	62
Tablo 7. Öğrencilerin Okul Türü Değişkenine İlişkin Frekans Tablosu	62
Tablo 8. Öğrencilerin Oyun Aracı Değişkenine İlişkin Frekans Tablosu	63
Tablo 9. Öğrencilerin İnternet Bağlantısı Değişkenine İlişkin Frekans Tablosu	64
Tablo 10. Öğrencilerin Oynadıkları Oyun Türüne İlişkin Frekans Tablosu	64
Tablo 11. Dijital Oyun bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Ölçeklerine İlişkin Toplam Puan Ortalamaları	64
Tablo 12. Katılımcıların Cinsiyet Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanına İlişkin T Testi Analizi.....	65
Tablo 13. Katılımcıların Lisanslı Sporcu Olma Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanına İlişkin T Testi Analizi	65
Tablo 14. Katılımcıların İnternet Bağlantısı Olma Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanına İlişkin T Testi Analizi	66
Tablo 15. Katılımcıların Sınıf Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanlarına İlişkin One Way ANOVA Sonuçları. 67	
Tablo 16. Katılımcıların Yaş Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanlarına İlişkin One Way ANOVA sonuçları . 68	
Tablo 17. Katılımcıların Anne Eğitim Durumu Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanlarına İlişkin One Way ANOVA sonuçları.....	Error! Bookmark not defined.

Tablo 18. Katılımcıların Baba Eğitim Durumu Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanlarına İlişkin One Way ANOVA sonuçları.....	70
Tablo 19. Katılımcıların Okul Türü Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanlarına İlişkin One Way ANOVA Sonuçları	71
Tablo 20. Katılımcıların Dijital Oyun Aracı Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanlarına İlişkin One Way ANOVA Sonuçları.....	72
Tablo 21. Katılımcıların Oyun Türü Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanlarına İlişkin One Way ANOVA Sonuçları	74
Tablo 22. Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanlarına İlişkin Pearson-Korelasyon Testi Sonuçları.....	75

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. İki Kişilik Tenis Oyunu- Tennis For Two (Pongmuseum, 2016).....	31
Şekil 2. Spacewar (Pongmuseum 2016)	32



BÖLÜM 1

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problemi, amacı, önemi, sınırlılıkları açıklanmıştır. Araştırmaya ilişkin varsayımlara ve tanımlara yer verilmiştir.

1.1. Problem Durumu

Bu dönemde bireyleri her yaş diliminde etkileyen bilgisayar sektörünün, bilhassa çocuğun hayatına sunduğu yeniliklerden birisi “dijital oyun” kavramıdır. Dijital oyun: monitör, fare, klavye ya da joystick gibi arabirimlerin bilgisayar yazılımlarıyla etkileşiminin yapıldığı; kuralları ve hedefleri olan sistemler bütünüdür (Kaya 2013).

Bilgisayar oyunları dünya genelinde milyonlarca insanın içine girdiği geniş bir pazar şeklinde de önümüze çıkmaktadır (Erboy ve Akar Vural 2010). Bireyler yaş, cinsiyet, statü ayrımı yapmadan bu fantastik dünyanın bir parçası olmaya başlamıştır. Binark ve Bayraktutan Sütcü (2008) tarafından bildirildiğine göre 1980 yılından bu zamana kadar bu oyunlar genellikle bilgisayar oyunları, video oyunları veya elektronik oyunlar şeklinde ifade edilmiştir. Türkiye’de bilgisayar oyun kavramı daha fazla geçmektedir. Ancak 2000’li senelerle beraber “dijital oyun” ifadesi arcade (atari), pc, konsol ve mobil oyunlarının bütün çeşitlerini içine alacak biçimde bilinen bir kavram olarak kabul edilmiştir (Sarpkaya 2021).

Oyun, çocukların dünyasında vazgeçilmez bir etkinliktir. Bu doğrultuda geleneksel oyun; bireyler arasında iletişimi destekleyerek, fiziksel aktiviteleri ön planda tutarak ve yaratıcılığı destekleyerek çocukların gelişimlerini destekler. Öbür taraftan, teknolojinin baskın olduğu günümüz internet ortamındaki oyunlarabilhassa fiziksel ve sosyal açıdan olumsuz yorumlar yapılmıştır. Bağımlılığa neden olan bu

oyunlara yapılan eleştirilerden birkaçı da dijital oyunların çocukları fiziksel, sosyal ve zihinsel yönden gelişimlerini olumsuz etkilemesidir (Torun 2015).

Dijital oyunların geleneksel oyunlardan farkı, geleneksel çocuk oyunları sokaklarda bir etkileşim ve sosyalleşme ortamı içerisinde gerçekleşirken teknolojik araçlarla oynanan oyunlar çocukların birbirleriyle olan yüz yüze iletişimi engellemektedir (Kıran 2011). Binark ve Bayraktutan Sütçü(2008) ‘ye göre bir diğer farkı da, oyun üretim sürecinde profesyonel bir yapılanma bulunmasıdır. Bilgisayar oyununun kendisi oyuna zaman ayırma davranışı bir kenara koyulursa bilgisayar oyunu meta değeri taşıy ve bilgisayar oyunu endüstriyel üretimin neticesinde meydana gelir (Hazar 2016).

Eskiden parklarda ve mahallelerde çocukların arkadaşlarıyla beraber yaptığı gerçek etkinlik olarak sayılan oyunlar, şimdiki zamanda evlerde yada internet salonlarında bilgisayar oyunlarına ve internette yapılan sanal etkinliklere dönüşmüştür (Horzum 2011). Postman, eski zamanlarda mahallelerde rastladığımız çocuk etkinliklerinin artık yok olduğunu, hatta çocuk oyunları fikrinin bile hafızalardan gittiğini ifade etmektedir (Kıran 2011).

Bu değişen durum, özellikle genç bireylerde dijital oyunların fazla ve kontrolsüz kullanımı olan ‘‘Dijital Oyun Bağımlılığı’’ tanımını ortaya çıkarmıştır (Irmak ve Erdoğan 2016). Dijital oyun bağımlılığı; bireylerin oyunun başından kalkamamaları, oyun ile günlük hayatları arasında bağlantı kurmaları, oyundan dolayı görevlerini yapmamaları ve oyunu diğer aktivitelere göre seçmeleri olarak ifade edilebilir (Horzum 2011).

Bireyler video oyunlarının çocuklar açısından faydalarını ve zararlarını düşünerek kaygılanabilirler. İnternet oyunları; oyunun içyapısına, vakit aralığına, ne kadar sürdüğüne göre iyi ya da kötü olabilir (Kars 2010). Hızla gelişen ve büyüyen dijital oyun sektörünün çocuklar üzerindeki etkileri ülkemizde daha çok konuşulmaya ve düşünölmeye başlanmıştır. Özellikle aileler, psikologlar,

akademisyenler ve eğitimciler bu konuya eğilip tartışmanın taraflarını oluşturmuşlardır. Dijital oyunlar hazırlandığından beri, oyunlarla ilgili yapılan araştırmalara çocuklar üzerindeki etkileri konu olmuştur. Araştırmalar neticesinde, oyunların çocuklara olumlu etkileri olduğu kadar olumsuz sonuçları da olduğu ortaya koyulmuştur (Eni 2017).

Bilgisayar oyunları oynayanlar için ilk güdü kaynağı, gün içerisinde bireylerin sıkıntı yaşadığı durumları aşmak istemeleridir. Çalışmaların bir çoğu dijital oyunların negatif etkileri konusunda gerçekleşmiş olmasına rağmen, bilgisayar oyunlarının bireylerin bitkinliğini ve gerginliğini azalttığı, boş vakitlerini geçirmesini sağladığı, bireyleri karışık şehir yaşantısından, yoğun çalışma ve sıkıntı veren çevresinden soyutlayarak bireylerin eğlenmesine, deşarj olmasına imkan verdiği, sorunlar ile mücadele etmelerine katkı sağladığı, bireyin kendine güvenini, görsel-dikkat yeteneklerini arttırdığı (Green ve Bavelier 2003; Griffiths 2005) ve özellikle eğitsel yönü bulunan oyunların bireylerin akademik seviyesini yükselttiği (Green ve Bavelier 2003) de gösterilmiştir.

Yapılan bazı çalışmalarda iseteknoloji kullanımı; okul öncesi ve okul dönemindeki çocuklarda dikkat sorunları, saldırgan hareketler, fiziksel inaktivite, fazla kilo alımı ve uyku problemleri şeklinde görülmüştür. Ayrıca bu durum, çocukların zihinsel ve duygusal gelişiminde kaygılandırıcı neticelere temel hazırlamaktadır (Brown 2011).

Kuss ve Griffiths (2012) tarafından bildirildiğine göre fazla video oyunu oynamayla ilgili olarak psikososyal sorunların içinde sosyal kavgalarda yükseliş, baskı, düşük akademik düzey, okulu bırakmada yükseliş, kısıtlı boş vakit etkinlikleri söylenebilir. Bununda ilerisinde ilgili psikopatolojik sorunlar, dikkat eksiklikleri, psikosomatik sorunlar ve okul kaygısı problemlerin artışı; uyku süresinin azalması gibi nedenler yükselen intihar fikirlerini oluşturmaktadır (Göldağ 2019).

Dijital oyunlar insanların beslenme düzenlerini değiştirerek ve bireylerin durağan yaşamlarına neden olarak kilo almaları ile sonuçlanmaktadır. Bireylerin bu negatif sonuçlardan kaçması ve hareketli bir yaşam sürmesi için zamanlarını sporla ve geleneksel oyunlarla geçirmesi, hareketliliğin sürdürülmesi için motive edilmesi önemlidir (Bozkurt vd 2019).

Dijital oyunların çocuklara pozitif etkileri olarak bilişsel gelişiminde stratejik fikir yürütebilmesinde, çabuk ve isabetli kararlar almasına, sorun gidermesine, teknoloji uygulamalarını öğrenmesine etkileri bulunmaktadır. Fakat bu oyunların çocukları yalnızlaştırdığı ve gerçek yaşamdan soyutladığı da görülmektedir. Şiddet içeren oyunlarda çocukların şiddet hissini ve hareketlerini öğrenmesi, normalleştirilmesi ve şiddete yatkın bireylerin yetişmesi olumsuz etkileri olarak görülmektedir.

Çocukların bu oyunları oturarak ve uzun süreler oynadığı düşünüldüğünde yemek yeme, uyuma ve tualete gitme gereksinimlerini geciktirdiklerinden ve uzun vakitler hareket etmediklerinden ötürü solunum, dolaşım, kas ve iskelet gibi sistemlerin gelişme göstermesinde negatif etkilerinin olduğu unutulmamalıdır (Hazar 2016).

Tüm bu çalışmalar kapsamında dijital oyunların olumlu olduğu kadar olumsuz etkilerinin de olduğu görülebilmektedir. Özellikle şiddet içeren oyunların çocuklarda şiddet davranışını içselleştirerek bir süre sonra bu davranışı normal kabul eden şiddete yatkın bireyler yetişmesine neden olmaktadır (Hazar 2016). Bunun sonucunda çocuklar gerektiğinde şiddetin problem çözmede bir yöntem olabileceği düşüncesini benimsemektedir (Karaaslan 2015). Yaşadıkları bu olumsuz tecrübelerin, gerçek yaşantılarında uygunsuz hareketler yapmalarına neden olduğu söylenebilir. Şiddet içerikli dijital oyunlar oynayan çocukların şiddete meyilli bireyler durumuna gelmesine etki ederek fairplay-sportmenlik dışı hareketleri daha çok gerçekleştirmelerine neden olduğu söylenebilir (Hazar 2020). Bu doğrultuda sportmenlik tanımı genel olarak sportif etkinliklerin içinde barınan bir kavram

olmasıyla beraber yaşamın bütün bölümlerinde; iki taraflı hakları saymayı, adil ve dürüst davranmayı temsil eden ve yapılması gereken temel ahlaki değerler olarak açıklanmaktadır (Tel 2014). Ayrıca bireylerin hayatını yaşadığı sosyal çevrede gerçekleştirdikleri olumsuz hareketlerden birinin de zorba davranış yönelimi olduğu belirtilmektedir. Okullarda görülebilen zorbalığa dair ilk araştırmaları yapan Olweus (1999), zorbalık tanımını saldırgan eylem yatkınlığı içinde olan kişinin veya topluluğun, bilerek ve isteyerek sürekli olarak karşısındaki bir insana gerçekleştirdiği zarar verici eylemler olarak ifade edilmektedir (Sezen ve Murat 2018). Bu kapsamda ortaokul öğrencileri için önemli bir sorun olan dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili faktörler olarak düşünülen akran zorbalığı ve sportmenlik kavramları arasındaki ilişkiye bakılmasıyla araştırma sahasına yeni bir görüş açısı sunulacaktır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın hedefi; ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı, akran zorbalığı ve sportmenlik davranışları arasındaki ilişkinin belirlenmesidir.

1.3. Problem

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı, akran zorbalığı ve sportmenlik davranışları arasında ilişki var mıdır?

1.3.1. Alt problemler

1. Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı, akran zorbalığı ve sportmenlik davranışları arasında istatistiksek olarak anlamlı bir ilişki var mıdır?

a. Dijital oyun bağımlılığı ile akran zorbalığı davranışları arasında anlamlı bir ilişkisi var mıdır?

b. Dijital oyun bağımlılığı ile sportmenlik davranışları arasında anlamlı bir ilişkisi var mıdır?

c. Akran zorbalığı davranışları ile sportmenlik davranışları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

2. Dijital oyun bağımlılığı;

a. Cinsiyet değişkeninde farklılık var mıdır?

b. Yaş değişkeninde farklılık var mıdır?

c. Spor yapma değişkeninde farklılık var mıdır?

d. Anne-baba eğitim durumları değişkeninde farklılık var mıdır?

e. Eğitim gördükleri okul türü değişkeninde farklılık var mıdır?

f. İnternet bağlantısı değişkeninde farklılık var mıdır?

g. Oyun aracı (cep telefonu, tablet, bilgisayar) durumuna göre farklılık göstermekte midir?

ğ. Oynanan oyun türü değişkeninde farklılık var mıdır?

3. Akran zorbalığı;

a. Cinsiyet değişkeninde farklılık var mıdır?

b. Yaş değişkeninde farklılık var mıdır?

c. Spor yapma değişkeninde farklılık var mıdır?

d. Anne-baba eğitim durumları değişkeninde farklılık var mıdır?

e. Eğitim gördükleri okul türü değişkeninde farklılık var mıdır?

f. İnternet bağlantısı değişkeninde farklılık var mıdır?

g. Oyun aracı (cep telefonu, tablet, bilgisayar) durumuna göre farklılık göstermekte midir?

ğ. Oynanan oyun türü değişkeninde farklılık var mıdır?

4. Sportmenlik;

a. Cinsiyet değişkeninde farklılık var mıdır?

b. Yaş değişkeninde farklılık var mıdır?

c. Spor yapma değişkeninde farklılık var mıdır?

d. Anne-baba eğitim değişkeninde farklılık var mıdır?

e. Eğitim gördükleri okul türünde farklılık var mıdır?

f. İnternet bağlantısı değişkeninde farklılık var mıdır?

g. Oyun aracı (cep telefonu, tablet, bilgisayar) değişkeninde farklılık var mıdır?

ğ. Oynanan oyun türü değişkeninde farklılık var mıdır?

1.4. Araştırmanın Önemi

Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte kentleşme ve oyun ortamlarının azlığı gibi nedenlerden dolayı çocukların oyunlarında farklılaşma görülmektedir. Giderek geleneksel oyunlar yerine bilgisayar ve internet bağlantısıyla evlerinde sanal şekilde gerçekleşen oyunlar yer almakta ve bu birtakım fiziksel, ruhsal, sosyal ve bilişsel problemlere neden olmaktadır (Horzum 2011).

Aşırıya kaçmadan bilgisayar oyunları oynamanın olağan bir durum olduğu, üstelik oyunların duygusal rahatlama ve gevşeme gibi pozitif etkilerinin bulunduğu bilinmektedir (Green ve Bavelier 2003; Prot vd 2014). Ancak oyunların kontrolsüz bir şekilde oynanması; duygu ve fikirlerde, sosyal hayatta değişikliğe yol açtığı gibi oyun bağımlılığın danbahsedilmektedir (Griffiths ve Davies 2005).

Çocukların ders çalışmayı istemeyip bilgisayar oyunları oynamayı istedikleri görülmektedir. İlkokulda öğrenim gören öğrenciler gelişim dönemleri bakımından video oyunlarını daha fazla seçtikleri ifade edilmektedir (Horzum 2011). Ayrıca okul öncesinde yaş grubu yüksek olan çocukların dijital oyun oynama oranı daha küçük yaş gruplarına göre daha fazla olduğu (Akçay ve Özcebe 2012) da görülmektedir. Dijital oyunların özellikle çocuklarda ve ergenlerde pozitif etkileri bulunduğu kadar negatif etkileri de (Horzum 2008) bulunmaktadır. Bu doğrultuda dijital oyunlar ve bağımlılık konusunun üzerine düşülmesi ve çalışılması önemli görülmektedir.

Teknolojinin hızla ilerlemesiyle bilgisayar, tablet ve telefon gibi araçlarla bireylere istediği zaman istediği yerde internete ulaşabilme gibi imkanlar sağlanmıştır. Farklı amaçlarla kullanılan bu araçların en çok kullanım alanı dijital oyunlar olmuştur. Dijital oyunlar tüm kitle tarafından oynanmakla birlikte büyük bir kısmını çocuk ve gençler oluşturmaktadır. Özellikle şiddet içeren oyunlar bireyler için sosyal ve ruhsal sorunlar yaşanmasına neden olabilmektedir. Bu sorunlardan en çok karşımıza çıkan ve en önemlisi bilgisayar oyun bağımlılığı olmaktadır. Ortaya çıkan bu bağımlılık ruhsal, sosyal, fiziksel ve zihinsel birtakım olumsuz durumu ortaya çıkarmaktadır. Özellikle şiddet içeren oyunların olumsuz etkileri dikkate alındığında okullarda zorba davranış olan “akran zorbalığı” kavramının ilişkili olduğu düşünülebilir. Ayrıca çocuklar oyunların içindeki şiddeti öğrendikleri ve bunun gerçek hayatta problemleri çözmede bir yol olabileceği fikrini benimsemektedirler (Karaaslan 2015). Bu doğrultuda genellikle; şiddet içeren bilgisayar oyunlarının bağımlılık oranını yükselttiği ve bireylerin şiddete eğilimli olarak yetişmesine yol açarak fairplay-sportmenlik dışı eylemleri daha çok gerçekleştirmelerine neden olduğu söylenebilir (Hazar 2020). Bu kapsamda araştırma konusu olan dijital oyun bağımlılığı, akran zorbalığı ve sportmenlik davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi önemli görülmekte ve literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca bu çalışmanın elde edilecek bulgularından yola çıkarak özellikle ebeveynlere ve eğitimcilere sorunun tespiti, takibi ve çözümü açısından yol gösterici olması önem arz etmektedir.

1.5. Araştırmanın Varsayımları

- Katılımcıların, çalışmada kullanılan ölçeklere dürüst ve içtenlikle cevap verdiği varsayılmıştır.
- Araştırmada çalışma grubu olarak seçilen ortaokul öğrencileri evreni temsil edecek niteliktedir.

1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları

Çalışma;

- 2021-2022 eğitim öğretim senesinde Ağrı ilinde bulunan ortaokulların 5, 6, 7, 8. Sınıflarda okuyan bireyler ile sınırlıdır.
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeği, akran zorbalığı ölçeği, sportmenlik davranış ölçeği ve kişisel bilgi formu ile sınırlıdır.
- Sonuçlanan tüm analizler, araştırma grubunda bulunan bireylerin çalışmada uygulanan ölçeklerdeki ve demografik bilgi formundaki cevaplarıyla sınırlıdır.

1.7. Tanımlar

Oyun:“Yetenek ve zekâ geliştirici, belirli kuralları bulunan, güzel zaman geçirmeyi sağlayan eğlence” olarak ifade edilmiştir (TDK 2016).

Geleneksel oyun: Genel olarak doğal oyun aletlerinin kullanıldığı, eşli ve grupla oynanabilenlerin ön plana çıktığı, hareketlilik isteyen, katılanların oyunun kuralları ile diğer oyun bileşenlerini değiştirebildiği oyunlardır (Hazar 2016).

Dijital oyun: Monitör, fare, klavye ya da joystick gibi arabirimlerin bilgisayar yazılımlarıyla etkileşiminin sağlandığı, kuralları ve hedefleri olan sistemler bütünüdür (Kaya 2013).

Bağımlılık: Bir maddeden veya eylemden hasarlarını gördüğü durumda bile ayrılamaması, üstelik eylemin veya maddenin kullanma durumunun fazlalaşması olarak ifade edilmektedir (Çavuşoğlu 2009).

Akran Zorbalığı: Bir veya birden fazla bireylerin güç olarak kendilerinden daha zayıf bireyleri bilerek, isteyerek ve devamlı olarak zarar vermesiyle neticelenen ve mağdurun kendisini koruyamayacak halde olduğu bir zorbalık davranışdır. Okul zorbalığı; tekme ve tokat atma, itme ve çekme gibi, fiziksel; bulaşma, dalga geçme, kızdırma, lakap takma, küçük düşürücü sözler söyleme gibi, sözel; dedikodu ve söylenti çıkarıp duyurma, arkadaş çevresinden dışlayarak yalnızlığa sürüklenme ve para veya diğer eşyalarını zorla alma, almakla tehdit etme, eşyalarında hasar bırakma gibi eylemler meydana gelebilir (Pişkin 2002).

Sportmenlik: Dünya genelinde yaygın olarak kullanılan ve İngilizce kelime olan Fair-play'in "sporda centilmenlik" anlamına gelmektedir(Pehlivan 2004). Bu kavram ülkemizde daha çok sportmenlik olarak karşımıza çıkmaktadır (Koç 2013).

Fair Play, yarışmacıların müsabakalar süresinde, güç koşullarda bile kurallara sabırlı, tutarlı ve bilinçli bir şekilde uymaları, eşitliği sağlamak adına haksız kazanımları kabul etmemeleri, başka bir sporcunun haksız yararlanmayı uygun bulmamaları, rakibi düşman olarak görmek yerine oyunun sürmesini sağlayan, aynı hakları bulunan kişi ve eş olarak görmeleri ve kıymet gösterme çabaları olmalıdır (Yıldıran 2004).

BÖLÜM II

İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Burada konuyla ilgili yapılan yurt içi ve yurt dışı çalışmalar yer almaktadır.

2.1. Yurt Dışında Yapılmış Araştırmalar

Gentile vd. (2004), “Şiddet içeren bilgisayar oyunu alışkanlıklarının ergen düşmanlığı, saldırgan davranışlar ve okul performansı üzerindeki etkileri” konulu çalışmasına 607 öğrenci katılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre daha fazla video oyunu şiddetine maruz kalan ergenlerin düşmanca davranışları artmıştır. Ayrıca öğretmenleriyle daha sık tartışma olasılığı, fiziksel kavgalara karışma olasılığı yükselirken okulda göstermiş olduğu performansları düşmüştür.

Griffiths vd. (2004), “Çevrimiçi bilgisayar oyunları: ergen ve yetişkin oyuncuların karşılaştırılması” konulu çalışmada çevrimiçi oyun olan “everquest” oyununu oynayan 540 oyuncuya temel demografik bilgilerini, oyun oynama sıklığını, oyun geçmişini incelemek için anket uygulanmıştır. Çalışmanın sonuçlarına göre ergen olan oyuncuların erkek olma olasılığı daha yüksektir. Ayrıca eğitimlerini ve çalışmalarını aksatma olasılıkları daha yüksek bulunmuştur. Gruplar arasındaki en büyük fark ise yetişkinlerden daha çok ergenlerin, oyunun favori yönünün şiddet olduğunu ifade etmeleri olmuştur. Ayrıca oyuncunun yaşı ne kadar genç ise oyunda geçirdiği süre o kadar fazla olmaktadır.

Anderson ve Carnagey (2005), “Şiddet içeren video oyunlarında ödül ve cezanın saldırgan duygulanım, biliş ve davranış üzerindeki etkileri” konulu çalışmaya 140 erkek, 142 kadın olmak üzere toplam 282 lisans öğrencisi katılmıştır.

Katılımcılar tüm şiddetin ödüllendirildiği bir versiyon, tüm şiddetin cezalandırıldığı bir versiyon ve şiddet içermeyen bir versiyon olmak üzere aynı araba yarışı video oyununun üç versiyonundan birini oynamışlardır. Böylelikle şiddet içeren eylemleri ödüllendirmenin ve cezalandırmanın daha sonraki saldırganlıkla ilişkili değişkenler üzerinde etkileri incelenmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre şiddet içeren oyun eylemlerini ödüllendirmek düşmanca duyguları, saldırgan düşünceleri ve saldırgan davranışı arttırmıştır. Ancak şiddet içeren eylemleri cezalandırmak, düşmanca duygularda artış gösterirken saldırgan düşüncelerde ve saldırgan davranışlarda artış göstermemiştir.

Ko vd. (2005) tarafından yapılan çalışmaya 395 ortaokul öğrencisi katılmıştır. Çalışmanın sonuçlarına göre cinsiyet faktörü ön plana çıkarak çevrimiçi oyun oynayanlar ağırlıklı olarak erkeklerin olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca yaş, düşük benlik saygısı ve düşük günlük yaşam doyumu kadınlara göre erkeklerde şiddetli bağımlılıkla ilişkilendirilmiştir.

Chan ve Rabinowitz (2006) tarafından yapılan araştırmada internette, televizyonda, konsol video oyunlarında ve internet video oyunlarında geçirilen günlük süreyi ve bunların akademik ve sosyal işlevsellik ile ilişkisi değerlendirilmiştir. Değerlendirme için 72 ergene ve 72 ebeveyne anket uygulanmıştır. Araştırma sonuçlarına göre bir saatten fazla konsol ve internet video oyunları oynayan ergenlerde, oynamayanlara göre daha fazla dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu belirtileri olmaktadır. Sonuç olarak video oyunlarına daha fazla zaman harcayan ergenler okul performansında olumsuz etkilerle ve problemlerle karşılaşmaktadırlar.

Polman vd. (2008), “Şiddet içeren video oyunları oynamanın çocukların saldırgan davranışları üzerindeki farklı etkilerinin deneysel çalışmaları” konulu araştırmada aynı şiddet içeren video oyununu aktif olarak oynayan ve pasif olarak izleyen katılımcıların sonraki saldırgan davranışı üzerindeki farklı etkilerini araştırmayı amaçlamıştır. Bu araştırmaya 10-13 yaş grubunda 57 çocuk katılmıştır.

Şiddet içeren video oyununu fiilen oynayarak aktif katılan erkekler pasif oyun durumunda olan erkeklerden daha agresif davrandıkları ortaya çıkmıştır. Kızlarda ise oyun durumu saldırganlıkla ilişkili değildir.

Wallenius ve Punamak (2008)'ın iki yıl süren araştırmasına Finli 12-15 yaş grubundan 689 ergen katılım göstermiştir. Araştırmanın neticesine bakıldığında erkek ve kız ergenlerin şiddet içeren bilgisayar oyunlarını oynama oranı karşılaştırıldığında; erkeklerin kızlara göre daha çok oynadığı görülmüştür. Erkek öğrencilerin doğrudan saldırganlık ölçeğinden aldıkları puanların kız öğrencilerden daha yüksek bulunmuştur. Şiddet içeren bilgisayar oyunlarını oynama ve doğrudan saldırganlık seviyeleri yaşça büyük öğrencilerin yaşça küçük olan öğrencilere göre yüksek bulunmuştur. Şiddet içeren bilgisayar oyunları ile ilgilenme ve doğrudan saldırganlık seviyeleri anne, baba ve çocuk diyalogu iyi olan erkek ve kız çocuklarında iyi olmayanlara göre düşük bulunmuştur.

Mentzoni vd. (2011), "Sorunlu video oyunu kullanımı: tahmini yaygınlık ve zihinsel, fiziksel sağlıkla ilişkiler" konulu çalışmaya toplam 816 kişi anket doldurarak katılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre video oyunlarının sorunlu kullanımı en çok erkek ve genç katılımcılarda görülmüştür. Sorunlu video oyunları oynayan bireylerde düşük yaşam doyumu, yüksek düzeyde kaygı ve depresyon ortaya çıkmıştır. Diğer bir faktör olan fiziksel egzersiz miktarı ise video oyun kullanımı ile ilişkisi saptanmamıştır.

Homer vd. (2012), "Ön ergenlerin video oyunlarında cinsiyet ve oyuncu özellikleri" konulu çalışmada video oyunları oynamak için harcanan zaman ve oyun tercihi üzerindeki yaş, cinsiyet ve psikolojik uyumun tahmin gücünü araştırmak için 10-15 yaş arası çocuklara iki anket uygulanmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre ergenlik öncesi çocuklarda, erkeklerin kadınlara göre bilgisayar oyunları oynamak için daha çok vakit ayırdıkları görülmüştür. Ayrıca erkekler ve kadınlarda oyun oynamak için verilen zaman yaş ile birlikte artmıştır.

Greitemeyer ve Mgge (2014), ‘‘Video oyunları sosyal sonuları etkiler: iddet ieren ve toplum yanlısı video oyunlarının etkilerinin meta-analitik bir incelemesi’’ konulu alıřmada 98 bağımsız arařtırmadan elde edilen veriler kullanılmıřtır. Hem iddet ieren video oyunları hem de toplum yanlısı video oyunları iin sosyal sonularda nemli bir iliřki olduėu ortaya koyulmuřtur. Arařtırmanın sonularına gre iddet ieren video oyunları saldırganlıėı ve saldırganlıkla ilgili deėiřkenleri artırıp olumlu sosyal sonuları azaltırken toplum yanlısı video oyunları ise saldırganlıkla ilgili deėiřkenleri azaltıp olumlu sosyal sonuları artırmaktadır.

