

Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Zorbalık Bilişleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Zekihan HAZAR¹ , Fatma EKİCİ² 

¹ Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, AĞRI

² Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, NİĞDE

Araştırma Makalesi

Öz

Bu araştırmanın amacı çocukların dijital oyun bağımlılığı ile zorbalık bilişleri arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Araştırmada nicel araştırma modelinden ilişkisel tarama deseni kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini; 10-14 yaş grubunda yer alan ve 2019-2020 eğitim öğretim yılında öğrenim görmekte olan 320 kız ve 330 erkek olmak üzere toplamda 650 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplamak için, Hazar ve Hazar tarafından 2017 yılında geliştirilmiş olan “Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ile Gökaya ve Tekinsav-Sütcü tarafından 2015 yılında geliştirilen “Çocuklar için Zorbalıkla İlgili Bilişler Ölçeği” kullanılmıştır. Veriler SPSS 24 Paket programında değerlendirilerek bağımsız gruplar t-testi, çoklu karşılaştırmalarda one-way ANOVA, pearson korelasyon analizlerinden yararlanılmıştır. Sonuç olarak; katılımcıların cinsiyet, yaş, spor yapma-yapmama durumu, yaşadığı yerde internet bağlantısı olup-olmama durumu, spor branşı değişkenleri incelenmiş, istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar olduğu görülmüştür. Katılımcıların “dijital oyun bağımlılığı” ve “zorbalık bilişlerine” ilişkin toplam puanları arasında ise pozitif yönde ve anlamlı düzeyde ilişki olduğu görülmüştür.

Anahtar sözcükler: Bağımlılık, Dijital oyun bağımlılığı, Zorbalık, Ergen

Investigation of the Relationship Between Digital Game Addiction and Cognitions Bullying of Secondary School Students

Abstract

The aim of this study is to examine the relationship between children's digital game addiction and bullying cognition. In the research, a relational screening pattern from the quantitative research model was used. The universe of the research; It consists of a total of 650 students, 320 females and 330 males, who are in the 10-14 age group and are studying in the 2019-2020 academic year. In order to collect data in the research, "Digital Game Addiction Scale for Children" developed by Hazar and Hazar in 2017 and "Bullying Cognition Scale for Children" developed in 2015 by Gökkyaya and Tekinsav-Sütçü. The data were evaluated in SPSS 24 Package program and independent groups t-test, one-way ANOVA, pearson correlation analysis were used in multiple comparisons. As a result; It was observed that there were statistically significant differences in the variables of gender, age, whether or not they did sports, whether they had internet connection or not, where they live, and sports branch variables. It was observed that there was a positive and significant relationship between the total scores of the participants on "digital game addiction" and "bullying cognition".

Keywords: Addiction, Digital game addiction, Bullying, Adolescent

Giriş

Gelişen teknoloji insan yaşamının her alanında kendisini göstermektedir. Özellikle sosyal yaşamda etkisini giderek daha fazla hissettiren teknolojik gelişmeler bireylerin duygu, düşünce ve davranışlarında gerçek yaşamdan sanal yaşama doğru yönelmelerini de beraberinde getirmiştir. Öyle ki bireyler temel ihtiyacı olan sosyalleşme konusunda bile gerçek dünyada yüz yüze iletişim kurmak yerine teknoloji tabanlı ortamlarda yaratmış oldukları sanal dünyada bu ihtiyacı karşılamayı tercih etmektedirler. Bu durum sadece yetişkinler için değil çocuklar açısından da benzer bir özellik göstermekte ve çocukların temel sosyalleşme ortamı bu sanal dünyalarda hayat bulmaktadır. Yaratılan bu sanal dünyaların gerçek dünyadan ayrılan en temel yönü ise sergilenen duygu, düşünce ve davranışların soyut bir yapıya bürünerek gerçek manalarını önemli ölçüde kaybetmeleridir. Çünkü sanal dünyalarda duygu, düşünce ve davranışların ifade şekli birkaç simge ve benzeri şekilden öteye geçememektedir. Oluşan bu hal ise insanı insan yapan temel özelliklerin zamanla anlamlarını yitirmesine neden olmakta ve bir süre sonra bireyler duygusuz, düşüncelerini ifade etmekte zorlanan ve sorunlu davranışlar sergileyen bir yapıya bürünmektedirler.

Bu durum özellikle çocukları daha fazla etkilemektedir. Çünkü bebeklik döneminden başlayarak şekillenen zihinsel, duygusal, sosyal ve davranışsal gelişim alanları çocukluk döneminde daha kritik bir önem taşımaktadır. Bu dönemde çocuklar önce aile bireylerinden başlayarak zamanla diğer insanlarla etkileşime geçmekte ve bu etkileşim süreci temel gelişim alanlarını doğrudan ya da dolaylı olarak etkilemektedir. Çocukların en temel etkileşim alanlarından biri ise oyunlar ve oyunların yaratıldığı dünyalardır. Gerçek dünyanın önemli bir yansıması olan geleneksel veya bir diğer adıyla gerçek oyunlar, çocukların her türlü duygu, düşünce ve davranış özelliklerini prova ettikleri alanlardır. Bu dönemde oynanan oyunların aynı zamanda daha çok fiziksel hareketlilik içeren sportif oyunlar olması ise çocukların bu tür oyunlarda zihinsel, duygusal ve davranışsal

yeteneklerini test etmesine ve aynı zamanda bu alanlarda boşalım yaşamalarına yardımcı olarak çocukların daha dengeli ve sağlıklı gelişebilmelerine olanak sağlamaktadır. Ancak günümüzde geleneksel-gerçek oyunların giderek yok olması ve yerini dijital oyunlara bırakması yukarıda ifade edilen sorunların yaşanmasına yol açan en önemli nedenlerden birisidir.

