

5-6 YAŞ ÇOCUKLARININ DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI EĞİLİMLERİNİN AKRAN ZORBALIĞI DAVRANIŞLARINI YORDAYICI ROLÜ*

Burcu BAĞCI ÇETİN**

Öz

Bu araştırmada, 5-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin akran zorbalığı davranışlarını yordayıcı rolünün incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, 2022-2023 Eğitim-Öğretim yılında Aydın ilinin Efeler ilçesinde Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı anaokullarında öğrenim görmekte olan 5-6 yaş aralığındaki çocuklar oluşturmuştur. Araştırmada ilişkisel tarama modeli yaklaşımlarından korelasyonel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak Genel Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Okul Öncesi Akran Zorbalığı Ölçeği: Öğretmen Formu kullanılmıştır. Elde edilen veriler Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayısı Yöntemi ve Basit Doğrusal Regresyon Analizi Yöntemi ile analiz edilmiştir. Araştırma bulgularında, akran zorbalığı ölçeğinin alt boyutu olan fiziksel/ilişkisel zorbalık ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeğinin sürekli oynama alt boyutu arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki görülürken, çatışma, hayata yansıtma ve hayattan kopma alt boyutları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Akran zorbalığı ölçeğinin alt boyutu olan sözlü zorbalık ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeğinin alt boyutları arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişki görülmemiştir. Regresyon analizi sonucunda, çocukların dijital oyun bağımlılığının eğilimlerinin alt boyutlarının akran zorbalığının alt boyutu olan fiziksel/ilişkisel zorbalık üzerinde anlamlı bir yordayıcı rolünün olmadığı belirlenmiştir. Çocukların dijital oyun bağımlılığının eğilimlerinin akran zorbalığının alt boyutu olan sözlü zorbalık üzerinde anlamlı bir yordayıcı rolünün olmadığı belirlenmiştir. Sözlü zorbalığı yordamada çatışma alt boyutunun negatif yönlü, sürekli oynama alt boyutunun pozitif yönlü, hayata yansıtma alt boyutunun pozitif yönlü anlamlı katkıları olmuştur.

Anahtar Sözcükler: Akran zorbalığı, çocuk, bağımlılık, dijital oyun, okul öncesi.

The Predictive Role of Digital Play Addiction Tendencies of 5-6 Years-Old Children on Peer Bullying Behaviors

Abstract

In this study, it was aimed to examine the predictive role of digital game addiction tendencies of 5-6 year old children's bullying behaviors. The study group of the research consisted of children aged 5-6 years studying in kindergartens affiliated to the Ministry of National Education in the Efeler district of Aydın province in the 2022-2023 academic year. The correlational research method, one of the relational screening model approaches, was used in the research. General Information Form, Digital Game Addiction Scale and Preschool Peer Bullying Scale: Teacher Form were used as data collection tools. In the research findings, there was a negative and significant relationship between physical/relational bullying, which is the sub-dimension of the peer bullying scale, and the continuous playing sub-dimension of the digital game addiction tendency scale, while there was no statistically significant relationship between the sub-dimensions of conflict, reflection on life and disconnection from life. There was no statistically significant relationship between verbal bullying, which is a sub-dimension of the peer bullying scale, and the sub-dimensions of the digital game addiction tendency scale. As a result of the regression analysis, it was determined that the sub-dimensions of children's

* Bu makale, 21-24 Temmuz 2023 tarihleri arasında Petersburg'da düzenlenen "Karadeniz 13. Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi"nde sözlü bildiri olarak sunulmuş ve özeti kongre bildiri özet kitabında basılmıştır.

* Dr. Aydın, Efeler Yörük Ali Efe İlkokulu. e-mail: burcu.bagci.09@hotmail.com

digital game addiction tendencies did not have a significant predictive role on physical/relational bullying, which is a sub-dimension of peer bullying. It was determined that the tendencies of children's digital game addiction did not have a significant predictive role on verbal bullying, which is a sub-dimension of peer bullying. In predicting verbal bullying, the conflict sub-dimension contributed negatively, the continuous playing sub-dimension positively, and the reflection to life sub-dimension contributed positively.

Keywords: Peer bullying, child, addiction, digital game, preschool.

GİRİŞ

Dijital oyunlar zaman içerisinde istikrarlı bir şekilde artış göstererek inanılmaz derecede popüler ve yaygın bir eğlence biçimi haline gelmiştir (Rideout, Foehr ve Roberts, 2010). Çok sayıda çocuk ve ergenin sıklıkla dijital oyunları oynaması, dijital oyunların oyuncular üzerindeki etkilerini anlamayı önemli bir araştırma hedefi haline getirmektedir. Dijital oyunların eğlenceli, merak uyandıran tarafına karşın birçok dijital oyunun şiddet içeriğine sahip olduğu ve çocukların şiddet içeren bu oyunlara erişimlerinin günden güne kolaylaştığı görülmektedir (Aydoğdu-Karaaslan, 2015; Şenol, 2006). Dijital oyunun etkileri üzerine yapılan araştırmaların çoğu, şiddet içerikli dijital oyunların saldırganlık üzerindeki etkilerine odaklanmıştır. Deneysel çalışmalardan, korelasyonel çalışmalardan, boylamsal çalışmalardan ve bir dizi meta-analizden elde edilen bulgular, şiddet içerikli dijital oyun oynamanın hem yakın hem de uzun vadeli bağlamlarda agresif bilişleri, duygulanımları ve davranışları artırabileceğini doğrulamaktadır (Anderson ve Dill, 2000; Anderson, Gentile ve Buckley, 2007). Araştırmalar, şiddet içerikli dijital oyun oynamanın şiddete karşı duyarsızlaşmaya (Bartholow, Bushman ve Sestir, 2006), azalan empatiye ve daha düşük toplum yanlısı davranış olasılığına yol açtığını da göstermiştir (Bushman ve Anderson, 2009). Kısa vadede şiddet içerikli dijital oyunu oynama ve saldırganlık arasındaki nedensel ilişkileri göstermek için deneysel çalışmalar kullanılmıştır. Laboratuvar deneyleri, şiddet içerikli dijital oyunu oynamanın kısa bir bölümünün bile daha saldırgan düşüncelere (Anderson ve Dill, 2000), düşmanca duygulanıma (Konijn, Bijvank ve Bushman, 2007) yol açtığını ortaya koymuştur.

İlişkisel çalışmalardan elde edilen bulgular, şiddet içerikli dijital oyunun etkilerinin gerçek hayatta daha fazla şiddet içeren dijital oyunu oynama, şiddete karşı daha olumlu tutum sergileme (Funk vd., 2004), fiziksel kavgalara karışma olasılığının artması (Gentile, Lynch, Linder ve Walsh, 2004) gibi gerçek hayattaki durumlara genellendiğini göstermektedir. Boylamsal araştırmalar, şiddet içerikli dijital oyunu oynama ve saldırganlık arasındaki uzun vadeli ilişkileri belirlemek için kullanılabilir. İki yıl boyunca bir ergen örneğinin izlendiği araştırmada, ortak değişkenler kontrol edildikten sonra bile, şiddet içerikli dijital oyunu oynamanın daha sonraki şiddet ve suç işlemenin önemli bir göstergesi olduğu bulunmuştur (Hopf, Huber ve Weib, 2008). İçerikten bağımsız olarak yapılan araştırmalarda çok fazla dijital medya tüketimi gelecekte gözlenen ilişkisel saldırganlıkla ilişkilendirilmiştir. Bu çalışmalarda zamanının büyük çoğunluğunu dijital oyunlar ile internet ortamında geçiren çocukların sosyal duygusal gelişimlerinde yaşadıkları problemler dikkat çekmiştir (Harman, Hansen, Cochran ve Lindsey, 2005). Problemler teknoloji kullanımına ilişkin çalışmalarda zorbalık ve psikolojik uyum sorunları çocuklar arasında giderek daha fazla bildirilmekte ve çocukların gelişimini ve sosyalleşmesini olumsuz etkileyen bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır (Kardefelt-Winther ve Maternowska, 2020; Moore vd., 2017). Okul çağındaki çocuklar arasında zorbalık yaygın bir uluslararası endişe haline gelmesine rağmen, nispeten az sayıda çalışma okul öncesi çağıdaki (3-5 yaş) çocuklarda zorbalık davranışlarını incelemiştir (Monks ve Smith, 2006; Vlachou vd., 2011; Vlachou, Botsoglou ve Andreou, 2016).