Jeong vd. (2016), ‘‘Saldırganlık, yalnızlık ve depresyon aısından dijital oyun bağımlılıėı zerine bir arařtırma’’ konulu alıřma 789 kiřinin katılımıyla gerekleřmiřtir. Bu alıřmada yalnızlık ve depresyonun saldırganlık zerindeki etkisini, psikososyal deėiřkenlerin etkisini ve saldırganlıėın psikolojik deėiřkenler arasındaki aracı roln bulmak amalanmıřtır. Arařtırmanın sonularına gre saldırganlıėın nemli etkileri grlmřtr. Ayrıca saldırganlık, hem yalnızlıktan hem de depresyondan etkilenmiřtir. Oyun bağımlılıėı zerinde  deėiřken arasından en gl belirleyici yine saldırganlık olmuřtur. Aynı zamanda saldırganlık, depresyon ve oyun bağımlılıėı arasında aracı grevi grmřtr.

Wang vd. (2019) tarafından yapılan alıřmaya Guizhou Eyaletindeki bir ortaokulun yedinci, sekizinci ve dokuzuncu sınıflarına kayıtlı 328 erkek, 250 kız olmak zere 578 ėrenci katılmıştır. Verileri toplamak iin ‘Mobil Oyun Bağımlılıėı lėėi’, ‘Depresyon lėėi’, ‘ocuk Yalnızlık lėėi’ ve ‘ocuk Sosyal Kaygı lėėi’ Kullanılmıştır. Arařtırmanın sonularına gre mobil oyun bağımlılıėı depresyon, kaygı ve yalnızlık ile pozitif iliřkili ıkmıřtır. Ayrıca mobil oyun bağımlısı olan erkek ergenlerin daha fazla sosyal kaygı bildirme eėilimde oldukları ortaya ıkmıřtır.

Aziz vd. (2021), ‘‘Dijital bağımlılık: bilgisayar oyunu bağımlılığının ergenlerin fiziksel sağlığı üzerindeki etkisinin sistematik olarak incelenmesi’’ konulu çalışma, bilgisayar oyunlarına bağımlı olan 12-18 yaşlarındaki Malezyalı ergenlere odaklanmaktadır. Bu araştırma tıp uzmanlarının ve oyun uzmanlarının katıldığı odak grup tartışmasını ve kapsamlı literatür çalışmasını içerir. Araştırmanın sonuçlarına göre dijital bağımlılık, obezite, sırt ağrısı ve boyun ağrısı, ortopedik/eklem kası, görme sorunu, işitme sorunu ve fiziksel hareketsizlik gibi birçok etkilere neden olabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

2.2. Yurt İçinde Yapılmış Çalışmalar

Horzum (2011)’un çalışmasında Sakarya il merkezinde bulunan üç ilköğretim okulundan üç, dört ve beşinci sınıflarda öğrenim gören 889 katılımcı yer almıştır. Katılımcıların sosyo-ekonomik düzey açısından farklı olması ve cinsiyet olarak eşit dağılması sağlanmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre erkek katılımcılardan üst sosyoekonomik seviyede olanlar, orta ve alt sosyoekonomik seviyedeki kadın katılımcılara göre oyun bağımlılığı yüksek bulunmuştur. Ayrıca 4.sınıfa giden katılımcıların, 3. ve 5. sınıflara giden katılımcılara göre oyun bağımlılığı yüksek çıkmıştır. Bilgisayarı olma değişkeni bakımından oyun bağımlılığında anlamlı bir fark çıkmamıştır.

Kıran (2011), ‘‘Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri (samsun örneği)’’ konulu çalışmaya 9.,10. ve 11.sınıflarında okuyan 532 öğrenci katılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre şiddet içeren bilgisayar oyunlarına Meslek Liseleri öğrencilerinin daha çok ilgilendikleri, şiddet içerikli oyunlara katılan öğrencilerin okuma alışkanlıklarının daha az görüldüğü, oyun salonlarına gitmeyi daha fazla tercih ettikleri, bilgisayarda daha fazla vakit harcadıkları ve geleceğe yönelik beklentilerinin daha düşük olduğu bulunmuştur. Ayrıca erkek öğrenciler kız öğrencilere göre şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını daha fazla oynamışlardır. Ailesiyle sorun yaşayan öğrenciler ve düşük gelirli aileye sahip öğrenciler şiddet içeren bilgisayar oyunlarına daha fazla yönelmektedirler.

Ebeveynlerinin eğitim seviyesi yüksek olan öğrenciler ve okul başarısı yüksek olan öğrenciler şiddet içerikli bilgisayar oyunlarına daha az yönelmişlerdir.

Ayas ve Horzum (2013) 'un çalışmasına Samsun Merkezde üç farklı ilköğretim okulunun ikinci kademesinde okuyan toplam 407 öğrenci katılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre 214 aile ihmalkar, 96 aile müsamahakar, 83 aile demokratik ve 14 aile otoriter internet tutumuna sahip olarak tespit edilmiştir. İnternete yönelik ihmalkar tutuma sahip ailelerin çocukları, diğer internet tutumlarına sahip ailelerin çocuklarına göre daha çok internet bağımlısı olduğu bulunmuştur. Diğer bir bulgu ise araştırmaya katılan çocukların sınıf seviyesi yükseldikçe ve internet kullanım beceri düzeyi yükseldikçe internet bağımlılık seviyesinin de yükseldiği tespit edilmiştir.

Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) tarafından yapılan çalışmaya Ankara da bir ortaokulun 6-7-8. Sınıfta öğrenim gören 146 öğrenci katılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre oyun bağımlılığı düzeyi erkek öğrencilerde daha yüksek bulunmuştur. Ayrıca ebeveynlerin eğitim seviyesi arttıkça çocuklarında oyun bağımlılığı düzeyinin arttığı tespit edilmiştir. Bilgisayar oyunu oynama süresi açısından, günde 3 saatten fazla oyun oynayan öğrencilerin diğer öğrencilere göre oyun bağımlılığı seviyesi daha yüksektir ve bilgisayarının olup olmama durumu oyun bağımlılığı seviyesine bir etkisinin olmadığı görülmüştür.

Aksel (2018)'in çalışmasına devlet okullarının 7.sınıflarına giden 80 kız ve 88 erkek olmak üzere toplam 168 öğrenci katılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre 7.sınıf öğrencilerinin öz denetim becerileri ve başarısı yükseldikçe dijital oyun bağımlılık seviyesinin de düştüğü, öğrencilerin dijital oyun bağımlılık seviyeleri yükseldikçe şiddete yatkınlığın da yükseldiği görülmektedir. Ayrıca kitap okumanın öz denetim başarısı ve yeterliliğini de arttırdığı görülmektedir. Bilgisayar oyunlarına 1 veya 2 saat bakan öğrencilerin bağımlılık seviyeleri daha çok oynayan öğrencilerden düşük çıkmıştır. Erkeklerin kızlara göre bağımlılık seviyelerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca kitap okuyan bireylerin, sosyal uyumları daha

yüksekken şiddet eğilimleri ve olumsuz amaç-idealleri daha düşük bulunmuştur. Spor yapanların oyun bağımlılık seviyelerinin daha düşük olduğu, akıllı telefonu olanların sosyal yönelimlerinin daha düşük olduğu, tableti olmayanların olumsuz hedef-ideallerinin daha düşük bulunduğu, tableti olanların ise sosyal yönelimlerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Aktaş (2018)'in araştırmasında örneklemini Kars merkezde 894 tane ortaokul öğrencisi oluşturmuştur. Bu araştırmanın bulgularına göre; erkeklerin kızlara göre daha bağımlı olduğu tespit edilmiştir. Sınıf düzeyi ve anne-baba akademik seviye yükseldikçe internet ve dijital oyun bağımlılığının da yükseldiği görülmektedir. Evde bilgisayar ve internet olması, bilgisayar yerinin çocuk odası olması, gün içerisinde ne kadar internet kullanıldığı, bir günde oyuna ayrılan vakit ve yaş yükseldikçe internet ve dijital oyun bağımlılığın da yükseldiği görülmektedir. İnternet bağımlılığı ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde bir ilişki bulunmaktadır. İnternet ve dijital oyun bağımlılığı arttıkça fiziksel ve sözel saldırganlık, öfke ve düşmanlık gibi eylemlerin artmasıyla saldırganlığın da arttığı tespit edilmiştir. İnternet ve dijital oyun bağımlılığının artmasıyla psikolojik sağlamlığın düştüğü tespit edilmiştir.

Güvendi vd. (2019) tarafından yapılan çalışmaya 143 kız, 136 erkek toplam 279 ortaokul öğrencisi katılmıştır. Çalışmanın sonuçlarına göre erkeklerin, dijital oyun oynama zamanına sınırlama getirmeyen ailelerin çocuklarının, fiziksel etkinliklere katılımı desteklemeyen ailelerin çocuklarının, dijital oyunu 121 dk ve üzerinde oynayan öğrencilerin, dijital oyun oynamak için internet salonlarına giden öğrencilerin saldırganlık ve dijital oyun bağımlılıklarının daha fazla olduğu görülmüştür. Çalışmanın son sonucunda saldırganlık ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde anlamlı düzeyde yüksek ilişkinin olduğu tespit edilmiştir.

Kılıç (2019) tarafından yapılan araştırmaya rastgele seçilen dört okuldan 6., 7. ve 8. sınıfa giden 240 öğrenci katılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılığı ile zorbalık biliş düzeyleri pozitif yönde, empati düzeyleri ile negatif

yönde olduğu tespit edilmiştir. Kızların empati puanları, erkeklerin de dijital oyun bağımlılık ve zorbalık biliş puanları daha yüksek bulunmuştur.

Yalçın ve Bertiz (2019) araştırmasında üniversitenin 1. ve 2.sınıflarında bilgisayar programcılığı bölümünde öğrenim gören 25 öğrenciye görüşme formu uygulayarak nitel bir araştırma yöntemi kullanmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, öğrencilerin yanıtladıkları sorularda oyun oynama sürelerinde ciddi bir artış tespit edilmiştir. Araştırmanın sonucunda, katılımcıların dijital oyunları gerçek yaşamları ile ilişkilendirdikleri, bilgisayarda oyun oynamayı diğer aktivitelerden daha çok seçtikleri ve bilgisayar oyunların gerçek hayatta ortaya çıkan bir problemin çözümünde rehberlik ettiği düşüncesine sahip oldukları tespit edilmiştir.

Gökbulut (2020)'un yaptığı çalışmaya Zonguldak ilinde devlete bağlı ortaokullarda gerçekleştirilen araştırmaya 409 öğrenci katılım göstermiştir. Araştırma bulgularında öğrencilerin zorbalık yönelimleri düşük seviyede bulunurken dijital oyun bağımlılıkları orta seviyede bulunmuştur. Dijital bağımlılık seviyeleri ve zorbalık yönelimleri erkeklerin kızlardan, üst sınıfların alt sınıflardan daha yüksek bulunmuştur. Ayrıca ulaşılan bir diğer bulguya göre zorbalık eğilimi ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü orta düzey ilişki bulunmaktadır.

Atak (2020) tarafından yapılan çalışmaya 10-14 yaş grubundan 210 kız, 209 erkek toplam 419 ortaokul öğrencisi katılmıştır. Sonuçlara bakıldığında erkeklerin dijital oyun bağımlılığı kızlardan yüksek bulunmuştur. Sınıf ve okul değişkenine göre farklılık göstermemiştir. Dijital oyun bağımlılığın yükselmesiyle sosyal beceri seviyesinin de azaldığı görülmüştür.

Delebe (2020)'nin nicel araştırma modelindeki çalışmasına 11-14 yaşlarında 280 kadın, 225 erkek olmak üzere toplam 505 öğrenci katılmıştır. Çalışma sonuçlarına bakıldığında; erkeklerin, sporcu lisansı olan öğrencilerin, ikamet ettiği adreste internet bağlantısına ve oyun aracına sahip olan öğrencilerin ve ailenin aylık

gelir durumu yüksek olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık seviyelerinin yüksek olduğu görülmüştür. Annenin eğitim seviyesi azaldıkça dijital oyun bağımlılık seviyesinin yükselebileceği bulunmuştur. Ayrıca dijital oyun bağımlılığı çocukların akademik başarısını ve kardiovasküler verimini düşürdüğü, bazı bölgesel kasal dayanıklılığını azalttığı görülmüştür.

Aktaş ve Bostancı (2021)'nin yapmış olduğu araştırmaya 427 öğrenci katılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre öğrencilerin dijital oyun oynama zamanları pandemi öncesi ve süreci karşılaştırıldığında; süre pandemi zamanında artış göstermiş, özellikle telefon aracılığıyla oyun oynanmış ve bu süreçte savaş-strateji oyunlarını tercih etme oranı artış göstermiştir.

Hazar ve Ekici (2021) tarafından yapılan çalışmaya 320 kadın, 330 erkek olmak üzere toplam 650 öğrenci katılım göstermiştir. Araştırma bulgularında; erkeklerin, yaşadığı yerde internet bağlantısı olan öğrencilerin ve spor yapan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri yüksek çıkmıştır. Ayrıca erkeklerin zorbalık bilişleri ölçeğinden almış oldukları puan kadınlara göre yüksek olmuştur. Yaş ilerledikçe bağımlılık ve zorbalık düzeylerinin düştüğü tespit edilmiştir. Sonuç olarak öğrencilerin 'dijital oyun bağımlılığı' ve 'zorbalık bilişleri' arasında pozitif yönde ve anlamlı düzeyde ilişki olduğu görülmüştür.

BÖLÜM III

GENEL BİLGİLER

Bu bölümde araştırma konusu olan kavramlar ele alınmıştır.

3.1. Oyun

İnsanlık tarihi kadar eski olan oyun, toplumun kültür ve medeniyetinin oluşmasında önemli bir etkiye sahiptir. İlk önce bir taklit etme davranışı olarak meydana gelmiş daha sonra inanç, savaş, sanat gibi birçok hayatın parçası olmuştur. Oyuna yüklenen anlam ve gösterilen kıymet kültürün aynası olmuştur (Hazar 2017). Oyun kültürün içinde, kültürden önce varlığını gösteren, kültür ile devamlılık eden ve bu kültüre başlangıçtan şimdiki devreye kadar damgasını vuran, verili bir bizatihilik olarak buluruz (Huizinga 2013).

Kültürün aynası olan oyunun birçok çeşitli tanımı yapılmıştır. Türk Dil Kurumu sözlüğünde oyun, “yetenek ve zekâ geliştirici, belirli kuralları bulunan, hoş zaman geçirmeyi sağlayan eğlence” (TDK 2017) şeklinde ifade edilmektedir. John Dewey oyunu, netice gözetilmeyen bilinçli olmadan yapılan eylemler; Huizinga, istekli ve kurallı olarak belirli bir vakitte ve mekânda düzenlenen etkinlikler; Lazarus, özgür amaçsız yapılan etkinlikler; Patrick ise özgürce ve kendiliğinden yapılan iç ve dış bir baskı altında yapılmayan beceri etkinlikler olarak tanımlıyorlar (Akpınar 2021). Spencer'in artık enerjiyi boşaltma gereksinimi, Eibesfeldt'in aktif çıraklık, Groos'un yaşamın sonraki kademlerine hazırlık, Mitchell ve Mason'un bireyin kendini anlatması ve Gulick'de yapılmak istenilenin yapılması olarak tanımlamaktadır (Ergün 1980).

Oyun bireyin isteğine bağlı gönüllü olarak yapılan bir aktivitedir. Bu durum sayesinde çocuk oyun süresi boyunca özgürdür; oynanan oyunlar gündelik

hayatlarını içermek zorunda değildir. Çocuklar oyun oynarken kendileri için yeni bir dünya inşa edebilirler ancak bunun oyun için olduğunun ve gerçek olmadığının farkındadırlar (Hazar 2016). Oyun, olağan yaşamın dışında olduğunu hissettiren, özgür ve kurmaca fakat yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneği olan bir eylemdir (Huizinga 2013). Oynadıkları bu oyunlar sayesinde çocukların fiziksel gelişimi, bilişsel gelişimi ve dil gelişimi desteklenmiş olur (Ginsburg 2007), çocuğun ince ve kaba motor becerilerinin gelişimine ve bedensel esnekliğini (Şirin 2011) geliştirir.

Binark vd. (2009)'a göre oyunlar, saklambaç, dalya, yakar top, körebe gibi geleneksel çocuk oyunlarından tavla, dama, satranç gibi masa oyunlarına, tetris, mayın tarlası gibi 'arkaik' bilgisayar oyunlarından geniş kitleye hitap eden çevrimiçi oyunlara kadar çeşitlilik gösterdiği için, oyuna dair tanımlarda bu denli çeşitlilik göstermiştir (Hazar 2016).

Teknolojideki son gelişmeler ve yenilikler oyunda farklılıkların oluşmasını etkilemiştir. Teknoloji ürünü olan bilgisayar, birçok bireyin hayatına girmiş böylelikle oyun ve oyuncak anlayışı da değişmiştir. Özellikle bilgisayarda olan ses, görüntü gibi özellikler sayesinde bilgisayar oyunları çocuklar ve ergenler arasında oldukça yaygınlaşmıştır.

3.1.1. Oyun tarihi

Oyun sonradan oluşan bir durum değil, insanla beraber her zaman var olan bir durum olmuştur. İlk oyunlar çocuklar büyükleri, büyükler birbirlerini veya insanlar hayvanları taklit ederek oluşmuştur. Günümüzde bir eğlence ve serbest zaman aktivitesi olarak bilinen oyunun tarihi insanlık kadar eskiye dayanmaktadır, etkisi ise hem bireysel hem de toplumsal hayatı içine alacak kadar geniştir. Bireyin ne olduğu sorgulamasına verilen yanıtlardan birisinin de "Homo Ludens" (Oynayan İnsan)

olduğu görülmektedir. Bu doğrultuda oyun ve oyuncak her zaman var olmuştur (Vatandaş 2020).

(‘Dünyanın farklı yerlerinde yapılan kazılarda, taş, kemik, ahşap, hamurdan yapılma farklı oyuncaklara, şehir meydanlarında oyun alanlarına, iç mekânlarda duvarlara çizilmiş oyunlara, oyun oynayan çocuk heykel ve görsellerine rastlanmıştır. Oyuncaklar toplumların uygarlık, sosyalleşme ve akıl düzeyini ifade eden objelerdir’) (Canlı ve Demirarslan 2020).

Baker (2011)’in ifade ettiğine göre; bu durumun yakın dönemde ulaşılan emsallerinden birisi, MÖ 5500-2750 arasında bugünkü Romanya bölgesinde görülen tekerlekli boğa şeklinde oyuncak olmuştur. Bir başka örnek ise MÖ. 2600’lü senelere denk gelen ve Mısır’ın Ak-hor mezarında görülen bir duvar resminde el vuruşma oyunu oynayan bir kız resmedilmiştir. Ayrıca Antik Yunan döneminin filozofu olan Herakleitos (MÖ. 540- 480) zamanın özelliğini belirtmek için “Zaman, dama taşlarını bir o tarafa bir bu tarafa sürerek oynayan bir çocuktur” şeklinde bir benzetme yaparak o zamanın oyunlarında ne kadar gelişme olduğunu göstermiştir (Vatandaş 2020).

Özdemir (2006) tarafından bildirildiğine göre *(‘Türk kültürünün ise yazılı ve sözlü kaynaklarında çocuk oyunları görülmektedir. Eski Uygur edebiyatında çingirak kelimesine, Türk çocuk oyunlarının ilk yazılı kaynağı olarak geçen Divânü Lugâti’t-Türk’te müngüz “boynuz” oyunu, aşık oyunu, ötüş, töpük, karagünü gibi birçok çocuk oyunu adları görülmektedir. Yine Volga Bulgar Kitabelerinde, İbn-i Mühenna Lûgati’nde, Dede Korkut Kitabı’nda oyun isimlerine rastlanır.’)*Anlaşılabacağı üzere Türkçenin en eski ve en önemli dil ve edebiyat yadigârlarından itibaren çocuk oyunları ile ilgili bilgilere rastlanmaktadır (Şahin 2016).

Teknolojik gelişmelerden ve giderek artan nüfustan dolayı şehirleşmeye gereksinim duyulmuş ve daha fazla betonarme yapılar inşa edilmiştir. Bu doğrultuda çocukların oyun oynamak için gereken oyun alanları azalmıştır. Oyun için sahaları azalan yeni nesil çocuklar, toprakla tanışma şansları olmamış ve mahalle kültüründe doğup büyümemişlerdir. Bu nedenle evlerinde sanal ortamın onlara sunduğu oyunları seçerek ilk çağlardan beri var olan oyun ihtiyacını karşılamaya çalışmışlardır. Bu durumun sonucu olarak geleneksel oyunlar yerine teknolojik araçlar ile oynanan dijital oyunlar oynanmaya başlanmıştır (Karabulut 2019).

Çetin (2013)'e göre dijital oyun, çeşitli teknolojilerle programlanan ve kullanıcılara görsel bir ortamla birlikte kullanıcı girişi yapmayı sağlayan oyunlardır (Hazar 2016). Bu oyunlar, kullanılan teknolojiye göre dijital konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi (online) oyunlar olarak sınıflandırılmaktadırlar (Gökçearslan ve Durakoğlu 2014). Oyuncu tek başına (single player) yapay zekaya karşı veya çoklu oyuncu modunda (multi player) birbirlerine karşı oynayabilirler (Bozkurt2014).

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte dijital kavramıyla ilgili literatürde ‘dijital yerli’ ve ‘dijital göçmen’ gibi kavramlar oluşmaya başlamıştır. Prensky (2001)'e göre günümüzde teknolojinin ilerlediği hayatta dünyaya gelmiş ve bilgisayar, video, video kameralar, cep telefonları ve internet gibi teknolojiler ile yetişmiş ve bu teknolojileri ana dilini benimser gibi benimseyip öğrenmiş kişileri “dijital yerliler” olarak açıklamaktadır. Tarihsel zaman bakımından bu teknolojileri sonradan tanımış ve hayatına aktarmaya çalışan bireyleri ise “dijital göçmenler” olarak tanımlamaktadır (Hazar 2016).

3.1.2. Oyun kuramları

3.1.2.1.Klasik kuramlar

a. *Fazla enerji kuramı*: Dönmez (2020), spencer tarafından açıklanan oyun, bireyin vücudunda potansiyel olarak var olan enerjinin dışa aktarılması hedefi ile gerçekleşen amaçlı ve amaçsız aktivitelerdir. Bireyler fazla olan enerjiyi harcamak için oyun oynarlar. Burada oyunun içeriği önemsizdir (Evcin 2010).

b. *Yeniden yaratma/ rahatlama kuramı*: Fazla enerji kuramının tam tersi bir anlayışla oyunu açıklayan isimler Lazarus ve Patrick olmuştur. Bu kuramda tüketilen enerjiyi tamamlamak ve enerji açığını kapatmak için oyun oynanmaktadır (Eni 2017). Sevinç (2005) tarafından bildirildiğine göre, bireyleri zorlayan aktiviteler zihnen ve bedenen yorduğu için dinlenme ve uyuma gereksinimi hissederler. Aktif dinlenmede bireylerin hayatlarını idame etmek için yaptıkları haricinde diğer aktivitelerle uğraşması ile olmakta ve bu doğrultuda kendilerini yenilemektedirler. Çocukların da oyun oynamaları rahatlama ihtiyacından oluşmaktadır (Evcin 2010).

c. *Tekrarlama kuramı*: G.S Hall kuramın temsilcisidir. Oyunların birey hayatının bir özeti olduğunu dile getirmiş ve çocukluk dönemlerinin oyunlarına önem vermiştir. Oyun anında çocukların sergilediği koşma ve vurma gibi davranışlar eski dönemlerdeki avlanma aktivitelerinin şimdiki dönem hali olduğunu vurgulamaktadır (Kuşçu 2014). Örneğin, geçmiş zamanlarda yaşayan bireylerin avını avlamak için nişan alması şimdiki dönemlerde çocukların oynadığı dart oyununa benzemektedir (Hazar 2016).

d. *Alıştırma kuramı*: K. Groos tarafından ortaya atılan bu kuramda oyun içgüdüselidir. Çocukların gelecekte sergileyeceği davranışları önceden içgüdüsel olarak oyun yoluyla dener ve öğrenir. Oyunlar ilerideki çalışmalara önceden hazırlanmasını sağlar (Koçyiğit 2007).

3.1.2.2.Modern kuramlar

a. *Psikoanalitik kuram*: Sigmund Freud, çocuğun oynadığı oyunlarda duygusal gelişimine odaklanmıştır. Freud, çocukların oyun oynarken mutlu olduklarını

belirtmiştir. Oyun oynarken çocuklar kendilerini daha iyi ifade ettiklerini ve duygularını ortaya çıkardıklarını ifade etmiştir. Ayrıca gerçek hayatlarında yaşadıkları olayların üstesinden gelebilmek için oyunun önemli olduğunu vurgulamıştır. Örneğin, çocuklar gerçek yaşamda çevresindeki büyükler gibi yaşamadığı ve onların haklarına sahip olmadığı için oyun oynarken büyüklerin rollerini kendilerine seçerek bir doyum sağlarlar ve etrafını kontrol altına almaya çalışırlar (Özdenk 2007). Erikson'un ise oyunu, kültürel ve psikoseksüel dönemlerin bireyin gelişiminde önemli olduğunu vurgulayarak benlik gelişimine katkı sağladığını savunmuştur. Duygu anlamında sağlıklı bireyler olmaları için sosyal tecrübelerin edinilmesi gerektiğini ifade etmektedir (Erşan 2006).

b. Zihinsel kuram: Piaget oyunu, özümleme ve uyum süreci olarak görmektedir. Çocuklarda görülen bütün bilişsel gelişimin bir ürünü olduğunu savunmakta ve oyunu üç bölüme ayırmaktadır. Alistırmalı oyunlar; hayatın ilk aylarında başlar ve çocuğun olanları kendi kontrolüne almaktan aldığı hazzın neticesi olarak meydana gelen amacı olmayan davranışları içerir. Örneğin; çocuğun bir çingırağı tekrar ederek sallaması. Sembolik oyunlar; bu dönemin özelliğı çocukların kesin kuralları anlayamamasıdır. İki yaşında başlamakta ve hayal ürünü olan eylemler oyuna dönüşmektedir. Kurallı oyunlar; bir grup tarafından gerçekleştirilir ve sosyal düzenlemeler barındırır. Somut evreyi yansıtmaktadır (Hazar 2016).

c. Sosyo-kültürel kuram: Vygotsky, çocukların zihinsel gelişiminde oyunun önemini vurgulamıştır. Bu düşüncesini "çocukların zihinsel gelişiminde oyunun rolü" isimli çalışmasında nesnenin anlamını maddiyat niteliğinden ayırarak öğrenildiğini ifade etmiş ve bu düşüncesini desteklemiştir. Örneğin; çocukların sopalarla oynarken sopayı 'at' olarak ifade etmesi ve kullanması çocuğun atın anlamını anladığını gösterir. Dünyada yalnız şekil ve rengin olmadığını duygu ve anlamı da önemli görmüş ve buna "gerçeğin algılanması" demiştir. Vygotsky, çocuğun sosyalleşmesi için sadece sosyal çevrenin yeterli olmadığını bununla birlikte fiziksel çevrede gerçekleşen hareketlerle de olduğunu ifade eder. Vygotsky, insanların zihinsel işlevinin biyolojik yapılanma üstüne kurulu olduğunu ifade etmiştir (Öğretir 2008).

3.1.3.Oyunun sınıflandırması

Literatürde çeşitli sınıflamalar bulunmaktadır. Fakat var olan sınıflandırmalarda genellikle Roger Collois'in sınıflaması temele alınmıştır. Hazar (2000)'a göre bu oyun sınıflandırması dört başlık altında incelenmektedir;

Şans oyunları: Katılımcı, oyunu gidişata bırakarak enerjiyi biriktirmek ve harcamak için bir çabaya girmez. Bu oyunlar kaderi, talihi ve rastlantıyı temele alan oyunlardır. Burada fiziksel beceri ve strateji önemli değildir. Oyuncular kendi güçlerinden çok, başka güçlere inanırlar. Örneğin; fal oyunları, rulet, kağıt oyunları, tombala vs.

Gösteri-rol oyunları: Burada katılımcılar kişiliklerinden ziyade başka bir görev alırlar ve bu görevi yapmaya çaba gösterirler. Oyuncular gerçeklerden ziyade farklı bir evrendedirler. Zihinlerinde hayali bir dünya inşa eder, onu andırmaya çalışır ve oynar. Taklit ederek seyirlik oyun sunan gösteri oyunlarıdır. Meddah, tiyatro, orta oyunu, tuluat, opera, sinema vs.

Macera-heyecan oyunları: İnsanların başını döndüren, çoşturan ve heyecanlandıran etkinlikleri kapsar. Dans etme, kayak, araba veya motor gibi araçlarla hız yapma, dağa tırmanma, havada dalış gibi hareketleri içerir.