Yapılan birçok araştırmada gelişen teknoloji ile birlikte geleneksel oyunların yerini dijital oyunlara bıraktığı ifade edilirken bu oyunların dijital okur-yazarlık, teknoloji kullanım becerisi gibi birçok zihinsel becerilerin edinilmesine olumlu etkilerinin yanında, özellikle çocukluk ve ergenlik dönemlerinde kontrolsüz bir şekilde aşırı oyun oynama davranışının ise zihinsel, duygusal, fiziksel ve sosyal gelişim alanlarına olumsuz etki ettiği ve bu durumun uzun vadede dijital oyun bağımlılığı gibi önemli bir probleme yol açtığı ifade edilmektedir (Horzum, Ayas ve Çakır-Balta, 2008; Uzbay, 2009; Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı ve Razak-Özdinçler, 2018; Yiğit-Açıkgöz ve Yalman, 2018; Karacaoğlu, 2019; Tekkurşun-Demir ve Mutlu-Bozkurt, 2019). Lemmens, Valkenburg ve Peter (2012) dijital oyun bağımlılığını bireylerin yaşamlarında sosyal ve duygusal sorunlara neden olduğu halde bilgisayar veya video oyunlarını aşırı ve kontrol edilemeyen düzeyde kullanmaya devam etmesi olarak tanımlamıştır.

Ergenlerin bilgisayar ve internet kullanımı konusunda yaşadıkları olumsuz deneyimlerin, gerçek yaşamlarında uygun olmayan davranışlar sergilemelerine neden olabildiği belirtilmektedir. Bireylerin yaşadığı sosyal çevre içerisinde sergiledikleri olumsuz davranışlardan birinin de zorba davranış eğilimi olduğu bilinmektedir. Önemli bir sosyal alan özelliği taşıyan okullarda gerçekleşebilen zorbalıkla ilgili ilk çalışmaları gerçekleştiren Olweus (1999), zorbalık kavramını zorba davranış eğilimi içerisinde olan bireyin ya da grubun, bilinçli bir şekilde devamlı olarak başka bir bireye karşı sergilediği zarar verici davranışlar olarak tanımlanmaktadır (aktaran Sezen ve Murat, 2018).

Olweus (1993) zorbalığı, doğrudan ve dolaylı olarak ikiye ayırmış ve doğrudan zorbalığı mağdura yapılan nispeten daha açık saldırılar olarak, dolaylı zorbalığı ise kişinin toplumsal olarak yalnız bırakılması ve kasıtlı olarak bir gruptan dışlanması olarak tanımlamıştır. Doğrudan zorbalık; tekmeleme, itme, vurma, alay etme, kızdırmak, ad takma ve tehdit etme, göz korkutma gibi davranışları ifade ederken, dolaylı zorbalık ise sosyal olarak yalnızlaştırma yanında, toplumdaki dışlama ve kötü dedikoduları ifade eder (aktaran Rona-Atlas ve Debra-Pepler, 1998).

Bazı yazarlar okul zorbalığını, sosyal bilgi işleme kuramına uyarlamışlar ve zorba davranışlar gösteren çocukları sosyal bilgi işleme kuramına göre saldırgan çocuklarla benzer bilişsel yetersizliklerin olduğunu belirtmişlerdir. Sosyal bilgi işleme kuramına göre saldırgan çocukların bilgi işlemede yetersizlikleri vardır. Bireyler dış dünyadaki bilgileri altı adımda işlerler: sosyal ipuçlarını kodlama, yorumlama, sosyal hedefleri belirleme, algılanan soruna olası çözümler üretme, üretilen çözümleri değerlendirme, seçilen tepkiyi canlandırma. Bu yaklaşıma göre saldırgan çocuklar bilgi işlemede yetersizliğe sahiptirler (Dodge, 1987; Slee, 1993; Sutton ve diğerleri, 1999'dan akt. Gökçaya ve Tekinsav-Sütcü, 2015).

Literatür incelendiğinde; akran zorbalığına maruz kalan öğrencilerde intihar eğilimi, depresyon ve kaygı, akranlar tarafından kabul görmeme ve reddedilme, kendini yalnız hissetme, sosyal ilişkilerden kaçınma, akademik başarıda düşüş ve okuldan uzaklaşma isteği gibi daha birçok soruna neden olduğu görülmektedir. Dijital oyunların ise, saldırganlık toleransını, saldırganlık hissini ve saldırgan davranışları artırdığını ve sosyal davranışları azalttığı gibi birçok olumsuzluklara yol açtığı ifade edilmektedir. Diğer taraftan, çocuklarda akran zorbalığı ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkiye yönelik araştırmaların sınırlı olduğu görülmüştür (Gültekin ve Sayıl, 2005; Gentile ve Anderson, 2006'dan akt. Ulum, 2016; Sezen ve Murat, 2018; Kılıç, 2019; Kıldıran, 2019; Yalaki ve Taşar 2019). Bu kapsamda araştırmanın amacı, çocuklarda zorbalık bilişleri ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin araştırılması, problem durumunun tespiti ve çözümüne yönelik bilimsel bir bakış açısı ortaya koymasındır.

