



International Refereed Journal

Karaelmas Journal of Educational Sciences

Journal Homepage: ebd.beun.edu.tr



The Relationship between Peer Challenge and Digital Game Addiction of Secondary School Students

Bayram GÖKBULUT¹

Received: 05 May 2020, Accepted: 16 May 2020

ABSTRACT

The aim of this study is to reveal the relationship between peer bullying and digital game addiction among students. The research was carried out at the school in a public secondary school in Zonguldak province in the second term of the 2019-2020 academic year. The study was carried out with 409 secondary school students. In the study carried out with the quantitative research method, data were collected with two measurement tools. These measurement tools are Digital Game Addiction Scale and Bullying Tendency Scale. With the data obtained from these scales, differences were investigated according to gender and class variables. In addition, correlations between digital game addiction and bullying tendencies were investigated. As a result of the research, while bullying tendencies of secondary school students were low, digital game addiction was found to be medium level. According to gender, male students' digital addiction levels and bullying tendencies were higher than female students. According to the level of education attained, it was found that as the grade level increases, students' digital game addictions and bullying tendencies increase. Another result obtained in the research is that there is a moderate positive relationship between bullying tendency and digital game addiction.

Keywords: Digital Game Addiction, Peer Bullying, Video Games.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Along with the technological developments, digital games increase the attraction day by day. These digital games have become tools for children, teens and adults to enjoy. The uncontrolled and excessive use of digital games negatively affects the mental health of young people and makes them addicted to digital games. These disorders show themselves as peer bullying in schools. World Health Organization (WHO) described digital games as addictive in 2018.

Purpose of the Study

With this study, the relationship between peer bullying and digital game addiction of middle school students was investigated. For this purpose, answers to the questions below were sought.

Secondary school students;

- What is the level of bullying tendencies?
- Do bullying trends differ by class and gender?
- What is the level digital gaming addiction?
- Does the digital gaming addiction vary according to the class and gender?
- Is there a relationship between bullying trends and digital game addictions?

¹ Assist. Prof. Dr., Zonguldak Bülent Ecevit University, Ereğli Faculty of Education, bayramgokbulut@hotmail.com

Methodology

The research was carried out in a public secondary school in Zonguldak province in the 2019-2020 academic year. A total of 409 secondary school students, 217 of whom were boys and 192 were girls, participated in the study. In the study carried out with the quantitative research method, data were collected with two measurement tools. These measuring tools are digital game addiction scale and bullying tendency scale.

Bullying Education Scale "consists of 6 factors and 26 items. These factors are "Reflecting Negatively", "Lack of Emotional Sharing", "Seeing Rights", "Hurt", "Being Strong" and "Not Disturbing". The overall reliability coefficient of the scale is Cronbach $\alpha = 0.64$. The lowest score that can be obtained from the scale is 26, and the highest score is 102. Arithmetic means obtained from the scale to determine the bullying tendency levels of students; It was interpreted as low between 1-1.99, medium between 2-2.99 and high between 3-4.00.

The second measurement to be used in the research is the "Digital Game Addiction" scale. The scale has 6 items, a single factor and a 5-point Likert structure. The reliability coefficient of the scale is Cronbach $\alpha = 0.70$. The lowest score to be taken from the scale is 6 and the highest is 30 points. Item total values obtained from the scale; It was interpreted as low between 1-2.33, medium level between 2.34-3.66, and high level between 3.67-5.00.

In order to determine the difference between bullying trend and digital game addiction scales item total scores and gender, unrelated sample t test was applied. One-way analysis of variance (ANOVA) was used in order to determine the difference between the classroom in education and bullying tendency and digital game addiction. Spearman Correlation Coefficient (r) analysis was performed to determine the relationship between bullying tendency and digital game addiction. SPSS.21 package program was used in the solution of the data.

Findings

As a result of the research, bullying tendencies of secondary school students were found to be low. Digital game addiction was found to be intermediate. In the study, a significant difference was found in all of the factors (Negative Reflection, Emotional Sharing Deficiency, Justification, Upset, Using Power) except for the bullying tendencies and sub-factors of the secondary school students and the gender variable.

According to the gender variable, digital game addiction levels of male students were found higher than female students. Bullying tendencies of male students are higher than female students including sub-factors (Negative Reflection, Emotional Sharing Deficiency, Justification, Hurt, Using Power). It has been concluded that as students' classroom levels increase, digital game addiction levels increase. As the grade level increases, students' bullying tendencies also increase.

In the research, a positive correlation was found between bullying tendencies and sub-factors. Another result obtained in the research was found a moderate positive relationship between bullying tendency and digital game addiction.

Ortaokul Öğrencilerinin Akran Zorbalığı ve Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki

Bayram GÖKBULUT¹

Başvuru Tarihi: 05 Mayıs 2020, **Kabul Tarihi:** 16 Mayıs 2020

ÖZET

Bu çalışmanın amacı, öğrenciler arasında yaşanan akran zorbalıkları ile dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişki ortaya konulmaya çalışılmıştır. Araştırma 2019-2020 eğitim-öğretim yılı II. Döneminde Zonguldak ilinde kamuya bağlı bir ortaokulda gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya 409 ortaokul öğrencisi katılmıştır. Nicel araştırma yöntemi ile yürütülen çalışmada iki adet ölçme aracı ile veriler toplanmıştır. Bu ölçme araçları dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve zorbalık eğilimi ölçeğidir. Bu ölçeklerden elde edilen veriler ile cinsiyet ve sınıf değişkenlerine göre farklar araştırılmıştır. Ayrıca dijital oyun bağımlılığı ve zorbalık eğilimleri arasındaki korelasyonlar incelenmiştir. Araştırma sonucunda ortaokul öğrencilerinin zorbalık eğilimleri düşük düzey iken, dijital oyun bağımlılığı orta düzey olarak bulunmuştur. Cinsiyet değişkenine göre, erkek öğrencilerin dijital bağımlılık düzeyleri ve zorbalık eğilimleri kız öğrencilerden daha yüksek olduğu görülmüştür. Öğrenim görülen sınıf seviyesine göre ise, sınıf seviyesi arttıkça öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ve zorbalık eğilimlerinin arttığı bulgusu elde edilmiştir. Araştırmada elde edilen diğer bir sonuç ise, zorbalık eğilimi ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü orta düzeyde bir ilişki bulunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı, Video Oyunları.