Mücadele-yarışma oyunları: Turnuva, çekişme, mücadele ve savaşma durumlarını kapsar. Sporda gerçekleştiği gibi motor etkinliklere ya da dama, satrançtaki gibi zeka gücüne dayanır. Katılımcı kendinden başka kimseye güvenmez ve elinden gelenin en iyisini gerçekleştirir. Şansa fazla yer verilmez (Hazar 2021).

Oyunlarla ilgili bir diğer sınıflamayı yapan Sutton-Smith (2008) oyunları, “akılsal- düşünsel, performans dayalı, oyunsu davranış ile eylem, temsili, kutlama ve festivaller, yalnız oyun, informal sosyal oyun, spor müsabakaları ve riskli oyunlar” olarak sınıflamıştır (Tekkurşun Demir 2021).

3.1.4.Oyunun çocuk gelişimine katkıları

Oyun özellikle okul öncesinde ve ilköğretimde önemli bir etkiye sahiptir. Çocukların sosyal, bilişsel, ruhsal ve biyolojik gelişimine katkı sağlamaktadır. Oyunun sosyal ve ruhsal yönden önemli kazanımları vardır. Bu kazanımlardan bazıları; çocukların akranlarıyla beraber gerçekleştirdiği oyunlarda sosyal ilişkilere girmesi; iletişim ve dil becerisi geliştirmesi, kendini anlatabilmesi ve çevresine karşı paylaşma alışkanlığı kazanmasıdır. Karar verme, etrafını tanıma, merakını giderme ve oyun içinde karşısına çıkan sorunları gidererek problem çözme becerisini geliştirme bilişsel açıdan katkıları iken oyunda kasların birçok şekillerde kullanımı ve enerji harcanması da çocukların biyolojik açıdan elde ettiği kazanımlardır (Horzum 2011).

Oyunlar, her yaş grubunu kapsayan ve çocukların gelişimine önemli bir oranda katkı sağlayan etkinliklerdir. Oyunlar öğrenme alanını daha zengin duruma getirerek çocukların gelişimine katkı sağlamaktadır (Gökçearslan ve Durakoğlu 2014). Pehlivan (2005) ‘a göre çocuklar oyun sayesinde kişi, olay ve durumlar hakkında bilgi sahibi olarak aralarındaki neden-sonuç ilişkilerini anlama fırsatı yakalamaktadır. Bu doğrultu da çocukların ilgileri, merakları ve öğrenme istekleri en üst seviyeye çıkmakta ve oyunlar bir “öğrenme laboratuvarı”na döndüğü söylenmektedir (Elmallı 2021).

Oyun, çocuğun hayatında ve eğitiminde önemli bir etkiye sahip olmakla birlikte bu becerilerin gelişmesinde etkili bir araç olmaktadır. Oyun oynayarak büyüyen çocuklar, oyun oynamadan büyüyen çocuklara göre daha girişkendir, konuşma becerileri daha iyidir, kelime dağarcığı daha zengin olur ve dolayısıyla daha rahat iletişim kurarlar (Davaslıgil 1989).

Oyun evrensel bir kavram olup çocuğun bulunduğu her yerde vardır. Oyun, en eski zamanlardan itibaren var olup erken çocukluk evresinde önemli bir öğrenme

aracıdır (Koçyiğit 2007). Çocuklar oyun aracılığıyla kişilik özelliklerini öğrenir, anlamlandırmaya çaba gösterir ve hayallerini gerçekleştirir (Kuru 2009).

Lieberman'a göre oyun (2009), çocukların güdülenmesine, keşfetmesine ve öğrenmesine katkı sağlamaktadır. Oyunlar olağan bir gereksinim veya içsel itici bir güç olarak, yeteneklerin keşfedilmesinde ve duyguların deneyim kazanmasında elverişli bir araçtır. Çocuğun, hayal gücü ve yaratıcılığını geliştirmede ve ilerideki zihinsel, ruhsal ve eğitimdeki başarısı için önemli görevler üstlenir.

Döllenmeden ölüme kadar gelişim sürecinde ortaya çıkan farklılıklar belirli alanlarda gözlenmektedir. Bireyler fiziksel alan olarak gelişiminde fiziksel olarak, sosyal alanda sosyal açıdan, duygusal alanda duygusal olarak, kişilik gelişimi alanında kişilik olarak, ahlak ve vicdan gelişiminde törel olarak değişir ve gelişirler. Gelişimin ve değişimin görüldüğü bu alanlar gelişim alanları olarak tanımlanmaktadır (Hazar, 2016).

Bilişsel gelişime etkisi: Çocuk oyun ile birlikte, şekil, boyut, renk, hacim, ölçme, büyüklük, ağırlık, uzaklık ve yakınlık, sayma, zaman, mekân gibi pek çok durumu öğrenebilmektedir. Oyun sayesinde çocuk, eşleştirme, sınıflandırma, sıralama, çözümleme, sentez ve problem çözme gibi birçok zihinsel eylemi öğrenebilir (Öztürk 2007).

Psiko-motor gelişime etkisi: Pehlivan (2012)'a göre oyun etkinliklerinde fiziksel hareketlerin yapılması bir takım motor becerilerin kazanılmasını sağlamaktadır. Çocuğun, oyunlarda küçük nesnelerle oynaması ile ince motor becerileri ve el-göz koordinasyonunu geliştirirken, daha büyük ve hareketli nesneler ile oynaması neticesinde de kaba motor hareketlerinde beceri kazanmasını sağlamaktadır. Bu doğrultuda çocuk kendi bedenini tanır, keşfeder ve kendine olan özgüveni artır. Ayrıca organları arasındaki koordinasyonu ve dengeyi kazanarak, eylemlerinde esneklik ve çeviklik elde edebilir (Yeltekin 2021).

Sosyal gelişime etkisi: Çocuk, oyun sırasında ailesinde yer alan bireylerin sorumluluklarını ve uygun bulduğu davranışlarını tekrar ederek ele alabilir. Çocuk oyun sırasında mesleklere ait kuralları taklit ederek öğrenebilmektedir. Bireylerle iletişim içine girerek gözlem, işbirliği yapmayı öğrenebilir, yardımlaşma hissini oluşturabilir. Çocuklar günlük hayatın içindeki bir takım temel kuralları oyun sayesinde öğrenebilir ve benimseyebilir. Ayrıca Bir şeyin, iyi-kötü, doğru-yanlış olduğunu oyun aracılığı ile pekiştirebilir (Öztürk 2007).

Duygusal gelişime etkisi: Pehlivan (2012)'a göre oyun çocukların duygularını düzenlemesini kazanan çok iyi bir araçtır. Çocuk; mutluluk, üzüntü, sevgi, başarı, korku, endişe gibi duygusal olarak birçok şeyi oyun sayesinde öğrenebilmektedir (Yeltekin 2021). Çocuk, aile hayatında yaşadığı negatif sorunları, endişelerini, çevresiyle iletişim kurma durumunda karşılaştığı problemleri oyunda ifade edebilir (Öztürk 2007).

Dil gelişimine etkisi: Akandere (2013)'ye göre oyun, çocukların sözlü şekilde duyduklarını kavrama yeteneğini geliştirir. Bu sayede yeni kelimeler öğrenir. Oyundaki dil, çocuğun duygularını ve düşüncelerini anlatır. Oyunla dil sorunu olan çocuklar bu problemini çözmeye çalışır ve oyun sayesinde çocuğun sözcük dağarcığı artar, düzgün cümleler kurar, rahat bir şekilde konuşmalarını sağlar (Hazar 2016).

3.2. Dijital Oyunlar

Bireyler ihtiyaç sahibi varlıklardır. Bu ihtiyaçlar içinde bireylerin karşılaması gereken yeme, içme, uyuma vb. gibi zorunlu ihtiyaçları bulunmaktadır. Yaşam şartlarının zamana bağlı bir şekilde değişmesi doğrultusunda zorunlu ihtiyaçlarda değişiklik göstermektedir. Teknolojinin ilerlemesiyle beraber gereksinimlerini teknolojiyle giderebilen bireyler artmıştır. Bireyler aile ortamının farklılaşması, betonlaşan şehirler, oyun oynanabilecek mekân ve alanların azalması gibi nedenlerden dolayı boş zamanlarının ciddi bir oranını TV, bilgisayar ve cep telefonu gibi teknolojik araçlarla geçirmekte ve zamanla teknolojiden ayrılmaz hale gelmektedir. Bu doğrultuda bireylerin yaşamını sarmalayan ve birey hayatının

önemli bir zamanını ele geçiren dijital oyunlar dikkat çekmektedir (Tekkurşun Demir 2021).

İnternet kullanımı ve dijital oyun oynama davranışı, kişilerin hayatlarını, akademik başarılarını ve psikolojik olarak iyi hissetmelerini önemli oranda etkisi altına alan ve bu yönüyle de araştırma yapan kişilerin dikkatini çeken güncel bir durumdur (Çakır 2013) ve dijital oyun kavramı bilgisayar oyunları, video oyunları, vb. gibi birçok şekilde isimlendirilmektedir (Tekkurşun Demir 2021).

Dijital oyun kavramıyla ilgili yapılan farklı tanımlar şöyledir: “Dijital oyun, temelde görsel bir çıktı alınabilecek monitör, televizyon ve kontrol edebilmek için girdi sağlayabilecek klavye, joystick veya gamepad gibi araçlarla sanal ortamda oynanan oyun türüdür” (Dönmez 2012).

(‘Dijital oyunlar; bilgisayar, oyun konsolu ve benzer araçlar aracılığıyla kendi kuralları olan çevrimiçi, çevrimdışı, tek başına yapay zekaya karşı ya da diğer oyuncularla beraber birbirlerine ve/veya yapay zekaya karşı oynanabilen içerisinde rekabet, problem çözme, planlama, rol yapma ve sosyalleşme gibi motivasyonları olan aksiyon, strateji, platform, macera, rol yapma ve simülasyon gibi türler özelinde farklılaşarak türleşen elektronik yazılımlardır’)(Kılıç 2021).

3.2.1. Dijital oyunların tarihsel gelişimi

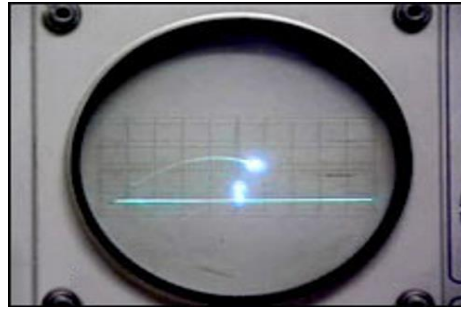
Teknoloji son yıllarda hızlı bir gelişme göstermekle birlikte “dijitalleşen” dünya; toplum yapısını, kültürü ya da özetle insana dair her şeyde değişikliklere neden olmaktadır. İnsanlığın belki de en baş özelliklerinden olan oyun olgusu da bu değişikliklerden etkilenmiştir. Oyunlar toplumların ve kültürlerin şekillenmesinde önemli bir yere sahip olan ve dijitalleşmeye başlayan yeni Dünyaya uyum sağlaması

hatta bir anlamda tekrardan yorumlanmasıyla özellikle 20.yüzyılın ikinci yarısından itibaren dijital oyunların ilk örnekleri görülmeye başlamış oldu (Kılıç 2021).

Yengin (2012)'e göre, dünyanın ilk bilgisayar oyunu, Katot (elektron yayan eleman) Işın Tüpü Eğlence Devresi ismiyle bilinmektedir. 1947 senesinde Thomas Goldsmith ve Estle Ray Mann tarafından tasarlanmıştır. Eğlence cihazı, televizyon ya da monitöre sinyal iletmeden tek olarak katot sistemi ile çalışmasıyla video oyunu olarak kabul edilmemektedir (Hazar 2016).

A.S. Douglas, katot ışın tüpünü kullanarak 35*16 pikselden oluşan EDSAL adı verilen vakum tüp bilgisayarını tasarlamıştır (1952). Tasarısını pekiştirmek için de Tic Tac Toe oyununu geliştirmiştir. Tic Tac Toe, OXO olarak ifade edilen ve makineye karşı yarışılan bir sistemdir (Yengin 2010).

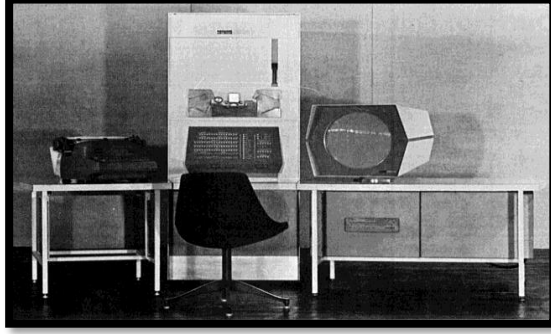
Willy Higginbotham 1958 yılında iki kişi ile gerçekleşen ilk interaktif bilgisayar oyununu yapmıştır. İsmi “iki Kişilik Tenis” (Tennis for Two) olarak geçmiştir. Bu oyunun konusu tenise göre programlanmıştır (Yengin 2010).



Şekil 1. İki Kişilik Tenis Oyunu- Tennis For Two (Pongmuseum 2016).

Martin Graetz, Stephen Russell ve Wayne Wiitanen vektör grafikli bir bilgisayar olan DEC PDP-1 de uzmanlaşırlar. 1961 yılında gelişigüzel noktacıklar üreten program hata çözücü aracılığı ile yanıp sönen yıldızlar oluştururlar. Bu basit

yıldızlar programcılığın ilk ürünü olmuştur. ilk etkileşimli elektronik oyun Uzay Savaşı (Space War) ismi ile bilinmektedir (Yengin 2010).



Şekil 2. Spacewar (Pongmuseum 2016)

Nolan Bushnell'in 1972 yılında geliştirdiği Pong adlı masa tenisi benzeri oyun, dijital oyun piyasasında ticaret açısından önemli görülmektedir. Pong kullanıcılar tarafından büyük bir ilgi görmüştür. Bu oyununun başarısının ardından Bushnell "Atari" adlı firmayı kurmuştur (Çatak 2003). Pong öncesi de dijital oyunlar yapılmasına rağmen o döneme kadar hiçbir oyunun Pong'un başarısına ulaşamadığı bilinmektedir. Birçok firma Pong klonu oyunlar üretmeye başlamıştır. Bu tarihten sonra tüm dünyada arcade makineleri ve oyunları seri bir şekilde dağılmaya başlamıştır (Dönmez 2012).

Video oyunları sektöründe büyük gelişmenin görüldüğü ve video oyunlarının yaklaştığı dönem 1980 yılıdır. Bilgisayar oyunları hakkında kitapların yazıldığı, video oyunlarının bilgisayara uyarlamalarının gerçekleştiği, eğlence piyasasındaki etkisinin belirlendiği 1982 yılının başlarına denk gelmektedir. En çok ses getiren video oyun konsolları olmuştur. Video konsolu üreticisi Atari, büyük gelirler elde edilen satışlar yapmıştır (Doğu 2006).

Günümüzde bireylerin hayatlarında dijital oyunların yerinin büyüklüğü bazı sonuçlardan görülmektedir. Bu sonuçlara bakıldığında;

- Bireyler zamanla 5-6 yaş gibi küçük yaşlarda oyunları görmektedir.
- Angry Birds oyununu 450 milyondan fazla kişi indirdi
- 250 Milyondan fazla kişi Zynga'nın FarmVille, CityVille gibi oyunlarını oynamaktadır
- Guinness Rekorlar kitabına en hızlı satılan elektronik ürün olarak giren Xbox Kinect yalnız 60 günde 8 milyon adet satmıştır.
- 70 milyar dolarlık büyük bir sektör.
- 24 saatte 223 milyon Euro'luk satış yapan Call of Duty.
- Sinema Sektörünü otuz yılda büyük farkla geçti.
- Facebook % 80 oyun oynamak için kullanılmaktadır.
- Krizlerden en az etkilenen ve katma değeri çok yüksek sektör (Hazar 2016).
- Dünyada 1 milyardan fazla birey dijital oyun oynamaktadır.

3.2.2. Dijital oyunların sınıflandırılması

Literatürde dijital oyunların farklı sınıflandırmalara ayrıldığı görülmüştür. Kukul'a göre dijital oyunlar (2013); hedefinde, oynayış biçiminde, katılımcı sayısında ve ortamında farklılık göstermektedir. Bulunan teknoloji şartlarına göre; konsol, bilgisayar ve çevrimiçi oyunlar olarak ayrılmaktadır. Kişi sayısı olarak bakıldığında ise tek ya da çok kullanıcıli oyunlar şeklinde sınıflandırılır (Hazar 2016).

Mitchell ve Smith (2004)'e göre oyun türleri;

- Aksiyon oyunları,
- Macera oyunları,
- Dövüş oyunları,
- Platform oyunları (oyundaki karakterlerin platformlar boyunca veya platformların üzerinde koştuğu ve zıpladığı oyunlar),
- Bilgi oyunları,

- Simülasyon / modelleme / rol oynama oyunları (yönetim ve strateji oyunları gibi),
- Alıştırma ve pratik yapma oyunları,
- Mantıksal oyunlar,
- Matematik oyunlarını kapsar (Öztürk 2007).

Binark (2009)'ın yaptığı sınıflama ise

- Konsol oyunları
- PC oyunları
- Çevrimiçi (online) oyunlar olarak ayrılmaktadır (Hazar 2016).

3.3. Bağımlılık

Bağımlılık, beyindeki ödül sistemine etkisi sebebiyle kişinin yaşadığı negatif neticelere rağmen, bağımlılık geliştirdiği maddeyi kompulsif bir şekilde kullanmayı sürdürmesi ve bırakma ya da azaltma gibi bir durum söz konusu olduğunda ise yoksunluk belirtileri göstermesine yol açan genetik, psikososyal ve çevresel etkilerin olduğu nörobiyolojik bir hastalıktır (Uğurlu vd 2012).

Alkol ve uyuşturucu gibi maddelerin kullanımına bağlı olarak gelişen psikolojik ya da davranışsal sorunlar madde bağımlılığı olarak değerlendirilirken kumar, oyun ya da internet gibi doğrudan bir maddeye bağlı olmaksızın davranışların çokça tekrar edilmesi sonucu gelişen bağımlılık ise davranışsal bağımlılık olarak değerlendirilmektedir (Kesici ve Tunç 2018).

Amerikan Psikiyatri Birliği (2013) tarafından bildirildiğine göre bir kişinin bağımlı olup olmadığı konusunda karar verebilmek için genellikle DSM-V tanı kriterleri göz önüne alınmaktadır. Bu kriterler; maddeye karşı tolerans geliştirme,

yoksunluk belirtileri gösterme, bireyin maddeyi bırakmaya çalışırken önceki sonuçsuz denemeleri, yüksek dozda ve uzun zamanda madde kullanımı, bireyin yaşamında birçok alanda zarar gördüğü halde madde kullanmaya sürdürmesidir. Kişide bu kriterlerden en az üçünün bulunması durumunda bağımlılık tanısı koyulabilmektedir (Kılıç 2021).

Bu kriterler şu şekilde ifade edilmektedir;

- 1. Tolerans;** Bireyin birebir oranda alkol ya da madde kullanması halinde bir süre sonra etkinin azalması veya arzu edilen etkiyi elde etmek adına fazla oranda madde kullanma mecburiyeti hissetmedir.
- 2. Yoksunluk belirtileri;** alkol ya da madde alma bırakıldığında fiziksel veya psikolojik etkilerin meydana gelmesi veya bu etkilerin görülmemesi için aynı maddenin kullanımını sürdürmektir.
- 3. Aşırı tüketim;** alınan maddenin miktarının artırılması ya da daha uzun zaman alınması.
- 4. Kontrol kaybı;** istek ve olumsuz sonuçlanan maddenin alınmasına denetim sağlamak ya da bırakmak adına bir çaba göstermek.
- 5. Sürekli madde bulma ile meşgul olmak;** maddenin temini için fazla vakit harcamak.
6. Madde alımı sebebiyle sosyal çevrede, ailede ve görevinde sorumluluklarını aksatmak.
7. Fizyolojik ve psikolojik sorunların devam etse de maddenin alınımını sürdürmek (Hazar 2016).

Literatürde bağımlılık, “Madde Bağımlılığı” ve “Süreç-Davranış Bağımlılığı” olarak karşımıza çıkmaktadır (Hazar 2016). Davranışsal bağımlılıklar kategorisinde

problemli oyun oynama davranışı yani diğer adı ile dijital oyun bağımlılığı karşımıza çıkmaktadır.

3.3.1. Dijital oyun bağımlılığı

2013 yılında American Psychiatric Association (Amerikan Psikiyatri Birliği) tarafından Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı'nın beşincisinde İnternet Oyun Bozukluğu kapsamında ele alınmıştır (Kılıç 2021).

Griffiths, yeme, kumar, cinsel aktivite vb. bağımlılıklara ek olarak insan ve makine etkileşiminin kurulduğu teknolojik bağımlılıklar da yine aynı şekilde davranışsal bağımlılık olarak değerlendirilmelidirler. Dijital oyunlar hangi bağlamlarda değerlendirildiğinden bağımsız bir şekilde uzun süre oynandığından dolayı bağımlılığa dönüşme riski taşımaktadır (Griffiths 2005).

Salguero ve Moran, ergenlerde dijital oyunların bağımlılık oranıyla ilgili oyuna karşı artan arzusu, sıkıntı veren durumlardan kaçış yolu olarak oyunu seçmesi, oynama vakitlerini uzun tutması ve çevresinden saklayamaması, yemek ve uykuyu ihmal etmesi, görevlerini aksatması gibi kriterler belirlemiştir (Aleksić 2017).

Dijital oyun bağımlılığını yedi gösterge ile tanımlayan Griffiths ve Davies (2004)'a göre,

- Yaşamın odak noktası oyun oynamak olarak görüldüğünden sosyal etkinlikler ve etkileşim azalır.
- Tolerans; katılımcıları oyun oynama zamanlarını giderek artırır.
- Çekilme; etkinlikten uzaklaşma neticesinde oluşan negatif duygu ve fiziksel etki.

- Ruh Hali Değişikliği; bireyler hayatlarındaki sorunları çözmek için oyun oynamak isterler. Problemlerin artması oyun zamanının da artmasına neden olmaktadır.
- Relaps; bireyin oyundan uzaklaşmak istemesi ve olumsuz sonuçlanması durumunda sürdürmesi ve ilerleyen zamanlarda dışsal kısıtlamalara fazla tepki gösterme.
- Çatışma; bireylerin doğru olmayan durumları ifade etmesi, kandırma ve sözlü/fiziksel zorbalık aracılığı ile yaşanan içsel ve dışsal çelişkilerdir.
- Sorunlar; oyunlara fazla zaman ayıran bireylerin okul başarısında düşme görülebilir.

Lemmens vd. (2009), oyun bağımlılığını bireylerin oyun oynama konusunda kontrolü sağlayamaması ve beraberinde yol açtığı sorunlara rağmen oynamaya devam etmeleri olarak tanımlamaktadır (Kılıç 2021).

Yüksek oranda oyun oynama eylemlerini bulmak amacı ile yedi gösterge hazırlanmıştır. Bu kriterlerden dört ve daha fazlası için evet yanıtı verilirse, bireyin problemli oyun oynama davranışı bulunmaktadır (Griffiths 2009). Çocuk;

1. Her gün bilgisayar oyunlarının başına oturur mu?
2. Bilgisayar oyunlarına fazla vakit harcar mı?
3. Oyun oynama sebebi heyecan veya coşku duymak mı?
4. Oyunun başına oturmadığında kendini huzursuz, rahatsız ve dengesiz hisseder mi?
5. Sosyal ve spor etkinliklerinden vazgeçip oyun oynar mı?
6. Oyunun başına oturmak için ödevini yapmamayı seçer mi?
7. Oyun oynadığı vakitleri kısaltmak için çabalıyor ancak başaramıyor mu?

3.3.2. Dijital oyun oynama nedenleri-motivasyon kaynakları

Bilgisayar oyunları günümüzde bireylerin vazgeçilmez meşguliyetlerinden biri olmuştur. Hatta bu oyunlar çocuklar tarafından evde, okulda, parkta, yolculukta ve buna benzer hayatlarının birçok ortamlarında oynamaktadırlar. Bu oyunları oynarken de beslenme, uyku, tuvalet gibi temel fizyolojik ihtiyaçlarını bile ertelemekte ve gündelik hayatın bir parçası olan aile, okul, spor, sanat ve kültürel etkinlikler gibi birçok yaşamsal aktiviteyle ilgilenmemektedirler. Bu doğrultuda çocukların dijital oyun oynamayı neden bu kadar istedikleri sorulması gereken önemli sorulardan birisidir (Hazar 2021).

Dijital oyun bağımlılığı sürecinde oyun dışı faktörlerin etkisinin de doğru bir biçimde ele alınması, sorunun bütüncül bir şekilde tespit edilmesini sağlayacaktır.

Oyun dışı faktörler:

Ebeveyn faktörü / rol- model davranışlar: Çocuklar özellikle yaşamının ilk yıllarında kendisine rol-model seçtiği bireylerin başında anne ve babası gelmektedir. Bu dönemde çocukların çevresini keşfetmesi ve uyum sağlaması için kullandığı yöntem sosyal öğrenme yöntemi olmakla birlikte çocuklar ebeveynlerinin davranışlarını taklit etmektedir. Sosyal öğrenme yöntemine göre; kişi etrafında yer alan diğer bireylerin hareketlerini ve bu hareketlerin neticelerini gözlem yaparak kendisi adına yararlı olacağını düşündüğü davranışları taklit eder ve bu davranışlar süreç içerisinde öğrenilmiş sürekli davranışlar halini alır. Bu noktada anne ve babaların dikkat etmeleri gereken en önemli durumlardan birisi, gerçekleştirmiş oldukları model davranışların, çocukları bu oyunlara daha çok teşvik edebileceği ve yöneltebileceğidir. Örnek vermek gerekirse çocuklarına sürekli olarak oyun konusunda sınırlandırma getirip baskı yapan anne ve babanın aynı şekilde kendilerinin bu oyunları oynaması ya da sosyal medyada zaman geçirmeleri çocukların çelişki yaşamalarına neden olabilir.

Baskılanmış duygular: Ebeveynlerin ve etrafındaki insanların fazla baskı yapması durumunda çocukta kendisine olan güven duygusunun sarsılması, içine kapanması ve yalnızlaşması gibi problemler görülebilir. “Çocuklar neden oyun oynar?” sorunun cevabını Sigmund Freud; “Çocuk gerçek yaşamın olumsuzlarından ve baskısından uzaklaşmak ve kendisini daha özgür ve güçlü hissetmek için oyun oynar.” Şeklinde ifade etmektedir.

Kısıtlı- kapalı ortam: Son dönemlerde özellikle büyük şehirlerde nüfus artışı ile birlikte ortaya çıkan hızlı ve çarpık kentleşme, oyun alanları olan park ve bahçe gibi ortamların çabuk bir şekilde betonlaşmasına ve yok olmasına sebebiyet vermiştir. Ruhi (1993), binalarda yaşayan, okula servis araçlarıyla giden, televizyon ve bilgisayar ile vaktini harcayan çocuğun, çarpık kentleşme nedeniyle çocuk oyun alanlarına ve parklara hasret kaldığını açıklamaktadır. Dolayısıyla bu oyun alanlarının yok olmasıyla birlikte çocuklar oyun ihtiyaçlarını karşılamak adına dijital oyunlara yönelmektedirler.

Reklam- tanıtım: Bir şeyi halkın tanınması, hoşuna gitmesi ve dolayısıyla devamını sağlaması için yapılan her türlü yol ve bu amaç için kullanılan yazı, film vb.” biçiminde açıklanmaktadır (TDK). Oyun şirketleri piyasaya sürmüş oldukları yeni oyun yazılımı ve araçları için reklam ve tanıtım yaparken televizyon, gazete, dergi, sosyal medya gibi birçok alanı kullanmaktadırlar. Her ne kadar üreticiler açısından pazarlama stratejilerinin doğal bir durumu olarak görülse de çocuklar izledikleri bu yoğun reklam ve tanıtım etkinlikleri sonucunda, üretilen yeni dijital oyun yazılımları ve araçlarını almanın bir görev olduğunu düşünmesiyle birlikte bu oyunlara daha fazla ilgi göstermesine ve yönelmesine neden olmaktadır (Hazar 2021).

Bilgisayar oyunu oynama sebeplerine bakıldığında; bireylerin yapacak bir etkinliğin bulunmaması ve eğlenmek istemesi, rekabet, hayali ortamlar elde etme, sosyal iletişim, vaktini rahatlatarak ve stresten uzaklaşarak geçirme, istediğin zaman geri dönebilme, boş geçen vakti değerlendirme, gerçek yaşamdan soyutlanma, dinlenme ve özgürlük gibi etkenler olarak görülmektedir (Horzum vd 2008).

3.4. Akran Zorbalığı

Zorbalıkla ilgili ilk araştırmalar Olweus tarafından 1970'li yıllarda karşımıza çıkmaktadır. Olweus'a (1993) göre zorbalık, "Bir ya da birden çok kişinin kendilerinden daha zayıf birilerine tekrarlı bir biçimde yaptıkları olumsuz davranışlardır" (Ayas ve Pişkin 2011).

Bireylerin birbirleriyle iletişim halinde olduğu mekanlardan birisi de okullardır. Okulun amaçları arasında öğrencilerin iyi bir şekilde iletişim kurması ve sorun giderme yeterliliklerini geliştirmesidir. Ancak çocukların birbirleriyle kurduğu iletişim bazen istenilmeyen şekilde gerçekleşebilmekte ve zorbalık davranışları görülebilmektedir. Geçmişten bugüne dek her zaman var olan zorbalık, güçlü durumda olanın kendisinden daha güçsüz durumda olanı devamlı bir şekilde rahatsızlık vermesi anlamına gelmektedir. Bugün yetişkin olarak hayatına devam eden birçok birey belki de okul dönemlerinde zorbalık davranışları görmüş ve bu durumla ilgili bir tecrübe yaşamıştır (Ayas ve Pişkin 2011).