Yöntem

Araştırma Modeli ve Deseni

Nicel araştırma modeline göre tasarlanan araştırmada, araştırma deseni olarak ilişkisel tarama deseni kullanılmıştır. İlişkisel tarama deseni, birden fazla değişken arasında değişimin varlığını belirlemeyi hedefleyen tarama yaklaşımıdır. Bu bağlamda, değişkenlerin birlikte değişim gösterip göstermediği; değişim varsa bunun nasıl olduğunu tespit etmeyi hedefler (Tanrıoğan, 2009; Karasar, 2011; Büyüköztürk, Kılıç-Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2016).

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini; Kayseri ili Kocasinan ilçesi Şehit Birol Mutlu Ortaokulu (N=553), Kahramanmaraş ili Elbistan ilçesi Gazi Mustafa Kemal Ortaokulu (N=605), Kahramanmaraş ili Elbistan ilçesi Tepebaşı Selçuklu Ortaöğretim Okulu (N=148) ve Niğde ili Beş Şubat Ortaöğretim Okulu'nda (N=1103) 2019-2020 eğitim öğretim yılında öğrenimini sürdürmekte olan öğrenciler oluşturmaktadır.

Araştırmada amaçsal örnekleme yöntemlerinden "tipik durum" yöntemi kullanılmıştır. Tipik örnekleme yöntemi; araştırma problemi ile ilgili olarak evrende yer alan çok sayıda durumdan tipik olan bir durumun belirlenerek bu örnek üzerinden bilgi toplanmasını gerektirir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2016).

Bu kapsamda araştırmanın örneklemini Kayseri ili Kocasinan ilçesinde bulunan Şehit Birol Mutlu Ortaokulu (n=300), Kahramanmaraş ili Elbistan ilçesi Gazi Mustafa Kemal Ortaokulu (n=150), Kahramanmaraş ili Elbistan ilçesi Tepebaşı Selçuklu Ortaöğretim Okulu (n=100) ve Niğde ili Beş Şubat Ortaöğretim Okulu'nda (n=150) 2019-2020 eğitim öğretim yılında öğrenim görmekte olan ve çalışmaya katılmayı gönüllü olarak kabul eden toplam 700 öğrenci oluşturmaktadır.

Uygulanan 700 ölçekten 50'sinin eksik ve hatalı doldurulması nedeniyle değerlendirmeye alınmamış olup 650 ölçek üzerinde istatistiksel işlemler yapılmıştır. Örneklem grubunu 320'si kız ve 330'u erkek olmak üzere toplam 650 kişi oluşturmaktadır.

Çalışma için öğrencilerin beden eğitimi öğretmenlerinden ve müdürlerinden izin alınmıştır.

Veri Toplama Aracı

Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği: Hazar ve Hazar (2017) tarafından 10-14 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılığı düzeylerini belirlemek için geliştirilmiştir. 5'li likert olarak hazırlanan ölçek, 4 alt faktör ve 24 maddeden oluşmaktadır. Ölçekte yer alan faktörler, "Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma"; "Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklene Değer"; "Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelemesi" ve "Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma"dır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 24, en yüksek puan 120'dir.

Gökkaya ve Teksinav-Sütçü (2015)'nin geliştirdiği "Çocuklar İçin Zorbalıkla İlgili Bilişler Ölçeği" 22 maddeden oluşmaktadır. Ölçek, çocuklarda akran zorbalığıyla ilişkili bilişsel özellikleri değerlendirmeyi amaçlamıştır. Yirmi iki maddelik ölçek 4'lü likert tipinde "tamamen doğru", "oldukça doğru", "biraz doğru" ve "hiç doğru değil" şeklinde derecelendirilmiştir. Ölçekte ters kodlanan madde bulunmamaktadır. Puanlar yükseldikçe zorbalıkla ilgili bilişler artmaktadır. Yani zorbalık normal ve olağan karşılanmaktadır.

Verilerin Analizi

Veriler SPSS 24 Paket programında değerlendirilmiştir. Analiz edilen verilerin normallik dağılımları Shapiro-Wilk testi ve Kolmogorov Smirnov ile test edilmiştir. Verilerin analizi için istatistiki yöntem olarak; bağımsız gruplar t-testi, çoklu karşılaştırmalarda one-way ANOVA ve pearson korelasyon analizleri kullanılmıştır. Anlamlılık düzeyi 0,05 olarak alınmıştır.

Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde elde edilen verilere ilişkin yapılan analizler ve sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 1. Katılımcıların cinsiyet değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı ölçek toplam puan ve alt boyutları toplam puan ortalamalarına yönelik t-testi sonuçları

Ölçek puanı	Cinsiyet	n	\bar{x}	Ss	t	p
Ölçek toplam puanı	Kız	320	51,92	20,94	-5,356	
	Erkek	330	60,62	20,47		
Bağımlılık 1. alt boyut	Kız	320	14,46	6,61	-5,407	
	Erkek	330	17,25	6,53		
Bağımlılık 2. alt boyut	Kız	320	16,88	6,91	-5,255	,00
	Erkek	330	19,80	7,27		
Bağımlılık 3. alt boyut	Kız	320	11,88	5,70	-4,119	
	Erkek	330	13,71	5,64		
Bağımlılık 4. alt boyut	Kız	320	8,69	3,72	-3,895	
	Erkek	330	9,84	3,80		

$p < 0,05$

Tablo 1 incelendiğinde; katılımcıların ölçek toplam puan ortalamalarının ve dijital oyun bağımlılığı alt boyutları toplam puan ortalamalarının erkek katılımcıların lehine istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir.