1. Giriş

Dijital oyun sektörünün hızla büyümesinde bilgisayar, tablet ve mobil cihazların donanım özelliklerinin gelişmesi, internet alt yapısının güçlenmesinin önemli etkisi olmuştur. Bu gelişmelerle birlikte, dijital oyunlar gerçeğe yakın görsel özellikleri ile her geçen gün cazibesi artırmış, çocuklar, gençler ve yetişkinlerin hoşça vakit geçirdikleri araçlar haline gelmiştir. Entertainment Software Association (2014), Amerika'da ailelerin %64'ünün evinde dijital oyunlar için bir elektronik cihaz, %60'ının ise her gün bu cihazlar ile dijital oyun oynadığını belirtmektedir. Amerika'da oyun oynayanların kişilerin yaş ortalaması 34 olup, bunların %28'ini ise yaşı 18'in altında olan gençlerden oluşmaktadır. Türkiye'de ise yaklaşık 30 milyon kişi bilgisayar, telefon ve televizyon aracılığıyla dijital oyunlar oynamaktadır (Güvenli İnternet Merkezi, 2019). Kullanıcı sayısının hızla artması, gençlerin vakitlerinin büyük bir kısmını dijital oyun oynayarak geçirmesi dijital oyun bağımlılığını gündeme getirmiştir. Dünya Sağlık Örgütü-World Health Organization (WHO), 2018 yılı haziran ayında yaptığı Uluslararası Hastalık Sınıflandırmasının (ICD-11) 11. revizyonunda, dijital oyunları bağımlılık türleri arasına dahil etmiştir. WHO dijital oyunları zihinsel bağımlılık kategorisinde tanımlamasına rağmen bazı çalışmalarda dijital oyun oynamanın bağımlılık olarak tanımlanamayacağını (Ferguson, 2018), bağımlılıktan ziyade kişilerin motivasyonlarını artırdığını (Westwood & Griffiths, 2010), özgüven ve sosyalleşmeye katkı sağladığını (Ferguson & Olson, 2012), sosyal ve entelektüel ihtiyaçları karşıladığına dair görüşler bulunmaktadır.

Gençler, ergenler ve hatta yetişkinlerin dahi dijital oyun oynayarak vakit geçirdikleri göz önünde bulundurulursa dijital oyunlardan olumlu yönde faydalanılması oldukça önemlidir. Dijital oyunların gerçekçi, ilgi çekici ve sürükleyici özellikleri gençlerin, özellikle ergenlerin sosyal, bilişsel, duygusal ve ruh sağlıklarının olumlu katkı sağlama potansiyeli bulunmaktadır (Granic, Lobel, & Engels, 2014). Ferguson'a (2019), şiddet içerikli dijital oyunların saldırganlığı teşvik ettiği, kokain gibi bazı uyuşturucu maddelerle aynı tutulmasının doğru olmadığını, çeşitli aktivitelerin (yemek yemekten zevk alma, seks, dijital oyun oynama, uyuşturucu kullanma gibi.) beynin normalden daha fazla dopamin salgılamasına neden olduğunu, bunda beyinde zevk alma duygusu oluşturmasına neden olduğunu belirtmektedir. Ancak uyuşturucu kullanılarak dopamin seviyesinin yükseltilmesi ile dijital oyun oynayarak yükseltilmesi birbirine eş tutulmamalıdır (Ferguson, 2019). Bu ve benzeri dijital oyunların sağlıksız olduğuna dair ifadeler bulunsa da bunlar bütünüyle ispat edilmiş çalışmalar değildir (Palau, Marron, Viejo-Sobera &

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi, Ereğli Eğitim Fakültesi, bayramgokbulut@hotmail.com

Redolar-Ripoll, 2017). Ayrıca şiddet içerikli dijital oyun oynayanların suça meyilli olduklarına dair yaygın kanı bulunmasına rağmen şiddet içerikli dijital oyunların yeni versiyonlarının piyasaya sürüldüğü dönemlerde gençlerin suça karışma oranları incelendiğinde bu dönemlerde suç işleme oranının düştüğü görülmektedir (Cunningham, Engelstätter & Ward, 2011). Dijital oyunlar kitap, film, radyo gibi diğer medya araçları ile karşılaştırılacak olursa son derece ilgi çekici, duygusal, sosyal ve entelektüel ihtiyaçlara hizmet etmektedir (Olson, 2010). Kişileri dijital oyun oynamaya motive eden farklı psiko-yapısal nedenler bulunmaktadır (Westwood & Griffiths, 2010). Bunlar kişilerin yeterlik, kendine güven, sosyalleşme ve motivasyon gibi temel psikolojik ihtiyaçları karşılmasıyla ilgili bir durumdur (Ferguson & Olson, 2012). Dijital oyun oynamanın daha yüksek entelektüellik ve akademik başarı ile ilişkisi bulunmakta (Kovess-Masfety, Keyes, Hamilton, Hanson, Bitfoi, Golitz & Otten, 2016), öğrenme performanslarını yükseltmektedir (Schenk, S., Lech, R. K., & Suchan, B. (2017).

Literatürde dijital oyunların gençler ve ergenler üzerinde olumlu etkilerinin bulunduğuna yönelik çalışmalar bulunmasına rağmen, olumsuz etkilerinin bulunduğunu gösteren çalışmalarda azımsanacak kadar az değildir. WHO 2018 yılı haziran ayında yaptığı Uluslararası Hastalık Sınıflandırmasının (ICD-11) 11. revizyonunda, dijital oyunları bağımlılık türlerine dâhil etmiştir. Bu revizyonda dijital oyunlara verilen önceliğin artmasının bir oyun davranışı olarak "*dijital oyun*" veya "*video oyun*" olarak tanımlamıştır (WHO, 2015). The American Psychological Association- Amerikan Psikoloji Derneği (APA), dijital oyunlar ile ilgili yapılan akademik çalışmaların sonuçlarını içeren bir rapor yayınlamıştır. Bu raporun sonuçlarına göre şiddet içeren dijital oyun oynama ile saldırgan davranışlar arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğunu, empati kurma, sosyallik ve saldırganlığa karşı duyarlılık konusunda azalma olduğunu belirtmektedir. Aynı raporda 2009 yılından sonra dijital oyunlar ile ilgili yayınlanan 31 makalenin meta analiz sonuçlarında; dijital oyun oynamamanın agresif bilişsel faaliyetleri ile düşmanlık duygusunu artırdığını, sosyallik, empati ve duyarlılık davranışlarını ise azalttığı belirtilmektedir. Raporun fizyolojik ve nörolojik etkisi üzerine olan kısmında ise kişiler üzerinde olumsuz etkilerine dair kanıtların yetersiz olduğu belirtilmektedir. Suçluluk ve şiddet ile dijital oyun bağımlılığı arasında ki ilişkiye dair sonuçlarda ise incelenen 31 makalenin sadece bir tanesinde suçluluk ve şiddete dair bir ilişkiye rastlandığı belirtilmektedir (APA, 2015). Ulusal Bilimler Akademisi-Proceedings of the National Academy of Sciences (PNAS) dijital oyun oynanması ve saldırganlığa yönelik 2010-2017 yılları arasında 9-19 yaşları arasında 17.000'den fazla katılımcıyla farklı ülkelerden oluşan 24 çalışmada ile meta analiz çalışması gerçekleştirmiştir. Çalışmada, şiddet içeren video oyunlarının üç aydan dört yıla kadar olan sürede gerçek yaşamdaki fiziksel saldırganlıktaki değişiklikleri nasıl etkilediği araştırılmıştır. Öğrencilerin kendi ifadeleri, akran ifadeleri, veliler, öğretmen ve yöneticilerin görüşlerinin kaynaklık ettiği araştırmada, öğrencilerin fiziksel saldırganlık örnekleri olarak, birine vurmak veya şiddet nedeniyle okul müdürünün odasına gönderildikleri belirtilmektedir. Yapılan meta-analiz sonuçlarına göre, ergenler tarafından şiddet içeren video oyunu oynamak zamanla fiziksel saldırganlık artışları ile ilişkili olduğu sonucuna varılmıştır (Prescott, A. T., Sargent, J. D. & Hull, J. G., 2018). Şiddet içerikli dijital oyun oynamak kısa süreli ve uzun süreli öğrencilerde fiziksel olarak agresif davranışlar için risk oluşturmakta ve olumsuz sosyal davranışlara neden olabilmektedir (Anderson, Shibuya, Ichori, Swing, Bushman, Sakamoto & Saleem, 2010). Şiddet içeren dijital oyunlar çocuklar, gençler hatta üniversite öğrencilerinin sağlığını tehdit etmekte, erkek ve kadınlarda saldırganlık seviyelerini artırmaktadır (Anderson & Bushman, 2001). Anderson and Dill, (2000) göre, şiddet içeren dijital oyunlar, çatışma durumlarına agresif çözümler üretme ortamı oluşturmakta, saldırgan düşünceleri harekete geçirmekte buda günlük sosyal etkileşimlerini olumsuz olarak etkileyebilmektedir.