Tattum ve Tattum (1992)'a göre "akran zorbalığı karşısındaki kişiye kasıtlı olarak zarar verme ve onu strese maruz bırakma isteği olarak belirtilirken, bu tanımın üzerine Olweus (1993) bunun sadece bir istekten ibaret olmadığını bu kavramın olumsuz bir davranış örüntüsü olduğunu vurgulamıştır. Sadece başkasına zarar verme isteğinin kişiyi zorba olarak ifade etmediğini vurgulayan Rigby de (2002), zorbalığı zarar verme isteğinin dışında eyleminin süreklilik göstermesi, zorba ve mağdur arasında güç dengesizliğinin olması, saldırganın bu davranıştan gözle görülür bir şekilde zevk alması ve mağdurun da kendini güçsüz hissetmesi gibi durumların bir arada görülmesi koşuluyla açıklamıştır.

Pişkin'e (2005) göre ise bir davranışın zorbalık olarak görülebilmesi için; kişiler arasında güç dengesizliğinin bulunması, devamlılık göstermesi, bilerek gerçekleştirilmesi, kurbanın bu davranışlardan rahatsız olup kendini savunamayacak konumda bulunması gerekmektedir (Özman 2018).

Olweus (1996)'a göre arkadaşlar arasında gerçekleşen bir durumun bazı nitelikleri barındırması geleneksel akran zorbalığı olduğuna işaret eder. Bu özellikler arasında bilerek ve isteyerek karşısındaki bireye rahatsızlık duymasını hedefleyen eylemlerin yapılması, kurban olma durumunun tekrar ederek ortaya çıkması, bireylerin arasında güç dengesizliğinin olması yer almaktadır (Doğan Çevirgen 2018).

- Kasıtlı olarak birine zarar vermeyi amaçlayan davranışlardır.
- Zorbalığa maruz kalma bir süre içinde tekrarlı olarak meydana gelir.
- Güç dengesizliği olarak tanımlanan kişiler arası ilişki söz konusudur

Sonuç olarak birçok farklı ortamda karşılaşılan ve toplumun değişim göstermesi ile farklı şekillerde görülen akran zorbalığı durumunun süreklilik göstermesi, akranlar arasındaki güç dengesizliği ve kasıtlı bir şekilde yapılarak rahatsız edici bir olguya dönmesi bakımından birey ve grupları akademik, sosyal, fiziksel, duygusal ve psikolojik bakımdan negatif bir şekilde etkilemektedir (Öztürk 2019).

Birçok çalışma sonuçlarında zorba ve kurban öğrencilerin değişik niteliklere sahip oldukları görülmüştür. Atlas ve Pepler (1998)' e göre eylemler gerçekleştirmeyi sürekli olarak yapan erkek öğrencilerin saldırgan, düşünmeden harekete geçen, sert, kendine güvenen, görevlerini aksatan, empati kurmayan, başkalarına gören daha çok alkol ve sigara tüketen ve ders başarıları daha düşük olduğu görülmüştür. Bununla birlikte Olweus (1993), Stephenson ve Smith (1989) ifade ettiklerine göre saldırgan davranışlarda bulunan öğrencilerin aktif olmayı ve iddia etmeyi sevdikleri, gaz ile hareket ettikleri, durumlara zorba davranış gösterdikleri belirtilmiştir. Craig (1998)' e göre sinirli ve hareketli oldukları, sosyal olmayan hareketlerde bulundukları, bazı toplum düzenlerine uymadıkları görülmüştür. Crick ve Dodge (1994), Nordhagen vd (2005)'e göre ise sosyal yatkınlıkları az, problem giderme yeterliliklerinin ise yeterli olmadığı saptanmıştır (Ayas ve Pişkin 2011).

Literatür incelendiğinde yapılan bir araştırmanın sonuncuna göre, ortaöğretim öğrencilerinin zorbalık davranışları ile dijital oyun bağımlılığı arasında doğru orantı göstermekte ve zorbalık davranışı arttıkça dijital oyun bağımlılığı da artmaktadır (Taneri 2020). Anderson vd (2010)'a göre ise şiddet içerikli oyunlara fazla vakit ayıranlarda şiddete yönelik duyarlı davranışlarında, başkalarının duygularını anlama becerisinde ve çevresine yardım etme davranışlarında düşme gözlenmiştir (Irmak ve Erdoğan 2016). Şiddet ve saldırganlık kavramlarına ilişkin açıklamalar dikkate alındığında açıklanan tüm olumsuz davranış çeşitlerinin dijital oyunların kapsadığı sanal dünyalarda bulunduğunu ifade edebiliriz. Sanal dünyada olduğu gibi gerçek dünyada da olmakla birlikte iki temel noktaya dikkat edilmesi gerekmektedir. Birincisi, sanal dünyada ödüllendirilen bu olumsuz davranış tiplerinin gerçek hayattaki sonucu ceza almasıdır. Yani sanal dünyada insan öldürmek, araba gasp etmek ya da bankada hırsızlık yapmak gibi eylemlerin sonucu puan ya da para kazanmak iken; gerçek hayatta bu davranışların sonuçları cezalandırılmaktır. İkincisi ise sanal-gerçek karmaşasıdır. Sanal-gerçek karmaşası; zamanın önemli bir kısmını dijital oyun olarak da açıklanan sanal dünyalarda geçiren çocukların bir süre sonra gerçek ve sanal dünya arasındaki farkı ayırt edemeyecek seviyede algısal karmaşa yaşamasıdır. Sanal-gerçek karmaşası yaşayan bir oyuncu bir süre sonra olgusal, zamansal ve mekânsal olarak hangi durumun gerçek hangi durumun hayal olduğunu ayırt edemeyecek hale gelir ya da neyin doğru neyin yanlış olduğu konusunda düşünce ve duygu boyutunda bir karmaşa yaşamaya başlar. Bu durum sonucunda oyuncu, sanal dünyada gerçekleştirdiği öldürmek, hırsızlık, gasp gibi birtakım davranışları gerçek dünyada da sergileme hatasını yapar ve durumla beraber telafisi olmayacak sonuçlar doğurur (Hazar 2021). Örneğin; Rize'de yaşayan 16 yaşında lise öğrencisi ve video oyun bağımlısı olan B.K, bir suikastçının çeşitli görevlerde; bıçak, kılıç, ok, balta ve ip kullanarak kurbanlarını öldürdüğü 'Assansin's Creed' adlı oyunu oynadığı için sanal-gerçeklik karmaşası yaşamıştır. Bunun sonucunda okulda ders sırasında arkadaşının boğazını keserek öldürmüş ve daha sonra aynı bıçakla kendi boğazını kesmiştir (Hürriyet 2017).

3.4.1. Zorbalığın özellikleri

1. Zorbalık, bilerek ve isteyerek gerçekleştirilen ve kurbanı birçok açıdan hasar bırakma hedefi bulunan söz ve ya davranışlardır.
2. Zorba eylemlerin belirli aralıklarla tekrarlanma özelliği vardır. Dört hafta içerisinde en az 2 ya da 3 kez her hangi bir zorbalık türüne maruz kalanlara kurban, zorbaca davranış sergileyenlere de zorba olarak tanımlanır.
3. Saldırgan davranışlara maruz kalan bireyler kendisini koruyamaz ve savunamaz durumdadırlar.
4. Zorbalar zorbaca davranışlarını tek başına ya da birçok kişiyle birlikte yapabildikleri gibi, mağdurlar da bu zorbaca davranışlardan yalnız veya grup şeklinde zarar görmektedir.
5. Zorba bireyler, zorbaca davranışlarına genel olarak bahaneler yaratır ve zorba bireyler sosyal, psikolojik veya başka faydalar sağlarlar (Pişkin vd 2011).

3.4.2. Zorbalığın nedenleri

Zorbalık birçok nedenle bağlantılı olmakta ve bireylerin bireysel özellikleriyle birlikte ailevi ve çevre niteliklerinin de zorbaca eylemlerinin ortaya çıkmasına neden olduğu ifade edilmektedir (Baldry 2003).

Brofenbrenner'in Ekolojik Sistem Kuramına (1979) göre karşılıklı bir şekilde birbirlerini etki altına alan bireysel ve bireyler arası değişkenler bulunmaktadır. Zorbalık da akran topluluğu, aile, okul gibi toplumsal etmenler ve yaş, cinsiyet, ırk, özsaygı, benlik gibi kişisel etmenler karşılıklı olarak birbirlerini etkilemekte ve etkilenmektedir (Bulgurcu 2011).

Carter ve Stewin (1999), Espelage ve Swearer (2003)'e göre zorbalığa katkıda bulunan birçok değişken bulunmaktadır. Bu değişkenler;

- Basında şiddet gösterimleri, cinsiyet rolleri ve sosyal öğrenme deneyimleri gibi etkenler,
- Ekonomik açıdan durumu iyi olan ve olmayan sınıflaması, toplumsal çözülme gibi etmenler,
- Beklenti içine girilmesi, düzene uyulması ve disiplin biçimi gibi okul kültürüyle ilgili etmenler,
- Aile içerisinde şiddet olaylarının yaşanması, istismar edilme ve ihmal etme gibi ailesel faktörler,
- Anne ve babalar, eğitimciler, öğrenciler ve akran topluluklarına katılma gibi ilişkisel faktörler,
- Sosyal sorun çözme becerileri, kalıtsal ve gelişimsel nitelikler gibi bireysel faktörlerdir (Bulgurcu 2011).

Bir araştırmada ailevi durumundan etkilenen bireylerde etrafına yönelik oluşan negatif tutum, karşısındaki bireyler üzerinde ağırlık ve otorite sağlama güdüsü gibi isteklerinde saldırgan hareketlere sebep gösterilebileceği ifade edilmektedir (Dölek 2002). Özellikle çiftlerin arasındaki şiddeti gören kız öğrenciler erkek öğrencilere göre bu ortamdan daha çok olumsuz bir şekilde etkilenmekte, okul ortamlarında daha çok doğrudan zorbalık hareketleri göstermekte ve zorbalığa maruz kalmaktadır (Baldry 2003). Bununla birlikte zorbalık davranışları sergileme ve mağdur olma davranışları okul ortamıyla da ilgilisi bulunan arkadaşlarla ve öğretmenlerle olan iletişim, yönetimin tavrı, bulunduğu ikametinin nitelikleri, bölgede gerçekleşen göç, okul atmosferi gibi etkenlerin de yeri büyüktür (Öztürk 2019).

Kişisel nedenler olarak da Hoover ve Oliver (1992) 'ın araştırmasında mağdur durumunda olmanın sebeplerini kız-erkek olarak ayırarak öncelik sırasına göre açıklamıştır: Erkek öğrencilerde gruba uyum sağlayamaması, fiziksel bakımdan güçsüz olması, anlaşması güç bir mizacının olması, sosyalleşmekte sorun yaşaması, çevresinde arkadaşının olmaması ve giysileri olarak sıralanırken kız öğrencilerde ise gruba uyum sağlayamaması, kendisinin güzel olmadığını düşünmesi, fazla

duygusallığı, fazla kilo sahibi olması ve akademik başarısının arkadaşlarından yüksek olması olarak sıralanmaktadır (Düzgün 2020).

3.4.3. Zorbalığın sınıflandırılması

Alan yazın incelendiğinde zorbalıkla ilgili en çok görülen sınıflandırmalardan biri Olweus tarafından ifade edilmiş, akran zorbalığı doğrudan (fiziksel ve sözel) ve dolaylı (ilişkisel) olarak iki ayrı şekilde tanımlanmıştır. İtme, tekme atma ve yumruk atma gibi edimler fiziksel akran zorbalığını gösterirken alay etme, lakap takma ve korkutma gibi davranışlar da sözel akran zorbalığını göstermektedir. Dedikodu yapma ve sosyal dışlama ise dolaylı akran zorbalığı davranışlarından (Özman 2018).

Zorbaca hareketler sergileyen öğrenciler ile araştırmalar yapan Pişkin (2005)'in araştırmalarda akranlarına karşı yapılan saldırgan davranışları beş farklı şekilde ifade ettiği görülmüştür; fiziksel ve sözel zorbalık, dedikodu çıkarma, bireye ait eşyalarda hasar bırakma ve dışlama şeklindedir (Ayas ve Pişkin 2015).

Pişkin ve Ayas (2005) zorbaca davranışları incelediği araştırmasında ayırdığı beş farklı zorbalığa cinsel zorbalık türünü de katmıştır. Bu zorbalık türünde, bireyin kendisi istemeden cinsellik amacı doğrultusunda dokunma, öpme ya da bu tür davranışlar sergilemeye niyetlenme, cinsellik içeren espri yapma gibi hareketleri kapsamaktadır (Düzgün 2020).

Zorbaca davranışları 5 farklı türde ele alan Korkmaz (2016)'a göre fiziksel zorbalık dürtme, vurma, saç çekme, boğazına yapışma gibi davranışları içerirken alay etme, lakap kullanma, hakkında negatif söylemlerde bulunma gibi edimler sözel zorbalığı içermektedir. Duygusal zorbalık ise aşağı görme, gruptan dışlama, tehdit etme, etnik niteliklerinden ötürü küçük düşürme gibi davranışlar içerirken cinsel yaralanma, izleme, istemediği halde cinsellikle ilgili şeyler gösterme gibi hareketler

cinsel zorbalık türünü içermektedir. Ayrıca siber zorbalığı da bu türlere eklemiştir. Siber zorbalık; çocukların interneti kullanma durumunun yaygınlaşması ile kendini göstermiş olup, sosyal medyadan rahatsız edici mesaj göndermek, aşağılayıcı paylaşımlar yapmak ve internet aracılığıyla karşı tarafı rahatsız edici davranışlarda bulunmak şeklinde tanımlanmaktadır.

Olweus (1993) tarafından ifade edildiğine göre akran zorbalığındaki üstlenen rollere bakıldığında, zorbalığa maruz kalan bireylere “kurban”, zorbalık davranışlarında bulunanlara “zorba”, zorbaca davranışlarında bulunan ve saldırgan davranışlara maruz kalan bireylere ise “zorba-kurban” olarak tanımlanmaktadır (Yaşöz 2021).

3.4.4. Akran zorbalığında öğrencilerin gruplanması

Literatürde akran zorbalığı ile ilgili olarak öğrencilerin gruplanması zorba, kurban ve zorba/kurban şeklinde olmaktadır. Yapılan çalışmalar doğrultusunda farklı zorbalık durumundaki (zorba, kurban, zorba/kurban) öğrencilerin davranışsal nitelikleri farklılık göstermekte ve yapılan birçok tanımlamalarla bu özellikler belirtilmektedir (Duy ve Yıldız 2014).

3.4.4.1. Zorba öğrenci özellikleri

Yapılan çalışmalarda zorbaca davranışlar sergileyen çocuklar, çoğunlukla fiziksel olarak kuvvetli, saldırgan, başkalarının duygularını düşünme ve iletişim kurma yeterlilikleri gelişmemiş, düzene uyum sağlamayan, endişe düzeyi düşük, güçlü olduğunu düşünen, çok fazla yalan söyleyebilen, özgüveni yüksek olan, girişken, etrafına karşı duyarsız, dikkatler üzerinde olsun isteyen ve çevresindeki insanlara acı çektirmekten hoşlanan çocuklardır (Koç 2006).

Zorbalık davranışı sergileyen çocuklara psikolojik açıdan bakıldığında depresif bulgular, psikotiklik, intihar fikirleri, psikosomatik belirtiler ve davranış bozuklukları gibi sorunları daha fazla yaşadıkları ve zorbalığın, sosyal olmayan hareketlerle, madde alımı, duygusal bozukluklar ve fiziksel sağlık sorunları ile alakalı olduğu tespit edilmiştir (Atalay 2010).

Zorbaca davranışlarda bulunan bireyler kurbanı sürekli bir şekilde sözel, duygusal veya fiziksel olarak eleştirme, dışlama ve tacizde bulunma gibi incitici hareketlerde bulunarak kuvvetli olduğunu gösterme, başkalarını kontrol altına alma yatkınlığı gösterebilmektedir. Bireyler sergiledikleri zorba hareketlerini açıklarken kullandıkları savunma mekanizmaları ise kurbanların onları tahrik ettikleri şeklindedir (Keskin 2010).

3.4.4.2. Kurban öğrenci özellikleri

Kurban öğrenciler zorba öğrencilere göre fiziksel açıdan zayıf, utangaç, koruyucu bir aileden gelen, çekingen, dışadönük olmayan, aileleri ile iletişimi iyi olan, kaygılı, aktif olmayan, iletişim kurma yeterlilikleri zayıf, obsesif hareketler sergileyen, çevresine uyum gösterememe gibi endişeleri bulunan, kolay boyun eğen, kendine olan saygısı düşük, bilişsel beceri konusunda kendilerinin yetersiz olduğunu ve zorba davranışları hakkettiğini düşünen çocuklardır (Koç 2006).

Olweus (1995)' un gerçekleştirdiği çalışmalarda; zorbaların tersine 6-9. sınıflarda zorbaca davranışlara maruz kalan erkek öğrencilerin 23 yaşına bastıklarında farklı açılardan gözlemlendiğinde normal genç yetişkin bireyler olmaları fakat çocukluk evresinde zorbalık yaşayan genç bireylerin; zorbalık yaşamamış arkadaşlarına göre özgüvenlerinin daha az, depresyona girme ihtimallerinin ise daha yüksek olduğu görülmektedir. Çalışmanın bulguları devamlı olarak zorbalığa uğrama durumunun mağdurlarda bazı negatif kalıcı sonuçlar olabileceğini ifade etmektedir (Düzgün 2020).

3.4.4.3. Zorba/ kurban öğrenci özellikleri

Bu bireylerin kurban ya da zorba olabilecekleri zaman belirsizdir. Bu gruptaki bireyler, kışkırtıcı veya saldırgan kurbanlar şeklinde de isimlendirilmektedir (Berger 2007). Neden olarak da buradaki mağdurlar kendilerine zorbalık yapıldığı takdirde kendilerine göre güç anlamında daha zayıf bireylere zorba davranışlarda bulunması gösterilir (Demirezen 2020). Bazı zamanlar zorbaca davranışlar sergilerken bazı zamanlarda da zorbaca davranışlara maruz kalan öğrenci veya öğrenci topluluklarına denir (Pişkin 2002).

Bu gruptaki bireyler hem zorbalığa maruz kalanların göstermiş olduğu duygusal problemleri, hem de saldırgan davranışları sergileyenlerin göstermiş olduğu davranış problemleri görülmektedir. Hatta sadece saldırganlık yapan ya da sadece zorbaca davranışlara maruz kalan bireylerden daha fazla davranış ve duygu açısından problem çıkardıkları tespit edilmiştir (Alikışifoğlu ve Ercan, 2007).

Schwartz (2000) tarafından bildirildiğine göre zorba/kurbanlar ile zorbalar karşılaştırıldığında; zorbaların saldırgan davranışlar gerçekleştirmelerinin altında yatan sebepler, daha fazla kuvvet ve beğeni kazanmak, baskın olmaktır. Zorba/kurbanların ise, saldırgan davranışlara veya ihtimaline karşı tepki olarak zorbalık yaptıklarıdır. İçinde bulundukları fazla stres ve hayal kırıklığı kavgada yenilmelerine ve daha çok zorba davranışlarına maruz kalmalarına neden olmaktadır (Demirezen 2020).

3.5. Sportmenlik

Sportmenlik ve fair-play aynı amacı güden kavramlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Türkiye de sportmenlik kavramı daha çok görülürken Dünya da fair-play kavramı daha çok kullanılmaktadır.

Vallerand ve arkadaşlarının (1997) yaptıkları araştırmada sportmenliğin tanımına ait 5 farklı boyut eklemiştir. Bunlar;

Sporda sorumluluklara bağlılık: Sporcuların tüm antrenmanlarına ve müsabakalarına eksiksiz olarak katılım göstermeleri, yapabildiği ölçüde çaba sarf etmeleri, hatalarını kabul etmeleri ve eksiklerini tamamlayıp kendini geliştirmek için elinden geleni yapmalarını ifade eder.

Sosyal normlara uyum: Sporcuların turnuva başlamadan ve bittiğinde rakip takımla el sıkışıp tebrik etmeleri, rakibin iyi performansını kutlamaları, mağlup olsalar bile bu davranışları gerçekleştirmeleri olarak ifade edilir.

Kurallara ve yönetime saygı: Sporcuların oyun kurallarına isteyerek uyum göstermeleri, oyun kurallarını bilerek ihlâl etmemeleri, hakemlere yanıltıcı davranmamalı ve kararlarına karşı çıkmadan kabullenmeleri ile ilgili davranışları kapsamaktadır.

Rakibe saygı: Sakatlanan rakibinin yerden kalkmasına destek olma ve bu durumu lehine çevirmeyip oyunun devam etmesini engelleme, haksız bir şekilde ceza alan rakibi için maç yönetenlerle iletişime geçme, spor malzemesini rakibiyle paylaşma gibi hareketleri içerir.

Negatif yaklaşımlar: Maçı kazanma amacının madalya ve kupa olması, hocasını eleştirmek, kötü bir maç performansından sonra bahaneler üretmek, yaptığı hataları reddetmek, kendi yaptığı hatalardan dolayı sinirlenmek vb. davranışlardır (Kulaber 2021).

Fair-play, olumsuz giden olaylarda dahi kişilerin kendi içyapısını oluşturması ve doğru, kurallı ve diğer bireyleri de göz önünde tutarak hareketlerini uygulamayı

sürdürmesidir. Bu doğrultuda sportmen birey kaybedecek olsa bile ters, alay edici ve zarar verici davranışlar sergilemeyi zihninden geçirmeyecektir. Burada bireyin kendisine olan saygısı ve kontrolü söz konusudur (Yıldıran 2005).

Sportmen bir kişi sadece spor etkinliklerinde değil bunu hayat felsefesi olarak benimseyerek fırsat bulduğu tüm zamanlarda bu eylemi gerçekleştiren bir fikri benimsemiştir. Çevresinde de centilmen olarak isimlendirilen bu kişi bireylerin özgürlüğüne ve haklarına müdahalede bulunmayan, saygılı ve güven veren davranışlar gerçekleştirmektedir (Pehlivan 2004).

Keating (2007)'e göre sportmence eylemler gerçekleştirebilmek için kişilerin birtakım ahlaki tutumlara sahip olması gerekmektedir. Uluslararası Sportmenlik Birliği 1926 senesinde çocuk oyunlarından uluslararası turnuvalara kadar bütün görüş açılarıyla sportmenliğe ait sekiz farklı kural geliştirmiştir.

1. Kuralları uygulayın
2. Ekip arkadaşlarına bağlılığınızı koruyun
3. Zinde kalın
4. Öfke kontrolünüzü sağlayın
5. Oyunda şiddet içeren davranışlardan kaçının
6. Kazanma sonucu övünmeyin
7. Yenildiğiniz zamanlarda dik durun
8. Sağlıklı bir beden için sağlam ruhlu ve açık görüşlü olun (Önel 2021).

Sportmenlik, seyircinin sporculardan beklediği, yenildiği durumda itiraz etmeden kabul etmesi, kural dışı davranışlarla galibiyeti veya mağlubiyeti karar almaması ve spora saygı duyması ile açıklanır. Sportmenlik, dürüstlük, kendini kontrol altına alma, kazanırken veya kaybederken saygıyı yitirmeme gibi durumları içerir. Sportmenliğin hedefi, rekabet sürecinde stresi azaltmaktır (Çalayır vd 2017). Sportmenlik genellikle spor için kullanılsa da toplumun her alanında "iyi" veya

"etik" olarak benimsenen harekete atıfta bulunmak için kullanılabilen bir kavramdır (Yıldıran 2011).

3.5.1. Sportmenliğin tarihçesi

Yıldıran (1992)'a göre "sporda fair-play kavramının tarih olarak başlangıcında, Antik Çağ Olimpiyat Oyunları, Orta Çağ Şövalye müsabakaları ve 19.Yüzyıl İngiltere'nin sosyo-kültürel yapısı etkili olmuştur. Ayrıca yatılı kolejlerde, amatör kurallar ve sosyal sınıflar içerisinde sportmenliğin kendine bir anlam bulduğu görülmektedir. Günümüzde fair play, genel olarak 19. Yüzyılda İngiltere'de meydana geldiği ifade edilmektedir(Pehlivan 2004).

Türkiye Sportmenlik Konseyine göre Türkiye'de sportmenliğe ilişkin ilk kurumsal yapılanma, Turgut Atakol başkanlığında 1981'de Türkiye Milli Olimpiyat Komitesi yönetim kurulu tarafından oluşturulan Sportmenlik Komisyonu'dur. Bu komite yurt genelinde çalışmalar yürüterek Türkiye'den ilk ödülü 1982 senesinde İzmir'de düzenlenen Balkan Yelken Şampiyonası'nda başka bir yarışmacı yanlış yöne girince rakibine ikazda bulunan işitme engelli Varol Hepağuşlar'u laik görmüştür.

1983 yılında Konya Amatör Lig futbol turnuvasında gol Derbentspor'un kalecisi İsmet Karababa'nın, gol kararını vermekte tereddüt eden başhakeme gol olduğunu kendisi dile getirerek Milli Sportmenlik ödülünü kazanmıştır. Bir başka örnek ise bisikletçi Ömer Ali Eriççi'nin Akdeniz yarışlarında bisikleti bozulan başka yarışmacıya büyük bir centilmenlik gösterip, bisikletini vererek Sportmenlik Ödülünü kazanmıştır.

O yıl ilk kez 2 sporcu da Türkiye Cumhuriyeti adına CİFP Dünya Sportmenlik Ödülüne aday gösterilmiştir. CİFP Konseyi İsmet Karababa'yı sportmenliğin en önemli ödülü olan "Baron Pierre de Coubertin" ödülüne layık

gördü. Ömer Ali Eriği'ye de tebrik mesajı gönderildi.Ayrıca TMOK CİFP'e 1984 yılında üye olarak katılmıştır (Zor 2021).

3.5.2. Beden eğitimi ve spor dersinde sportmenlik

Araştırmalar kapsamında dijital oyunlar, bireylere ve topluma olumlu yönden kazanımlar sağlamakla birlikte bir takım olumsuz sonuçlarında olduğu bilinen bir gerçektir. Hatta bu negatif sonuçların emsalleri medyada da görölmektedir. Örneğin; İngiltere' de ikamet eden 20 yaşındaki bilgisayar oyun bağımlısı, on iki saat süresince hiç ara vermeden oyuna devam edince yaşamını yitirdi. 'Halo' isimli oyunla birlikte diğer birkaç oyunları da oynayan C. S'un vefatına, zamanının çoğunu bilgisayar başında durağan olarak ve aynı pozisyonda kalması neden olarak gösterildi. Bu bireye toplardamarlarda pıhtı oluşmasına etki eden, derin ven trombozu teşhisi konuldu. C.S 'nın vefatı, sürekli oyun oynamanın zararlarıyla ilgili konuşmaları tekrar ortaya çıkardı (Milliyet 2011). Bu doğrultuda çocukların bilgisayar başında saatlerce dijital oyun oynamaları yerine fiziksel hareketler yapabilecekleri beden eğitimi dersine ve spora yönlendirmeleri önem arz etmektedir.

Eğitim sisteminin vazgeçilmez bir parçası ve bütünleyicisi özelliği gösteren ders beden eğitimi dersidir. Beden eğitimi dersinde öğrenciler, sınıf alanında öğrenilen teorik bilgiler hariç sosyal, zihinsel, fiziksel ve ruhsal alandaki özelliklerini geliştirme imkanı bulabilirler. Öğrencilerin bir bütün şekilde gelişmesine olumlu etkilerinin olduğu ve bilhassa sportmenlik gibi olguların bireylerin özümsemesinde etkili olduğu kabul edilir. Çünkü bu kavramlar çoğunlukla beden eğitimi derslerinde görölmektedir (Esentürk vd 2015).

Okullarda gerçekleşen sporların sportmenlik davranışına paralel olarak yapılan hareketler gerçekleşebilmesi için öncelikle bu kavramın okul sporlarında ne anlama geldiği anlatılmalı ve çeşitli yöntem ve tekniklerle öğrencilere öğretilmelidir. Hatta yalnız yazılı ilkeler şeklinde değil, çocukların gizil öğrenmeler metoduyla kuralları özümseyebilmesi amaçlanmalıdır. Tüm bunların beden eğitimi ve spor dersi

kapsamında spor etkinlikleri ile spor ahlakı dersini zorunlu yapmıştır ve bu doğrultuda ahlaki hareketlerin artması beklenmektedir (Hasdemir 2021).

Özetlemek gerekirse gelişen teknolojiyle birlikte içinde bulunduğumuz dönemin şartları gereği bireyler eski dönemlere göre dijital oyunlarla daha fazla vakit geçirmektedirler. Bu durumun ortaya çıkmasında birçok faktör etkili olmakla birlikte özellikle birçok büyük şehirde artan nüfus ve kentleşme ile birlikte çocukların geleneksel oyunlar oynayacağı alanlar azalmıştır. Burada önemli görülen konu çocukların günlük hayatın stresinden uzaklaştığı ve enerjisini attığı yerin beden eğitimi dersi olmasıdır. Ayrıca içinde yaşadığımız dönemin şartları dikkate alındığında çocukların geleneksel oyunları oynamaya devam ettiği yegane zaman diliminin beden eğitimi dersi olduğu görülmektedir. Beden eğitimi dersi çocukların eğlenmesi, hareket etmesi, sosyalleşmesi, başkalarının haklarına saygı duymayı öğrenmesi, sportmenlik kavramını özümsemesi, iletişim kurması ve enerjisini atması açısından önemli görülmektedir. Yani beden eğitimi dersi çocukların bir bütün olarak gelişimine katkı sağlamaktadır. Sporun gücü yadsınamaz bir gerçek olmakla birlikte bağımlılık ve akran zorbalığı durumları ile mücadele etmede destek görevi görmektedir. Ayrıca spor ile iç içe olan çocuklar sportmenlik kavramını da daha iyi özümleyebilmektedir.