Zorbalık tipik olarak "güç dengesizliği ile karakterize edilen kişilerarası bir ilişkide zaman içinde tekrarlayarak gerçekleştirilen saldırgan davranış veya kasıtlı zarar verme" olarak tanımlanır (Olweus, 1993, s. 8-9). Bu tanım üç ana kriter içerir: kasıtlı saldırganlık, zararlı davranışın tekrarı ve güç dengesizliği. Araştırmacılar ve uygulayıcılar, geleneksel zorbalık tanımını tutarlı bir şekilde uygulamanın doğasında var olan zorluklar nedeniyle küçük çocukları "zorba" olarak etiketlemekten çekinmişlerdir (Hanish, Kochenderfer-Ladd, Fabes, Martin ve Dennings, 2004). Okul öncesi dönem çocuklarının başkalarına kasıtlı olarak zarar verme ve başkaları üzerindeki güçlerini fark etme kapasitelerine sahip olamayacak kadar küçük kabul edilmeleri sebebiyle araştırmacılar ikilem yaşamışlardır. Sonuç olarak, okul öncesi çağındaki çocukların saldırganlık ve zorbalık benzeri davranışları, genellikle "büyümenin normal bir parçası" olan itişip kakma oyunu içeren bir gelişim aşaması olarak kabul edilmiştir (Cameron ve Kovac, 2016; Hanish vd., 2004; Sawyer, Mishna, Pepler ve Wiener, 2011, s. 1797). Olweus'un (1993) geleneksel zorbalık tanımı kullanılarak küçük çocukların zorba olarak etiketlenmesinde dikkatli olunması gerekmesiyle birlikte, erken çocukluk döneminde zorbalık benzeri davranışların varlığını açıkça gösteren kanıtlar artmaktadır (Alsaker ve Gutzwiller-Helfenfinger, 2010; Repo ve Sajaniemi, 2015). Metin-Aslan ve Tuğrul'un (2013a; 2013b) okul öncesi dönem çocukları ile gerçekleştirdiği çalışmaları zorbalığın anaokullarında ciddi bir problem olduğunu ortaya çıkarmıştır.

Araştırmalar, okul öncesi dönem çocuklarının güdülerini algılama ve başkalarının niyetlerini anlama yeteneğine sahip olduğunu göstermektedir (Baird ve Moses, 2001). Buna göre, üç yaşında çocuklar kasıtlı ve kasıtsız eylemleri ayırt edebilirken, beş yaşında çocuklar bir eylemin farklı niyetlerle motive edildiğini anlayabilirler (Joseph ve Tager-Flusberg, 1999). Beş yaşından itibaren çocuklar, etik olarak kabul edilen ve edilmeyen güdüler arasında ayırım yaparak ahlaki sorumluluk duygusu geliştirmeye başlarlar (Baird ve Moses, 2001). Ayrıca, ahlaki ve duygusal farkındalığın, empatinin ve kurallara uyumun temel bileşenlerinin üç ya da dört yaşından itibaren gelişmeye başladığı ifade edilmektedir (Vlachou, Botsoglou ve Andreou, 2016). Kirves ve Sajaniemi (2012), zorbalığın bu geleneksel tanımını üç ila altı yaşındaki çocuklar üzerinde yaptıkları çalışmada uygulamış ve erken çocukluk ortamlarındaki çocukların yaklaşık %13'ünün zorbalık olaylarına karıştığını tespit etmişlerdir. Okul öncesi dönem çocuklarının sergiledikleri en yaygın zorbalık biçimleri ise, sözel ve fiziksel saldırganlık, sosyal dışlama ve dedikodu yayma olarak bulunmuştur (Vlachou vd., 2011). Okul öncesi dönemde zorbalık gösteren çocukların yaşamın ilerleyen yıllarında olumsuz davranışlara yatkın oldukları, akademik başarısızlık, madde bağımlılığı, şiddet eğilimi gibi davranış problemleri sergileme eğiliminde oldukları belirtilirken (Bradshaw, 2015; Smith, Talamelli, Cowei, Naylor ve Chauhan 2004); bu dönemde zorbalığa maruz kalmanın, çocukların akran reddi, okuldan kaçınma, düşük akademik performans, sosyal uyum sorunları, kekemelik, karın ağrısı, uykusuzluk, içe kapanma gibi fizyolojik ve psikolojik problemlerini öngördüğü belirtilmiştir (Humphrey ve Crisp, 2008; Kochenderfer ve Ladd, 1996; Tanrikulu, 2015; Vlachou vd., 2011).

Alanyazında yer alan bulgular, zorbalığın, çocukların akranlarıyla etkileşime girmeye ve farklı sosyal davranışları denemeye başladıkları ilk yıllarda dikkat edilmesi gereken önemli bir olgu olduğunu düşündürmektedir. Çünkü, küçük yaşlarda sergilenen zorbalık davranışları ilerleyen yılların da güçlü yordayıcıları olarak belirtilmektedir (West ve Farrington, 1977, akt. Besnili, 2019). Bu sebeple, okul öncesi dönemde istenmeyen davranış problemlerinin kalıcı hale gelmemesi için sorunların bu kritik dönemde çözülmesi önerilmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012). Bu dönemde akran zorbalığını ve bu davranışların ortaya çıkmasında etkisi olduğu düşünülen değişkenleri de iyi anlamak gerekmektedir. Okul öncesi dönemde görülen zorba davranışları araştırmak, neden olan faktörleri belirlemek ve önleyici çalışmaları gerçekleştirmek çocukların sağlıklı bütünsel gelişimleri için önemlidir. Bu noktada, alanyazında dijital bağımlılık ve zorbalık eğilimleri arasındaki ilişkiyi vurgulayan araştırmalara dayanarak (Demirel, 2022; Gölge, 2022) sınırlı sayıda araştırmanın gerçekleştirildiği 5-6 yaş aralığındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin akran

zorbalığı davranışlarını yordayıcı rolünün incelenmesinin alanyazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Dijital bağımlılığın ve zorbalık olgusunun çağımızın en önemli sorunlarından oldukları ve çocukların olumsuz etkilerinden uzak durabilmeleri için erken dönemlerde önlem alınması gerektiği düşünüldüğünde mevcut araştırma ayrı bir öneme sahiptir.

Amaç (alt amaçlar)

Bu çalışmada 5-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin akran zorbalığı davranışlarını yordayıcı rolü incelenmiştir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

1. 5-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ve zorba davranışları arasında bir ilişki var mıdır?
2. 5-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri zorba davranışlarını yordamakta mıdır?

YÖNTEM

Araştırma modeli

Araştırmada, iki ya da daha fazla sayıdaki değişkenler arasında birlikte oluşan değişimin varlığını ve/veya derecesini tespit etmeye olanak sağlayan ilişkisel tarama modeli yaklaşımlarından korelasyonel araştırma yöntemi kullanılmıştır (Karasar, 2012).

Çalışma grubu

Çalışmanın evrenini, 2022-2023 Eğitim-Öğretim yılında Aydın ili Efeler ilçesinde Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı anaokullarında öğrenim görmekte olan 5-6 yaş aralığındaki çocuklar oluşturmuştur. Örneklem grubunun belirlenmesinde, kolay ulaşım ve uygulamaya olanak sağlayan uygun örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Çalışma grubu 5-6 yaş grubu 570 çocuktan oluşmuştur ve gruba ilişkin demografik bilgiler Tablo 1'de sunulmuştur.