Okullarda özellikle ergenlik dönemlerinde gençler arasında görülen olumsuz davranışların başında şiddet ya da akran zorbalığı gelmektedir. Zorbalık, okullaşmayla birlikte pek çok öğrencinin bir arada tutulması ve gücün kötüye kullanılmasıyla ortaya çıkan bir sorun olmuştur (Smith, 2016). Öğrenciler birbirlerine kasıtlı olarak saldırma, yaralama, tehdit etme, yüz ve mimikleri ile sosyal dışlanma davranışlarını gösterebilmektedir (Borg, 1998). Bu davranışlar genel olarak zorbalık olarak tanımlanmaktadır. Zorbalık, genellikle okullardaki saldırganlığın en yaygın biçimi olarak kabul edilmekte ve bu nedenle eğitimciler, ebeveynler, psikologlar, sosyal hizmet uzmanları, yasa koyucular, basın ve araştırmacıların uluslararası boyutta ilgisini çekmektedir (Smith and et all, 1999). Zorbalık bir şiddet olmasına rağmen, kanunlarda yer alan aile içi şiddet, çocuk istismarı gibi tanımlarına rastlamak mümkün değildir. Zorbalıkla ilgili tanımlamaların yapıldığı çalışmalar incelendiğinde genellikle eğitimcilerin çalışmalarında yer aldığı görülmektedir (Furniss, 2000; Pişkin, 2002). Bir öğrenci bir veya birden fazla öğrencinin olumsuz eylemlerine maruz kalması zorbalığa uğraması ya da mağdur olmasıdır (Olweus,

1993, p.9). Smith and Ananiadou (2003) zorbalık türlerini dört başlıkta tanımlamışlar. Birincisi, vurmak, çekmek, tekmelemek, zoraki eşyasını almak gibi fiziksel zorbalık. İkincisi alay etmek, e-posta ve telefon ile yapılan sözel zorbalık. Üçüncüsü birinin normal sosyal gruplara katılmasını sistematik olarak engellemek, hariç tutmak gibi sosyal dışlama. Son olarak ise biri hakkında kötü söylentiler yaymak, başkalarına biriyle oynamamalarını söylemek gibi yapılan dolaylı zorbalıktır. Zorbalıkta roller ise zorba, mağdur, ne zorba ne de mağdur olanlar olarak tanımlanmıştır (Smith ve Ananiadou, 2003). Okullarda öğrenciler arasında yaşanan zorbalık çoğu zaman sosyal etkileşim boyutunda gizli kalmış, görmezden gelinmiş ve normal sosyal davranışlar kapsamında bir problem olarak görülmüştür (Dölek, 2002). Öğretmenler ve veliler çocuğun zorbalığa uğradığının çoğu zaman farkına dahi varamamıştır (Smith ve Ananiadou, 2003). Oysaki zorbalık öğrencilerde korku, kaygı, endişe gibi psikolojik problemlere, fiziksel yaralanma ve zihinsel travmalara neden olmaktadır (Borg, 1998; Furniss, 2000). Zorbalığa uğrayan öğrenciler sınıf içerisinde arkadaşlık kurmakta zorlanmalarına, kendilerini terkedilmiş ve yalnız hissetmelerine neden olmaktadır (Olweus, 1993).

Gençler ve ergenler arasında eğlence aracı olarak kullanılan dijital oyunlar kontrolsüz ve aşırı kullanımları ile çoğu zaman gençlerin ruh sağlığını bozmaları ve bağımlılık kavramı ile gündeme gelmektedir. Oysaki eğitici, öğretici ve geliştirici özellikleri ile dijital oyunlar uygun zaman dilimlerinde kontrollü oynanırsa gençler ve ergenlerin gelişimine olumlu katkı sağlayabilir (İrmak ve Erdoğan, 2016). Dijital oyunların pek çok olumlu ve olumsuz içerikler barındırabilir. Örneğin, kimi oyunlar pratik düşünme, strateji geliştirme, beyin jimnastiği yapma, analitik düşünme, problem çözme gibi olumlu özellikler taşırken kimi oyunlar ise şiddet, müstehcenlik, küfür, alkol ve kumar gibi kötü alışkanlıklar gibi olumsuz özellikler taşımakta (Güvenli İnternet Merkezi, 2019), bu alışkanlıklar ise akran zorbalığına kaynaklık edebilmektedir.

Yapılan bu çalışma ile ortaokullarda öğrenim gören ergenlik dönemindeki öğrencilerin akran zorbalığı ve dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişki ortaya konulmaya çalışılmıştır. Alanyazında tartışmalı bir konu olarak yer alan dijital oyunların etkilerine yönelik yapılan bu çalışma ile literatüre katkı sağlanması düşünülmektedir.

Bu amaçla; Zonguldak ilinde ortaokullarda öğrenim gören öğrencilerin (5, 6, 7 ve 8. sınıf) zorbalık eğilimleri ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki araştırılmıştır. Bu çerçevede aşağıdaki sorulara yanıtlar aranmıştır.

Ortaokul öğrencilerinin;

- Zorbalık eğilimleri hangi düzeydedir?
- Zorbalık eğilimleri sınıf ve cinsiyete göre farklılık göstermekte midir?
- Dijital oyun bağımlılıkları hangi düzeydedir?
- Dijital oyun bağımlılıkları sınıf ve cinsiyete göre farklılık göstermekte midir?
- Zorbalık eğilimleri ile dijital oyun bağımlılıkları arasında bir ilişki var mıdır?