Tablo 2. Katılımcıların cinsiyet değişkenine göre zorbalık ölçek toplam puan ortalamalarına yönelik t-testi sonuçları

Ölçek puanı	Cinsiyet	n	\bar{x}	Ss	t	p
Ölçek toplam puanı	Kız	320	37,76	12,53	-4,364	,00
	Erkek	330	41,81	11,13		

$p < 0,05$

Tablo 2 incelendiğinde; katılımcıların ölçek toplam puan ortalamalarının erkek katılımcılar lehine istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir.

Tablo 3. Katılımcıların spor yapıp-yapmama değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı ölçek toplam puan ve alt boyutları toplam puan ortalamalarına yönelik t-testi sonuçları

Ölçek puanı	Spor yapıp-yapmama	n	\bar{x}	Ss	t	p
Ölçek toplam puanı	Evet	280	52,62	21,25	-3,947	,00
	Hayır	370	59,15	20,64		
Bağımlılık 1. alt boyut	Evet	280	14,99	6,80	-2,930	
	Hayır	370	16,54	6,57		
Bağımlılık 2. alt boyut	Evet	280	17,35	7,23	-3,136	
	Hayır	370	19,13	7,16		
Bağımlılık 3. alt boyut	Evet	280	11,57	5,56	-4,872	
	Hayır	370	13,75	5,70		
Bağımlılık 4. alt boyut	Evet	280	8,70	3,83	-3,413	
	Hayır	370	9,72	3,73		

$p < 0,05$

Tablo 3 incelendiğinde; katılımcıların ölçek toplam puan ve dijital oyun bağımlılığı alt boyutları toplam puan ortalamalarının spor yapmayanların lehine istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir.

Tablo 4. Katılımcıların spor yapıp-yapmama değişkenine göre zorbalık ölçek toplam puan ortalamalarına yönelik t-testi sonuçları

Ölçek puanı	Spor yapıp-yapmama	n	\bar{x}	Ss	t	p
Ölçek toplam puanı	Evet	280	37,71	11,85	-3,928	,00
	Hayır	370	41,41	11,89		

$p < 0,05$

Tablo 4 incelendiğinde; katılımcıların ölçek toplam puan ortalamalarının spor yapmayanların lehine istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir.

Tablo 5. Katılımcıların yaşadığı yerde internet bağlantısı olma değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı ve zorbalık ölçek toplam puan ortalamalarına yönelik t-testi sonuçları

Ölçek puan	İnternet	n	\bar{x}	Ss	t	p
Bağımlılık toplam	Var	409	57,99	22,85	2,630	,00
	Yok	241	53,49	17,61		
Zorbalık toplam	Var	409	38,76	12,23	-2,866	,10
	Yok	241	41,54	11,43		

$p < 0,05$

Tablo 5 incelendiğinde; katılımcıların bağımlılık toplam puan ortalamalarının yaşadığı yerde internet bağlantısı olan katılımcıların puan ortalamalarının, yaşadığı yerde internet bağlantısı olmayan katılımcıların, puan ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu saptanmıştır ($p < 0,05$). Ayrıca internet bağlantısı olan ve olmayanların zorbalık ölçek toplam puan ortalamalarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmamıştır ($p > 0,05$).

Tablo 6. Katılımcıların branş değişkenine yönelik dijital oyun bağımlılığı toplam puan ve alt boyutları toplam puanlarına ilişkin ANOVA sonuçları

Ölçek puanı	Branş	n	\bar{x}	Ss	F	p	Anlamlı fark
Bağımlılık toplam	1-Bireysel	105	50,27	20,64	8,986		1-3* 2-3*
	2-Takım	177	54,00	21,48			
	3-Yapmayan	368	59,20	20,66			
Bağımlılık toplam 1. alt boyut	1-Bireysel	105	14,48	6,84	5,131		1-3*
	2-Takım	177	15,24	6,76			
	3-Yapmayan	368	16,58	6,57			
Bağımlılık toplam 2. alt boyut	1-Bireysel	105	16,36	6,80	6,387	,00	1-3*
	2-Takım	177	17,98	7,42			
	3-Yapmayan	368	19,12	7,17			
Bağımlılık toplam 3. alt boyut	1-Bireysel	105	11,05	5,49	12,746		1-3* 2-3*
	2-Takım	177	11,88	5,59			
	3-Yapmayan	368	13,76	5,70			
Bağımlılık toplam 4. alt boyut	1-Bireysel	105	8,37	3,67	6,559		1-3* 2-3*
	2-Takım	177	8,89	3,92			
	3-Yapmayan	368	9,72	3,73			

* $p < 0,05$

Tablo 6'da yer alan katılımcıların branş değişkenine yönelik analiz sonuçları incelendiğinde "spor yapmayan" katılımcıların puan ortalamalarının "bireysel spor yapan" ve "takım sporu yapan" katılımcılara göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 7. Katılımcıların branş değişkenine yönelik zorbalık toplam puanlarına ilişkin ANOVA sonuçları

Ölçek puanı	Branş	n	\bar{x}	Ss	F	p	Anlamli fark
Zorbalık toplam	1-Bireysel	105	36,37	12,23	8,787	,00	1-3* 2-3*
	2-Takım	177	38,54	11,52			
	3-Yapmayan	368	41,41	11,92			

*p<0,05

Tablo 7’de yer alan katılımcıların branş değişkenine yönelik analiz sonuçları incelendiğinde “spor yapmayan” katılımcıların zorbalık toplam puan ortalamalarının “bireysel spor yapan” ve “takım sporu yapan” katılımcılara göre daha istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 8. Katılımcıların yaş değişkenine yönelik bağımlılık ve zorbalık toplam puanlarına ilişkin ANOVA sonuçları