Tablo 1
Demografik Özellikler

		f	%
Cinsiyet	Kız	315	55.26
	Erkek	255	44.73
	Toplam	570	100
Okul öncesi eğitimi alma durumu	Evet	273	47.89
	Hayır	297	52.10
	Toplam	570	100

Tablo 1'e göre, çalışma grubunu oluşturan çocukların 315'i kız (%55.26), 255'i (%44.73) erkektir. Çocukların 273'ü (%47.89) daha önce okul öncesi eğitim almış, 297'si (%52.10) daha önce okul öncesi eğitim almamıştır.

Veri toplama araçları

Genel bilgi formu

Çalışma grubunu oluşturan çocukların cinsiyeti, daha önce okul öncesi eğitim alma durumuna ilişkin veriler araştırmacı tarafından hazırlanan bir bilgi formu aracılığıyla elde edilmiştir.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği

Ölçek, Budak ve Işıkoğlu (2022) tarafından okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimlerini değerlendirmek amacıyla geliştirilmiştir. 20 maddelik ölçek, hayattan kopma, çatışma, sürekli oynama ve hayata yansıtma olmak üzere dört alt boyuttan meydana

gelmiştir. Ölçek ile elde edilen veriler aracılığıyla her boyut kendi içinde değerlendirilebileceği gibi toplam puan da hesaplanabilmektedir. “5-Her zaman, 4-Çoğu zaman, 3-Bazen, 2-Nadiren, 1-Hiçbir zaman” olarak beşli likert tipinde olan ölçek ile alınabilecek en düşük puan “20”, en yüksek puan “100” dür. Ölçekten alınan toplam puan arttıkça çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin arttığı belirtilmektedir. Ölçekte tersten puanlanan madde bulunmamaktadır. Geçerlik analizlerinde, kapsam geçerliği için uzman görüşüne başvurulmuş, yapı geçerliği için açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Elde edilen bulgular doğrultusunda, ölçeğin toplam varyans oranı %63.06 olarak saptanmış ve model uyum indekslerinin ($\chi^2/sd = 3.402$, RMSEA=.075, AGFI=.85, CFI=.92, IFI=.92, SRMR=.52, PNFI=.76, PGFI=.68) yeterli düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı ölçeğin toplamı için .93 ve alt boyutlar için çatışma .90, hayattan kopma .88, hayata yansıtma .70, sürekli oynama .82 olarak hesaplanmıştır.

Okul öncesi akran zorbalığı ölçeği: Öğretmen formu

Ölçek, Besnili (2019) tarafından okul öncesi dönemdeki çocukların akran zorbalığı davranışlarını ölçmek amacıyla geliştirilmiştir. Ölçek ile öğretmenler tarafından okul öncesi dönemdeki çocukların davranışlarının değerlendirilmesi yapılmaktadır. Ölçekten alınan toplam puan öğretmenin değerlendirdiği sınıf bazında belirtilen zorbalık davranışlarının hangi sıklıkla gerçekleştiğini ortaya koymaktadır. Ölçeğin yapı geçerliliği için yapılan açımlayıcı faktör analizi ile iki faktörlü 14 maddelik yapısı ortaya çıkmıştır. Bu yapıyı test etmek için doğrulayıcı faktör analizi yapılmış ve model uyum indekslerinin iyi düzeyde olduğu belirlenmiştir. Ölçeğe ilişkin güvenilirlik analizi neticesinde Cronbach’s alpha değerleri, fiziksel/ilişkisel zorbalık alt boyutu .83, sözlü zorbalık alt boyutu .78 ve ölçeğin toplam maddelerinin güvenilirliği .88 olarak tespit edilmiştir (Besnili ve Tanrıku, 2021). Ölçek 0 (hiç), 1(nadiren), 2 (bazen), 3 (sıklıkla), 4 (her zaman) olarak değerlendirilen beşli Likert tipi bir ölçektir. Ölçekte fiziksel/ilişkisel zorbalığı ölçen 9 madde, sözlük zorbalığı ölçen 5 madde olmak üzere toplam 14 madde yer almaktadır. Ölçekten alınabilecek puan 0 ile 56 arasında değişmektedir.

Verilerin toplanması ve analizi

Veriler, 2022-2023 Eğitim-Öğretim yılında Aydın ilinde Millî Eğitim Bakanlığı’na bağlı anaokullarında öğrenim görmekte olan 5-6 yaş aralığındaki çocukların anneleri ve öğretmenlerinden toplanmıştır. Araştırma izni ve Etik kurul izni alındıktan sonra çocukların öğretmenlerine ve annelerine okul idaresi aracılığıyla ulaşılarak çalışma hakkında bilgilendirme yapılmıştır (Büyüköztürk vd., 2018). Ailelere, içerisinde çalışmaya ilişkin bilgilendirme notu, dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeği, kişisel bilgi formu ve onam formu yer alan katılımcı dosyaları dağıtılmıştır. Çocukların öğretmenleri tarafından doldurulacak olan akran zorbalığı ölçeği sınıf öğretmenlerine teslim edilmiştir. Araştırmaya katılım göstermeye gönüllü olan annelerin çocuklarına dair doldurdıkları ölçek formları anasınıflı öğretmenleri ve okul idaresi aracılığıyla toplanarak araştırmacıya teslim edilmiştir. Araştırma kapsamında toplanan veriler SPSS 22.00 istatistik programı ile analize tabi tutulmuştur. Öncelikle ölçümlerin normal dağılım varsayımına uygun olup olmadığını incelemek için Çarpıklık-Basıklık normallik dağılımı testi uygulanmıştır. Tabachnick ve Fidell’e (2015) göre +1,5 ile -1,5 arasında olması gerektiği belirtilen basıklık-çarpıklık değerleri incelenerek -1,07 ile -1,50 aralığında bulunmuş ve verilerin normal dağılım gösterdiği belirlenmiştir. Ardından Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayısı Yöntemi ile değişkenler arasında bir ilişki olup olmadığı incelenmiştir. 5-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin akran zorbalığı davranışları üzerindeki yordayıcı rolünü incelemek için Basit Doğrusal Regresyon Analizi Yöntemi kullanılmıştır.

BULGULAR

Bu bölümde araştırmada elde edilen verilerin istatistiksel analizleri neticesinde ulaşılan bulgular tablolar ile sunularak açıklamalara yer verilmiştir. Ölçme araçları aracılığıyla elde edilen verilerin betimsel istatistik değerleri Tablo 2’de belirtilmiştir.

Tablo 2
Betimsel İstatistikler

Değişkenler	n	Min.	Mak.	\bar{X}	SS
Akran Fiziksel/İlişkisel Zorbalık	32	22	30	26.34	2.45
Zorbalığı Sözlü Zorbalık	32	11	15	13.06	1.54
Dijital Çatışma	32	13	19.43	15.54	2.44
Oyun Sürekli Oynama	32	11.38	18.62	13.88	2.95
Bağımlılığı Hayata Yansıtma	32	7	16.55	10.42	3.13
Eğilimi Hayattan Kopma	32	12.43	23.50	16.40	3.37

Tablo 2’de araştırmaya katılan çocukların akran zorbalığı ölçeğinden aldıkları puanların ortalamaları incelendiğinde; fiziksel/ilişkisel zorbalık $\bar{X} = 26.34$ (SS=2.45), sözlü zorbalık $\bar{X} = 13.06$ (SS=1.54) olarak hesaplanmıştır. Çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeğinden aldıkları puanların ortalamaları incelendiğinde; çatışma $\bar{X} = 15.54$ (SS=2.44), sürekli oynama $\bar{X} = 13.88$ (SS=2.95), hayata yansıtma $\bar{X} = 10.42$ (SS=3.13), hayattan kopma $\bar{X} = 16.40$ (SS=3.37) hesaplanmıştır.