2. YÖNTEM

Araştırmada kullanılan tekil tarama modeliyle ortaokul öğrencilerinin zorbalık eğilimleri ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri betimlenmiştir. İlişkisel tarama modeli ile cinsiyet ve öğrenim gördükleri sınıflar ile zorbalık eğilimleri ve dijital oyun bağımlılıkları arasındaki farklar incelenmiştir. Araştırmada kullanılan tarama modelleri, çok sayıda elemandan oluşan evrende, evren hakkında bir kanıya varmak, iki ve daha çok sayıdaki değişken arasındaki değişimi belirlemek amacıyla kullanılmaktadır (Fraenkel & Wallen, 2003). Araştırmada ayrıca Spearman Korelasyon Katsayısı (r) ile ortaokul öğrencilerinin zorbalık eğilimleri ile dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkiler ortaya konulmaya çalışılmıştır.

2.1. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni Zonguldak İli Ereğli ilçesinde öğrenim gören ortaokul öğrenciler oluşturmaktadır. Kolay ulaşılabilir örneklem yöntemi kullanılarak, 2019-2020 eğitim-öğretim yılında öğrenim gören 434 ortaokul öğrencisine uygulanan iki ölçek ile veriler toplanmıştır. Toplanan ölçeklerden 25 tanesi eksik doldurma ve tamamı aynı şıkkı işaretleme gibi nedenlerden dolayı araştırmadan çıkartılarak analizlerde

409 tanesinden elde edilen veriler kullanılmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin demografik özellikleri Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1

Araştırmaya katılanların demografik bilgileri.

		N	%
Cinsiyet	Erkek	217	53.1
	Kız	192	46.9
Sınıf	5. Sınıf	95	23.2
	6. Sınıf	102	24.9
	7. Sınıf	82	20.0
	8. Sınıf	130	31.8
Toplam		409	100

2.2. Veri Toplama Aracı ve Verilerin Toplanması

Araştırmada iki adet ölçme aracı kullanılmıştır. İlk olarak Dölek, (2002) tarafından ortaokul öğrencilerine yönelik geliştirilen “Zorbalık Eğitimi Ölçeği” 6 faktör ve 26 maddeden oluşmaktadır. Bu faktörler “Olumsuz Yansıtma”, “Duygusal Paylaşım Eksikliği”, “Hak Görmek”, “Üzmek”, “Güçlü Olmak” ve “Rahatsız Olmamak” şeklindedir. Ölçek genelinde güvenilirlik katsayısı Cronbach $\alpha=0.64$ ’dür. Araştırmada elde edilen güvenilirlik katsayısı Cronbach $\alpha=0.84$ ’dür. Dörtlü likert yapıya sahip 1- Hiç katılmıyorum, 2- Katılmıyorum 3- Katılıyorum, 4- Kesinlikle katılıyorum şeklinde derecelendirilmiştir. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 26, en yüksek puan ise 102’dir. Öğrencilerin zorbalık eğilim düzeylerinin belirlenmesi ölçekten elde edilen aritmetik ortalamalar; 1-1.99 arası düşük, 2-2.99 arası orta ve 3-4.00 arası yüksek düzey olarak yorumlanmıştır.

Araştırmada ikinci olarak kullanılacak ölçme aracı ise Şahin, Keskin ve Yurdugül, (2019) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Bağımlılığı” ölçeğidir. Ölçek 6 madde, tek faktörlü ve 5’li likert bir yapıya sahiptir. Beşli likert yapıya sahip ölçek 1- Kesinlikle katılmıyorum, 2- Katılmıyorum, 3- Biraz katılıyorum, 4- Katılıyorum, 5- Kesinlikle katılıyorum şeklinde derecelendirilmiştir. Ölçeğin güvenilirlik katsayısı Cronbach $\alpha=0.70$ ’dir. Araştırmada elde edilen güvenilirlik katsayısı Cronbach $\alpha=0.79$ ’dur. Ölçekten alınacak en düşük puan 6, en yüksek ise 30 puandır. Ölçekten elde edilen madde toplam değerleri; 1-2,33 arası düşük, 2,34-3,66 arası orta düzey, 3,67-5.00 arası ise yüksek düzey şeklinde yorumlanmıştır.

2.3. Verilerin Analizi

Ortaokul öğrencilerinin zorbalık eğilimleri ile dijital oyun bağımlılıklarının belirlenmesinde betimsel istatistikler kullanılmıştır. Araştırmada verilerin normalliğinin test edilmesi amacıyla Kolmogorov-Smirnov ve Skewness-Kurtosis testleri yapılmıştır. Zorbalık eğilimi boyutunda, Kolmogorov-Smirnov ($p=.00$, $p<.05$), Skewness=.754 ve Kurtosis=.670 arasında değer aldığı görülmüştür. Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde, Kolmogorov-Smirnov ($p=.00$, $p<.05$), Skewness=-.554 ve Kurtosis=-.424 arasında değer aldığı görülmüştür. Verilerin normal dağılımına karar verilmesinde Kurtosis ve Skewness değerleri göz önünde bulundurulmuştur. Kurtosis ve Skewness değerlerinin -1.5 ile +1.5 arasında olması nedeniyle verilerin normal dağıldığı varsayılmıştır (Tabachnick & Fidell, 2013).

Zorbalık Eğilimi ve Dijital Oyun Bağımlılığı ölçekleri madde toplam puanları ile cinsiyete arasında farkın belirlenmesi amacıyla ilişkisiz örneklem t testi uygulanmıştır. Öğrenim görülen sınıf ile zorbalık eğilimi ve dijital oyun bağımlılığının arasında farkın belirlenmesi amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) kullanılmıştır. Zorbalık eğilimi ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla Spearman Korelasyon Katsayısı (r) analizi yapılmıştır. Verilerin çözümünde SPSS.21 paket programı kullanılmış olup, çözümlenmelerde anlamlılık düzeyi $p<.05$ kabul edilmiştir.

3. BULGULAR

Araştırma sonucunda zorbalık eğilimi ve alt faktörleri ile dijital oyun bağımlılığı ölçeklerinden elde edilen puanlar Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2

Zorbalık eğilimi ve dijital oyun bağımlılığı aritmetik ortalamaları

Ölçekler	Faktör	N	\bar{X}	Ss
Zorbalık Eğilimi	Olumsuz Yansıtma	409	1.51	.55
	Duygusal Paylaşım Eksikliği	409	1.77	.50
	Haklı Görme	409	2.17	.72
	Üzmek	409	1.62	.54
	Gücü Kullanma	409	1.61	.58
	Rahatsız Olmama	409	1.69	.94
	Zorbalık eğilimi (Genel)	409	1.72	.41
Dijital Oyun Bağımlılığı		409	2.53	1.03

Tablo 2 incelendiğinde genel olarak ortaokul öğrencilerinin zorbalık eğilimlerinin ($\bar{X}=1.72$) ortalama ile düşük düzeyde olduğu, alt faktörlerde ise ($\bar{X}=2.17$) ortalama değer en yüksek düzeyde *Haklı Görme* faktörü iken, ($\bar{X}=1.51$) aritmetik ortalama ile *Olumsuz Yansıtma* faktörünün düşük düzeyde olduğu görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde edilen ($\bar{X}=2.53$) ortalama değer ile öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerinin orta düzey olduğu görülmektedir.