Oyun alanlarının azalması ve teknolojinin gelişmesi çocukların oyun tercihlerini değiştirmiş, geleneksel oyunlardan dijital oyunlara geçiş söz konusu olmuştur. Dijital oyunların çocuklara olumlu etkileri olmakla birlikte aşırı ve kontrolsüz bir şekilde oynanması da başta bağımlılık olmak üzere birçok olumsuz sonuçlar doğurmaktadır. Dijital oyunlar ile fazla zaman geçiren çocuklarda hareketsiz bir yaşam, göz kuruluğu, duruş bozukluğu ve düzensiz beslenme ile obezite görülebilmektedir. Ayrıca dijital oyun oynamayı arkadaşlarıyla vakit geçirmeye tercih eden bireyler de sosyal ve ruhsal açıdan sorunlar ortaya çıkmaktadır. Bu sorunların başında yalnızlaşma, anti-sosyal davranışlar, şiddet eğilimi, iletişimin azalması ve agresif davranışlar görülebilmektedir. Özellikle şiddet içerikli oyunlar oynayan bireylerde saldırganca davranışların arttığı

görülebilmektedir. Bu tür davranışları artan çocuklar da okul ortamındaki kendinden güçsüz gördüğü çocuklara zorbaca davranışlar sergileyebilmektedir. Şiddet içerikli oyunlar oynayan çocuklarda şiddet eğiliminin artmasıyla birlikte karşısındaki bireyin haklarını, isteklerini ve hislerini daha az düşüneceği için sportmenlik kavramından da uzaklaşacağı düşünülmektedir. Dolayısıyla iç içe geçen ve önem arz eden bir konu olduğu, literatüre katkı sağlayacağı ve daha çok çalışılması gerektiği düşünülmektedir.



BÖLÜM IV

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın deseni, evren ve örneklem, verilerin toplanması ve analiz edilmesine yönelik bilgiler bulunmaktadır.

4.1. Araştırma Modeli

Dijital oyun bağımlılığı, akran zorbalığı ve sportmenlik davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla yapılan araştırmada nicel araştırma desenlerinden ilişkisel tarama yöntemi uygulanmıştır. Bu yöntem iki ve daha çok değişken arasındaki ilişkileri ve neden-sonuç ile ilgili ipuçları saptamak hedefiyle kullanılan korelasyonel araştırmalardır (Büyüköztürk 2020). İlişkisel çözümleme iki türlü yapılabilir. Bunlar korelasyon türü ilişki ile karşılaştırma yoluyla elde edilen ilişkilerdir (Karasar 2000).

4.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Evren, soruları cevaplandırmak amacıyla ihtiyaç duyulan bilgilerin alındığı canlı veya cansız varlıklardan oluşan büyük gruptur (Büyüköztürk 2020). Araştırmanın evrenini, Ağrı İlindeki ortaokul öğrencileri oluşturmaktadır. Örneklem ise nitelikleri hakkında bilgi toplamayı amaçlayan ve araştırılan evrenden seçilen onun sınırlı bir parçasıdır (Büyüköztürk 2020). Bu araştırmada örneklem seçimi olarak ‘‘tabakalı örnekleme ve maksimum çeşitlilik örnekleme’’ yöntemi uygulanmıştır. Tabakalı örnekleme, her evrenin birimi sadece bir tabakaya ait ve hiçbir evren birimi dışarıda kalmayacak; tabaka içi değişim olabildiği kadar küçük (homojen), tabakalar arası değişim oldukça büyük (heterojen) kalacak biçimde alt gruplara ayırarak örneklemin her bir tabakadan ayrı ayrı ve birbirinden bağımsız olarak seçildiği yöntemidir. Maksimum çeşitlilik örnekleme ise evrende incelenen

problemle ilgili olarak kendi içinde benzeşik farklı durumların belirlenerek çalışmanın bu durumlar üzerinde yapılması şeklinde tanımlanır (Büyüköztürk 2020).

Bu kapsamda araştırma örneklemini; 2021-2022 eğitim öğretim senesinde Ağrı ili Merkez ilçesinde olan ortaokulların her kademesindeki 1088 öğrencilerden oluşturmaktadır. Bu doğrultuda İMKB Gazi Ortaokulundan 140, 75.Yıl Ortaokulundan 200, Şehit Uzman Çavuş Tuncer Doğan İmam Hatip Ortaokulundan 125, Murat Kız Yatılı Bölge Ortaokulundan 167, Cemil Meriç Ortaokulundan 83, Alpaslan Ortaokulundan 300 ve Bahçeşehir Kolejinden 73 öğrenci katılmıştır. Toplanan 1088 anket formundan 36 tanesi hatalı olduğundan araştırmaya dahil edilmemiş ve 1052 tanesi değerlendirmeye alınmıştır (Literatür incelendiğinde 11-14 yaş grubunun risk grubunda olduğu görüldüğünden araştırmaya bu yaş grubu dahil edilmiştir).

Evren ve Örneklem İlişkin Okul ve Öğrenci Dağılımı

Okul Adı	N
İMKB Gazi Ortaokulu	140
75. Yıl Ortaokulu	200
Şehit Uzman Çavuş Tuncer Doğan İ.H.O	125
Murat Kız Yatılı Bölge Ortaokulu	167
Cemil Meriç Ortaokulu	83
Alpaslan Ortaokulu	300
Bahçeşehir Koleji	73

4.3. Veri Toplama Süreci

Çalışmayı uygulamadan önce Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesinden Etik Kurul Raporu ve Ağrı İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden araştırma onayı alınmıştır.

Daha sonra okullarda idare ile iletişime geçilerek çalışmanın bilgileri aktarılmış ve uygun ders saatlerinde yüz yüze gerçekleştirilmiştir. Başlamadan öğrencilere çalışma hedefinin ne olduğu, anketi doldururken nelere dikkat edecekleri ve isteğe bağlı yapıldığı ifade edilmiştir. Toplanan anketler sonucunda 1088 öğrenciye ulaşılmış, bu ulaşılan anket formların 36 adeti hatalı doldurulduğu için araştırmaya dahil edilmemiş ve doğru olarak doldurulan 1052 anket formlar üzerinden çalışma gerçekleştirilmiştir. Veriler toplanmadan önce ‘‘Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Davranışları Arasındaki İlişkinin Belirlenmesi: Ağrı İli Örneği’’ başlıklı bilimsel araştırma Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulunca incelenmiş ve 06.01.2021 tarih ve 77 sayılı karar ile söz konusu araştırmanın gerçekleştirilmesi için izin verilmiştir.

4.4. Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada *Demografik Bilgi Formu*, *Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı*, *Akran Zorbalığını Belirleme* ve *Beden Eğitimi Dersinde Sportmenlik Davranış Ölçekleri* aracılığıyla veriler toplanmıştır. Ölçeklerle ilgili ayrıntılı bilgiler aşağıda yer almaktadır.

4.4.1. Kişisel bilgi formu

Form hazırlanırken dijital oyun bağımlılığı, akran zorbalığı ve sportmenlik kavramlarıyla alakaları bulunabileceğine düşünülen bağımsız değişkenlerin hangileri olabileceği hakkında alan yazına bakılmıştır. Bu doğrultuda araştırmacı tarafından bilgi formu hazırlanmıştır. Hazırlanan sorularda cinsiyet, sınıf, yaş, anne ve babasının akademik düzeyi, spor yapma durumu, okul türü, evde internet bağlantısı durumu, oyun türü ve hangi dijital oyun araçlarına sahip olduğu gibi bilgileri içermektedir.

4.4.2. Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (ÇİDOBÖ)

Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilen ölçekte yirmi dört madde, dört alt boyut ve beşli likert yapısına (1 = Kesinlikle Katılmıyorum, 2 = Katılmıyorum, 3 = Kararsızım, 4 = Katılıyorum, 5 = Tamamen Katılıyorum) sahiptir. Birinci alt faktör 7.,10.,12.,15.,19.,20.,30., ikinci alt faktör 1.,3.,16.,22.,24.,28.,31., üçüncü alt faktör 17.,21.,23.,25.,27.,29., dördüncü alt faktör 2.,4.,13.,14., maddelerden oluşmuştur. Ölçekten gelebilecek en az puan 24, en çok puan 120'dir. Puanlamasının derecelendirmesinde ise; 1-24 Normal, 25-48 düşük riskli, 49-72 riskli, 73-96 bağımlı ve 97-120 yüksek seviyede bağımlı gruptur (Hazar ve Hazar 2017). Yapılan güvenirlik analizleri sonucunda ölçeğin Cronbach' Alpha iç tutarlılık katsayısı ,91 olarak tespit edilmiştir.

4.4.3. Akran zorbalığı belirleme ölçeği ergen formu

Funda Kutlu ile Gül Aydın tarafından 2010 senesinde ilkököl ve ortaokul öğrencileri için geliştirilmiştir. Ölçek 3 faktör (kurban, zorba, dolgu), 45 madde ve 5'li likert yapısına (1 = Hiç Katılmıyorum, 2 = Katılmıyorum, 3 = Kararsızım, 4 = Katılıyorum, 5 = Tümüyle Katılıyorum) sahip ölçektir. Ölçeğin orijinal formuna göre geçerlik ve güvenirlik sonuçları doğrultusunda 19 maddelik hali uygulanmıştır. Kurban ve zorba alt ölçeklerini gösterenler fiziksel, sözel ve ilişkisel zorbalık hareketlerini kapsayan paralel maddelerdir. Zorba faktöründeki ifadeler ise kurban faktörlerinin paraleli olan fakat cevap veren bireyin başka çocuklara zorba davranışlarda bulunmasını içeren maddelerdir. Dolgu ifadeleri çocukların yaşlarına uyduğu düşünülen farklı türde ilgi ve davranışları kapsayan maddelerdir. Ölçekte nötr maddeler (2, 4, 7, 15), Kurban olma maddeleri (1, 3, 6, 8, 9, 10, 13, 16) ve zorbalık maddeleri (5, 12, 14, 17, 18, 19) bulunmaktadır. Yapılan güvenirlik analizleri sonucunda ölçeğin Cronbach' Alpha iç tutarlılık katsayısı ,78 olarak tespit edilmiştir.

4.4.4. Beden eğitimi dersi sportmenlik davranışı ölçeği (BEDSDÖ)

Araştırmada Yakup Koç (2013) tarafından geliştirilen ölçekte 22 madde, 2 faktör (uygun davranışlar sergileme, uygunsuz davranışlardan kaçınma) ve 5'li likert yapısına (1 = Her zaman, 2= Çok sık, 3 = Ara sıra, 4 = Nadiren, 5 = Hiçbir zaman) sahip ölçektir. Ölçeğin 11 maddesi faktör 1 (madde 1, 2, 4, 7, 9, 11, 12, 14, 16, 19 ve 21) ve 11 maddesi faktör 2 (madde 3, 5, 6, 8, 10, 13, 15, 17, 18, 20 ve 22) olmak üzere toplam 22 maddeden oluşmaktadır. Ölçekten gelen en az puan 22, en fazla puan ise 110'dur.Yapılan güvenirlik analizleri sonucunda ölçeğin Cronbach' Alpha iç tutarlılık katsayısı ,87 olarak tespit edilmiştir.

4.5. Verilerin Analizi

Toplanan veriler bilgisayara aktarılarak SPSS 20.0 programı aracılığı ile istatistiksel analizler yapılmıştır. Ölçek analizleri toplam puanlar üzerinden gerçekleştirilmiştir. Bu doğrultuda ölçekler incelendi ve toplam puanlar üzerinden analizlerin yapılabileceği görüldüğünden alt boyutlara ilişkin değişkenlere dair analizler yapılmamıştır. Pituch ve Stevens (2016)' ın ifade ettiğine göre, normallik test edilirken betimsel istatistiklerden (çarpıklık ve basıklık katsayıları vb.), grafiklerden (normal dağılım eğrisi ile histogram, normal Q-Q grafiği, gövde-yaprak diyagramı, kutu grafiği (boxplot] vb.) ya da hipotez testlerinden (Kolmogorov Smirnov, Shapiro Wilk vb.) yararlanılmaktadır (Uysal ve Kılıç 2021). Değişkenlerin normal dağılım ölçülerini karşılayıp karşılamadığını anlamak için çarpıklık ve basıklık değerlerine bakılmıştır. George ve Mallery (2010)'a göre Skewness ve kurtisos (çarpıklık ve basıklık) değerleri -2 ile +2 arasında değer aldığı için değişkenler normal dağılım gösterdiği varsayılmıştır. Bu sebepten dolayı tanımlayıcı istatistiksel metotlarla birlikte T- Testi, hipotez testlerinde öncelikle Tukey testi ve sonrasında ANOVA ve Pearson Korelasyon gibi parametrik test teknikleri kullanılmıştır (Eraslan vd 2017).

BÖLÜM V

BULGULAR

Çalışmanın bu kısmında elde edilen analizlerin sonuçları bulunmaktadır.

Tablo 1. Öğrencilerin Cinsiyet Değişkenine İlişkin Frekans Tablosu

	N	%
Kadın	559	53,1
Erkek	493	46,9
Toplam	1052	100,0

Tablo 1 incelendiğinde; araştırmaya katılan öğrencilerin %53,1'i kadınlardan (N=559) oluşurken %46,9'u erkeklerden (N=493) oluşmaktadır.

Tablo 2. Öğrencilerin Sınıf Değişkenine İlişkin Frekans Tablosu

	N	%	Birikimli Yüzde
5,00	268	25,5	25,5
6,00	263	25,0	50,5
7,00	264	25,1	75,6
8,00	257	24,4	100,0
Toplam	1052	100,0	

Tablo 2 incelendiğinde; katılımcıların %25,5'i 5.sınıflardan (N=268), %25,0'ı 6.sınıflardan (N=263), %25,1'i 7.sınıflardan (N=264), % 24,4'ü 8.sınıflardan (N=257) oluşmaktadır.

Tablo 3. Öğrencilerin Yaş Değişkenine İlişkin Frekans Tablosu

	N	%	Birikimli Yüzde
10,00	73	6,9	6,9
11,00	251	23,9	30,8
12,00	299	28,4	59,2
13,00	265	25,2	84,4
14,00	164	15,6	100,0
Toplam	1052	100,0	

Tablo 3 incelendiğinde; çalışmaya dahil olan öğrencilerin % 6,9'u 10 yaş (N=73), % 23,9'u 11 yaş (N=251), % 28,4'ü 12 yaş (N=299), % 25,2'si 13 yaş (N=265), % 15,6'sı 14 yaş (N=164) grubu olmaktadır.

Tablo 4. Öğrencilerin Spor yapma Değişkenine İlişkin Frekans Tablosu

	N	%
Lisanslı	329	31,3
Lisanssız	723	68,7
Toplam	1052	100,0

Tablo 4 incelendiğinde; katılımcıların % 31,3'ü lisanslı spor yapar (N=329) iken % 68,7'si lisanslı olarak spor yapmamaktadır (N=723).

Tablo 5. Öğrencilerin Anne Eğitim Durumuna İlişkin Frekans Tablosu

	N	%	Birikimli Yüzde
İlkokul	463	44,0	44,0
Ortaokul	283	26,9	70,9

Lise	170	16,2	87,1
Üniversite	136	12,9	100,0
Toplam	1052	100,0	

Tablo 5 analiz edildiğinde; katılımcıların anneleri % 44,0’ü ilkokul (N=463), %26,9 ‘u ortaokul (N=283), % 16,2 ‘si lise (N=170), % 12,9’u Üniversite (N=136) mezunudur.

Tablo 6. Öğrencilerin Baba Eğitim Durumuna İlişkin Frekans Tablosu

	N	%	Birikimli Yüzde
İlkokul	171	16,3	16,3
Ortaokul	277	26,3	42,6
Lise	299	28,4	71,0
Üniversite	305	29,0	100,0
Toplam	1052	100,0	

Tablo 6 incelendiğinde; çalışmaya katılım gösteren bireylerin babaları %16,3’ü ilkokul (N=171), %26,3’ü ortaokul (N=277), %28,4’ü lise (N=299), %29,0 ‘u Üniversite (305) mezunudur.

Tablo 7. Öğrencilerin Okul Türü Değişkenine İlişkin Frekans Tablosu

	N	%
Alpaslan	287	27,3
İMKB	139	13,2
75.YIL	200	19,0
Tuncer D. İ. H	119	11,3
Yibo	163	15,5

Cemil Meriç	83	7,9
Bahçeşehir	61	5,8
Toplam	1502	100,0

Tablo 7 incelendiğinde; araştırmaya katılan bireylerin %27,3'ü Alpaslan Ortaokulu (N=287), %13,2'si İMKB Ortaokulu (N=139), %19,0'ı 75.YIL Ortaokulu (N=200), %11,3'ü Tuncer Doğan Şehit Uzman Çavuş Tuncer Doğan İ.H.O. (N=119), %15,5'i Murat Kız Yatılı Bölge Ortaokulu (N=163), %7,9'u Cemil Meriç Ortaokulu (N=83) ve %5,8'si Bahçeşehir Kolejinde (N=61) okumaktadır.

Tablo 8.Öğrencilerin Oyun Aracı Değişkenine İlişkin Frekans Tablosu

	N	%
Bilgisayar	198	18,8
Tablet	332	31,6
Cep Telefonu	237	22,5
Oyun Konsolu	28	2,7
Hiçbiri	217	20,6
Hepsi	40	3,8
Toplam	1052	100,0

Tablo 8'e bakıldığında; katılımcıların %18,8'i bilgisayar (N=198), %31,6'sı tablet (N=332), %22,5'i cep telefonu (N=237), %2,7'si oyun konsolu (N=28) ve %3,8 hepsi (N=40) ile oyun oynarken %20,6'sı ise hiçbiri (N=217) ile oyun oynamamaktadır.

Tablo 9.Öğrencilerin İnternet Bağlantısı Değişkenine İlişkin Frekans Tablosu

	N	%
Var	748	71,1
Yok	304	28,9
Toplam	1052	100,0

Tablo 9 incelendiğinde; öğrencilerin %71,1'i internet bağlantısına sahipken (N=748), %28,9'u internet bağlantısına sahip değildir (N=304).

Tablo 10. Öğrencilerin Oynadıkları Oyun Türüne İlişkin Frekans Tablosu

	N	%
Savaş-Dövüş	298	28,3
Spor	335	31,8
Diğer	419	39,8
Toplam	1052	100,0

Tablo 10 incelendiğinde; araştırmaya katılan bireylerin %28,3'ü savaş-dövüş (N=298), %31,8'i spor (N=335), %39,8'i diğer (N=419) oyun türünü tercih etmektedir.

Tablo 11. Dijital Oyun bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Ölçeklerine İlişkin Toplam Puan Ortalamaları

	N	$\bar{x}$	Min.	Max.
Dijital Oyun Bağımlılığı	1052	49,67	24,00	120,00
Sportmenlik	1052	83,61	25,00	105,00
Akran Zorbalığı	1052	24,24	14,00	70,00

Tablo 11 incelendiğinde; dijital oyun bağımlılığı ölçeğine ilişkin ortalama 49,67, sportmenlik davranışı belirleme ölçeğine ilişkin ortalama 83,61, akran zorbalığı belirleme ölçeğine ilişkin ortalama ise 24,24 olduğu görülmektedir. Dolayısıyla araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığında riskli grupta yer aldıkları görülmektedir. Ayrıca öğrencilerin sportmenlik davranış eğilimlerinin yüksek, akran zorbalığı davranış eğilimlerinin ise düşük olduğu söylenebilir.

Tablo 12. Katılımcıların Cinsiyet Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanına İlişkin T Testi Analizi

Ölçek	Cinsiyet	N	$\bar{x}$	ss	t	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Kadın	559	45,06	15,30	-9,525	,000
	Erkek	493	54,89	18,15		
Akran Zorbalığı	Kadın	559	22,59	8,61	-5,950	,000
	Erkek	493	26,11	10,57		
Sportmenlik	Kadın	559	87,01	13,75	8,071	,000
	Erkek	493	79,76	15,34		

Tablo 12 incelendiğinde; katılımcıların dijital oyun bağımlılığı, akran zorbalığı ve sportmenlik davranışı toplam puanlarının cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmektedir ($p<0.05$). Erkek katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ve akran zorbalığı toplam puanlarının kadın katılımcılara göre daha yüksek olduğu, sportmenlik toplam puanlarının ise kadın katılımcıların toplam puanları erkek katılımcılara göre daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 13. Katılımcıların Lisanslı Sporcu Olma Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanına İlişkin T Testi Analizi

Ölçek	Sporcu	N	$\bar{x}$	Ss	T	p
	Lisansı					
Dijital Oyun Bağımlılığı	Var	329	50,90	17,54	1,549	,122
	Yok	723	49,11	17,31		
Akran Zorbalığı	Var	329	25,25	9,74	2,278	,023
	Yok	723	23,78	9,71		
Sportmenlik	Var	329	82,08	15,37	-2,245	,025
	Yok	723	84,31	14,72		

Tablo 13 incelendiğinde; katılımcıların dijital oyun bağımlılığı toplam puanlarının sporcu lisansına sahip olup olmama değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülürken ($p>0.05$), akran zorbalığı ve sportmenlik davranışları toplam puanlarının istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmektedir ($p<0.05$).

Tablo 14. Katılımcıların İnternet Bağlantısı Olma Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanına İlişkin T Testi Analizi

Ölçek	İnternet	N	$\bar{x}$	ss	t	p
	Bağlantısı					
Dijital Oyun Bağımlılığı	Var	748	50,58	17,89	2,663	,008
	Yok	304	47,43	15,91		
Akran Zorbalığı	Var	748	24,59	10,21	1,853	,064
	Yok	304	23,37	8,41		
Sportmenlik	Var	748	82,50	15,58	-3,809	,000
	Yok	304	86,35	12,91		

Tablo 14 incelendiğinde; katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ve sportmenlik davranışı toplam puanlarının internet bağlantısına sahip olup olmama

değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülürken ($p < 0.05$), akran zorbalığı toplam puanlarının internet bağlantısına sahip olup olmama değişkenine göre ise istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir ($p > 0.05$).

Tablo 15. Katılımcıların Sınıf Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanlarına İlişkin One Way ANOVA Sonuçları

Ölçek	Sınıf	N	$\bar{x}$	ss	F	p	Anlamlı Fark
Dijital Oyun Bağımlılığı	5.sınıf	268	47,66	16,20	2,91	,033	*5-6
	6.sınıf	263	52,08	16,03			
	7.sınıf	264	49,52	19,03			
	8.sınıf	257	49,43	17,97			
Akran Zorbalığı	5.sınıf	268	22,79	8,99	3.60	,013	*5-8
	6.sınıf	263	24,66	9,18			
	7.sınıf	264	24,06	9,72			
	8.sınıf	257	25,49	10,84			
Sportmenlik	5.sınıf	268	87,62	14,14	20,00	,000	*5-6
	6.sınıf	263	84,36	13,50			*5-7
	7.sınıf	264	84,28	15,10			*5-8
	8.sınıf	257	77,98	15,47			*6-8 *7-8

Anlamlı farkın lehine olduğu gruplar (*) ile gösterilmiştir.

Tablo 15 incelendiğinde; katılımcıların dijital oyun bağımlılığı, akran zorbalığı ve sportmenlik toplam puanlarının sınıf değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmektedir ($p < 0.05$). Buna göre; 5. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı toplam puanlarının 6.sınıf öğrencilerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmektedir. 5. sınıf öğrencilerinin akran zorbalığı toplam puanları 8. sınıf öğrencilerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca 5. sınıf

öğrencilerinin sportmenlik toplam puanları 6., 7. ve 8. sınıf öğrencilerinden; 6. sınıf öğrencilerinin 8. sınıf öğrencilerinden ve 7. sınıf öğrencilerinin 8.sınıf öğrencilerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür.

Tablo 16.Katılımcıların Yaş Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanlarına İlişkin One Way ANOVA sonuçları

Ölçek	Yaş	N	$\bar{x}$	ss	F	p	Anlamlı Fark
Dijital Oyun Bağımlılığı	10	73	43,76	15,03			
	11	251	49,60	16,61		,038	10-12*
	12	299	50,90	17,00	2,54		
	13	265	49,59	18,28			
	14	164	50,27	18,42			
Akran Zorbalığı	10	73	23,61	9,73			
	11	251	22,80	8,33		,025	11-14*
	12	299	24,12	9,38	2,79		
	13	265	25,02	10,68			
	14	164	25,68	10,53			
Sportmenlik	10	73	89,89	11,96			*10-12
	11	251	87,07	14,34		,000	*10-13
	12	299	84,51	14,11			*10-14
	13	265	81,16	14,99	15,49		*11-13
	14	164	77,85	15,95			*11-14
							*12-14

Anlamlı farkın lehine olduğu gruplar (*) ile gösterilmiştir.

Tablo 16 incelendiğinde; katılımcıların dijital oyun bağımlılığı, akran zorbalığı ve sportmenlik davranış ölçeği toplam puanlarının yaş değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmektedir ($p < 0.05$). Buna göre 12

yaş grubu katılımcıların dijital oyun bağımlılığı toplam puanları 10 yaş grubu katılımcılarından; 14 yaş grubu katılımcıların akran zorbalığı toplam puanları 11 yaş grubu katılımcılarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca 10 yaş grubu katılımcıların sportmenlik ölçeği toplam puanları 12, 13 ve 14 yaş grubu katılımcılardan; 11 yaş grubu katılımcıların 13 ve 14 yaş grubu katılımcılardan; 12 yaş grubu katılımcıların ise 14 yaş grubu katılımcılardan anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür.

Tablo 17. Katılımcıların Anne Eğitim Durumu Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanlarına İlişkin One Way ANOVA sonuçları

Ölçek	Anne Eğitim Düzeyi	N	$\bar{x}$	ss	F	p	Anlamlı Fark
Dijital	İlkokul	463	49,11	16,41			
Oyun	Ortaokul	283	50,17	17,43		,773	-
Bağımlılığı	Lise	170	50,50	20,06	2,91		
	Üniversite	136	49,50	17,10			
Akran Zorbalığı	İlkokul	463	24,44	9,87			
	Ortaokul	283	23,96	9,23		,880	-
	Lise	170	23,95	10,53	,224		
	Üniversite	136	24,48	09,36			
Sportmenlik	İlkokul	463	84,23	14,66			
	Ortaokul	283	83,63	14,87		,264	-
	Lise	170	81,59	16,43	1,32		
	Üniversite	136	84,00	14,09			

Tablo 17 incelendiğinde; katılımcıların dijital oyun bağımlılığı, akran zorbalığı ve sportmenlik davranış ölçeği toplam puanlarının anne eğitim düzeyi değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir ($p > 0.05$).

Tablo 18. Katılımcıların Baba Eğitim Durumu Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanlarına İlişkin One Way ANOVA sonuçları

Ölçek	Baba Eğitim Düzeyi	N	$\bar{x}$	Ss	F	p	Anlamlı Fark
Dijital Oyun Bağımlılığı	İlkokul	171	47,19	16,20	1,47	,221	-
	Ortaokul	277	50,25	16,03			
	Lise	299	49,73	19,03			
	Üniversite	305	50,46	17,97			
Akran Zorbalığı	İlkokul	171	22,95	8,99	1,71	,162	-
	Ortaokul	277	25,02	9,18			
	Lise	299	24,00	9,72			
	Üniversite	305	24,48	10,84			
Sportmenlik	İlkokul	171	84,97	14,14	,588	,623	-
	Ortaokul	277	83,53	13,50			
	Lise	299	83,15	15,10			
	Üniversite	305	83,38	15,47			

Tablo 18 incelendiğinde; katılımcıların dijital oyun bağımlılığı, akran zorbalığı ve sportmenlik davranış ölçeği toplam puanlarının baba eğitim düzeyi değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir ($p > 0.05$).

Tablo 19.Katılımcıların Okul Türü Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanlarına İlişkin One Way ANOVA Sonuçları

Ölçek	Öğrenim Gördükleri Okullara Göre	N	$\bar{x}$	Ss	F	p	Anlamlı Fark
Dijital Oyun Bağımlılığı	(1)Alpaslan	287	52,56	16,51			
	(2)İMKB	139	47,56	17,90			
	(3)75.Yıl	200	51,51	19,33		,001	*1-7
	(4)Tuncer İH	119	48,42	17,58	3,91		*3-7
	(5)Yibo	163	48,65	16,14			
	(6)Cemil M.	83	47,18	16,73			
	(7)Bahçeşehir	61	43,37	14,60			
Akran Zorbalığı	(1)Alpaslan	287	24,61	9,65			
	(2)İMKB	139	23,64	9,43			
	(3)75.Yıl	200	25,72	11,25			
	(4)Tuncer İH	119	23,42	9,85	1,80	,095	-
	(5)Yibo	163	24,36	9,04			
	(6)Cemil M.	83	22,51	8,53			
	(7)Bahçeşehir	61	22,60	8,00			
Sportmenlik	(1)Alpaslan	287	82,39	15,67			
	(2)İMKB	139	84,15	14,63		,000	1-5*
	(3)75.Yıl	200	79,91	15,08			3-4*
	(4)Tuncer İH	119	86,65	13,80	5,02		3-5*
	(5)Yibo	163	87,07	13,87			
	(6)Cemil M.	83	83,06	15,33			
	(7)Bahçeşehir	61	85,88	13,22			

Anlamlı farkın lehine olduğu gruplar (*) ile gösterilmiştir.