Çalışma grubunu oluşturan çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeği ile akran zorbalığı ölçeğinden aldıkları puanlar arasındaki korelasyon değerleri Tablo 3’te sunulmuştur.

Tablo 3
Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi ile Akran Zorbalığı Değişkenlerine İlişkin Korelasyon Sonuçları

Değişkenler	Fiziksel/İlişkisel Zorbalık	Sözlü Zorbalık
Dobe-çatışma	-.171	-.156
Dobe-sürekli oynama	-.317*	-.155
Dobe-hayata yansıtma	.104	-.010
Dobe-hayattan kopma	-.221	-.148

* $p < .05$, DOBE=Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi

Tablo 3 incelendiğinde, akran zorbalığı ölçeğinin alt boyutu olan fiziksel/ilişkisel zorbalık ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeğinin sürekli oynama ($r = -.317$, $p < .05$) alt boyutu arasında negatif yönlü orta düzeyde anlamlı bir ilişki görülürken, çatışma ($r = -.171$, $p > .05$), hayata yansıtma ($r = .104$, $p > .05$) ve hayattan kopma ($r = -.221$, $p > .05$) alt boyutları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamıştır (Köklü, Büyüköztürk ve Çokluk-Bökeoğlu, 2006). Akran zorbalığı ölçeğinin alt boyutu olan sözlü zorbalık ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeğinin çatışma ($r = -.156$, $p > .05$), sürekli oynama ($r = -.155$, $p > .05$), hayata yansıtma ($r = -.010$, $p > .05$) ve hayattan kopma ($r = -.148$, $p > .05$) alt boyutları arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişki görülmemiştir.

5-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin zorba davranışlarını yordayıcı rolünü belirlemek üzere yapılan regresyon analizlerine ilişkin bulgular Tablo 4’te sunulmuştur.

Tablo 4
Akran Zorbalığı (Fiziksel/İlişkisel Zorbalık) Regresyon Analizi

	R	R ²	β	t	F	p
Yordayıcı değişkenler	.390	.152		3.70	1.212	.329
Çatışma			.192	.090		.929
Sürekli Oynama			-.596	-.538		.595
Hayata Yansıtma			.122	.139		.891
Hayattan Kopma			.075	.075		.940

Tablo 4 incelendiğinde, çocukların dijital oyun bağımlılığının çatışma, sürekli oynama, hayata yansıtma ve hayattan kopma eğilimlerinin akran zorbalığı alt boyutu olan fiziksel/ilişkisel zorbalığı %15.2 oranında yordayıcı rolü olduğu ancak bu etkinin anlamlı düzeyde olmadığı görülmektedir ($F_{(4, 27)}=1.212$, $p>.05$).

Tablo 5
Akran Zorbalığı (Sözlü Zorbalık) Regresyon Analizi

	R	R ²	β	t	F	p
Yordayıcı Değişkenler	.451	.204		5.33	1.726	.173
Çatışma			-5.001	-2.42		.022*
Sürekli Oynama			2.236	2.08		.047*
Hayata Yansıtma			2.078	2.44		.021*
Hayattan Kopma			1.411	1.46		.155

$p < .05^*$

Tablo 5 incelendiğinde, çocukların dijital oyun bağımlılığının çatışma, sürekli oynama, hayata yansıtma ve hayattan kopma eğilimlerinin sözlü zorbalığı %20.4 oranında yordadığı görülürken bu etkinin anlamlı olmadığı tespit edilmiştir ($F_{(4, 27)}=1.726$, $p>.05$). Bulgulara göre, akran zorbalığının alt boyutu olan sözlü zorbalığı yordamada çatışma alt boyutunun negatif yönlü ($\beta =-5.001$, $p<.05$), sürekli oynama alt boyutunun pozitif yönlü ($\beta =2.236$, $p<.05$), hayata yansıtma alt boyutunun pozitif yönlü ($\beta =2.078$, $p<.05$) anlamlı katkıları olduğu görülürken hayattan kopma alt boyutunun ($\beta =1.411$, $p>.05$) anlamlı katkısı olmamıştır.

TARTIŞMA ve SONUÇ

Bu araştırmanın amacı, 5-6 yaş aralığındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin akran zorbalığı üzerindeki yordayıcı rolünü incelemektir. Bu doğrultuda öncelikle, çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile akran zorbalığı arasındaki ilişkiye bakılmış, daha sonra çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin akran zorbalığını yordama gücü regresyon analizi ile test edilmiştir. Araştırmada, akran zorbalığı ölçeğinin alt boyutu olan fiziksel/ilişkisel zorbalık ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeğinin sürekli oynama alt boyutu arasında negatif yönlü orta düzeyde anlamlı bir ilişki görülürken; çatışma, hayata yansıtma ve hayattan kopma alt boyutları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Akran zorbalığı ölçeğinin alt boyutu olan sözlü zorbalık ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeğinin alt boyutları arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişki görülmemiştir. Regresyon analizi sonucunda çocukların dijital oyun bağımlılığının eğilimlerinin alt boyutlarının akran zorbalığının alt boyutu olan fiziksel/ilişkisel zorbalık üzerinde anlamlı bir yordayıcı rolünün olmadığı belirlenmiştir. Çocukların dijital oyun bağımlılığının eğilimlerinin akran zorbalığının alt boyutu olan sözlü zorbalık üzerinde anlamlı bir yordayıcı rolünün olmadığı belirlenmiş, sözlü zorbalığı yordamada çatışma alt boyutunun negatif yönlü, sürekli oynama alt boyutunun pozitif yönlü, hayata yansıtma alt boyutunun pozitif yönlü anlamlı katkıları olmuştur.

Son zamanlarda alanyazında dijital bağımlılığın ve zorba davranışların çocuklar arasında giderek daha fazla bildirildiği ve bu durumun toplum için ciddi bir tehdit oluşturduğunu öne süren çalışmalar dikkat çekmektedir (Kardefelt-Winther ve Maternowska, 2020; Moore vd., 2017). Okul öncesi çağındaki çocukların zorba davranışları sergileyebildikleri ve bu davranışların öncelikle fiziksel, ilişkisel ve sözlü saldırganlık biçiminde olduğuna dair kanıtlar artış göstermektedir. Pek çok çalışmada saldırganlık ve mağduriyet küçük çocuklar arasında yaşanan günlük deneyimler olarak nitelendirilse de, okul öncesi dönem çocuklarının zorbalığın belirli bir modelini gösterip göstermediklerinin sorgulandığı araştırmalarda, sözel biçimler çok yaygın olsa bile, mağduriyetten daha istikrarlı olduğu ve fiziksel güçle karakterize edildiği görülmüştür (Monks vd., 2011; Vlachou, Andreou, Botsoglou ve Didaskalou, 2011). Çocukların gelişimini ve sosyalleşmesini etkileyen dijital araçların aşırı kullanımı zamanla zararlı alışkanlıklara dönüşebilmekte, çocuk ve ergenlerin günlük yaşamları ve davranışları üzerinde etkili olabilmektedir (Adelantado-Renau vd., 2019). Dijital bağımlılık ile ilgili araştırmalar, çocukların %7.02'sinin (Pan vd., 2020) ve gençlerin %17,4'ünün (Lin vd., 2018) risk altında olduğunu, çocukların zamanlarının çoğunu internette geçirdiklerini göstermektedir (Hadders-Algra, 2020). Çocuklarla yapılan iki araştırmaya dair bulgular, internette çok fazla zaman geçiren ve bilgisayar oyunları oynayan çocuklarda sosyal gelişim geriliği, düşük akademik performans, özgüven eksikliği, yüksek sosyal kaygı düzeyleri ve saldırgan davranışlarda artış olduğunu bildirmiştir (Sipahi vd., 2019; Venkatesh vd., 2019). Karatoprak (2017) tarafından yapılan araştırmada, ergenlerin büyük bir kısmının cep telefonu olduğu ve internete kolay erişen ergenlerde zorbalık davranışlarının hem zorba hem de mağdur olarak daha fazla olduğunu tespit etmiştir. Aynı şekilde Hazar ve Ekici (2021), dijital bağımlılık ile akran zorbalığına katılım arasında anlamlı bir ilişki bulmuştur. İnternet bağımlılığının hem zorba olmayı hem de mağdur olmayı etkilediği farklı araştırmalarda bildirilmiştir (Gökbulut, 2020; Zsila vd., 2018). Tural-Hesapçioğlu ve Yeşilova (2020) tarafından yapılan araştırmada, saldırganlık ve dijital bağımlılık arasında doğrusal bir ilişki belirlenmiştir. Metin-Aslan ve Tuğrul (2013a), araştırmalarında ilişkisel zorbalık puanı yüksek olan anaokulu çocuklarının oyunlarında daha fazla fiziksel ve ilişkisel zorbalık davranışı sergilediklerini tespit etmişlerdir. Holman, Hansen, Cochian ve Lindsey (2005) tarafından yapılan araştırmada, zamanlarının büyük çoğunluğunu dijital oyun ve internet ortamında harcayan çocukların sosyal gelişimlerinde önemli düzeyde gerileme, düşük özgüven oluştuğu ve sosyal ilişkilerde aşırı kaygılı, saldırganlık davranışların yoğunluk kazandığı tespit edilmiştir. Dijital oyunların içeriğine dayalı etkileri incelendiğinde, özellikle erkek çocuklar için şiddet içeren oyunları oynama, gelecekte gözlenen saldırganlık ile ilişkilendirilmiştir (Ostrov, Gentile ve Crick, 2006).