Ortaokul öğrencilerin cinsiyetlerine göre zorbalık eğilimleri ve alt faktörleri ile dijital oyun bağımlılıkları arasındaki bağımsız örneklem t testi sonuçları Tablo 3’de verilmiştir.

Tablo 3

Cinsiyet göre öğrencilerin zorbalık eğilimleri ve dijital oyun bağımlılıkları puanlarına ilişkin t testi sonuçları

		N	\bar{X}	Ss	Sd	t	p	
Zorbalık Eğilimi	Olumsuz yansıtma	Kız	192	1.42	.48	407	-3.27	.00*
		Erkek	217	1.60	.60			
	Duygusal Paylaşım Eksikliği	Kız	192	1.67	.47	407	-3.56	.00*
		Erkek	217	1.85	.52			
	Haklı Görme	Kız	192	2.10	.68	407	-1.89	.00*
		Erkek	217	2.23	.74			
	Üzmek	Kız	192	1.56	.51	407	-2.31	.02*
		Erkek	217	1.68	.55			
	Gücü Kullanma	Kız	192	1.52	.52	407	-2.79	.00*
		Erkek	217	1.68	.62			
	Rahatsız Olmama	Kız	192	1.60	.88	407	1.83	.06
		Erkek	217	1.77	.99			
	Zorbalık Eğilimi (Genel)	Kız	192	1.63	.36	407	-3.95	.00*
		Erkek	217	1.79	.43			
Dijital Oyun Bağımlılığı	Kız	192	2.30	1.0	407	-4.13	.00*	
	Erkek	217	2.72	1.0				

*p<0.05

Tablo 3 incelendiğinde *Zorbalık Eğilimi* boyutunda erkek öğrencilerin zorbalık eğilim düzeyleri ($p<0.05$) kız öğrencilerin zorbalık eğilim düzeylerinden daha yüksektir. *Olumsuz Yansıtma*, *Duygusal Paylaşım Eksikliği*, *Haklı Görme*, *Üzmek*, *Gücü Kullanma* faktörlerinde ($p<0.05$) anlamlı farka rastlanılmış olup, bu faktörlerde erkek öğrencilerin zorbalık eğilim düzeyleri kız öğrencilerin zorbalık eğilim düzeylerinden daha yüksektir. *Rahatsız Olmama* faktörlerinde ise ($p>0.05$) kız öğrenciler ile erkek öğrenciler arasında anlamlı bir farka rastlanılmamıştır.

Dijital Oyun Bağımlılığı boyutunda erkek öğrenciler ile kız öğrenciler arasında ($p<0.05$) anlamlı bir farka rastlanılmış olup, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri kız öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinden daha yüksek olduğu görülmüştür.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ve zorbalık eğilimlerinin öğrenim gördükleri sınıfa göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ve Post Hoc Tests’lerinden Scheffe testi uygulanmıştır.

Analizler neticesinde zorbalık eğilimi ölçeğinden elde edilen sonuçlara göre öğrenim görülen sınıflar arasında anlamlı bir farka rastlanılmış olur bu sonuçlar Tablo 4’de verilmiştir.

Tablo 4

Sınıfa göre öğrencilerin zorbalık eğilimi puanlarına ilişkin varyans analizi sonuçları

	N	\bar{X}	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Fark
5. Sınıf	95	1.57	Gruplararası	6.02	3	2.00	12.89	.00	5-7*,5-8,*
6. Sınıf	102	1.63	Gruplarıçi	63.08	405	0.15			6-8*
7. Sınıf	82	1.77	Toplam	69.11	408				
8. Sınıf	130	1.87							
Total	409	1.72							

*p<0.01

Tablo 4 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin öğrenim gördükleri sınıflar ile zorbalık eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki ($p<0.05$) olduğu görülmüştür. Bu sonuca göre 8. sınıfta öğrenim gören öğrencilerin zorbalık eğilimleri 5. sınıf ve 6. sınıfta öğrenim gören öğrencilerin zorbalık eğilimlerinden daha yüksek, 7. sınıfta öğrenim gören öğrencilerin zorbalık eğilimleri ise 5. sınıfta öğrenim gören öğrencilerin zorbalık eğilimlerinden daha yüksek olduğu görülmüştür.

Analizler neticesinde dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde edilen sonuçlara göre öğrenim görülen sınıflar arasında anlamlı bir farka rastlanmıştır olup bu sonuçlar Tablo 5’de verilmiştir.

Tablo 5

Sınıfa göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarına ilişkin varyans analizi sonuçları

	N	\bar{X}	Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Fark
5. Sınıf	95	2.22	Gruplararası	24.47	3	8.15	7.97	.00	5-7*,5-8,*
6. Sınıf	102	2.33	Gruplarıçi	414.43	405	0.02			6-8*,
7. Sınıf	82	2.74	Toplam	438.90	408				
8. Sınıf	130	2.77							
Total	409	2.53							

*p<0.01

Tablo 5 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin öğrenim gördükleri sınıflar ile dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir ilişki ($p<0.01$) olduğu görülmüştür. Elde edilen bu sonuçlara göre 8. sınıfta öğrenim gören öğrencilerin zorbalık eğilimleri 5. sınıf ve 6. sınıfta öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinden daha yüksek, 7. sınıfta öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ise, 5. sınıfta öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinden daha yüksek olduğu görülmüştür.

Araştırmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile zorbalık eğilimleri ve alt faktörleri arasında anlamlı ilişki olup olmadığını belirlemek için hesaplanan Spearman Korelasyon Katsayısı değerleri Tablo 6’da verilmiştir.

Tablo 6

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile zorbalık eğilimleri arasındaki korelasyon katsayısı sonuçları

	1	2	3	4	5	6	7	8
1- Olumsuz Yansıtma	1.00							
2- Duygusal Paylaşım Eksikliği	.296**	1.00						
3- Haklı Görme	.539**	.175**	1.00					
4- Üzmek	.452**	.288**	.388**	1.00				
5- Gücü Kullanma	.647**	.275**	.490**	.549**	1.00			
6- Rahatsız Olmama	.099*	.251**	-.071	.184**	.108*	1.00		
7- Zorbalık Eğilimi (Genel)	.792**	.578**	.696**	.690**	.812**	.237**	1.00	
8- Dijital Oyun Bağımlılığı	.363**	.173**	.325**	.302**	.413**	.035	.424**	1.00

**p<0.01, *p<0.05

Tablo 6'dan elde edilen sonuçların değerlendirilmesinde faktörler arasındaki ilişki düzeylerinin yorumlanmasında korelasyon katsayısı 0.00-0.29 düşük, 0.30-0.69 orta, 0.70-1.00 arası ise yüksek düzey (Büyüköztürk, Akgün, Demirel, Karadeniz ve Kılıç, 2012) olarak yorumlanmıştır.