Tablo 19 incelendiğinde; katılımcıların akran zorbalığı toplam puanlarının okul türü değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülürken ($p > 0.05$), dijital oyun bağımlılığı ve sportmenlik davranışları ölçeği toplam puanlarının ise okul türü değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmektedir ($p < 0.05$). Buna göre Alpaslan ve 75.Yıl Ortaokulunun dijital oyun bağımlılığı toplam puanlarının Bahçeşehir kolejinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca Murat Kız yatılı Bölge Ortaokulunun sportmenlik toplam puanları Alpaslan Ortaokulundan; Tuncer Doğan İmam Hatip ve Murat Kız Yatılı Bölge Ortaokulunun 75.yıl Ortaokulundan anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür.

Tablo 20. Katılımcıların Dijital Oyun Aracı Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanlarına İlişkin One Way ANOVA Sonuçları

Ölçek	Oyun Aracı	N	$\bar{x}$	Ss	F	p	Anlamlı Fark
Dijital Oyun Bağımlılığı	(1)Bilgisayar	198	50,10	17,27			1-4*
	(2)Tablet	332	48,68	16,78			*1-5
	(3)Telefon	237	51,90	18,33			1-6*
	(4)Konsol	28	61,32	21,19			2-4*
	(5)Hiçbiri	217	45,03	14,75	9,53	,000	2-6*
	(6)Hepsi	40	59,50	18,79			*3-5 *4-5 5-6*
Akran Zorbalığı	(1)Bilgisayar	198	25,23	10,74			
	(2)Tablet	332	23,33	8,91			
	(3)Telefon	237	24,63	9,57	1,59	,158	—
	(4)Konsol	28	25,50	9,84			
	(5)Hiçbiri	217	23,76	9,49			

	(6)Hepsi	40	26,25	12,59		
	(1)Bilgisayar	198	82,67	16,02		1-5*
	(2)Tablet	332	84,50	14,39		*1-6
Sportmenlik	(3)Telefon	237	81,80	15,02		*2-6
	(4)Konsol	28	79,78	16,54	6,50	,000 3-5*
	(5)Hiçbiri	217	87,12	12,81		*5-6
	(6)Hepsi	40	75,27	18,07		

Anlamli farkın lehine olduđu gruplar (*) ile gösterilmiştir.

Tablo 20 incelendiğinde; katılımcıların akran zorbalığı toplam puanlarının oyun aracı değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülürken ($p>0.05$), dijital oyun bağımlılığı ve sportmenlik toplam puanlarının ise oyun aracı değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmektedir ($p<0.05$). Buna göre oyun konsolunun ve tüm (hepsi) oyun aracının dijital oyun bağımlılık toplam puanlarının bilgisayardan; bilgisayarın dijital oyun bağımlılık toplam puanlarının hiçbir oyun aracından; oyun konsolunun ve tüm oyun aracının dijital oyun bağımlılık toplam puanlarının tableten; cep telefonunun ve oyun konsolunun dijital oyun bağımlılık toplam puanlarının hiçbir oyun aracından ve tüm oyun aracının (hepsi) dijital oyun bağımlılık toplam puanlarının hiçbir oyun aracından anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca hiçbir oyun aracı sportmenlik toplam puanlarının bilgisayardan; bilgisayarın ve tabletin sportmenlik toplam puanlarının hepsi oyun aracından; hiçbir oyun aracı sportmenlik toplam puanlarının cep telefonundan ve hepsi oyun aracından anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür.

Tablo 21.Katılımcıların Oyun Türü Değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanlarına İlişkin One Way ANOVA Sonuçları

Ölçek	Oyun Türü	N	$\bar{x}$	ss	F	p	Anlamlı Fark
Dijital Oyun Bağımlılığı	(1)Savaş-Dövüş	298	61,42	18,87			*1-2
	(2)Spor	419	49,44	13,55	145,6	,000	*1-3
	(3)Diğer	335	41,49	13,99			*2-3
Akran Zorbalığı	(1)Savaş-Dövüş	748	27,41	11,18			*1-2
	(2)Spor	419	23,88	9,00	25,73	,000	*1-3
	(3)Diğer	335	22,27	8,58			
Sportmenlik	(1)Savaş-Dövüş	748	78,88	15,47			1-2*
	(2)Spor	419	84,80	13,29	22,26	,000	1-3*
	(3)Diğer	335	86,03	15,11			

Anlamlı farkın lehine olduğu gruplar (*) ile gösterilmiştir.

Tablo 21 incelendiğinde; katılımcıların dijital oyun bağımlılığı, akran zorbalığı ve sportmenlik toplam puanlarının oyun türü değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmektedir ($p<0.05$). Buna göre savaş-dövüş oyun türünün dijital oyun bağımlılığı ve akran zorbalığı toplam puanlarının spor ve diğer oyun türlerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür. Spor ve diğer oyun türlerinin sportmenlik toplam puanlarının savaş-dövüş oyun türünden anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca spor oyun türünün dijital oyun bağımlılığı toplam puanlarının diğer oyun türünden anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür.

Tablo 22.Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanlarına İlişkin Pearson-Korelasyon Testi Sonuçları

		Bağımlılık	Sportmenlik	Zorbalık
		toplam puan	toplam puan	toplam puan
Bağımlılık toplam	r	1	-,383*	,376*
Puan	p		,000	,000
Sportmenlik	r	-,383*	1	-,401*
toplam puan	p	,000		,000
Zorbalık toplam puan	r	,376*	-,401*	1
	p	,000	,000	

Anlamli farkın lehine olduđu gruplar (*) ile gösterilmiştir.

Tablo 22 incelendiğinde; katılımcıların bağımlılık toplam puan ile sportmenlik toplam puan arasında negatif yönde istatistiksel olarak anlamli ilişki olduđu bulunmuştur. Bağımlılık toplam puan ile zorbalık toplam puan arasında pozitif yönde istatistiksel olarak anlamli bir ilişki olduđu görölmektedir. Sportmenlik toplam puan ile zorbalık toplam puan arasında negatif yönde istatistiksel olarak anlamli bir ilişki olduđu bulunmuştur.

BÖLÜM VI

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Çalışmanın bu kısmında, elde edilen bulguların tartışmasına, sonuçlarına ve önerilerine yer verilmiştir.

6.1. Sonuç ve Tartışma

Ortaokul öğrencilerinin çocuklar için dijital oyun bağımlılığı (ÇİDOBÖ), beden eğitimi dersi sportmenlik davranışları ve akran zorbalığı arasındaki ilişkinin çeşitli demografik bilgiler ve değişkenler bakımından analiz edilmesinin hedeflendiği bu çalışmaya 559 kadın (%53,1), 493 erkek (%46,9) toplam 1052 ortaokul öğrencisi katılmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin % 25,5'i 5.sınıflardan (N=268), %25,0'ı 6.sınıflardan (N=263), % 25,1'i 7.sınıflardan (N=264), % 24,4'ü 8.sınıflardan (N=257) oluşmaktadır. Öğrencilerin % 6,9'u 10 yaş (N=73), % 23,9'u 11 yaş (N=251), % 28,4'ü 12 yaş (N=299), % 25,2'si 13 yaş (N=265), % 15,6'sı 14 yaş (N=164) grubundadır.

Katılımcıların cinsiyet değişkenine göre Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; erkek katılımcıların ortalamalarının (54,89) kadın katılımcıların ortalamalarından (45,06) anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir ($p<0.05$). Bunun nedeni olarak erkek çocukların kız çocuklarına göre bilgisayar oyunlarına daha çok ilgi duymaları, dijital oyunları içeriklerinin daha çok erkek bireylere yönelik olması, toplum kültüründe kız çocuklarının evde temizlik, yemek yapmaları gerektiği düşüncesinin olması ve oyunların oynandığı salonların, internet kafelerin erkek bireylere daha uygun olması dolayısıyla da bu ortamlara daha kolay girebilmeleri bu farkın nedenleri olarak sayılabilir. Literatüre bakıldığında, konu ile alakalı çalışılan birçok araştırmada benzer neticelerin çıktığı görülmektedir (Griffiths ve Hunt, 1998; Hazar vd 2017; Horzum 2011; Kars2010; Gökçearslan ve Durakoğlu 2014; Hazar vd, 2020; Güvendi

vd 2019; Aktaş 2018).Bu sonuçlardan farklı olarak bulunan çalışmalarda bulunmaktadır. Birtakım araştırmada kız öğrencilerin (Öncel ve Tekin, 2015; Topşar, 2015) video bağımlılık seviyelerinin daha yüksek bulunduğu görülürken bazı çalışmalarda da katılımcıların cinsiyet durumlarına göre istatistiksel açıdan anlamlı bir farka rastlanmadığı saptanmıştır (Bilge 2012; Madran ve Çakılcı 2014; Talan ve Kalımkara 2020).

Katılımcıların cinsiyet değişkenine göre Akran Zorbalığı Belirleme ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; erkek katılımcıların ortalamalarının (26,11) kadın katılımcıların ortalamalarından (22,59) anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir ($p<0.05$).Araştırma bulgularında ortaya çıkan bu durumun cinsiyet rolleri ile alakalı olabileceği düşünülmektedir. Bilhassa kız çocukları anne-babaları ve toplum olarak boyun eğen ve itaat eden bireyler olarak yetiştirilmesi, erkek çocukların ise erkek egemen toplumda daha zorba yetiştirilmesinin neden olabileceği düşünülmektedir. Ayrıca şiddet içeren televizyon programlarındaki karakterlerin de özellikle erkek çocuklar tarafından örnek alınarak, onları taklit etmesi saldırganlığa iten neden olarak sayılabilir. Çalışmalara bakıldığında araştırma sonucuna paralel yönde sonuçların olduğu görülmektedir (Özen 2006; Keskin 2010; Öztürk vd 2014; Gökkaya vd 2018; Gökbulut 2020; Kılıç 2019; Karaca 2018). Bir çalışma zorba ve zorba-kurban grubunda erkeklerin, kurban grubunda ise kızların daha çok bulunduğunu tespit etmiştir (Pişkin 2010). Ayrıca başka bir çalışmanın sonucuna göre, kız öğrencilerin sözel zorbalık davranışının daha çok olduğu tespit edilmiştir (Burnukara ve Uçanok 2012). Farklı olarak Tura (2008) yapmış olduğu çalışmada ortaokullarda erkek öğrencilerin daha fazla akran zorbalığına maruz kaldığı sonucuna ulaşmıştır. Gültekin (2003)'in çalışmasında ise cinsiyetler arasında akran zorbalığı arasından fark saptanamamıştır.

Katılımcıların cinsiyetlerine göre Beden Eğitimi Dersi Sportmenlik Davranış ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; kadın katılımcıların ortalamalarının (87,01) erkek katılımcıların ortalamalarından (79,76) anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir ($p<0.05$). Kızların toplum olarak ailede

yetiştirilme biçimleri ve toplum tarafından verilen rollerin sonucu ile daha durgun oldukları ve kurallara daha bağlı kaldıkları söylenebilir. Yapılan çalışmalara bakıldığında elde edilen bulguları destekleyen yönde sonuçlar bulunmaktadır (Koç ve Yeniçeri 2017; Ekinci 2018; Altun ve Güvendi 2019; Çalayır vd 2017; Tsai ve Fung 2005). Araştırma sonucundan farklı olarak ortaokul öğrencileriyle gerçekleşen bir araştırmada sportmenlik ve cinsiyet arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır (Kayışoğlu vd 2015). Benzer biçimde Efe (2006) de spor müsabaka sürecinde ve sonrasında sportmen davranışlar bakımından cinsiyetler arası farklılaşma olmadığı bulgusuna ulaşmıştır.

Katılımcıların sınıf değişkenine göre Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden almış oldukları toplam puanlara bakıldığında; 6. sınıf öğrencilerinin ortalamasının (52,08) 5.sınıf öğrencilerinin ortalamasından (47,66) yüksek olduğu görülmektedir ($p < 0.05$). Bu durumun nedenleri arasında 6.sınıf öğrencilerinin 5.sınıf öğrencilerine göre, oyunları daha önce tanımaları, ebeveynlerinden daha bağımsız bir yaşam sürerek oyunlara daha fazla zaman harcaması, sosyalleştiği ortamın ve bu doğrultuda ilgilerinin oluşması, arkadaş çevresiyle zaman geçirmek ve kabul görmek istemesi gibi durumlar sayılabilir. Literatüre bakıldığında benzer ve farklı bulguların yer aldığı tespit edilmiştir. Bir çalışmada 8. Sınıfı okuyanların 5. ve 6. sınıfta okuyanlara göre video oyun bağımlılık düzeyi daha yüksek bulunmuştur (Öncel ve tekin 2015). Benzer şekilde 8. sınıfta okuyanların ortalamalarının 7. ve 6. Sınıflarda okuyanlardan yüksek bulunmuştur (Küçük ve Çakır 2020). Farklı olarak Balıkcı'nın (2018) yaptığı araştırmada ise yaş ile dijital oyun bağımlılığı arasında negatif yönde ilişkinin olduğu görülmüştür. Bununla beraber dijital oyun bağımlılığı ve sınıf düzeyi arasında ilişkinin olmadığı bulgusuna ulaşan çalışmalarda vardır (Balak 2016; Hazar vd 2017).

Katılımcıların sınıf değişkenine göre Akran Zorbalığı Belirleme ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; 8. sınıf öğrencilerinin ortalamasının (25,49) 5. sınıf öğrencilerinin ortalamasından (22,79) anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür ($p < 0.05$). Ergenlik çağlarında kimlik arayışında olan bireylerin

kendilerini akranlarına ve yetişkin bireylere onaylatırken ve bir yer edinirken bazı zamanlar zorba davranışlarda bulundukları söylenebilir. Bu düşünce 7. ve 8. Sınıflarda okuyan katılımcıların neden 5. ve 6. Sınıflara giden katılımcılardan daha çok saldırgan davranışlar sergiliyor olduğunu destekleyebilir. Ayrıca özellikle erkeklerin büyüme ve gelişme dönemlerinde güç gösterisinde bulunma özellikleri nedeniyle saldırgan davranışlarının desteklemesinin de etkili olduğu düşünülebilir. Çalışma neticesinde ulaşılan bu sonucun diğer çalışma sonuçlarıyla (Özgür vd 2011; Gökbulut 2020; Wang vd 2009) paralellik göstermektedir. Farklı olarak yaş arttıkça zorba ve kurban olma seviyesinde düşme olduğu görülen çalışmalarda vardır (Sarı ve Demirbağ 2019; Craig 1998). Ayrıca 4-8. Sınıflarda okuyan katılımcılar arasında görülen zorba davranışlarda bir farklılaşma görülmemiştir (Pişkin 2010).

Katılımcıların sınıf değişkenine göre Beden Eğitimi Dersinde Sportmenlik Davranış ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; 5.sınıf(87,62) öğrencilerinin sportmenlik toplam puanları 6. (84,36), 7.(84,28) ve 8. sınıf (77,98) öğrencilerinden; 6.sınıf öğrencilerinin 8.sınıf öğrencilerinden ve 7. sınıf öğrencilerinin 8. sınıf öğrencilerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür ($p<0.05$). Bu durumun nedenleri olarak 5. Sınıfta okuyan bir çocuk için oyuna katılmak, eğlenmek önemli görülürken yaşın artmasıyla birlikte 8. Sınıfta okuyan bir çocuk için yarışmayı kazanma ve başarıma isteğinin baskın olabileceği söylenebilir. Diğer araştırmalarda ulaşılan bulgular incelendiğinde de yaş/sınıf düzeyi yükseldikçe sportmenlik davranışlarında azalma görülmektedir (Koç 2013; Esentürk vd 2015; Türkmen ve Varol 2015; Yılmaz vd 2017). Bu bulgulardan farklı olarak en fazla ortalamanın 6. sınıflara giden öğrencilerde olduğu görülmüş fakat sınıflar arası anlamlı bir farka rastlanmamıştır (Certel vd 2020). Aynı şekilde ortaokula giden katılımcıların sınıf düzeyi bakımından sportmenlik davranış puanları arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı tespit edilmiştir (Kayışoğlu vd 2015; Hazar ve Hasdemir 2021).

Katılımcıların Lisanslı Sporcu Olma değişkenine göre Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden alınan toplam puanlara bakıldığında; sporcu lisansı

olan katılımcıların (50,90) lehine olduğu ancak bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı tespit edilmiştir ($p>0.05$). Benzer bulgular elde eden bir araştırmanın sonucuna göre spor yapma alışkanlığı olan lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerini anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur (Kaymak 2020). Ancak literatür incelendiğinde bu konu ile ilgili yapılan çalışma sonuçlarının araştırmada elde edilen bulgular ile paralellik göstermediği görülmektedir. Ekinci vd (2019) tarafından ortaokul öğrencileriyle yapılan araştırmada ulaşılan sonuçlara göre spor yapma alışkanlığı bulunan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının spor yapmayan öğrencilere kıyasla daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Benzer bir şekilde Hazar vd (2020) tarafından ortaokul öğrencileri üzerinde yapılan çalışmada tespit edilen sonuçlara göre sporcu lisansı olmayanlar lehine olduğu ancak bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı tespit edilmiştir.

Katılımcıların Lisanslı Sporcu Olma değişkenine göre Akran Zorbalığı Belirleme ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; sporcu lisansı olan katılımcıların (25,25) lehine olduğu ve istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmektedir ($p<0.05$). Bunun nedeni olarak lisanslı olarak spor yapan bireylerde kazanma hırslarının fazla olması, rekabet duygusunun doğru bir şekilde oluşturulmaması sayılabilir. Literatüre bakıldığında benzer şekilde yapılan araştırmalarda birbirini destekleyen bulguların (Öztürk ve Gönülateş 2019; Aksoy vd 2020; Akıncı vd 2019; Kazancı ve İlci, 2018) olmasıyla birlikte farklı sonuçlar elde edilmiş çalışmaların da (Asma vd 2019; Öz vd 2011) var olduğu görülmektedir.

Katılımcıların Lisanslı Sporcu Olma değişkenine göre Beden Eğitimi Dersi Sportmenlik Davranış ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; sporcu lisansı olmayan katılımcıların (84,31) lehine olduğu ve istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmektedir ($p<0.05$). Ortaya çıkan sonucun nedeni, lisanslı sporcuların katıldıkları müsabakalarda kazanma hırslarının fazla olmasıyla birlikte sportmenlik davranışlarından uzaklaştığı söylenebilir. Lise öğrencileriyle ilgili yapılan bir araştırmada sportmenlik eylemlerinde okul takımlarında rol üstlenmenin etkisi bulunmamıştır (Koç ve Tamer 2016). Yine bir başka çalışmada

spor bÖlÖmlerinde Öđrenim gÖren üniversite Öđrencilerinde okul takımlarında rol almanın sportmenlik ve saygı seviyelerinde bir etkinin olmadığı bulgularına ulaşılmıştır (Koç ve Seçer 2018). Farklı olarak sonuçlanan araştırmalardan biri lisanslı spor yapan bireylerin birtakım deđişkenler bakımından spor yapmayanlara nazaran daha pozitif hareketlerde bulundukları gözlenmiştir (Karafil vd 2017; Yıldırım ve Özcan 2011; Saygılı vd 2015).

Katılımcıların İnternet Bağlantısı Olma deđişkenine göre Çocuklar İin Dijital Oyun Bađımlılığı Öeđinden almış oldukları toplam puanlar incelendiđinde; internet bađlantısına sahip olan katılımcıların (50,58) lehine olduđu ve istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduđu gÖrÖlmektedir ($p<0.05$). Evinde bilgisayar ve interneti olan bireyler arzuladıkları vakitte kullanma imkanına sahip olması bu sonucun nedeni olarak gÖsterilebilir. LiteratÖre bakıldığında benzer şekilde yapılan araştırmalarda birbirini destekleyen bulguların (GÖldađ 2018; Şahin ve Tuđrul 2012; Çakır vd 2011) olmasıyla birlikte farklı sonuçlar elde edilmiş alıřmaların da (Bilgin 2015) var olduđu gÖrÖlmektedir.

Katılımcıların İnternet Bağlantısı Olma deđişkenine göre Akran Zorbalığı Belirleme Öeđinden almış oldukları toplam puanlar incelendiđinde; internet bađlantısına sahip olan katılımcıların (24,59) lehine olduđu ancak istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı gÖrÖlmektedir ($p>0.05$). LiteratÖr tarandıđında ‘internet bađlantısı olma’ deđişkeni ile ‘akran zorbalığı’ arasındaki iliřkiyi içeren alıřmaya rastlanmamış olup daha ok ‘internet bađımlılığı’ ve ‘akran zorbalığı’ arasında iliřkiyi içeren alıřmalara rastlanmıştır. Bu sonuçlar dođrultusunda birçok araştırmada internet bađımlılığı ile akran zorbalığı arasında pozitif yönlü ve anlamlı iliřki bulunmuştur (Sezen ve Murat 2018; Karatoprak 2017). Bunun nedeninin ise Özellikle saldırganlık içeren ve internet ortamında izlenen videolar, oyunlar saldırganlık davranışlarının içşelleştirilmesine neden olduđu söylenebilir.

Katılımcıların İnternet Bağlantısı Olma deđişkenine göre Beden Eđitimi Dersi Sportmenlik davranış Öeđinden almış oldukları toplam puanlar incelendiđinde;

internet bağlantısına sahip olmayan katılımcıların (86,35) lehine olduğu ve istatistiksel olarak istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmektedir ($p<0.05$). Bunun nedeni olarak internetin sınırsız ve denetimsiz bir şekilde çocuk ve gençlere sunulması istenilmeyen şiddet unsurlarına maruz kalmalarına neden olabilir. Özellikle şiddet içeren oyunlarda sportmenliğe aykırı olan adam öldürme, yaralama ve gasp gibi davranışlara ödül verilerek saldırganlık davranışının içselleştirilmesi de sayılabilir. Yapılan çalışmalar evden internete bağlanan bireylerin internetin olumsuz sonuçları ile daha fazla karşılaştıklarını göstermektedir (Doğan vd 2008; Yıldız 2010). Literatür taramasında ‘İnternet Bağlantısı Olma’ ile ‘Sportmenlik’ değişkeni ilişkisine rastlanmamakla birlikte daha çok empati, saldırganlık ile problemli internet kullanımı arası ilişkiye bakılmıştır. Yapılan bu çalışmalardan birinin sonucuna göre empati düzeyleri ile problemli internet kullanımı arasında negatif yönde anlamlı ilişki olduğu bulunmuş olup sosyal iletişimleri yetersiz olan bireylerin problemli internet kullanım niteliklerini taşıdığı ileri sürülmüştür (Melchers vd 2015).

Katılımcıların Yaş değişkenine göre Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden almış oldukları toplam puanlara bakıldığında; 10-12 yaş gruplarında 12 yaş grubu (20,90) lehine olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir ($p<0.05$). Bu duruma 12 yaş gurubunda yer alan katılımcıların 10 yaş gurubunda bulunan katılımcılara göre, oyunları daha önce keşfetmeleri, ergenliğe daha yakın olmaları nedeniyle ebeveynlerinden daha bağımsız davranarak oyunlar ile daha çok vakit geçirmeleri, oyun oynayan arkadaş çevresinden dışlanmamak için uyum sağlama isteği, yaş ile birlikte ilgi alanlarının değişikliğe uğraması gibi nedenlerin etkili olduğu söylenebilir. Literatüre bakıldığında benzer şekilde yapılan araştırmalarda birbirini destekleyen bulguların (Aydın Özgür 2019; Altun ve Atasoy 2018; Balıkçı 2018; Usta 2016) olmasıyla birlikte farklı sonuçlar elde edilmiş çalışmaların da (Keser ve Esgi 2012; Vollmer vd 2014; Madran ve Çakılcı 2014) var olduğu görülmektedir. Şahin (2011) araştırmasında ise ilköğretim 7 ve 8. Sınıflarda okuyan bireylerle gerçekleştirdiği çalışmada internet bağımlılığı ile yaş arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir.

Katılımcıların Yaş değişkenine göre Akran Zorbalığı Belirleme ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; 11-14 yaş gruplarında 14 yaş grubu (25,68) lehine olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir ($p<0.05$). Bu durumun nedeni olarak ortaokul kademesinin özellikle son yıllarında bireylerin ergenlik dönemlerine girmesiyle birlikte gelişen sosyal, bilişsel becerileri ve farklılaşan sosyal çevresinin etkileri olduğu söylenebilir. Literatüre incelendiğinde yaş yükseldikçe zorba davranışının da arttığı görülmektedir (Yurdakul, 2016; Dölek, 2002). Benzer şekilde Bayraktar(2009)'ın 13-18 yaş grubunda yaptığı çalışmada, ergenlerin zorbalık puanları yaşın ilerlemesiyle arttığı gözlenmiştir. Farklı bulgular elde edilen bir çalışmanın bulgularında yaş arttıkça kurban ve zorba sıklığında azalma olduğu tespit edilmiştir (Düzgün 2020).

Katılımcıların Yaş değişkenine göre Beden Eğitimi Dersi Sportmenlik davranış ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; 10 yaş grubu katılımcıların (89,89) sportmenlik ölçeği toplam puanları 12 (84,51), 13 (81,16) ve 14 yaş grubu katılımcılardan (77,85); 11 yaş grubu katılımcıların (87,07), 13 (81,16) ve 14 yaş grubu katılımcılardan (77,85); 12 yaş grubu katılımcıların (84,51) ise 14 yaş grubu katılımcılardan (77,85) anlamlı düzeyde yüksek olduğu ve istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmüştür ($p< 0.05$). Bu durumun nedeni olarak bireylerin spora bakış açısı ve kurallara uyma konusundaki tutumu gösterilebilir. Ayrıca bireylerin yaşları ilerledikçe spor branşlarında profesyonelleşmeleri ve sosyal çevresinde tanık oldukları olumsuz davranışların artmaları da sayılabilir. Literatüre bakıldığında benzer şekilde yapılan araştırmalarda birbirini destekleyen bulguların (Kavusssanu vd 2006; Teke 2018) olmasıyla birlikte farklı olarak araştırmamızın tersi olan sonuçlar elde edilmiş çalışmaların da (Gürpınar ve Kurşun 2013; Elik 2017) var olduğu görülmektedir. Yapılan bazı çalışmalarda da sportmenlik yönelimlerinin yaş faktörüne göre farklılaşmadığı tespit edilmiştir (İkizler ve Tekin 2008; Balçıkınlı ve Yıldırım 2011; Topçu 2013; Kayışoğlu vd 2015).

Katılımcıların Anne Eğitim Durumu değişkenine göre Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; dijital

oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanlarının anne eğitim düzeyi değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir ($p > 0.05$). Bu sonucun sebebi olarak, bu dönemlerde eğitim seviyesi fark etmeksizin ebeveynlerin birçoğu oyunları bildikleri ve ebeveynlerin oyunları oynadığı görülmüştür. Ayrıca ebeveynlerin akademik düzeyleri fark etmeksizin dijital oyun bağımlılığı konusunda farkındalıklarının benzer düzeyde olduğu düşünülmektedir. Bu doğrultuda ebeveynlerin akademik seviyelerine göre dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemesinin bu durumlardan kaynaklandığı söylenebilir. Literatür taraması yapıldığında elde edilen bulgulara paralel olarak Hazar vd (2020) tarafından yapılan çalışmada da anne akademik düzeyine göre dijital oyun bağımlılığı toplam puan sıra ortalamalarında gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlılık göstermemiştir. Göldağ (2018) tarafından yapılan çalışmada anne eğitim seviyesi yüksek olan katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri daha yüksek bulunmuştur. Farklı olarak Erboy ve Vural, (2010)' ın 4. ve 5. Sınıflara giden katılımcılar ile yaptıkları araştırmada oyun bağımlılığı ile anne eğitim seviyesi arasında ilişkinin negatif olduğu görülmüştür. Benzer bulgulara ulaşan Baykal (2020)'ın çalışmasına göre akademik düzeyi yüksek olan ebeveynlerin çocukları daha az dijital oyun bağımlısı olduğu tespit edilmiştir. Yurtdışında yapılan araştırmanın bulgusu, eğitim seviyesi yüksek olan velilerin çocuklarına daha az dijital oyun oynattıkları tespit edilmiştir (Işıkoğlu Erdoğan vd 2019).

Katılımcıların Anne Eğitim Durumu değişkenine göre Akran Zorbalığı Belirleme ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; akran zorbalığı ölçeği toplam puanlarının anne eğitim düzeyi değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir ($p > 0.05$). Bu durumun nedeni olarak anne eğitim seviyesi ne olursa olsun akran zorbalığı konusunda farkındalıklarının benzer düzeyde olduğu ve şiddetin medya yoluyla normalleştirildiği düşünülmektedir. Literatüre bakıldığında benzer şekilde yapılan araştırmalarda birbirini destekleyen bulguların (Demir ve Kale 2017; Açıkgöz 2017; Çolak 2020) olmasıyla birlikte farklı sonuçlar elde edilmiş çalışmaların da (Genç 2007; Gürsoy 2010; Aksu ve Genç 2010; Mercan ve Yıldırım Sarı 2018) var olduğu görülmektedir.