Alanyazındaki bulgulara dayalı olarak, hızla gelişen teknolojinin çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerini ve beraberinde sosyal gelişimlerini olumsuz etkilemesinin hem zorba hem de kurban olma durumlarını etkilediği söylenebilir. Mevcut araştırmada elde edilen fiziksel/ilişkisel zorbalık ile dijital oyunları sürekli oynama arasındaki negatif yönlü ilişkinin alanyazındaki benzer araştırma bulgularıyla örtüşmediği görülmektedir. Bu durum çalışma grubunu oluşturan çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ortalama puanlarının yüksek olmaması ile açıklanabilir. Erken çocuklukta görülen akran zorbalığında çocukların öz düzenleme becerileri, psikolojik sağlamlıkları, duygusal iyi oluşları, duyguları yönetme becerileri ve ahlaki değer yapıları önemli etkenler olarak belirtilmiştir (Gültekin-Akduman ve Özaslan, 2018; Gün ve Gültekin-Akduman, 2022; Mercan ve Yükselen, 2022; Ural, Gültekin-Akduman ve Şepitci-Sarıbaş, 2022). Ayrıca, bu dönemde fiziksel saldırganlığın ebeveyn tutumları (İkiz ve Samur, 2016), cinsiyet (Ersan, 2017), kardeş sayısı (Kaya, 2020), aile gelir düzeyi (Pekince, 2012) gibi etkenlerle ilişkili olduğuna dair araştırmalar mevcuttur. Bu sebeple, çocukların zorba davranışlarını tek bir nedene bağlayarak dijital oyun bağımlılığı ile ilişkilendirmenin zayıf olduğu söylenebilir (Davies ve Noble, 2018, akt. Işık, 2021). Bu doğrultuda, spesifik olarak zorbalığın ve dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin yüksek düzeyde görüldüğü gruplarda benzer araştırmaların gerçekleştirilmesi önerilebilir.

Okul öncesi dönem gelişimsel açıdan kritik dönemleri içermesi sebebiyle bu dönemde dijital teknoloji ile etkileşimin daha da dikkatle ele alınması gerekmektedir (Trawick-Smith, 2013; Mercan-Uzun, Bütün-Kar ve Özdemir, 2023). Alanyazında, erken çocuklukta dijital araçların yetişkin yönlendirmesi ile kullanıldığını tespit eden araştırma bulguları mevcuttur (Haake, Axelsson, Clausen-Bruun ve Gulz, 2015; İnan-Kaya, Mutlu-Bayraktar ve Yılmaz, 2018). Bu dönemde çocukların pek çok davranış örüntüsünde yetişkinlerin yönlendirmesine ihtiyaç duydukları düşünüldüğünde, oyunların içerik bakımından kontrolden geçirilerek sunulması ve oyun oynamak için ayrılan sürenin yetişkinler tarafından kontrol altında tutulması önem arz etmektedir (Gündüz-Kalan, 2010). Ayrıca, dijital araç kullanımını artıran faktörler arasında ebeveynleri model almanın önemli etken olduğu belirtilmektedir (Akkoyunlu ve Tuğrul, 2002).

Bu sebeple, çocuğun ebeveynlerinin ve yakın çevresinde bulunan yetişkinlerin doğru model olabilmeleri için dijital araç kullanımı alışkanlıklarını kontrol altında tutma konusunda duyarlı olmaları önemlidir. Ebeveynlerin bu yönlendirici ve model olma rolü göz önünde bulundurulduğunda, çocukların gelişim düzeyine uygun oyun tercihinde bulunma ve oyun oynama için harcanan süre konusunda bilgi ve farkındalığı artırmaya yönelik olarak eğitilmesi gerektiği düşünülmektedir. Bununla birlikte, eğitimcilerin ve ebeveynlerin okul öncesi dönemde ortaya çıkan zorbalık davranışlarını fark etmeleri önemlidir. Bu dönemde, çocuklar bilişsel ve sözel gelişimdeki sınırlamalar nedeniyle saldırgan davranışlar sergileyebilirler. Zorbalık olaylarının azaltılması için erken saldırganlık biçimlerinin tanımlanması ve anlaşılması çok önemli olduğundan, eğitimcilerin ve ebeveynlerin bu konuda eğitimi zorunlu bir ihtiyaç olarak görülmektedir (Jansen vd., 2011; Repo ve Sajaniemi, 2015). Okul öncesi dönem eğitimcilerinin çocukların sosyal becerilerini geliştirmeye, güvenli ve olumlu bir ortam oluşturmaya odaklanmaları da önemlidir (Rose vd., 2014). Bu bağlamda, akran zorbalığı ve dijital oyun bağımlılığının önlenmesine yönelik erken değerlendirmeyi de içeren önleyici rehberlik hizmetleri ve doğru müdahale yöntemlerinin paydaşlarla iş birliği içerisinde belirlenerek uygulanması da önem arz etmektedir.