Tablo 6 incelendiğinde, ortaokul öğrencilerinin *Zorbalık Eğilimleri* ile alt faktörleri olan *Olumsuz Yansıtma* faktörü arasında pozitif yönlü ($r=.792$; $p<.01$) yüksek düzey, *Duygusal Paylaşım Eksikliği* faktörü arasında pozitif yönlü ($r=.578$; $p<.01$) orta düzey, *Haklı Görme* faktörü arasında pozitif yönlü ($r=.696$; $p<.01$) yüksek düzey, *Üzme* faktörü arasında pozitif yönlü ($r=.690$; $p<.01$) orta düzey, *Gücü Kullanma* faktörü arasında pozitif yönlü ($r=.812$; $p<.01$) yüksek düzey ve *Rahatsız Olmama* faktörü arasında pozitif yönlü ($r=.237$; $p<.01$) düşük düzey ilişkiye rastlanmıştır.

Dijital Oyun Bağımlılığı ile *Olumsuz Yansıtma* faktörü arasında ($r=.363$; $p<.01$) orta düzey, *Duygusal Paylaşım Eksikliği* faktörü arasında ($r=.173$; $p<.01$) düşük düzey, *Haklı Görme* faktörü arasında ($r=.325$; $p<.01$) orta düzey, *Üzme* faktörü arasında ($r=.302$; $p<.01$) orta düzey, *Gücü Kullanma* faktörü arasında ($r=.413$; $p<.01$) orta düzey, *Zorbalık Eğilimi (Genel)* arasında ($r=.424$; $p<.01$) orta düzey ilişkiye rastlanmıştır.

4. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Yapılan bu çalışmada ortaokul öğrencilerinin zorbalık eğitimleri ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile bunlar arasındaki ilişkiler belirlenmeye çalışılmıştır.

Araştırmada genel olarak ortaokul öğrencilerinin zorbalık eğilimleri ve alt faktörleri olan *Olumsuz Yansıtma*, *Duygusal Paylaşım Eksikliği*, *Üzme*, *Gücü Kullanma* ve *Rahatsız Olmama* faktörlerinde zorbalık eğilim düzeyleri düşük düzey olarak bulunmuştur. Alt faktörler arasında sadece *Haklı Görme* faktöründe orta düzeyde zorbalık eğilimi sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyun bağımlılık düzeyleri ise orta düzey olarak bulunmuştur. Öğrencilerin *Haklı Görme* faktörü haricinde diğer faktörlerde zorbalık eğilimlerinin düşük çıkması, araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin büyük çoğunluğunun zorbalık eğilimi içerisinde olmadıkları şeklinde yorumlanabilir. Araştırmada orta düzey olarak çıkan *Haklı Görme* faktöründe zorbalıkların mağdurların cezayı hak ettiğine dair maddeler yer almaktadır. Bu sonuca göre zorbalık davranışı sergileyen öğrenciler mağdurların bu davranışı hak ettikleri şeklinde düşündükleri, yaptıklarından pişmanlık duymadıkları şeklinde yorumlanabilir. Kılıç'ın (2019) ortaokul öğrencileri ile yapmış olduğu çalışmada dijital oyun bağımlılığı ve zorbalık biliş düzeyleri arttıkça öğrencilerin empati yapma düzeylerinin azaldığı bulgusu araştırma sonuçlarını destekler yöndedir. Arslan (2020) yapmış olduğu çalışmada ise, öğrencilerin dijital bağımlılık ve şiddet eğilim düzeylerini orta düzey olarak bulmuş olup araştırma bulgusunu destekler yöndedir.

Araştırmada ortaokul öğrencilerinin zorbalık eğilimleri ve alt faktörleri ile cinsiyet değişkeni arasında *Rahatsız Olmama* faktörü hariç diğer faktörlerin (*Olumsuz Yansıtma*, *Duygusal Paylaşım Eksikliği*, *Haklı Görme*, *Üzme*, *Gücü Kullanma*) tamamında anlamlı farka rastlanmıştır. Bu farka göre erkek öğrencilerin zorbalık eğilimleri kız öğrencilerin zorbalık eğilimlerinden daha yüksektir denilebilir. Yapılan araştırmalar incelendiğinde araştırma sonucunu destekler yönde bulgulara rastlanmaktadır. Kılıç (2019) ortaokul öğrencileri ile yapmış olduğu çalışmada erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre zorbalık düzeylerinin yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir. Karaca (2018) ortaokul öğrencileri ile yapmış olduğu çalışmada ise erkek öğrencilerin kızlara göre daha çok duygusal ve fiziksel zorbalık yaptıklarını belirtmektedir. Tura (2008) ortaokullarda erkek öğrencilerin daha çok akran zorbalığına uğradığı bulgusuna ulaşmıştır. Cook, Williams, Guerra, Kim and Sadek, (2010) erkek öğrencilerin zorbalık yapma ihtimallerinin kızlara göre daha yüksek olduğunu belirtirken, 7-12 yaş aralığında 2662 öğrenci ile yapılan çalışmada erkekler arasında daha çok fiziksel zorbalık ve mağduriyet görülürken, kızların daha çok ilişkisel mağduriyet uğradıkları belirtilmektedir (Dukes, Stein & Zane, 2010). 6-10. Sınıflar arasında ise erkekler fiziksel ya da sözel zorbalığa daha fazla karışırken, kızlar ilişkisel zorbalığa daha fazla karışmakta, erkekler kızlardan daha fazla zorbalık davranışı göstermekte, aynı zamanda mağdur olma durumları da kızlardan daha yüksek oranda gerçekleşmektedir (Wang, Iannotti & Nansel, 2009). Erkek öğrenciler arasında hem fiziksel hem de sözel zorbalık yaygınken, kız öğrenciler arasında sözel zorbalık, alay etme, cinsel yorumlar ve söylenti çıkarma şeklinde görülmektedir (Nansel, Overpeck, Pilla, Ruan, Simons-Morton & Scheidt, 2001). Liselerde öğrenim gören erkek öğrencilerin fiziksel saldırganlık

düzeyleri kız öğrencilerden daha yüksek olduğu görülmüştür (Nair ve Ercan, 2019). Yapılan çalışmalarda erkek öğrencilerin daha çok zorbalık eğilimi ve zorbalığa uğradıkları görülürken, Arslan (2020) lisede öğrenim gören kız öğrencilerin şiddet eğilimlerinin daha yüksek olduğunu belirtmektedir.