Katılımcıların Anne Eğitim seviyesine göre Beden Eğitimi Dersi Sportmenlik davranış ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; sportmenlik ölçeği toplam puanlarının anne eğitim düzeyi değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir ($p > 0.05$). Bu sonucun çıkmasına etki eden faktörün annelerin eğitim düzeyine bakılmaksızın sportmenlik konusu ile ilgili farkındalık düzeylerinin benzer olduğu düşünülmektedir. Literatüre bakıldığında benzer şekilde yapılan araştırmalarda birbirini destekleyen bulguların da (Ekinci 2018; Özşarı 2018; Hasdemir ve Hazar 2021) yer aldığı görülmektedir. Farklı sonuçlar elde edilmiş çalışmalara bakıldığında annesi ortaokula ve liseye giden öğrencilerin, annesi ilkokula giden öğrencilere göre sportmenlik yönelimlerinin daha düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Yiğit 2021).

Katılımcıların Baba Eğitim Durumu değişkenine göre Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanlarının baba eğitim düzeyi değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir ($p > 0.05$). Bu bulgunun sebebi olarak günümüzde eğitim seviyesine bakılmaksızın ebeveynlerin birçoğu bu oyunları oynadıkları ve dijital oyun bağımlılığı konusunda farkındalıklarının düşük düzeyde olduğu düşünülmektedir. Literatür taraması yapıldığında ulaşılan sonuçlarla paralellik göstererek ‘baba eğitim durumu’ değişkeni ile ‘dijital oyun bağımlılığı’ arasında anlamlı farklılığın olmadığı sonucuna ulaşılan çalışmalarda bulunmaktadır (Kale ve Demir 2017; Açıkgöz 2017; Hasdemir ve Hazar 2021).

Katılımcıların Baba Eğitim Durumu değişkenine göre Akran Zorbalığı Belirleme ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; akran zorbalığı ölçeği toplam puanlarının baba eğitim düzeyi değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir ($p > 0.05$). Bu bulguların elde edilmesinde baba eğitim düzeyi fark etmeksizin akran zorbalığı konusunda farkındalık düzeylerinin düşük olduğu ve şiddetin medya yoluyla normalleştirildiği düşünülmektedir. Literatüre bakıldığında benzer şekilde yapılan araştırmalarda

birbirini destekleyen bulgularında (Kale ve Demir 2017; Açıkgöz 2017; Çevirgen 2018; Çetinler 2021; Balıkçı 2018; Çolak 2020) olduğu görülmektedir. Farklı bulgular elde edilen çalışmalara göre, İşsever (2020)'in yaptığı çalışmada baba eğitim seviyesi düşük olan katılımcıların baba eğitim seviyesi yüksek olan katılımcılara göre daha fazla akran zorbalığı yapma eğiliminde olduğu bulunmuştur. Yine yapılan bir çalışmanın sonucuna göre babasının okuma yazması olmayan katılımcılarda zorbalığın Kurban ve Zorba alt boyut puan ortalamalarının daha yüksek ve gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir (Namlı 2020). Elde edilen bulgulardan farklı olarak Genç ve Aksu (2010) tarafından yapılan çalışmanın sonucuna göre babası 'okuryazar olmayan' grupta bulunan öğrencilerin, babası 'okuryazar-ilkokul mezunu' ve 'orta veya üstü' olan öğrencilerden daha fazla zorbalığa maruz kaldığı tespit edilmiştir.

Katılımcıların Baba Eğitim Durumu değişkenine göre Beden Eğitimi Dersi Sportmenlik davranış ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; sportmenlik ölçeği toplam puanlarının baba eğitim düzeyi değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir ($p > 0.05$). Bu bulgulara ulaşılmada baba eğitim seviyesi farketmeksizin sportmenlik konusunda farkındalık düzeylerinin düşük olduğu düşünülmektedir. Literatüre bakıldığında benzer şekilde yapılan araştırmalarda birbirini destekleyen bulguların da (Hasdemir 2021; Tekeli 2017) yer aldığı görülmektedir. Elde edilen bulgulardan farklı olarak sportmenlik davranış ölçeği puanı için babası okuryazar olmayan öğrencilerin, babası liseye ve üniversiteye giden öğrencilere göre anlamlı ölçüde yüksek bulunmuştur (Önel 2021). Yiğit (2021)'in çalışmasına göre baba eğitim düzeyi üniversite olan öğrencilerin bütün alt boyut ortalamalarında, baba eğitim seviyesi üniversite olmayan öğrencilere göre sportmenlik yönelimlerinin daha düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Katılımcıların Okul Türü değişkenine göre Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılık ölçeğinden alınan toplam puanlara bakıldığında; dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanlarının okul türü değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmektedir ($p < 0.05$). Bu doğrultuda Alpaslan (52,56) ve 75.Yıl

Ortaokulunun (51,51) dijital oyun bağımlılığı toplam puanlarının Bahçeşehir kolejinden (43,37) anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür. Elde edilen bu bulguların olarak çevre, anne baba tutumu, okulların sunmuş olduğu tesis ve alt yapı imkanları ve ekonomik nedenler olduğu sayılabilir. Literatür taraması yapıldığında Hazar vd. (2017)'in çalışmasında dijital bağımlılık ile okul arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık görülmüştür. Aynı şekilde Sayöz ve Vadi (2020)'nin yaptığı çalışmanın sonuçlarında da öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının okullara göre farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Farklı olarak Uslu (2019)'nun çalışmasında oyun bağımlılığı ile okul arasında anlamlı farklılığın olmadığı tespit edilmiştir.

Katılımcıların Okul Türü değişkenine göre Akran Zorbalığı Belirleme ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; katılımcıların akran zorbalığı toplam puanlarının okul türü değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir ($p > 0.05$). Gerek devlet okulda gerek özel okulda ortak müfredat uygulanmaktadır. Örneğin; Beden eğitimi ve spor dersi öğretim programının özel amaçlarında "beden eğitimi ve spor yoluyla iletişim becerileri, iş birliği, adil oyun (fair play), sosyal sorumluluk, liderlik, doğaya duyarlılık ve farklılıklara saygı özelliklerini geliştirir" kazanımı bulunmaktadır. Dolayısıyla akran zorbalığı ölçeğinde okul türü değişkeni olarak bir farklılık görülmemesi her iki okulda da ortak müfredat uygulanmasının etkili olduğu söylenebilir. Benzer şekilde Çolak (2020) tarafından yapılan çalışmanın bulguları da akran zorbalığının öğrencinin okuduğu okul türüne bağımlı olmadığını tespit etmiştir. Farklı olarak Ayas ve Pişkin (2011)'in yapmış olduğu çalışmada farklı tür liselerde öğrenim gören bireylerin kurban ve zorba seviyelerine bakıldığında, zorbalığa en çok maruz kalan öğrencilerin endüstri meslek lisesi; en çok zorbalık davranışları sergileyen öğrencilerin ise özel lise öğrencileri olduğu tespit edilmiştir. Sonuçlar ayrıca en az kurban olan ve en az zorbalık yapan grubun ise Anadolu Lisesi öğrencileri olduğu görülmektedir.

Katılımcıların Okul Türü değişkenine göre Beden Eğitimi Dersi Sportmenlik davranış ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; sportmenlik

davranışları ölçeği toplam puanlarının okul türü değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmektedir ($p<0.05$). Farklılıklara bakıldığında, Murat Kız yatılı Bölge Ortaokulunun (87,07) sportmenlik toplam puanları Alpaslan Ortaokulundan (82,39); Tuncer Doğan İmam Hatip (86,65) ve Murat Kız Yatılı Bölge Ortaokulunun (87,07) 75.yıl Ortaokulundan (79,91) anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür. Elde edilen bulguların nedeni olarak sosyal çevre, ebeveyn tutumu, okul kültürü, okul müdürü ve öğretmenlerin tutumu, okulların sunmuş olduğu tesis ve alt yap imkanları gibi faktörler sayılabilir. Literatür taraması yapıldığında Ekinci ve Koç (2020) tarafından yapılan çalışmanın bulgularına göre devlet okulunda öğrenim gören katılımcıların pozitif hareketlerde bulunma, negatif eylemlerden kaçınma ve toplam sportmenlik puanlarının özel okulda öğrenim gören katılımcılardan anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmektedir. Aynı şekilde özel okullara giden bireylerin daha saldırgan ve zorbaca hareketlere sahip oldukları belirlenmiştir (Pişkin ve Ayas 2005). Sportmenlik davranışları ölçeği toplam puanlarının okul türü değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığın görülmediği çalışmalarında bulunmaktadır (Genç vd 2019).

Katılımcıların Oyun Aracı değişkenine göre Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; dijital oyun bağımlılığı toplam puanlarının oyun aracı değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmektedir ($p<0.05$). Buna göre dijital oyun bağımlılık toplam puanları, dijital oyun aracı olarak oyun konsolunu (61,32) ve tüm oyun aracını kullanan (59,50) öğrencilerin bilgisayarı kullanan öğrencilerden (50,10); bilgisayarı oyun aracı olarak kullanan öğrencilerin (50,10) hiçbir oyun aracını kullanmayan öğrencilerden (45,03); oyun konsolunu (61,32) ve tüm oyun araçlarını (59,50) kullanan öğrencilerin tableti kullanan öğrencilerden (48,68); cep telefonunu (51,90) ve oyun konsolunu kullanan (61,32) öğrencilerin hiçbir oyun aracını kullanmayan öğrencilerden (45,03) ve tüm oyun aracını kullanan öğrencilerin (59,50) hiçbir oyun aracını kullanmayan öğrencilerden (45,03) anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür. Literatür taraması yapıldığında Delebe (2020) tarafından yapılan çalışmada, oyun aracı olan bireylerin dijital oyun bağımlılığı puan ortalamalarının oyun aracı olmayanlara göre daha yüksek bulunmuştur. Göldağ

(2018) ‘ın çalışmasında ise bilgisayarı olan öğrencilerin oyun bağımlılık puan ortalamalarının bilgisayarı olmayan öğrencilerden; cep telefonu olanların oyun bağımlılık puan ortalamalarının cep telefonu olmayanlardan yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bizim bulgularımızda da oyun konsolu ve tüm oyun araçlarından sonra bilgisayar ve cep telefonu oyun aracının dijital oyun bağımlılık puanları diğer araçlara göre yüksek bulunmuştur. Bu sonucun nedeni olarak kişisel bilgisayara sahip olan öğrencilerin dijital oyunlara daha kolay ulaşmalarının ve oyun seçeneklerinin daha fazla olmasının, cep telefonuna sahip olan öğrencilerin ise oyunlara istedikleri zaman ulaşmaları sayılabilir. Bir başka çalışmada bilgisayarla oyun oynayanların dijital oyun bağımlılıkları tablet ve cep telefonu ile oynayanlara göre; oyun konsolu ile oyun oynayanların tablet ve cep telefonu ile oyun oynayanlara göre dijital oyun bağımlılıkları puanlarının anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir (Kaymak 2020). Lise öğrencileri üzerinde yapılan diğer bir çalışmada öğrencilerin dijital oyun oynamada kullandıkları araçlara (bilgisayar, tablet, oyun konsolu, mobil konsol, cep telefonu) göre hem genel dijital oyun bağımlılık düzeylerinin hem de oyunu gerçek hayatla ilişkilendirme, oyunu başka etkinliklere tercih etme ve sosyal hayata karşı oyunu seçme düzeylerinin anlamlı farklılıklar gösterdiği bulunmuştur (Köseliören 2017).

Katılımcıların Oyun Aracı değişkenine göre Akran Zorbalığı Belirleme ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; katılımcıların akran zorbalığı toplam puanlarının oyun aracı değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir ($p>0.05$). Literatür taramasında ‘Oyun Aracı’ değişkeni ile ‘Akran Zorbalığı’ ölçeğinin ilişkisine rastlanılmamakla beraber bilgisayar oyunlarının çocuklara olan etkilerine bakıldığı çalışmalarda daha çok oynanan oyun türüne ve oyun süresine bakıldığı görülmektedir. Balıkcı (2018)’nın oyun aracı ile saldırganlık arası ilişkinin analiz sonuçlarına göre, oyunlarda daha fazla bilgisayarı ve konsolu seçen katılımcıların saldırganlık toplam puan ortalamaları, hiçbir aracı seçmeyen katılımcılardan yüksek bulunmuştur. Yine oyunda daha çok konsolu seçen katılımcıların saldırganlık toplam puan ortalamaları, hiçbir oyun aracını tercih etmeyen katılımcılardan yüksek bulunmuştur.

Katılımcıların Oyun Aracı değişkenine göre Beden Eğitimi Dersi Sportmenlik davranış ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; katılımcıların sportmenlik toplam puanlarının oyun aracı değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmektedir ($p<0.05$). Buna göre sportmenlik davranışı toplam puanları, hiçbir oyun aracını kullanmayan öğrencilerin (87,12) bilgisayarı kullanan öğrencilerden (82,67); bilgisayar (82,67) ve tablet kullanan (84,50) öğrencilerin tüm oyun araçlarını kullanan öğrencilerden (75,27); hiçbir oyun aracını kullanmayan (87,12) öğrencilerin cep telefonu (81,80) ve bütün oyun araçlarını kullanan (75,27) öğrencilerden anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür. Literatür taramasında ‘Oyun Aracı’ değişkeni ile ‘Sportmenlik’ ölçeğinin ilişkisine rastlanılmamıştır. Fakat bir araştırmada elde edilen bulgulara göre, dijital oyun bağımlılık puanları ve zorbalıkla ilgili biliş seviyeleri yükseldikçe bireylerin empati seviyelerinin düştüğü, dijital oyun bağımlılık puanları çıktıkça zorbalıkla ilgili biliş seviyelerinin de çıktığı belirlenmiştir (Kılıç 2019).

Katılımcıların Oyun Türü değişkenine göre Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden almış oldukları toplam puanlar incelendiğinde; dijital oyun bağımlılığı toplam puanlarının oyun türü değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmektedir ($p<0.05$). Bu doğrultuda dijital oyun bağımlılığı toplam puanları, savaş-dövüş oyun türünü oynayan katılımcıların (61,42) spor (49,44) ve diğer (41,49) oyun türlerini oynayan katılımcılardan; spor oyun türünü oynayan katılımcıların (49,44) diğer oyun türünü oynayan katılımcılardan (41,49) anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Çalışmalara bakıldığında bilhassa şiddet içeren oyunların çocuklarda sanal-gerçeklik karmaşasına neden olduğunu ve uzun sürede çocukların gerçek hayattan soyutlanmalarında ve dolayısıyla dijital oyun bağımlısı olmalarında önemli bir etkiye neden olacağı görülmüştür (Erboy ve Akar-Vural 2010). Literatür taramasında Hazar vd (2020) tarafından yapılan çalışmada, katılımcıların seçtiği oyun türüne bakıldığında; dijital oyun bağımlılığı toplam puanının “şiddet içerikli oyun” oynayan katılımcıların lehine olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir. Özdemir (2021) tarafından yapılan

alışmanın sonuçlarına gre, denetim kaybı, risk ve bağımlı gruplarda bulunan ortaokul ğrencilerinin en ok savaş ierikli oyunları, en azda spor oyunları oynadıkları tespit edilmiştir. Yine bir başka araştırmanın sonuçlarına gre aksiyon ve rol yapma oyunlarını daha ok tercih eden katılımcıların sıra ortalamalarının diğerk oyunları oynayan katılımcılardan anlamlı lde yksek olduėu sonucuna ulaşılrken strateji oyununu diğerk oyun trlerinden daha fazla seen katılımcıların dijital oyun bağımlılığı lėi kapsamında oluřan sıra ortalamalarına gre daha dřk olduėu tespit edilmiştir (Kılı 2021).

Katılımcıların Oyun Tr deėiřkenine gre Akran Zorbalığı Belirleme lėinden almıř oldukları toplam puanlar incelendiėinde; akran zorbalığı toplam puanlarının oyun tr deėiřkenine gre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduėu grlmektedir ($p<0.05$). Buna gre savaş-dvř oyun trn oynayan katılımcıların (27,41) akran zorbalığı toplam puanları spor (23,88) ve diğerk (22,27) oyun trlerini oynayan katılımcılardan anlamlı dzeyde yksek olduėu grlmřtr. Bu sonucun ortaya ıkmasında řiddet ierikli oyunlar oynayanlar řiddet duygusunu ve eylemlerini zmseyerek řiddete meyilli bireyler yetiřmesinde etkili olabileceėi sylenabilir. Nitekim yapılan alışmalarında bu dřnceyi desteklediėi grlmektedir (Bayraktar 2001; Bilgi 2005; zttnc 2006; Kars 2010; Evcin 2010). Literatr taramasında Evcin (2010)'e gre yapılan deneysel alışmanın sonuçlarında, řiddet ierikli oyun oynayan ğrencilerin fke, fiziksel, szel, dolaylı ve toplam saldırganlık puanlarının, beceri oyunu oynayan grup ile kontrol grubundan anlamlı dzeyde yksek olduėu bulunmuřtur.

Katılımcıların Oyun Tr deėiřkenine gre Beden Eėitimi Dersi Sportmenlik davranıř lėinden almıř oldukları toplam puanlar incelendiėinde; katılımcıların sportmenlik toplam puanlarının oyun tr deėiřkenine gre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduėu grlmektedir ($p<0.05$). Buna gre spor (84,80) ve diğerk (86,03) oyun trlerini oynayan katılımcıların sportmenlik toplam puanları savaş-dvř oyun trn oynayan katılımcılardan (78,88) anlamlı dzeyde yksek olduėu grlmřtr. Elde edilen bu sonuçlarda spor ve diğerk oyunlarda řiddet ieren

görüntülerin olmamasının etkili olduğu düşünülebilir. Literatüre bakıldığında oyun türü değişkeni ile sportmenlik davranış arasındaki ilişkiyi çalışan araştırmaya rastlanmamış olup benzer olduğu düşünülen çalışmalara yer verilmiştir. Bilgi (2005) tarafından yapılan çalışma sonucuna göre savaş- strateji ve macera oyunu oynayan katılımcıların antisosyal saldırganlık düzeyleri dijital oyun oynamayan katılımcılardan daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bir başka çalışmanın sonuçlarına göre, dijital oyun bağımlılık puanları ve zorbalıkla ilgili biliş düzeyleri ile empati arasında negatif yönde, dijital oyun bağımlılık ile zorbalık arasında pozitif yönde ilişkinin olduğu görülmüştür (Kılıç 2019).

Son olarak araştırmada Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Toplam Puanlarına İlişkin Pearson-Korelasyon Testi Sonuçlarına bakıldığında; katılımcıların bağımlılık toplam puan ile sportmenlik toplam puan arasında negatif yönde istatistiksel olarak anlamlı ilişki olduğu bulunmuştur (-,383). Bağımlılık toplam puan ile zorbalık toplam puan arasında pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir (,376). Sportmenlik toplam puan ile zorbalık toplam puan arasında negatif yönde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olduğu bulunmuştur (-,401). Bu sonuçlar öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri yükseldikçe akran zorbalığına yönelik eğilimlerinin yükseldiği, sportmenlik davranışlarına yönelik eğilimlerinin ise düştüğü şeklinde yorumlanabilir. Ayrıca öğrencilerin sportmenlik davranış puanları yükseldikçe de akran zorbalığına yönelik eğilimlerinin düştüğü görülmektedir. Bu sonuçlar göz önüne alındığında sportmenliğin sosyal yaşamda bireyler arası ilişkilerin sağlıklı bir biçimde şekillenmesinde ve dijital oyun bağımlılığının doğurduğu olumsuz davranış tiplerinin azaltılmasında önemli bir araç olduğu söylenebilir. Ayrıca çocuk ve ergen bireylerin özellikle risk grubunu teşkil ettiği dikkate alınacak olursa, ilkokul, ortaokul ve lise kademesi eğitim müfredatlarındaki kazanımların sportmenlik davranışları kazandırma noktasında ağırlık taşıması gerektiği söylenebilir.

6.2. Öneriler

- Araştırma bulgularında erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı kadın öğrencilere göre yüksek bulunmuştur. Bu doğrultuda erkek öğrencilere yönelik olarak dijital oyun bağımlılığını önleme ve tespit amaçlı çalışmalar yürütülebilir.
- Araştırma sonucuna göre sportmenlik davranış düzeyi sporcu lisansı olmayan katılımcılarda daha yüksek bulunmuştur. Bu doğrultuda lisanslı olarak spor yapan çocuklara branşa özgü antrenmanların yanında sportmenlik davranışlarını ve fair play ruhunu özümsemeleri için çalışmalar yürütülebilir.
- İnternet bağlantısına sahip olan katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ve akran zorbalığı düzeyleri yüksek bulunmuştur. Bu doğrultuda ebeveynlerin internet kullanım süresine kısıtlama getirmeleri, oynanan oyunların içerikli hakkında bilgi sahibi olmaları önemli görüldüğünden ebeveynlere bilgi verilerek farkındalıkları artırılabilir.
- Savaş-Dövüş oyun türünü tercih eden katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ve akran zorbalığı düzeyleri yüksek bulunmuştur. Bu doğrultuda çocukların oyun tercihlerinde diğer oyun türleri olan spor ve eğitici oyunların yer alması için gerekli önlemler alınabilir.
- Araştırmalarda ortaya konan dijital bağımlılığın sportmenlik davranışlarını azalttığı, akran zorbalık davranışlarını da arttırdığı yönündeki bulguların, önemli görülmesi ve gerektiğinde devletin desteği alınarak tedbirli olunması önerilir.
- Bu çalışmada çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri araştırılmıştır. Yapılacak olan başka çalışmalarda ebeveynlerin de oyun bağımlılığının araştırıldığı çalışmalar yürütülebilir.
- Araştırmalarda ortaya konan dijital bağımlılığın sportmenlik davranışlarını azalttığı, akran zorbalık davranışlarını da arttırdığı yönündeki bulguların,

önemli görülmesi ve gerektiğinde devletin desteği alınarak tedbirli olunması önerilir.

- Dijital oyun bağımlılık düzeyleri, akran zorbalığı ve sportmenlik davranışlarının çalışmaya eklenmeyen farklı değişkenler ile ilişkisine bakıldığı araştırmalar yapılabilir.
- Bu çalışmada çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri araştırılmıştır. Yapılacak olan başka çalışmalarda ebeveynlerin de oyun bağımlılığının araştırıldığı çalışmalar yürütülebilir.

6.3. Sınırlılıklar

- Araştırma grubunun yalnız ortaokul öğrencilerini içermesi önemli bir sınırlılıktır. Bundan sonraki yapılacak olan benzer çalışmalarda tüm eğitim kademelerinde ya da farklı yaş gruplarında çalışılması daha genel bulguların elde edilmesinde faydalı olabilir.
- Çalışmanın örneklemini Ağrı Merkezinde bulunan altı ortaokul öğrencilerinden oluşturmaktadır. Örneklemin çok geniş olmaması bu araştırmanın bir diğer sınırlılığıdır. Bir başka çalışmada farklı illerde bulunan okullarında eklenmesinin faydalı olacağı düşünülmektedir.
- Araştırmanın yalnız nicel desende tasarlanması önemli bir sınırlılıktır. Bundan sonraki yapılacak olan araştırmalarda nitel ve karma modellerin kullanılması, daha detaylı bilimsel bulguların ortaya çıkması açısından önemli görülmektedir.

KAYNAKÇA

- Aksel, N. (2018). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öz Denetim ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.
- Aktaş, B. (2018). Ortaokul Öğrencilerinde İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılığının Psikolojik Sağlamlık ve Saldırganlıkla İlişkisi. Yüksek Lisans Tezi, Kafkas Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kars.
- Aktaş, B., Daştan N.B. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. Bağımlılık Dergisi, 22(2), 129-138.
- Atak, F. (2020). 10-14 Yaş Arasındaki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyal Becerileri Arasındaki İlişki. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Ayas, T., Pişkin, M. (2011). Lise öğrencileri arasındaki zorbalık olaylarının cinsiyet, sınıf düzeyi ve okul türü bakımından incelenmesi. İlköğretim Online, 10(2), 550-568.
- Ayas, T., Horzum, M. B. (2013). İlköğretim ikinci kademe öğrencilerinin internet bağımlılığı ve aile internet tutumunun çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi, 39(4), 46-57.
- Ayas, T., Pişkin, M. (2015). Akran zorbalığı belirleme ölçeği ergen formu. Akademik Bakış Dergisi, 50, 316-324.
- Aleksic, V. (2017). Early adolescents digital gameplay preferences, habits and addiction. Croatian Journal of Education, 20(2), 463-500.
- Aydemir, O. (2017). Türkiye oyun sektörü 2017 raporu. Erişim adresi <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2017.pdf>

- Akçay, D., Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Aydoğdu-Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi. The Journal of International Social Research*, 8(36), 806-818.
- Anderson, C.A. and Carnagey, N. (2005). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition and behavior. *Psychol Sci*, 16, 882-889.
- Akpınar, İ. (2021). Ergenlerde Oyun Bağımlılığı ile Psikolojik Sağlık ve Heyecan Arayışı Arasındaki İlişki. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Alıkaşifoğlu, M., Ercan, O. (2007). Çocuk çağında zorbalık/kabadayılık davranışları: hekimler açısından anlamı-derleme. *Türk Pediatri Arşivi*, 42(1).
- Atalay, A. (2010). Akran Zorbalığı Gösterme ve Akran Zorbalığına Maruz Kalmanın Cinsiyet, Yaş, Sosyoekonomik Düzey, Anne-Baba Tutumları, Arkadaşlık İlişkileri ve Benlik Saygısı İle İlişkisi. Yüksek Lisans Tezi, Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Diyarbakır.
- Altun, M., Atasoy, M. (2018). Investigation of digital game addiction of children between 9-11 age groups: Kırşehir sample. *Int J Eurasia Soc Sci*, 9(33), 1740-57.
- Altun, M., Güvendi, B. (2019). Ortaokul öğrencilerin beden eğitimi ve spor dersi sportmenlik davranışlarının bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 2224-2240.
- Aziz, N., Nordin, MJ., Abdülkadir, ŞJ., Salih, MMM. (2021). Digital addiction: A systematic investigation of the effect of computer game addiction on the physical health of adolescents. *Elektronik*, 10 (9), 996.

- Aksoy, E., Kara, Ö., Yılmaz E., Çoknaz H., Aksoy P. (2020). Ortaokul öğrencilerinde akran zorbalığının bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 13(70), 626-631.
- Akıncı, A.Y., Kumartaşlı, M., Atay, E. (2019). Spora katılımın ve seçili değişkenlerin zorbalık eğilimi üzerine etkisinin araştırılması. 2. Uluslararası Herkes İçin Spor ve Wellness Kongresi, 25-28 Nisan Antalya.
- Asma, M., Gürsel, N., Çamlıyer, H. (2019). Öğrencilerin zorbalık davranışı eğilimlerinin spora katılım açısından incelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 14(1), 23-40.
- Aydın Özgür, E. (2019). 2018 yılında Edirne Merkez İlçe ve Merkeze Bağlı Köylerde 10-14 Yaş Arası Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı, Buna Etki Eden Faktörler ve Sağlıkla İlişkili Yaşam Kalitesi. Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Edirne.
- Açıkgöz, T. (2017). Ortaokul Öğrencilerinde Akran Zorbalığı ile Okula Karşı Tutum. (Kartepe İlçesi Örneği). Yüksek Lisans Tezi. Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Brown, A. (2011). Media use by children younger than 2 years. *Journal of the American Academy of Pediatrics*, 128(5), 1040–1045.
- Bozkurt, TM., Demir, GT., Dursun, M. (2019). Bedensel, işitme ve görme engelli sporcuların spora katılım motivasyonlarının incelenmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(67), 722-728.
- Balıkçı, R. (2018). Çocuklarda ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens. Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-21.
- Baldry, A.C. (2003). Bullying in schools and exposure to domestic violence. *Child Abuse and Neglect*, 27, 713–732.

- Bulgurcu, S. (2011). İstanbul İlinde Bir İlköğretim Okulunda 6-8. Sınıflarda Akran Zorbalığı Sıklığının Araştırılması. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bayraktar, F. (2001). İnternet Kullanımının Ergen Gelişimindeki Rolü. Yüksek Lisans Tezi. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Bayraktar, F. (2009). Ergenlerin Zorba ve Kurban Davranışlarında Birey, Aile, Akran ve Okula Dair Özelliklerin Rolü: Bütüncül Bir Model Önerisi. Yayınlanmamış doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., Demirel, F. (2020). Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Pegem Akademi, No:28, 82 s, Ankara.
- Bilge, F. (2012). Bir grup ilköğretim öğrencisinde bilgisayara yönelik bağımlılık eğilimi değerlendirmesi. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 43, 96-105.
- Balak Z. İ, (2016). Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Somatizasyon Bozukluğu ve Zihin Kuramı Arasındaki İlişki. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Bilgin, H.C.(2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Pamukkale Üniversitesi, Denizli.
- Burnukara, P., Uçanok, Z. (2012). Okul ortamı ve sanal ortamda meydana gelen akran zorbalığı ne ölçüde örtüşüyor?, Türk Psikoloji Dergisi, 27(69), 81-100.
- Balçıkanlı-Sezen, G., Yıldırım, İ. (2011). Profesyonel futbolcuların sportmenlik yönelimleri ve empatik eğilim düzeyleri. Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 9(2), 49-68.
- Baykal, D. (2020). Dijital Oyun Bağımlılığının Sosyoekonomik Açından Değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi. Sağlık Bilimleri Üniversitesi Hamidiye Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Bilgi, A. (2005). Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık, Depresyon ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Chan, P.A. and Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Ann Gen Psychiatry*, 5, 16-26.
- Canlı, S. K., Demirarslan, D. (2020). Çocuk oyun alanlarının tarihi gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 60-75.
- Craig, W. M. (1998). The relationship among bullying, victimization, depression, anxiety, and aggression in elementary school children. *Person Individual Differences*, 24(1), 123-130.
- Certel, S., Bahadır, Z., Çelik, B. (2020). Ortaokul öğrencilerinin beden eğitimi dersi sportmenlik davranışları. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 11(3), 221-230.
- Çavuşoğlu, F. (2009). Sağlık Yüksekokulu Öğrencilerinin Madde Kullanımına Etki Eden Etmenler ve Aileden Aldıkları Sosyal Desteğin Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Samsun.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin yaklaşımı ve öğrenciler üzerindeki etkilerinin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
- Çakır, Ö., Ayas, T., Horzum, M.B. (2011). Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 44(2), 95-117.
- Çatak, G. (2003). Bilgisayar Oyunlarında Mimarının Kullanımı. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Çolak, R. (2020). Ortaokul Öğrencilerinde Akran Zorbalığının Demografik Değişkenlere Göre Yordanması. Yüksek Lisans Tezi, Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Lefkoşa.