Ölçek Puan	Yaş	n	\bar{x}	Ss	F	p	Anlamli fark
Bağımlılık toplam	1-10,00	56	68,33	18,48	6,486	,00	1-2* 1-3* 1-4* 1-5*
	2-11,00	97	57,38	23,36			
	3-12,00	196	57,00	20,08			
	4-13,00	200	52,67	19,34			
	5-14,00	101	54,69	23,37			
Zorbalık toplam	1-10,00	56	46,96	9,91	6,188	,00	1-2* 1-3* 1-4* 1-5*
	2-11,00	97	38,03	11,30			
	3-12,00	196	39,72	11,83			
	4-13,00	200	38,63	11,55			
	5-14,00	101	40,10	13,63			

*p<0,05

Tablo 8’de yer alan katılımcıların yaş değişkenine yönelik analiz sonuçları incelendiğinde 10 yaşındaki katılımcıların bağımlılık toplam puan ve zorbalık toplam puan ortalamalarının 11, 12, 13, 14 yaşlarındaki katılımcılara göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 9. Bağımlılık toplam puan ve zorbalık toplam puanlarına ait korelasyon sonuçları

		Yaş	Bağımlılık toplam puan	Zorbalık toplam puan
Yaş	r	1	-,158**	-,089*
	p		,00	,02
	n	650	650	650
Bağımlılık toplam puan	r	-,158**	1	,510**
	p	,00		,00
	n	650	650	650
Zorbalık toplam puan	r	-,089*	,510**	1
	P	,02	,00	
	n	650	650	650

*p<0,05, **p<0,01

Tablo 9 incelendiğinde yaş ile bağımlılık toplam puan ve zorbalık toplam puan arasında negatif yönde istatistiksel açıdan anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bağımlılık toplam puan ile zorbalık toplam puan arasında pozitif yönde istatistiksel açıdan anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir.

Tartışma ve Sonuç

Araştırmanın bu bölümünde; yapılan istatistik analizler sonucunda elde edilen bulgulara yönelik sonuçlar literatür ışığında tartışılacaktır.

Tablo 1'deki analiz sonuçları incelendiğinde; bütün puan türlerinde erkeklerin puan ortalamalarının kızların puan ortalamalarından istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu durumun açıklanmasında; dijital oyunların ağırlıklı olarak erkek egemen bir hedef kitleye göre tasarlanması, dijital oyun araç ve alanlarına-oyun salonlarına erkek bireylerin daha kolay erişebilmesi önemli bir rol oynayabilir. Bu bulgu (Erboy, 2010; Çakır, Ayas ve Horzum, 2011; Horzum, 2011; Çakır, 2013; Arslan, 2019; Demirel, Cicioğlu ve Tekkurşun-Demir, 2019; Güvendi, Tekkurşun-Demir ve Keskin, 2019; Karacaoğlu, 2019; Kılıç, 2019; Hazar, Özpolat ve Hazar, 2020) araştırmaları ile tutarlılık göstermektedir.

Tablo 2 incelendiğinde, erkeklerin zorbalık bilişleri ölçeğinden almış oldukları puanların kızlara göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Özellikle çocukluk ve ergenlik döneminde bireyin akranları tarafından kabul edilmesi ve benimsenmesi birey açısından önemli bir durumdur. Erkek öğrencilerin gücünü göstermek, grup lideri olmak, öfkesini ifade etmek, kültürel faktörler, kız çocuklarının içine kapanık ve erkeklerin daha saldırgan olması bu durumu etkileyen nedenler arasında olabilir. Alan yazın incelendiğinde cinsiyet değişkenine göre erkeklerin, kızlara göre zorbalık davranışına eğilimli olduğunu belirten araştırma bulgularına rastlanmıştır (Çınkır ve Karaman-Kepenekci, 2003; Alper, 2008; Özcan, Uslu, İbişoğlu ve Dinçer 2018; Akıncı, Kumartaşlı ve Atay, 2019; Kıldıran, 2019; Kılıç, 2019; Gökçaya ve Tekinsav-Sütcü, 2020).

Tablo 3'de katılımcıların spor yapıp-yapmama durumuna göre ÇİDOBÖ ölçeği ve alt boyutlarına ilişkin puanları incelenmiştir. Spor yapmayanların lehine olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir. Bu durumun açıklanmasında, spor yapan çocukların zamanlarını egzersiz ve antrenman ile geçirirken, sedanter yaşamda serbest zamanların daha çok dijital oyun oynayarak geçirilmesi gerekçe olarak gösterilebilir. Tekkurşun-Demir ve Cicioğlu'nun (2019) araştırmasına göre, fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu, dijital oyun oynama isteğini azalmaktadır. Hazar, Tekkurşun-Demir, Namı ve Türkeli (2017) ve Taydaş ve Karakoç'un (2019) çalışmaları bu bulguyu doğrular niteliktedir.