KAYNAKÇA

- Adelantado-Renau, M., Moliner-Urdiales, D., Cavero-Redondo, I., Beltran- Valls, M.R., Martínez-Vizcaíno, V., & Álvarez-Bueno, C. (2019). Association between screen media use and academic performance among children and adolescents: A systematic review and metaanalysis. *JAMA Pediatr*, 173(11), 1058–1067. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2019.3176>
- Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Akkoyunlu, B. & Tuğrul, B. (2002). Okul öncesi çocukların ev yaşantısındaki teknolojik etkileşimlerinin bilgisayar okuryazarlığı becerileri üzerinde etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 12-21.
- Alsaker, F., & Gutzwiller-Helfenfinger, E. (2010). Social behavior and peer relationships of victims, bully-victims and bullies in kindergarten. In S. R. Jimerson, S. M. Swearer, ve D. L. Espelage (Eds.), *Handbook of bullying in schools: An international perspective* (pp. 87–100). Routledge.
- Anderson, C.A., & Dill, K.E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>

- Anderson, C.A., Gentile, D.A., & Buckley, K.E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195309836.001.0001>
- Aydoğdu-Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Journal of International Social Research*, 8(36), 806-806. <https://doi.org/10.17719/jisr.2015369545>
- Baird, J.A., & Moses, L.J. (2001). Do preschoolers appreciate that identical actions may be motivated by different intentions? *Journal of Cognition and Development*, 2(4), 413-448. https://doi.org/10.1207/S15327647JCD0204_4
- Bartholow, B.D., Bushman, B.J., & Sestir, M.A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. *Journal of Experimental Social Psychology*, 42(4), 532-539. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2005.08.006>
- Besnili, Z.N. (2019). *Okul öncesi akran zorbalığı ölçeği öğretmen formu: Bir ölçek geliştirme çalışması* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gaziantep Üniversitesi.
- Bradshaw, C.P. (2015). Translating research to practice in bullying prevention. *American Psychologist*, 70(4), 322-332. <https://doi.org/10.1037/a0039114>.
- Budak, K.S., & Işıkoğlu, N. (2022). Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeklerinin geliştirilmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 55(3), 673-719. <https://doi.org/10.30964/auebfd.939653>
- Bushman, B.J., & Anderson, C.A. (2009). Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychological Science*, 20(3), 273-277. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02287.x>
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2018). *Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (25. baskı). Pegem Akademi.
- Cameron, D.L., & Kovac, V.B. (2016). An examination of parents' and preschool workers' perspectives on bullying in preschool. *Early Child Development and Care*, 186, 1961-1971. <https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1138290>
- Demirel, S. (2022). *İlkokul öğrencilerinin teknoloji bağımlılığı düzeyleri ile problem çözme becerileri, akran zorbalığı ve sosyal kaygı düzeyleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi.
- Ersan, C. (2017). *Okul öncesi dönem çocuklarının saldırganlık düzeylerinin duygu ifade etme ve duygu düzenleme açısından incelenmesi* (Doktora tezi). Pamukkale Üniversitesi.
- Funk, J.B., Baldacci, H.B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization?. *Journal of Adolescence*, 27(1), 23-39.
- Gentile, D.A., Lynch, P.J., Linder, J.R., & Walsh, D.A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5-22. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>
- Gökbulut, B. (2020). The relationship between peer bullying and digital game addiction of secondary school students. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 8(1), 89-100.

- Gölge, A. (2022). *Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ve oyun türlerine göre saldırganlık yönelimlerinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Gelişim Üniversitesi.
- Gültekin-Akduman, G., & Özasan, H. (2018, Aralık). *Okul öncesi dönem çocukların akran zorbalığına maruz kalma durumları ile duygularını yönetme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. 2. Uluslararası Bilimsel Çalışmalarda Yenilikçi Yaklaşımlar Sempozyumu, Samsun.
- Gün, R.Ş., & Gültekin-Akduman, G. (2022). Okul öncesi çocuklarının psikolojik sağlamlıklarının akran zorbalığı davranışları ile ilişkisi. *TEBD*, 20(1), 107-123. <https://doi.org/10.37217/tebd.1019516>
- Gündüz-Kalan, E. (2010). Medya okuryazarlığı ve okul öncesi çocuk: Ebeveynlerin medya okuryazarlığı üzerine bir araştırma. *İletişim Fakültesi Dergisi*, 39, 59-73.
- Haake, M., Axelsson, A., Clausen-Bruun, M., & Gulz, A. (2015). Scaffolding mentalizing via a play-ve-learn game for preschoolers. *Computers ve Education*, 90, 13-23.
- Hadders-Algra, M. (2020). Interactive media use and early childhood development. *Jornal de Pediatria*, 96(3), 273-275. <https://doi.org/10.1016/j.jped.2019.05.001>
- Hanish, L.D., Kochenderfer-Ladd, B., Fabes, R.A., Martin, C.L., & Denning, D. (2004). Bullying among young children: The influence of peers and teachers. In D. L. Espelage ve S. M. Swearer (Eds.), *Bullying in American schools: A social-ecological perspective on prevention and intervention* (pp. 141-159). Erlbaum, Mahwah.
- Harman, J.P., Hansen, C.E., Cochran, M.E., & Lindsey, C.R. (2005). Liar, liar: Internet faking but not frequency of use affect social skills, self-esteem, social anxiety, and aggression. *CyberPsychol Behavior*, 8(1), 1-6. <https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.1>
- Hazar, Z. & Ekici, F. (2021). Investigation of the relationship between digital game addiction and cognitions bullying of secondary school students. *Gazi Journal of Physical Education and Sport Sciences*, 26(1), 1-15.
- Heidi, B.F., Baldacci, B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27(1), 23-39. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.005>
- Hopf, W.H., Huber, G.L., & Weiß, R.H. (2008). Media violence and youth violence: A 2-year longitudinal study. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 20(3), 79-96. <https://doi.org/10.1027/1864-1105.20.3.79>
- Humphrey, G., & Crisp, B. (2008). Bullying affects us too: Parental responses to bullying at kindergarten. *Australian Journal of Early Childhood*, 33, 45-49.
- Işık, E. (2021). Erken çocuklukta görülen davranış problemlerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(40), 183-226.
- İkiz, S., & Öztürk-Samur, A. (2016). Okul öncesi dönem çocuklarında fiziksel ve ilişkisel saldırganlığın ebeveyn tutumları açısından incelenmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(35).
- İnan-Kaya, G. Mutlu-Bayraktar, D. & Yılmaz, Ö. (2018). Dijital ebeveynlik tutum ölçeği: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46, 149-173. <https://doi.org/10.21764/maeuefd.390626>

- Jansen, D.E., Veenstra, R., Ormel, J., Verhulst, F.C., & Reijneveld, S.A. (2011). Early risk factors for being a bully, victim, or bully/victim in late elementary and early secondary education. The longitudinal TRAILS study. *BMC Public Health*, 11(1), Article 440. <https://doi.org/10.1186/1471-2458-11-440>
- Joseph, R. M., & Tager-Flusberg, H. (1999). Preschool children's understanding of the desire and knowledge constraints on intended action. *British Journal of Developmental Psychology*, 17(2), 221-243. <https://doi.org/10.1348/026151099165249>
- Karasar, N. (2015). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Nobel Yayınları.
- Karatoprak, S. (2017). *Peer bullying and the relationship between peer bullying and internet addiction in adolescents who applied to the child and adolescent mental health and diseases polyclinic*. (Master Thesis). Inonu University.
- Kardefelt-Winther, D., & Maternowska, C. (2020). Addressing violence against children online and offline. *Nature Human Behaviour*, 4, 227–230. <https://doi.org/10.1038/s41562-019-0791-3>
- Kaya, İ . (2020). Okul öncesi dönemdeki çocukların fiziksel ve ilişkisel saldırganlıklarının mizaç özellikleriyle ilişkisinin incelenmesi . *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 9(5), 3361-3378. Erişim: <http://www.itobiad.com/tr/pub/issue/57287/729008>
- Kirves, L., & Sajaniemi, N. (2012). Bullying in early educational settings. *Early Child Development and Care*, 182, 383–400. <https://doi.org/10.1080/03004430.2011.646724>.
- Kochenderfer, B.J., & Ladd, G.W. (1996). Peer victimization: Cause or consequence of school maladjustment? *Child Development*, 67, 1305–1317. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1996.tb01797.x>.
- Konijn, E.A., Nije Bijvank, M., & Bushman, B.J. (2007). I wish I were a warrior: The role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys. *Developmental Psychology*, 43(4), 1038–1044. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.43.4.1038>
- Köklü, N., Büyüköztürk, Ş. & Çokluk Bökeoğlu, Ö. (2006). *Sosyal bilimler için istatistik*. Pegem Yayınları.
- Lin, M.P., Wu, J.Y., You, J., Hu, W.H., & Yen, C.F. (2018). Prevalence of internet addiction and its risk and protective factors in a representative sample of senior high school students in Taiwan. *Journal of Adolescence*, 62, 38–46. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2017.11.004>
- Mercan, H., & Yükselen, A. (2022). 60-72 aylık çocukların öz düzenleme becerileri ile zorbalıkla baş etme stratejilerinin incelenmesi. *TEBD*, 20(2), 587-609. <https://doi.org/10.37217/tebd.990216>
- Mercan-Uzun, E., Bütün-Kar, E., & Özdemir, Y. (2023). Ebeveynlerin gözünden çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(1), 9-22. <https://doi.org/10.17556/erziefd.1111846>
- Metin-Aslan, Ö., & Tuğrul, B. (2013a). Okul öncesi dönemdeki çocukların oyunlarında ortaya çıkan zorbalık ve mağdur olma davranışlarının içerik analizi. *Kuramsal Eğitimbilim Dergisi*, 7(1), 60-77.
- Metin-Aslan, Ö., & Tuğrul, B. (2013b). Anaokuluna devam eden çocukların oyun davranışları ve oyunlarında ortaya çıkan zorbalık davranışlarının incelenmesi. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 7(13), 27-41.