- Çalayır, Ö., Yıldız, N., Yaldız, Ö., Çoknaz, H. (2017). Hokey müsabakalarına katılan sporcuların beden eğitimi dersi sportmenlik davranışlarının incelenmesi. İstanbul Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, 7 (2), 27-37.
- Çetinler, NT. (2021). Ortaokul Öğrencilerinin Okulda Akran Zorbalığına Başvurma ve Zorbalık Görme Düzeyleri (Çanakkale İli Örneği). Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Çanakkale.
- Delebe, A. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Bazı Fiziksel Parametreler ve Akademik Başarı Durumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Davaslıgil, Ü. (1989). Yaratıcılık ve oyun. Eğitim ve Bilim Dergisi, 13(71), 24–32.
- Dönmez, A. (2012). Savaş Temalı Dijital Oyunlarda Egemen İdeolojisinin Temsili. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Demirezen, İ.K. (2020). Spora Katılan ve Katılmayan Lise Öğrencilerinde Okula Yönelik Tutum ve Akran Zorbalığına Maruz Kalma Düzeylerinin İncelenmesi: Aksaray İli Örneği. Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Mersin.
- Doğu, B. (2006). Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Doğan Çevirgen, B. (2018). Geleneksel Akran Zorbalığı, Sanal Zorbalık ve Ebeveyn İzlemesinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Düzgün, İ. (2020). Ortaokula Devam Eden Çocukların Sosyodemografik Özellikleri İle Akran Zorbalığı Davranışı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

- Dölek, N. (2002). Öğrencilerde Zorbaca Davranışların Araştırılması ve Bir Önleyici Program Modeli. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Duy, B., Yıldız, M. (2014). Does being in a different bully status make a difference regarding empathy and life satisfaction? Mersin University Journal of Faculty of Education, 3(10), 31-47.
- Doğan, H., Işıklar, A., Eroğlu, S.E. (2008). Ergenlerin problemli internet kullanımının bazı değişkenler açısından incelenmesi. Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, 18, 106-24.
- Eni, B. (2017). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Erboy, E. (2010). İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler. Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Erboy, E., Vural, R.A. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. Ege Eğitim Dergisi, 1(11), 39–58.
- Ergün, M. (1980). Oyun ve oyuncak üzerine. I. Milli Eğitim. I/1,1980. s.102-119.
- Evcin, S. (2010). Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Eğilime Etkisinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Erşan, Ş. (2006). Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden 6 yaş Grubundaki Çocukların Oyun ve Çalışma(iş) İle İlgili Algılarının İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Elmallı, Ü.G. (2021). Anne Babaların Okul Öncesi Dönemde Çocukların Riskli Oyunlarına İzin Vermeleri İle Çocuğun Problemli Davranışları ve Sosyal Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aksaray.

- Ekinci, H.B. (2018). Ortaokul Öğrencilerinin Sportmenlik Davranışları İle Başarı Algıları. Yüksek Lisans Tezi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Erzincan.
- Ekinci, H.B., Koç, Y. (2020). Ortaokul öğrencilerinde sportmenlik davranışlarının yordayıcısı olarak başarı algısı. Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 18(4), 154-165.
- Ekinci, N. E., Yalcin, I., Ayhan, C. (2019). Analysis of loneliness levels and digital game addiction of middle school students according to various variables. World Journal of Education, 9(1), 20-27.
- Esentürk, O. K., İlhan, E. L., Celik, O. B. (2015). Examination of high school students' sportsmanlike conducts in physical education lessons according to some variability. Science, Movement and Health, 15(2), 627- 634.
- Elik, T. (2017). Güneydoğu Anadolu Bölgesi Futbol Takımlarında Amatör Olarak Futbol Oynayan Sporcuların Sportmenlik Yönelimleri ve Empatik Eğilim Düzeyleri. Yüksek lisans tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Eraslan, M., Karafil, A.Y., Akgül, M.H., Korkmaz, S. (2017). Üniversiteler Arası Spor Müsabakalarına Katılan Muay Thai Sporcularının Şiddet Eğilimlerinin Değerlendirilmesi. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 9(22), 404-412.
- Gültekin, Z. (2003). Akran Zorbalığını Belirleme Ölçeği Geliştirme Çalışması. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Günüç, S. (2009). İnternet Bağımlılık Ölçeğinin Geliştirilmesi ve Bazı Demografik Değişkenler İle İnternet Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Van.
- Griffiths, M.D., and Hunt, N. (1998). Computer game “addiction” in adolescence? a brief report. Psychological Reports, 82, 475–480.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., and Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. Cyberpsychology and Behavior, 7(4), 479-487.

- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., Chappell, D. (2004b). Online computer gaming: Acomparision of adolescent and adult gamers. *J Adolesc* 27, 87–96.
- Griffiths, M.D. (2005). The therapeutic value of videogames. *Handbook of Computer Game Studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. MIT Pres, 161–171.
- Griffiths, M. D. and Davies, M. N. O. (2005). Videogame addiction: does it exist? *handbook of computer game studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. MIT Pres, 359– 368.
- Güvendi, B., Tekkurşun Demir, G., Keskin, B., (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 2528-9535.
- Green, C.S., and Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423, 534–537.
- Gökkaya, F., Tekinsav Sütcü, S. (2018). Akran zorbalığının ortaokul öğrencileri arasındaki yaygınlığının incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, doi: 10.16986/HUJE.2018042225.
- Gökbulut, B. (2020). Ortaokul öğrencilerinin akran zorbalığı ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 8 (2020),89-100.
- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Clinical report of the American Academy of Pediatrics*. *Pediatrics*, 119 (1), 182-191.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi (YYU Journal of Education Faculty)*, 15(1),1287-1315.
- Göldağ, B. (2019). Dijital oyunlar: Olumlu ve olumsuz etkileri. Talas, M. (Ed.), III. *Uluslararası Battalgazi Bilimsel Çalışmalar Kongresi*. İspec Yayınevi.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R. and Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.

- Greitemeyer T., Müge, D.O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Pers Soc Psychol Bull*, 40, 578–589.
- Gökçearsan, Ş., Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(2014), 419-435.
- Gürpınar, B., Kurşun, S. (2013). Basketbolcuların ve futbolcuların sportmenlik yönelimleri. *Mediterranean Journal of Humanities*, 3(1), 171-176.
- Genç, G. (2007). Genel Liselerde Akran Zorbalığı ve Yönetimi. Doktora Tezi, İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Malatya.
- Genç, G., Aksu, M. B. (2010). Genel lise öğrencilerinin zorba kurban davranışlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30(2).
- Genç, S., Tutkun, E., Genç, A., Acar, H. (2019). Lise öğrencilerinde beden eğitimi ve spor dersinin sportmenlik davranışlarının bazı değişkenlere göre incelenmesi (Muş İli Örneği). *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(1).
- Gürsoy, E. C. (2010). Ergenlerde Sosyodemografik Özelliklere ve Algılanan Sosyal Destek İle Akran Zorbalığına Maruz Kalmanın İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Hazar, Z. (2016). Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunların 11-14 Yaş Gurubu Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi, Doktora tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G., Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Spormetre Dergisi*, 15(4), 179-190.
- Hazar, Z. ve Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216.

- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G., Namlı, S., Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 11(3), 320-331.
- Hazar, Z., Hazar, K., Gökyürek, B., Hazar, M., Çelikkilek, S. (2017). Ortaokul öğrencilerinin oynunsallık, dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, 14(4), 4320-4332.
- Hazar, K., Özpolat, Z., Hazar, Z. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi (Niğde İli Örneği). Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, (18)1, 225-234.
- Hazar, Z. (2021). Dijital Oyunlarda Kaybolan Çocukluk. Nobel Yayınları, s 26, Ankara.
- Hazar, Z., Ekici, F. (2021). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile akran zorbalığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 26(1), 1-15.
- Hasdemir, M., Hazar, Z. (2021). Ortaokul öğrencilerinin temel demokratikdeğerlere karşı tutumları ile beden eğitimi dersi sportmenlik davranışlarının incelenmesi. İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi (İÜBESBD), 8(3),33-50.
- Hasdemir, M. (2021). Ortaokul Öğrencilerinin Temel Demokratik Değerlere Karşı Tutumları İle Beden Eğitimi Dersindeki Sportmenlik Davranışlarının İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Horzum, M. B., Ayas, T., Balta, Ö.Ç. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, 3(30), 76-88.
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Eğitim ve Bilim Dergisi, 36 (159), 67-68.

- Homer, B.D., Hayward, E.O., Frye, J., and Plass, J.L. (2012) Gender and player characteristics in video game play of preadolescents. *Comput Human Behav* 28(5), 1782– 1789.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens- oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. Ayrıntı Yayınları No:4, 78 s, İstanbul.
- Hürriyet(2017).Bir bıçak iki aileyi mahvetti. <https://www.hurriyet.com.tr/gundem/bir-bicak-iki-aileyi-mahvetti/14.04.2022/40406306/> sayfasından erişilmiştir.
- Irmak, A.Y., Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 37-128.
- Işıkoğlu Erdogan, N., Johnson, J. E., Dong, P. I., ve Qiu, Z. (2019). Do parents prefer digital play? Examination of parental preferences and beliefs in four nations. *Early Childhood Education Journal*, 47(2), 131-142.
- İkizler, H.C., Tekin, A. (2008). Sporda fanatizme neden olan güdüler ve cinsiyet. *Türkiye Kick Boks Federasyonu Spor Bilimleri Dergisi*, 1(1), 28-38.
- İşsever, G. (2020). *Lise Öğrencilerinde Akran Zorbalığı ile Aile Aidiyet Duygusu Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim ÜniversitesiLisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Jeong, E.J., Kim, D.J., Lee, D.M. and Lee, H.R. (2016). A study of digital game addiction from aggression, loneliness and depression perspectives, *Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*, 3769-3780.
- Kasar, N. (2000). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Nobel Yayın Dağıtım. (10. Baskı) Ankara
- Kaya, B.A. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Kars, G.B. (2010). *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Koç, Y. (2013). Beden eğitimi dersi sportmenlik davranış ölçeği (BEDSDÖ): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 96-114.
- Koç, Y., Tamer, K. (2016). A study on the sportsmanship behaviors of female students in physical education course according to different variables. *Nigde University Journal of Physical Education and Sport Sciences*, 7(1), 16-27.
- Koç, Y.,Yeniçeri, S. (2017). An investigation of the relationship between sportsmanship behavior of students in physical education course and their respect level. *Journal of Education and Training Studies*, 5(8), 114-122.
- Koç, Y., Seçer, E. (2018). Spor bilimleri alanında eğitim gören üniversite öğrencilerinin sportmenlik davranışları ile saygı düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13(2), 247-259.
- Koç, Z. (2006). Lise Öğrencilerinin Zorbalık Düzeylerinin Yordanması. *Yayınlanmamış Doktora Tezi*, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kılıç, K.M. (2019). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı, zorbalık bilişleri ve empati düzeyleri arasındaki ilişkiler. *İlköğretim Online (elektronik)*, 18(2), 549-562.
- Kılıç, G. (2021). Dijital Oyun Bağımlılığı İle Yalnızlık, Saldırganlık, Mutluluk ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kıran, Ö. (2011). Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun Örneği). *Yüksek Lisans Tezi*, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.
- Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8 (36), 806-818.
- Karabulut, B. (2019). Ortaöğretim Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Şiddet Eğilimi İlişkisi. *Yüksek Lisans Tezi*, Hasan Kalyoncu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Karatoprak, S. (2017). Çocuk ve Ergen Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Polikliniğine Başvuran Ergenlerde Akran Zorbalığı ve Akran Zorbalığının İnternet Bağımlılığı ile İlişkisi. Yayınlanmamış Tıpta Uzmanlık Tezi, İnönü Üniversitesi Tıp Fakültesi, Malatya.
- Kayısoğlu, N.B., Altınkök, M., Temel, C., Yüksek, Y. (2015). Ortaokul öğrencilerinin beden eğitimi dersi sportmenlik davranışlarının incelenmesi: Karabük ili örneği. International Journal of Social Sciences and Education Research, 1(3), 865-874.
- Kale, M., Demir, S. (2017). İlkokul öğrencilerinin akran zorbalığına ilişkin görüşlerinin bazı demografik değişkenler açısından incelenmesi. TÜBAV Bilim Dergisi, 10 (3), 74-85.
- Kesici, A., Tunç, N. F. (2018). The development of the digital addiction scale for the university students: Reliability and validity study. Universal Journal of Educational Research, 6(1), 91-98.
- Keskin, T. (2010). İlköğretim Okullarındaki Öğrencilerin Akran Zorbalığının Benlik Saygısıyla İlişkisi. Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Keser, H., Esgi, N. (2012). An analysis of self-perceptions of elementary school students in terms of computer game addiction. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 46(0), 247-251.
- Ko, C., Yen, J., Chen, C., Chen, S.E., Cheng Fang, Y. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. J Nerv Ment Dis, 193(4), 273-277.
- Kuşçu, Y. (2014). Oyun Davranışlarını Değerlendirme Ölçeği'nin Türkçeye Uyarlanması ve 36-72 Aylık Çocukların Oyun Davranışlarının İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M.N., Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. KKEFD/JOKKEF. 16(1), 54-65.

- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, 0(16), 324-342.
- Kuru, O. (2009). Dokuz Yaş Çocuklarının Psiko-motor Gelişimlerinde Oyunun Etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ.
- Korkmaz, A. (2016). Siber zorbalık davranışları sergileme ve siber zorbalığa maruz kalma durumlarının karşılaştırılması. TRT Akademi, 1(2), 620- 639.
- Kulaber, E. (2021). Spor Lisesi ve Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulunda Öğrenim Gören Öğrencilerinin Sportmenlik Yönelimlerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Rize.
- Karaca, K. (2018). Ortaokullarda Akran Zorbalığının Yaygınlığının ve Zorba-Mağdurların Depresyon ve Aanksiyete Düzeylerinin İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Küçük, Y., Çakır, R. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. Turkish Journal of Primary Education (TUJPED), 5(2), 133-154.
- Kaymak, B. (2020). Liselerde Öğrenim Gören Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılıkları İle Yalnızlık Düzeyleri Arasındaki İlişki. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sakarya.
- Kazancı, F., İlci, B. H. (2018). İlköğretim ikinci kademe öğrencilerinde spor yapma durumlarına göre atılganlık ve akran zorbalığı özelliklerinin incelenmesi (Bitlis İli Örneği). International Journal of Mountaineering and Climbing, 1(1), 25-30.
- Karafil, A.Y., Atay, E., Ulaş, M., Melek, C. (2017). Spora katılımın beden eğitimi dersi sportmenlik davranışları üzerine etkisinin araştırılması. CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 12(2), 1-11.

- Kavussanu, M., Seal, A.R., Phillips, D.R. (2006). Observed prosocial and antisocial behaviors in male soccer teams: Age differences across adolescence and the role of motivational variables. *Journal of Applied Sport Psychology*, 18(4), 326-344.
- Köseliören, M. (2017). İnternet, online oyun ve bağımlılık. Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Lieberman, D.A., Fisk, M., C., and Biely, E. (2009). Digital games for young children ages three to six: from research to design. *Computers in the Schools*, 26 (3), 299–313.
- Mentzoni, R.A., Brunborg, G.S., Molde, H. ve Myrseth, H., Knut Joachim Mår Skouverøe , K.J.M., Hetland , J., Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, 14(10), 591–596.
- Milliyet (2011). Oyun bağımlılığı ölüm getirdi. <http://www.milliyet.com.tr/oyun-bagimlilikiolumgetirdi/gundem/gundemdetay/31.07.2011/1420817/default.htm>, sayfasından erişilmiştir.
- Madran, H. A. D., and Çakılcı, E. F. (2014). The relationship between aggression and online video game addiction: A study on massively multiplayer online video game players. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 15(2), 99- 107.
- Melchers, M., Li M, Chen, Y., Zhang, W., Montag, C. (2015). Low empathy is associated with problematic use of the internet: Empirical evidence from china and germany. *Asian Journal of Psychiatry*, 17, 56-60.
- Mercan, H., Yıldırım Sarı, H. (2018). Lise öğrencilerinde akran zorbalığı ve sosyodemografik değişkenlerle ilişkisi. *Florence Nightingale Hemşirelik Dergisi*, 26(1), 21-29.
- Namlı, G. (2020). Ortaokul Öğrencilerinde Akran Zorbalığı ve Sosyal Anksiyetenin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Medipol Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Özdenk, Ç. (2007). 6 Yaş Grubu Öğrencilerinin Psikomotor Gelişimlerinin Sağlanmasında Oyunun Yeri ve Önemi. Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ.
- Özen, D. Ş. (2006). Ergenlerde akran zorbalığına maruz kalmanın yaş, çocuk yetiştirme stilleri ve benlik imgesi ile ilişkisi. Türk Psikoloji Dergisi, 21, 77-94.
- Önel, S. (2021). Ortaöğretim Öğrencilerinin Sportmenlik Davranışları ile Saldırganlık Düzeyi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Aydın.
- Öğretir, A.D. (2008). Oyun ve oyun terapisi. Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi, 22(8), 94-100.
- Öztürk D. (2007). Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel ve Duyuşsal Gelişimleri Üzerindeki Etkisinin incelenmesi.Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Özman, M. (2018). Ortaokul Öğrencilerinin Akran Zorbalığına Maruz Kalma Düzeyleri ile Kardeş İlişkilerinin İncelenmesi. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.
- Öztürk, H. (2019). Ortaöğretim Öğrencilerinin Akran Zorbalığı İlişkisinde Zorba Veya Kurban Olma Durumlarını Etkileyen Faktörler ve Okul Sosyal Hizmeti. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Öncel, M., Tekin, A. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 2(4), 7-16.
- Özgür, G., Yörükoğlu, G., Baysan Arabacı, L. (2011). Lise öğrencilerinin şiddet algıları, şiddet eğilim düzeyleri ve etkileyen faktörler. Psikiyatri Hemşireliği Dergisi - Journal of Psychiatric Nursing, 2(2), 53- 60.
- Öztürk, N., Atlı, A., Kutlu, M. (2014). Ortaokul öğrencileri arasındaki zorbalık olaylarının bazı değişkenler açısından incelenmesi. İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 15(3), 43-63.

- Öztürk A., Gönülateş S. (2019 Nisan). Sağlık İçin Spor. 2. Uluslararası Herkes İçin Spor Ve Wellness Kongresi, Antalya.
- Özdemir, M. (2021). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Eğilimleri. Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Mersin.
- Öz, A. Ş., Kırımoğlu, H., Temiz, A. (2011). İlköğretim II. kademe öğrencilerinin spor yapma durumlarına göre zorbalık eğilimleri ve zorbalıkla baş etme tarzlarının spor ve özel eğitim açılarından incelenmesi. Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi, 13(2), 237–245.
- Özsarı, A. (2018). İşitme engelli voleybolcuların sportmenlik yönelimleri. Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 20(3), 113-22.
- Öztütüncü, D.F. (2006). Bilgisayar oyunları ve çocuklar: bilgisayar oyunlarındaki şiddet. Yeni Symposium: Psikiyatri, Noroloji Ve Davranış Bilimleri Dergisi, 44, 161-165.
- Prot, S., Anderson C. A. ve Gentile D. A. (2014). The Positive And Negative Effects Of Video Game Play. Children and Media. A. Jordan, D. Romer (Eds) New York. Oxford University Pres.
- Pişkin, M. (2002). Okul zorbalığı: Tanımı, türleri, ilişkili olduğu faktörler ve alınabilecek önlemler. Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri, 2(2), 531-562.
- Pişkin, M., Ayas, T. (2005). Lise Öğrencileri Arasında Yaşanan Akran Zorbalığı Olgusunun Okul Türü Bakımından Karşılaştırılması. VIII. Ulusal Psikolojik Danışma ve Rehberlik Kongresi'nde sunulmuş bildiri, Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi, İstanbul.
- Pişkin, M. (2010). Ankara'daki ilköğretim öğrencileri arasında akran zorbalığının incelenmesi. Eğitim ve Bilim, 35(156), 175-189.
- Pişkin, M., Öğülmüş S. ve Boysan M., (2011) Güvenli Okul Ortamı Oluşturma, Öğretmen ve Yönetici Kitabı, Tübitak, Ankara Üniversitesi, 49.

- Pehlivan, Z., Konukman, F.(2004). Fair-play kavramının geliştirilmesinde okul sporunun yeri ve önemi. SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, II (2), 49-53.
- Polman, H., Castro, B.O., Aken, M. (2008) Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behavior. Aggress Behav, 34, 256-264.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. From On the Horizon MCB University Press, 9(5), 1-6.
- Pongmuseum (2015). The First "Electronic" Game Ever Made? [Fotoğraf]. <http://pongmuseum.com/history/FirstElectronicGameEverMade.php/sayfasin> dan erişilmiştir.
- Sarpkaya, S. (2021). Dijital oyun/video oyunu folkloru üzerine bir yöntem denemesi. Uluslararası Halkbilim Araştırmaları Dergisi, 4(6), 155-127.
- Sezen, M.F., Murat, M. (2018). Ergenlerde akran zorbalığı, internet bağımlılığı ve duygusal zeka düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, (9)16, 160-182.
- Sarı, C., Demirbağ, B.C. (2019). İlk ve ortaokul öğrencilerinde akran zorbalığının sosyodemografik değişkenler açısından değerlendirilmesi: İlçe Örneği. Halk Sağlığı Hemşireliği Dergisi, 1(3), 119-129.
- Saygılı, G., Atay, E., Eraslan, M., Hekim, M. (2015). Düzenli olarak spor yapan ve yapmayan öğrencilerin kişilik özellikleri ile akademik başarıları arasındaki ilişkinin incelenmesi.Kastamonu Eğitim Dergisi, 23(1), 161-170.
- Soyöz-Semerci, Ö.Ü., Vadi Balcı, E. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması. Journal of Humanities and Tourism Research, 10(3), 538-567.
- Şirin, S. (2011). Anaokuluna Devam Eden Beş Yaş Grubu Çocuklara Sayı ve İşlem Kavramlarını Kazandırmada Oyun Yönteminin Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.

- Şahin S. (2016) Afganistan türkmenlerinin kültüründe çocuk oyunları. SUTAD, (40), 261-271, E-ISSN: 2458-9071.
- Şahin, C., Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. Journal of World of Turks, 4(3), 115-130.
- Torun, F., Akçay, A., Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. Karaelmas Journal of Educational Sciences, 3(15), 25-35.
- TÜİK (2022, Mart 01). *Çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırması*. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132>.
- Türk Dil Kurumu (2017). Büyük Türkçe sözlük. www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts
- Tel, M. (2014). Türk toplum yaşantısında fair play. International Journal Of Science Culture and Sport, special Issue, 1, 694–704.
- Tekkurşun Demir, G. (2021). Spora Yönelik Tutum, Dijital Oyun Bağımlılığı-Farkındalık ve Eğilimler: X,Y ile Z Kuşağının Karşılaştırılması. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Taneri, B. (2020).Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Sonrası Akran İlişkisine Yönelik Şiddet Eğilimi ve Zorbalık İlişkisinin İncelenmesi.Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Topşar, A. (2015). Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinde Duygusal Zeka İle Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Talan, T., Kalinkara, Y. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi: Malatya İli Örneği, 9(1), 1-13.

- Türkmen, M., Varol, S. (2015). Beden eğitimi ve spor dersinin ortaokul öğrencileri üzerinde sportmenlik davranışı oluşturma etkisinin belirlenmesi: Bartın il örneği. *International Journal of Contemporary Educational Studies*, 1, 42-64.
- Tura, (2008). Akran zorbalığına maruz kalmayı yordayan özellikler. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Tsai, E., and Fung, L. (2005). Sportspersonship in youth basketball and volleyball players. *The Online Journal of Sport Psychology*, 7(2).
- Teke, E. (2018). Sporcuların Kişilik Özelliklerinin Fair-play Davranışına Etkisini İncelenmesi Yüksek lisans tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Muğla.
- Tekeli, H. (2017). Ortaöğretim Öğrencilerinin Beden Eğitimi Dersinde Sportmenlik Davranışlar Sergileme Düzeylerinin Bazı Demografik Değişkenlere Göre İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Burdur.
- Topçu EÜ (2013). Etik ve Sportmenlik ilişkisi, Yüksek lisans tezi, Niğde Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Uğurlu, T.T., Şengül, C.B., Şengül, C. (2012). Bağımlılık psikofarmakolojisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 4(1), 37-50.
- Usta, A. (2016). Üstün Zekalı ve Yetenekli Öğrencilerde İnternet Bağımlılığının Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Uslu, Ş. (2019). Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Medyaya Yönelik Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. İzmir.
- Uysal, İ., Kılıç, A. F. (2022). Normal distribution dilemma. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 12(1), 220-248.
<https://doi.org/10.18039/ajesi.962653>

- Vatandaş, S. (2020). Oyun ve oyuncak: Teknoloji ve toplumsal dönüşüm sürecinde oyun ve oyuncağın anlamsal ve işlevsel değişimi. *Vizyoner Dergisi*, 11(28), 913-930.
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., and Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *SAGE Open*, 4(1), 2158244013518054.
- Wallenius, M. And Punamäki, R. L. (2008). Finnish longitudinal study on parent-child communication, sex, age and direct aggression. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29(4), 286-294.
- Wang, J., Iannotti, R. J. and Nansel, T. R. (2009). School bullying among adolescents in the United States: Physical, verbal, relational, and cyber. *Journal of Adolescent Health*, 45(4), 368–375.
- Wang, J-L., Sheng, J-R., and Wang, H-Z. (2019). The Association Between Mobile Game Addiction and Depression, Social Anxiety, and Loneliness. *Front. Public Health*, 7, 247. doi: 10.3389/fpubh.2019.00247.
- Yıldıran, İ. (2004). Fair play: kapsamı, Türkiye’deki görünümü ve geliştirme perspektifler. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, IX (2004), 9 (4), 3 – 16.
- Yıldıran, İ. (2005). Fair play eğitiminde beden eğitiminin rolü. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 5(1), 3–1.
- Yıldıran, İ. (2011). Fair play: Etimolojik, semantik ve tarihsel bir bakış. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 16 (4), 3-18.
- Yalçın, S., Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34.
- Yalçın Irmak, A., Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, (27)2, 128-37.
- Yeltekin, E. (2021). Ortaöğretim Öğrencilerinin Oyun Kavramına ve Fiziksel Aktivite İçeren Oyunları Oynamaya Yönelik Tutumlarının Bazı Değişkenler

- Açısından İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Gaziantep Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Gaziantep.
- Yengin, D. (2010). Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni şiddet. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yaşöz, C. (2021). Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu Tanısında Akran Zorbalığı Roller: Ergenler ve Anneleri. Tıpta Uzmanlık Tezi, Sağlık Bilimleri Üniversitesi, İstanbul.
- Yılmaz, A., Esentürk, O.K., İlhan, E.L. (2017). Ortaokul öğrencilerinin ahlaki gelişimleri açısından sportmenlik yönelimleri. Journal of Human Sciences, 14(4), 4969-4988.
- Yıldırım, S., Özcan, G. (2011). Lisanslı olarak takım sporu ve bireysel spor yapan ile spor yapmayan ortaöğretim öğrencilerinin sosyal beceri düzeylerinin karşılaştırılması. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 2(23), 112-134.
- Yıldız, Ü. (2010). Üniversite Öğrencilerinde Obezite Oluşumunda İnternet Bağımlılığının Etkisi. Tıpta Uzmanlık Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Tıp Fakültesi, İzmir.
- Yurdakul, E. (2016). Aile Hekimlerinin ve Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hekimlerinin, Çocuklarda Akran Zorbalığı Hakkındaki Bilgi Düzeylerinin Araştırılması. Uzmanlık Tezi, Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Tıp Fakültesi, Ankara.
- Yiğit, C. (2021). Spor Lisesi Öğrencilerinin Sportmenlik Yönelimlerinin İncelenmesi (Doğu Anadolu Bölgesi Örneği). Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Zor, S. (2021). Lisanslı Olarak Okul Sporlarına Katılan Ortaöğretim Öğrencilerinin Sportmenlik Yönelimi ve Sporda Saldırganlık- Öfke Düzeyleri. Yüksek Lisans Tezi, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Bolu.