Tablo 4'te katılımcıların spor yapıp-yapmama değişkenine göre ÇZBÖ almış oldukları puanları incelenmiştir. Analiz sonuçlarına göre, spor yapmayan katılımcıların puan ortalamalarının spor yapanlara göre istatistiksel olarak anlamlı şekilde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu durumun açıklanmasında spor ve egzersiz sırasında duygusal boşalım, kızgınlık ve öfkelerini spor/egzersize yönlendirerek deşarj olma, sporun sosyalleşmeye

olumlu katkısı gibi etkiler gösterilebilir. Literatürde farklı sonuçlara ulaşılan araştırmalar yer alsada (Akıncı ve diğerleri, 2019) bulgularımız, sporun çocuk ve gençlerin akran zorbalığını azalttığını öne süren çeşitli araştırma sonuçları ile örtüşmektedir (Asma, Gürsel ve Çamlıyer, 2019; Güvendi ve diğerleri, 2019). Bu çelişkili durum; sporda kazanma hırısı, kültürel unsurlar, yapılan sporun türü gibi etkenlerden kaynaklanabilir. Ayrıca Öz, Kırımoğlu ve Temiz (2011), çalışmalarında spor yapan erkek öğrencilerin, sedanter erkek öğrencilere oranla daha az zorbalık davranışı gösterdiğini tespit etmiştir. Bu durumun nedeni olarak sporun önemli bir faktör olduğu vurgulanmıştır.

Tablo 5 incelendiğinde yaşadığı yerde internet bağlantısı olma değişkenine göre ilişkin analizler yapılmıştır. ÇİDOBÖ puan ortalamalarının yaşadığı yerde internet bağlantısı olan katılımcıların lehine bir durum olduğu gözlenirken, internet bağlantısı olan ve olmayanların zorbalık ölçek toplam puan ortalamalarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık gözlenmemiştir. Evde bilgisayar ve internet bağlantısı olan bireyler bilgisayar ve interneti istedikleri zaman kullanma olanağına sahip olduğu için bu sonuç doğal olarak karşılanabilir. Çakır ve diğerleri (2011) ve Taylan, Kara ve Durgun'un (2017) çalışmaları bu sonucu destekler niteliktedir. Bu bulguya paralel olarak; Durdu, Hotomaroğlu ve Çağiltay'ın (2005) çalışmalarına göre, kişisel bilgisayara sahip olan öğrencilerin oyun oynama düzeylerinin sahip olmayanlara göre daha fazla olduğunu tespit etmişlerdir. Öte yandan, ÇZBÖ almış oldukları puanlara göre, internet bağlantısı olan ve olmayan katılımcıların zorbalık puanlarında anlamlı bir fark görülmemektedir. Evde internet bağlantısı olmasa dahi, kafe-restaurlarlarda wifi ile internet bağlantısına ulaşmak çok kolaydır. Ayrıca internet kafelerde şiddet içeren oyunların rahat oynanması ve internet siteleri için kısıtlamaların olmaması, çocukların şiddet içeren oyunlara yönelmesi, oyundaki karakterlerle özdeşleşmesi ve şiddeti taklit etmesi gibi faktörler bu bulguların açıklanmasında önemli bir etken olabilir. Kıran (2011) araştırma bulgularına göre, internet kafelerde şiddet içeren oyunların daha fazla oynandığı tespit etmiştir. Güvendi ve diğerleri (2019) ve Hazar, Tekkurşun-Demir, Namlı ve Türkeli'nin (2017) çalışmaları bu görüşü destekler niteliktedir.

Tablo 6'da branş değişkenine yönelik ÇİDOBÖ puan ve ÇİDOBÖ alt boyutları toplam puanlarına ilişkin spor yapmayan katılımcıların puan ortalamalarının, bireysel spor yapan ve takım sporu yapan katılımcılara göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu bulgular tablo 3'ü destekler niteliktedir. Spor sosyalleşmeyi artırır, yeni arkadaşlar edinmeyi ve bireysel-takımla beraber mücadele ederek dijital oyunlarda elde edilebilecek ödül, haz gibi ihtiyaçları karşılamayı sağlaması bu durumun açıklanmasında önemli etkenlerden olabilir. Literatürde branş değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı değişkeni arasındaki ilişkinin incelendiği araştırmaya rastlanmamıştır.

Tablo 7'deki analizler incelendiğinde; spor yapmayan katılımcıların ÇZBÖ puan ortalamalarının, bireysel spor ve takım sporu yapanlara göre yüksek olduğu görülmüştür. Bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür. Bu bulgular Tablo 4'ü desteklemektedir. Spor ve fiziksel etkinliklere katılım, olumsuz davranışlardan kaçınma, doğru alışkanlıklara yönelme, arkadaşlar arasında duygu paylaşımında bulunma, vücuttaki fazla enerjiyi bireysel spor mücadelesinde kullanma, takım içinde iletişimi sağlama,

yardımlaşma ve dayanışmayı artırma açısından önemli etkenler olabilir. Çebi, Yamak ve Öztürk (2016) araştırmalarında düzenli olarak spor yapan 11-14 yaş arası ortaokul öğrencilerinin duygu kontrol düzeylerinin spor yapanlara göre daha yüksek olduğunu tespit etmişlerdir. Duman ve Kuru (2010), Almanya'da yaşayan 13-16 yaşları arasında spor yapan ve spor yapmayan Türk öğrencilerinin kişisel uyum düzeylerini incelemiş; spor yapan öğrencilerin spor yapmayan öğrencilerden daha uyumlu oldukları sonucuna ulaşmıştır.

Tablo 8'de, yaş değişkenine yönelik bağımlılık ve zorbalık toplam puanlarına ilişkin analiz sonuçları incelendiğinde, 10 yaşındaki katılımcıların bağımlılık toplam puan ve zorbalık toplam puan ortalamalarının 11, 12, 13, 14 yaşlarındaki katılımcılara göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir. 10 yaşındaki çocukların sokakların güvenli olmaması nedeniyle ebeveynlerin endişesi ile çocukların sokak oyunlarını oynayamaması onların oyun ihtiyacını, dijital ortamlarda yönlendirmesi ve bu durum zorbalık eğilimi artırdığı savunulabilir. Yaş ilerledikçe bağımlılık puanlarının azalması, okuldaki ders sorumluluğunun artması ile kendini koruma, önleme, yardım arama, tepkisiz kalmama bilinci ile açıklanabilir. Bu bulgular Aydoğdu (2018)'nin çalışması ile tutarlıdır.