Araştırmada elde edilen diğer sonuca göre, ortaokullarda öğrenim gören erkeklerin dijital oyun bağımlılıkları, kızlara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Özellikle erkeklerin internet kullanımı ve internette geçirdikleri zaman kızlara göre daha fazladır (Wang, 2001; Gönüç, 2009). Ortaokul ve lise öğrencilerine yönelik yapılan çalışmalarda ise erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri, kız öğrencilerin bağımlılık düzeylerinden daha yüksek olduğu (Kılıç, 2019; Eryılmaz ve Çukuröz, 2018; Horzum, 2011; Hazar, 2019), erkek öğrenciler düzey olarak risk grubunda yer almaktadır (Hazar, 2019). Üniversite öğrencileri arasında yapılan araştırmaya göre ise, dijital oyun oynayan erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre motivasyonlarının daha yüksek olduğu görülmüştür (Turgut ve Yasar, 2019). Dijital oyunlar esnasında erkeklerin beyinlerinin ödül ve bağımlılıkla ilgili sistemlerinin uyarılması kızlara göre daha yüksek olmakta, buda erkeklerin dijital oyun oynamaya karşı motive etmekte (Kılıç, 2019), zamanlarının büyük kısmını dijital oyunlara ayırmakta, bu durumunda da bağımlı olma riski artmaktadır.

Araştırma sonuçlarına göre erkek öğrencilerin zorbalık eğilimleri ve dijital oyun bağımlılıkları kız öğrencilerden daha yüksektir. Eagly and Steffen'a (1986) göre, erkelerin kızlara göre zorbalık eğilimlerinin yüksek olması bir takım toplumsal normlardan kaynaklanmaktadır. Bu geleneksel normlarda erkek cinsiyet rolü pek çok saldırganlık biçimini teşvik etmektedir. Kadın cinsiyet rolünde ise zorbalığa daha az vurgu yapılmakta ve fiziksel olarak zarar vermektan kaçınma rolü yüklenmektedir. Arslan (2020) ve Hazar (2019) göre erkeklerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yüksek çıkmasının nedeni; erkek çocukların kız çocuklarına nazaran daha az denetime tabi olmaları, dijital araç gereçlere erişimlerinin nispeten daha erken yaşlarda başlaması, ev dışındaki internet kullanım ortamlarında daha erken yaşlarda bulunmaya başlamaları şeklinde açıklamaktadır. Bu sonuçlara göre erkek egemen toplumlarda büyüyen gençler, daha rahat hareket etmekte, dijital araç gereçlere aile kontrolü dışında daha rahat erişebilmekte, şiddet içerikli oyunlarla daha çok vakit geçirmekte oldukları, bunun sonucunda da zorbalık davranışlarının kızlara göre daha yüksek olduğu söylenebilir.

Araştırmada sonucunda ortaokulda okuyan öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıf düzeyi arttıkça zorbalık eğilimleri ve dijital oyun bağımlılıklarının arttığı görülmüştür. Araştırma bulgusunu destekler yönde araştırma sonuçlarında, ortaokul 6,7 ve 8. sınıflarda okuyan öğrencilerin sınıf seviyeleri arttıkça fiziksel zorbalık davranışlarının arttığını göstermektedir (Karaca, 2018; Wang, Iannotti & Nansel, 2009). Cinsiyet ve sınıfa göre ise, erkeklerde sınıf seviyesi arttıkça zorbalık davranışları artmakta, kızlarda ise tam tersi azalmaktadır (Dukes, Stein & Zane, 2010). Lisede okuyan öğrencilerin zorbalık davranışları, ortaokul 6-8. Sınıflarda okuyanlara göre daha yüksek olarak görülmektedir (Nansel, Overpeck, Pilla, Ruan, Simons-Morton & Scheidt, 2001).

Dijital bağımlılık düzeyleri ilkokullarda 4. Sınıfta okuyan öğrencilerde 3. Sınıfta okuyanlara göre daha yüksek (Horzum, 2011), liselerde 9. sınıflarda internet bağımlılığının yüksek olduğu, 10, 11 ve 12. sınıflarda ise bağımlılık düzeyinin düştüğü görülmüştür (Gönüç, 2009). Bu bulguların tersine ortaokul ve liselerde öğrenim gören öğrencilerin sınıflara göre dijital oyun bağımlılıklarında anlamlı bir ilişkinin bulunmadığı çalışmalar da yer almaktadır (Arslan, 2020; Eryılmaz ve Çukurluöz, 2018; Kurt, Dogan, Erdogmus & Emiroglu, 2018).

Araştırma neticesinde ortaokul öğrencilerinin *Zorbalık Eğilimi ve Dijital Oyun Bağımlılıkları* arasında pozitif yönlü orta düzey anlamlı ilişki olduğu görülmüştür. Kılıç, (2019) ortaokul öğrencileri ile yapmış olduğu çalışmada araştırma bulgusunu destekler yönde dijital oyun bağımlılık puanları arttıkça zorbalıkla ilgili biliş düzeylerinin de arttığı bulgusunu elde etmiştir. Arslan (2020) ise lise öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri ve şiddet eğilimlerinin pozitif yönde orta düzeyde bir ilişki olduğunu, öğrencilerin dijital bağımlılık düzeyleri yükseldikçe şiddete yönelik eğilimlerinin de arttığını belirtmektedir. Anderson and Dill'e (2000) göre şiddet içeren dijital oyunlar ile saldırgan davranışlar ve suçluluk arasında pozitif yönlü bir ilişki bulunmakta, bu ilişki agresif kişiliğe sahip erkeklerde daha güçlü bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Hazar (2019) göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılıkları ile motivasyonları arasında pozitif yönlü orta düzeyde bir ilişki bulunmaktadır. Bu sonuçlar değerlendirildiğinde öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları arttıkça zorbalık eğilimlerinin de arttığı söylenebilir. Anderson & et all, (2010) göre şiddet içeren dijital oyunlar ile geçirilen sürenin artması fiziksel saldırgan davranışlar için risk oluşturmakta, akademik başarıyı da olumsuz etkilemektedir (Anderson & Dill, 2000).

Yapılan bu çalışmada ortaokul öğrencilerinin zorbalık eğilimleri ile dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişki ortaya konulmaya çalışılmıştır. Araştırmada ortaokul öğrencilerinin zorbalık eğilimleri düşük düzey elde edilirken, dijital oyun bağımlılık düzeyleri orta düzey bulunmuştur. Cinsiyete göre erkek öğrencilerin dijital bağımlılık ve zorbalık eğilimleri kız öğrencilerden daha yüksek olduğu görülmüştür. Öğrenim görülen sınıf seviyesine göre ise, sınıf seviyesi arttıkça öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ve zorbalık eğilimlerinin arttığı görülmüştür. Araştırmada elde edilen diğer bir sonuç ise zorbalık eğilimi ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü orta düzeyde bir ilişki bulunmaktadır. Bu konuda yapılabilecek diğer çalışmalarda aşağıdaki hususlar göz önünde bulundurularak yürütülebilir.

- Dijital oyunlaştırma etkinlikleri hazırlanarak öğrenciler üzerindeki etkileri uygulamalı çalışmalar ile araştırılabilir.
- Dijital oyun bağımlılığı ve zorbalık eğilimlerinin öğrencilerin akademik başarılarına etkisini yönelik çalışmalar gerçekleştirilebilir.
- Dijital oyunların motivasyon ve akademik başarıya etkisine yönelik çalışmalar yapılabilir.
- Sanal dünya ve gerçek yaşam arasındaki ilişkinin öğrencilere kavratılmasına yönelik faaliyetler gerçekleştirilebilir.
- Öğrenci velilerinin de dahil olduğu zorbalık ve dijital oyun bağımlılığına yönelik çalışmalar yapılabilir.