- Monks, C.P., & Smith, P.K. (2006). Definitions of bullying: Age differences in understanding of the term, and the role of experience. *British Journal of Developmental Psychology*, 24(4), 801-821. <https://doi.org/10.1348/026151005X82352>
- Monks, C.P., Palermiti, A., Ortega, R., & Costabile, A. (2011). A crossnational comparison of aggressors, victims and defenders in preschools in England, Spain and Italy. *The Spanish Journal of Psychology*, 14, 133–144. https://doi.org/10.5209/rev_SJOP.2011.v14.n1.11
- Moore, S.E., Norman, R.E., Suetani, S., Thomas, H.J., Sly, P.D., & Scott, J.G. (2017). Consequences of bullying in childhood and adolescence: A systematic review and meta-analysis. *World Journal of Psychiatry*, 7, 60–76. <https://doi.org/10.5498/Wjp.V7.I1.60>
- Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do*. Blackwell Publishers.
- Ostrov, J.M., Gentile, D.A., & Crick, N.R. (2006). Media exposure, aggression and prosocial behavior during early childhood: A longitudinal study. *Social Development*, 15, 612-627. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9507.2006.00360.x>
- Pan, Y.C., Chiu, Y.C., & Lin, Y.H. (2020). Systematic review and metaanalysis of epidemiology of internet addiction. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 612–622. <https://doi.org/10.1016/j.Neubio>
- Pekince, H. (2012). *Ergenlerin saldırganlık düzeyleri ile sosyal aktivitelere katılımları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İnönü Üniversitesi.
- Repo, L., & Sajaniemi, N. (2015). Prevention of bullying in early educational settings: Pedagogical and organisational factors related to bullying. *European Early Childhood Education Research Journal*, 23(4), 461-475. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2015.1087150>
- Repo, L., & Sajaniemi, S. (2015). Bystanders' roles and children with special educational needs in bullying situations among preschoolaged children. *Early Years: An International Research Journal*, 35, 5-21. <https://doi.org/10.1080/09575146.2014.953917>
- Rideout, V., Foehr, U., & Roberts, D. (2010). Generation M2: Media in the lives of 8 to 18-year-olds. Kaiser Family Foundation Study. <https://www.kff.org/wp-content/uploads/2013/01/generation-m-media-in-the-lives-of-8-18-year-olds-report.pdf> sitesinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 28/03/2019).
- Rose, C.A., Richman, D.M., Fetting, K., Hayner, A., Slavin, C., & Preast, J.L. (2014). Peer reactions to early childhood aggression in a preschool setting: Defenders, encouragers, or neutral bystander. *Developmental Neurorehabilitation*, 19(4), 246-254.
- Sawyer, J., Mishna, F., Pepler, D., & Wiener, J. (2011). The missing voice: Parents' perspectives of bullying. *Children and Youth Services Review*, 33, 1795-1803. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2011.05.010>
- Sipahi, H., Kartal, E., Gökkılıç, B., Demir, H., Yoldaş, S., Yabar, S., May, Ö., Özdemir, A.E., Sarıgül, M. & Oğuz, V.T. (2019). Evaluation of Internet addiction and safe Internet use among adolescents in four schools in Bornova district. *Aegean Medical Journal*, 58(4), 375–383.
- Smith, P.K., Talamelli, L., Cowie, H., Naylor, P., & Chauhan, P. (2004). Profiles of non-victims, escaped victims, continuing victims and new victims of school bullying. *The British journal of educational psychology*, 74(Pt 4), 565–581. <https://doi.org/10.1348/0007099042376427>
- Şenol, S. (2006). *Çocuk ve gençlik ruh sağlığı*. HYB Yayınları.

- Tanrikulu, İ. (2015). *The relationships between cyber bullying perpetration motives and personality traits: Testing uses and gratifications theory* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Orta Doğu Teknik Üniversitesi.
- Trawick-Smith, J. (2013). *Early childhood development: A multicultural perspective*. Pearson Education.
- Tural-Hesapçioğlu, S. & Yeşilova, H. (2020). Internet addiction prevalence in youths and its relation with depressive symptoms, self-esteem, and bullying. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 21(5), 483-490.
- Ural, G., Gültekin-Akduman, G., & Şepitçi-Sarıbaş, M. (2022). Okul öncesi çocuklarının akran zorbalığına maruz kalma düzeylerinin bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Kalem Uluslararası Eğitim ve İnsan Bilimleri Dergisi*, 12(1), 313 - 337. <https://doi.org/10.23863/kalem.2022.231>
- Venkatesh, V., Sykes, T.A., Chan, F.K.Y., Thong, J.Y.L., & Hu, P.J.H. (2019). Children's Internet addiction, family-to-work conflict, and job outcomes: A study of parent-child dyads. *MIS Quarterly*, 43(3), 903–927.
- Vlachou, M., Andreou, E., Botsoglou, K., & Didaskalou, E. (2011). Bully/victim problems among preschool children: A review of current research evidence. *Educational Psychology Review*, 23, 329–358. <https://doi.org/10.1007/s10648-011-9153-z>.
- Vlachou, M., Botsoglou, K., & Andreou, E. (2016). Early bullying behaviour in preschool children. *Hellenic Journal of Research in Education*, 5(1), 17-45.
- Zsila, Á., Orosz, G., Király, O., Urbán, R., Ujhelyi, A., Jármi, É., Griffiths, M.D., Elekes, Z., & Demetrovics, Z. (2018). Psychoactive substance use and problematic internet use as predictors of bullying and cyberbullying victimization. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(2), 466–479. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9809-0>

STRUCTURED ABSTRACT

Introduction: Digital games have grown steadily over time, becoming an incredibly popular and widespread form of entertainment (Rideout, Foehr, & Roberts, 2010). The fact that many children and adolescents frequently play digital games makes understanding the effects of digital games on gamers an important research target. In studies on problematic technology use, bullying and psychological adjustment problems are increasingly reported among children and appear as a situation that negatively affects children's development and socialization (Kardefelt-Winther & Maternowska, 2020; Moore et al., 2017). Although bullying among school-age children has become a widespread international concern, relatively few studies have examined bullying behavior in preschool-aged (3-5 years) children (Monks & Smith, 2006; Vlachou et al., 2011; Vlachou, Botsoglou & Andreou, 2016). With the need to be careful in labeling young children as bullies using the traditional definition of bullying by Olweus (1993), there is increasing evidence that clearly indicates the existence of bullying-like behaviors in early childhood (Alsaker & Gutzwiller-Helfenfinger, 2010; Repo & Sajaniemi, 2015). The findings in the literature suggest that bullying is an important phenomenon that should be considered in the first years when children begin to interact with their peers and try different social behaviors. In this context, it is important to investigate bullying behaviors seen in the preschool period, to prevent peer bullying at an early age and to avoid the negative effects of children. In order to successfully intervene in the problem of peer bullying in this period, it is necessary to understand peer bullying and the variables that are thought to have an effect on the emergence of these behaviors.