Tablo 9'daki analizler incelendiğinde, yaş değişkeni ile bağımlılık toplam puan ve zorbalık ölçek puanları arasında negatif yönde istatistiksel açıdan anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Teknolojiyi yakından izleyen ergenlerin dijital oyunlara daha fazla ilgi gösterdiği ve dijital oyunların gençler arasında popüler kültür imgesi olduğu bir dönemin yaşandığı söylenebilir (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016). Dijital oyunlar, günümüz dünyasında dijital yerli olarak adlandırılan yeni neslin en önemli uğraşlarından birisi haline gelmiştir. Öyle ki çocuklar bu oyunları evde, okulda, yolculukta ve bunun gibi birçok yaşam alanında yoğun bir biçimde oynamakta ve hatta bu oyunları oynayabilmek uğruna yerine getirmeleri gereken birçok sorumluluk ve ihtiyaçlarını aksatmaktadırlar (Tekkurşun-Demir ve Hazar, 2018). Yaş ilerledikçe bağımlılığın azalması, sorumluluk bilinci, serbest zamanı kaliteli değerlendirme isteği, rekabetçi sınav sistemi ve kendini koruma içgüdüsünün artması ile açıklanabilir (Aydoğdu, 2018). Aynı zamanda bağımlılık toplam puan ile zorbalık toplam puan arasında pozitif yönde ve istatistiksel açıdan anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Zorbalık davranışları artıkça dijital oyun bağımlılığı artış göstermiştir. Bu durum açıklanmasında şiddet içeren ve agresif davranışları hayatta normalleştiren dijital oyunlar, bu oyunları aşırı oynayan çocuklar, oyunlardaki karakter ile kendilerini özdeşleştirmeleri söz konusu olabilir. Çakır (2013)'in çalışmasında ailelerin %59,1'i çocuğunun bilgisayar oyunu oynadıktan sonra karakterleri taklit etme durumuna katılıyorum cevabını vermiştir. Karatoprak (2017), Sezen ve Murat (2018), Akıncı ve diğerleri (2019), Kıldırın (2019) ve Kılıç (2019) yapmış oldukları çalışmada, internet bağımlılığı ile akran zorbalığı arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur.

Sonuç olarak; katılımcıların cinsiyet, yaş, yaşadığı yerde internet bağlantısı olma durumu, spor branşı ve spor yapma durumu değişkenlerine yönelik yapılan analiz sonuçları incelendiğinde, bu değişkenlerin dijital oyun bağımlılığı ve akran zorbalık durumunda önemli faktörler olduğu görülmekte, zorbalıkla mücadele ve zorbalığın

azaltılması yanında bağımlılığında azaltılması ve kontrol altına alınması konusunda yapılacak çalışmalar bu bulgular ışığında değerlendirilmelidir. Özellikle dijital oyun bağımlılığı ile akran zorbalığı arasında pozitif yönde ilişki olması hızla gelişen teknolojinin bilinçli kullanılmaması sonucunda bağımlılığa ve zararlı davranışlara yol açtığı söylenebilir.

Yapılan bu araştırma nicel model araştırması olarak problem durumunun tespitine yönelik bulgulara ulaşmış olup, sonraki dönemde yapılacak olan araştırmalarda ise nitel araştırma modelinden de yararlanılarak karma bir araştırma ile problem durumunun nedenlerine yönelik daha kapsamlı bulgulara ulaşılması sağlanabilir.

Yazışma Adresi (Corresponding Address):

Fatma EKİCİ

Yüksek Lisans Öğrencisi,

Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, NİĞDE

ORCID: 0000-0002-7227-7143

E-posta: fatmaekici980@gmail.com

Kaynaklar

1. **Akıncı, A. Y., Kumartaşlı, M. ve Atay, E.** (2019, Nisan). *Spora katılımın ve seçili değişkenlerin zorbalık eğilimi üzerine etkisinin araştırılması*. 2. Uluslararası Herkes İçin Spor ve Wellness Kongresinde sunulan bildiri, Antalya.
2. **Alper, S. İ.** (2008). *İlköğretimde zorbalık* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa.
3. **Arslan, A.** (2019). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi: Sivas ili örneği. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(2), 63-80.
4. **Asma, M., Gürsel, N. ve Çamlıyer, H.** (2019). Öğrencilerin zorbalık davranışı eğilimlerinin spora katılım açısından incelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 14(1), 23-40.
5. **Aydoğdu, F.** (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulak Bilgi*, 6(31), 1-18.
6. **Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F.** (2016). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
7. **Çakır, H.** (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
8. **Çakır, Ö., Ayas, T. ve Horzum M. B.** (2011). Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 44(2), 73-96.
9. **Çebi, M., Yamak, B. ve Öztürk, M.** (2016). 11-14 yaş çağındaki çocukların spor yapma alışkanlığının duyu kontrolü üzerine etkilerinin incelenmesi. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(2), 468-482.
10. **Çınkır, Ş. ve Karaman-Kepenekci, Y.** (2003). Öğrenciler arası zorbalık. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi Dergisi*, 34(34), 236-253.
11. **Demirel, H. G., Cicioğlu, H. İ. ve Tekkurşun-Demir, G.** (2019). Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonu düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(3), 128-137.
12. **Duman, S. ve Kuru, E.** (2010). Spor yapan ve spor yapmayan Türk öğrencilerin kişisel uyum düzeylerinin belirlenmesi ve karşılaştırılması. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(1), 18-26.
13. **Durdu, P., Hotomaroğlu, A. ve Çağiltay, K.** (2005). *Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma*. 22. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansına sunulan bildiri, Ankara.
14. **Erboy, E.** (2010). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
15. **Gökkaya, F. ve Tekinsav-Sütcü, S.** (2020). Akran zorbalığının ortaokul öğrencileri arasındaki yaygınlığının incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(1), 40-54.
16. **Gökkaya, F. ve Tekinsav-Sütcü, S.** (2015). Çocuklar için zorbalıkla ilgili bilişler ölçeğinin geliştirilmesi ve psikometrik özelliklerinin değerlendirilmesi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16 (Ek sayı 1), 54-63.
17. **Gültekin, Z. ve Sayıl, M.** (2005). Akran zorbalığını belirleme ölçeği geliştirme çalışması. *Türk Psikoloji Yazıları Dergisi*. 8(15), 47-61.