Kaynaklar

- Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359.
- 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.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A. & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173.
- APA, (2015). Technical report on the review of the violent video game literature.
- Arslan, A. (2020). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri ve şiddet eğilimlerinin belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 8(15), 86-113.
- Borg, M. (1998) The emotional reactions of schools bullies and their victims, *Educational Psychology*, 18(4), 433-444.
- Büyüköztürk, Ş., Akgün, Ö.E., Demirel, F., Karadeniz, Ş. ve Kılıç Çakmak, E. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemleri. (Geliştirilmiş 12. Baskı)*. Ankara: Pegem Akademi.
- Cook, C. R., Williams, K. R., Guerra, N. G., Kim, T. E. & Sadek, S. (2010). Predictors of bullying and victimization in childhood and adolescence: A meta-analytic investigation. *School Psychology Quarterly*, 25(2), 65–83.
- Cunningham, S., Engelstätter, B., & Ward, M. R. (2011). Understanding the effects of violent video games on violent crime. *ZEW-Centre for European Economic Research Discussion Paper*, 11-042. doi: 10.2139/ssrn.1886419
- Dölek, N. (2002). *Öğrencilerde zorbaca davranışların araştırılması ve bir önleyici program modeli*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Dukes, R. L., Stein, J. A. & Zane, J. I. (2010). Gender differences in the relative impact of physical and relational bullying on adolescent injury and weapon carrying. *Journal of School Psychology*, 48(6), 511–532.
- Eagly, A. H. & Steffen, V. J. (1986). Gender and aggressive behavior. A meta-analytic review of the social psychological literature. *Psychological Bulletin*, 100(3), 309-330. doi:10.1037/0033-2909.100.3.309
- Entertainment Software Association. (2014). *Sales, Demographic, and Usage Data Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. Washington, DC.
- Eryılmaz, S. & Çukurluoğ, Ö. (2018). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili, Çankaya ilçesi örneği. *Electronic Journal of Social Sciences*, 17(67).
- Ferguson, C. J. & Olson, C. K. (2012). Friends, fun, frustration and fantasy: Child motivations for video game play. *Motivation and Emotion*, 37(1), 154–164.
- Ferguson, C. J. (2018). Debunking the 6 biggest myths about 'technology addiction'. 05.04.2020 tarihinde erişilmiştir. <https://theconversation.com/debunking-the-6-biggest-myths-about-technology-addiction-95850>
- Ferguson, C. J. (2019). Stop blaming video games for mass killings. 05.04.2020 tarihinde erişilmiştir. <https://theconversation.com/stop-blaming-video-games-for-mass-killings-121472>
- Fraenkel, J. R. & Wallen, N. E. (2003). *How to design and evaluate research in education (5th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Furniss, C. (2000). Bullying in schools: It's not a crime - is it? *Education and the Law*, 12(1), 9–29.

- Gönüç, S. (2009). *İnternet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkilerin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Van.
- Granic, I., Lobel, A. & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78.
- Güvenli İnternet Merkezi (2019). Dijital oyunlar raporu 2019. Erişim tarihi: 13.04.2020. <https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/SSLzp.pdf>
- Hazar, Z. (2019). An Analysis of the relationship between digital game playing motivation and digital game addiction among children. *Asian Journal of Education and Training*, 5(1), 31-38.
- Horzum, M. B. (2011). Examining computer game addiction level of primary school students in terms of different variables. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56.
- Irmak, A. Y. & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Karaca, K. (2018). *Ortaokullarda akran zorbalığının yaygınlığının ve zorba-mağdurların depresyon ve anksiyete düzeylerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Kılıç, K. M. (2019). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı, zorbalık bilişleri ve empati düzeyleri arasındaki ilişkiler. *Elementary Education Online*, 18(2).
- Kovess-Masfety, V., Keyes, K., Hamilton, A., Hanson, G., Bitfoi, A., Golitz, D., Pez, O. (2016). Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children? *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 51(3), 349-357.
- Kurt, A. A., Dogan, E., Erdogmus, Y. K. & Emiroglu, B. G. (2018). Examining computer gaming addiction in terms of different variables. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 10(1), 29-40.
- Nair & Ercan (2019). Ergenlerde Saldırganlığın Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Kuramsal Eğitim Bilim Dergisi*, 12(3), 1067-1094.
- Nansel, T., Overpeck, M., Pilla, R., Ruan, W., Simons-Morton, B. & Scheidt, P. (2001). Bullying behaviors among U.S. youth: Prevalence and association with psychosocial adjustment. *Journal of the American Medical Association*, 285, 2094-2100.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at school*. Oxford: Blackwell.
- Olson, C. K. (2010). Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology*, 14(2), 180-187.
- Palau, M., Marron, E. M., Viejo-Sobera, R. & Redolar-Ripoll, D. (2017). Neural basis of video gaming: A systematic review. *Frontiers in Human Neuroscience*, 11, 248.
- Prescott, A. T., Sargent, J. D. & Hull, J. G. (2018). Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(40).
- Schenk, S., Lech, R. K., & Suchan, B. (2017). Games people play: How video games improve probabilistic learning. *Behavioural Brain Research*, 335, 208-214.
- Smith, P. K. (2016). School-based interventions to address bullying. *Eesti Haridusteaduste Ajakiri. Estonian Journal of Education*, 4(2), 142-164.
- Smith, P. K., Morita, Y., Junger-Tas, J., Olweus, D., Catalano, R. & Slee, P. (Eds.). (1999). *The nature of school bullying*. New York: Routledge.
- Smith, P. K., & Ananiadou, K. (2003). The nature of school bullying and the effectiveness of school-based interventions. *Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 5(2), 189-209.
- Tabachnick, B. G. & Fidell, L. S. (2013). *Using multivariate statistics*. Boston: Pearson
- Tura, (2008). *Akran zorbalığına maruz kalmayı yordayan özellikler*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Turgut, M. & Yasar, O. M. (2019). Playing digital game motivations of university students. *Asian Journal of Education and Training*, 5(4), 603-608.
- Wang, W. E. I. (2001). Internet dependency and psychosocial maturity among college students. *International Journal of Human-Computer Studies*, 55(6), 919-938.
- Wang, J., Iannotti, R. J. & Nansel, T. R. (2009). *School bullying among adolescents in the United States: Physical, verbal, relational, and cyber*. *Journal of Adolescent Health*, 45(4), 368-375.
- Westwood, D. & Griffiths, M. D. (2010). The role of structural characteristics in video-game play motivation: A Q-Methodology study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social networking*, 13(5), 581-585.
- WHO, (2015). Gaming disorder. 04.04.2020 tarihinde erişilmiştir. <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>