Purpose (sub-purposes): In this study, the predictive role of digital game addiction tendencies of 5-6 year old children was investigated. For this purpose, answers to the following questions were sought.

1. Is there a relationship between the digital game addiction tendencies and bullying behaviors of 5-6 year old children?
2. Do digital game addiction tendencies of 5-6 year old children predict bullying behaviors?

Method: In the research, the correlational research method, one of the relational screening model approaches that allows detecting the existence and/or degree of change occurring together between two or more variables, was used (Karasar, 2012). In the determination of the sample group, convenient sampling method, which allows easy access and application, was used. The study group consisted of 570 children aged 5-6 years. General Information Form, Digital Game Addiction Scale (Budak & Işıkoğlu, 2022) and Preschool Peer Bullying Scale: Teacher Form (Besnili, 2019) were used as data collection tools in the research. The data collected within the scope of the research were analyzed with the SPSS 22.00 statistical program. First of all, the Skewness-Kurtosis normality distribution test was applied to examine whether the measurements were in accordance with the normal distribution assumption. Then, the Pearson Product Moments Correlation Coefficient Method was used to examine whether there was a relationship between the variables. Simple Linear Regression Analysis Method was used to examine the predictive role of digital game addiction tendencies of 5-6 year old children on their peer bullying behaviors.

Results: In the research findings, there was a negative significant relationship between physical/relational bullying, which is the sub-dimension of the peer bullying scale, and the constant playing ($r = -.317, p < .05$) sub-dimension of the digital game addiction tendency scale, while conflict ($r = -.171, p > .05$), reflecting on life ($r = .104, p > .05$) and detachment from life ($r = -.221, p > .05$) sub-dimensions were not statistically significant. Verbal bullying and digital game addiction tendency scale, which is a sub-dimension of the peer bullying scale, was determined as conflict ($r = -.156, p > .05$), continuous playing ($r = -.155, p > .05$), reflection on life ($r = -.010, p > .05$) and survival ($r = -.148, p > .05$) sub-dimensions were not statistically significant. It is seen that the tendency of children's digital game addiction to conflict, constant playing, reflection on life and disconnection from life has a predictive role for physical/relational bullying, which is a sub-dimension of peer bullying, at a rate of 15.2%, but this effect is not at a significant level ($F_{(4, 27)} = 1.212, p > .05$). While it was observed that children's digital game addiction's tendency to conflict, constantly playing, reflecting on life and disconnecting from life predicted verbal bullying at a rate of 20.4%, this effect was not found to be significant ($F_{(4, 27)} = 1.726, p > .05$). According to the findings, in predicting verbal bullying, which is a sub-dimension of peer bullying, the conflict sub-dimension was negatively ($\beta = -5.001, p < .05$), the continuous playing sub-dimension was positively ($\beta = 2.236, p < .05$), and the projection-to-life sub-dimension was positively oriented while it was seen that ($\beta = 2.078, p < .05$) contributed significantly, the sub-dimension of disconnection from life ($\beta = 1.411, p > .05$) did not contribute significantly.

Discussion and conclusion: Recently, studies in the literature have attracted attention that digital addiction and bullying behaviors are increasingly reported among children and that this situation poses a serious threat to society (Kardefelt-Winther, & Maternowska, 2020; Moore et al., 2017). There is increasing evidence that preschool-aged children can engage in bullying behavior, and that these behaviors primarily take the form of physical, relational, and verbal aggression. Although many studies have characterized aggression and victimization as daily experiences among young children, in studies that have questioned whether preschool children show a particular pattern of bullying, it has been found to be more stable than victimization and characterized by physical force, even if verbal forms are very common (Monks et al., 2011; Vlachou, Andreou, Botsoglou, & Didaskalou, 2011). Excessive use of digital tools that affect children's development and socialization can turn into harmful habits over time and have an impact on the daily lives and behaviors of children and adolescents (Adelantado-Renau et al., 2019). It has been reported in different studies that internet addiction affects both being a bully and being a victim (Gökbulut, 2020; Zsila et al., 2018). In the research conducted by Tural-Hesapçioğlu and Yeşilova (2020), a linear relationship was determined between aggression and digital addiction. Metin-Aslan and Tuğrul (2013a) found in their research that kindergarten children with high relational bullying scores exhibited more physical and relational bullying behavior in their games. In the study conducted by Holman, Hansen, Cochian and Lindsey (2005), it was determined that children who spend most of their time in digital games and the internet environment experience a significant regression in their social development, low self-confidence, and increased anxiety and aggressive behavior in social relationships. When the content-based effects of digital games were examined, playing violent games, especially for boys, was associated with future aggression (Ostrov, Gentile, & Crick, 2006). Based on the findings in the literature,

it can be said that the rapidly developing technology has a negative impact on children's digital game addiction tendencies and their social development, affecting both their ability to be a bully and a victim. It seems that the negative relationship between physical/relational bullying and constant playing of digital games obtained in the current study does not coincide with similar research findings in the literature. This situation can be explained by the fact that the average scores of the digital game addiction tendencies of the children in the study group are not high. Children's self-regulation skills, psychological resilience, emotional well-being, emotion management skills and moral value structures have been stated as important factors in peer bullying seen in early childhood (Gültekin-Akduman, & Özaslan, 2018; Gün, & Gültekin-Akduman, 2022; Mercan, & Yükselen, 2022; Ural, Gültekin-Akduman, & Şepitci-Sarıbaş, 2022). In addition, there are studies showing that physical aggression in this period is related to factors such as parental attitudes (Ikiz, & Samur, 2016), gender (Ersan, 2017), number of siblings (Kaya, 2020), family income level (Pekince, 2012). For this reason, it can be said that it is insufficient to associate children's bullying behavior with digital game addiction alone.

Since the preschool period includes critical periods in terms of development, interaction with digital technology should be handled more carefully during this period (Trawick-Smith, 2013; Mercan-Uzun, Tüm-Kar, & Özdemir, 2023). In the literature, there are research findings indicating that digital tools are used with adult guidance in early childhood (Haake, Axelsson, Clausen-Bruun, & Gulz, 2015; İnan-Kaya, Mutlu-Bayraktar, & Yılmaz, 2018). Considering that children need adult guidance in many behavioral patterns during this period, it is important that games are presented by checking their content and that the time allocated for playing games is kept under control by adults (Gündüz-Kalan, 2010). Additionally, it is stated that taking parents as models is an important factor among the factors that increase the use of digital tools (Akkoyunlu, & Tuğrul, 2002). For this reason, it is important for the child's parents and the adults in their close circle to be sensitive about keeping their digital device usage habits under control in order to be the right model. Considering this guiding and modeling role of parents, it is thought that children should be educated to increase their knowledge and awareness about choosing games appropriate to their development level and the time spent playing games. However, it is important for educators and parents to recognize bullying behaviors that occur in the preschool period. During this period, children may exhibit aggressive behavior due to limitations in cognitive and verbal development. Since identifying and understanding early forms of aggression is crucial to reducing bullying incidents, education of educators and parents is seen as a mandatory need (Jansen et al., 2011; Repo, & Sajaniemi, 2015). It is also important for preschool educators to focus on improving children's social skills and creating a safe and positive environment (Rose et al., 2014). In this context, it is also important to determine and implement preventive guidance services and correct intervention methods, including early evaluation, in cooperation with stakeholders to prevent peer bullying and digital game addiction.

Keywords: Peer bullying, child, addiction, digital game, preschool.