18. **Güvendi, B., Tekkurşun-Demir, G. ve Keskin, B.** (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *Opus Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217.
19. **Hazar, K., Özpolat, Z. ve Hazar, Z.** (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi (Niğde ili örneği). *Sportmetre*, 18(1), 225-234.
20. **Hazar, Z. ve Hazar, M.** (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 204-216.
21. **Hazar, Z., Tekkurşun-Demir, G., Namlı, S. ve 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), 320-332.
22. **Horzum, M. B.** (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
23. **Horzum, M. B., Ayas, T. ve Çakır-Balta, Ö.** (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
24. **Karacaoğlu, D.** (2019). *Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
25. **Karasar, N.** (2011). *Bilimsel Araştırma Yöntemi* (11. baskı). Ankara: Nobel Yayınevi.
26. **Karatoprak, S.** (2017). *Çocuk ve ergen ruh sağlığı ve hastalıkları polikliniğine başvuran ergenlerde akran zorbalığı ve akran zorbalığının internet bağımlılığı ile ilişkisi* (Yayımlanmamış tıpta uzmanlık tezi). İnönü Üniversitesi Tıp Fakültesi Çocuk ve Ergen Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı, Malatya.
27. **Kıldiran, Y.** (2019). *Lise öğrencilerinin zorbalıkla baş etme düzeyleri ve zorbalık eğilimi düzeyleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
28. **Kılıç, K. M.** (2019). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı, zorbalık bilişleri ve empati düzeyleri arasındaki ilişkiler. *Elementary Education Online İlköğretim Online*, 18(2), 549-562.
29. **Kıran, Ö.** (2011). *Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ondokuzmayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.
30. **Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Peter, J.** (2012). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
31. **Mustafoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. ve Razak-Özdinçler, A.** (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 227-247.
32. **Öz, A. Ş., Kırimoğlu, H. ve 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.
33. **Özcan, E., Uslu, G., İbişoğlu, Ş. C. ve Dinçer, E. N.** (2018). Ergenlerde akran zorbalığının sosyal medyada üretimi ve yeniden üretiminin okul sosyal hizmeti bağlamında değerlendirilmesi. *Başkent Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 2(2), 78-102.
34. **Rona-Atlas, S. ve Debra-Pepler, J.** (1998). Observations of bullying in the classroom. *The Journal of Educational Research*, 92(2), 86-99.
35. **Sezen, M. F. ve Murat, M.** (2018). Ergenlerde akran zorbalığı, internet bağımlılığı ve duygusal zekâ düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 9(16), 160-182.

36. **Taydaş, O. ve Karakoç, E.** (2019). Sanal üretim ve sanal tüketim bağlamında bilgisayar oyunları ve boş zaman kavramı: Farmville örneği. *Erciyes İletişim Dergisi*, 6(2), 1191-1208.
37. **Taylan, H. H., Kara, H. Z. ve Durgun, A.** (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 78-87.
38. **Tekkurşun-Demir, G. ve Cicioğlu H. İ.** (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Spormetre*, 17(3), 23-34.
39. **Tekkurşun-Demir, G. ve Hazar, Z.** (2018). Dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği (DOOMÖ): Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 128-139.
40. **Tekkurşun-Demir, G. ve Mutlu Bozkurt, T.** (2019). Dijital oyun oynama tutumu ölçeği (DOOTÖ): Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Sportif Bakış. Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 1-18.
41. **Ulum, H.** (2016). *Çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılığı ile duyma ayarlayabilme arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yenice/Tarsus.
42. **Uzbay, İ. T.** (2009). Madde bağımlılığının tarihçesi, tanımı, genel bilgiler ve bağımlılık yapan maddeler. *Meslek İçi Sürekli Eğitim Dergisi*, 21, 5-15.
43. **Yalaki, Z. ve Taşar, M.** (2019). Ergenlerde çevrimiçi oyun oynama özellikleri akran zorbalığına yol açıyor mu? *Ege Tıp Dergisi*, 58(4), 336-343.
44. **Yalçın-Irmak, A. ve Erdoğan, S.** (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
45. **Yiğit-Açıkgöz, F. ve Yalman, A.** (2018). Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışları üzerinde etkisi: GTA 5 oyunu örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 29 (Özel Sayı), 163-180.