

Dijital Oyun Oynayan Sporcu Öğrencilerin Siber Zorbalığa Maruz Kalma Durumlarını Çözümlemek

Bekir Barış CİHAN^{1*} , Mehmet İNAN² , Tansu KURTULDU³ , Oğuzhan VURAL⁴ 

¹ Beden Eğitimi ve Spor Eğitimi Bölümü, Spor Bilimleri Fakültesi, Yozgat Bozok Üniversitesi, Türkiye,
bekirbaris_cihan@hotmail.com

² Antrenörlük Eğitimi Bölümü, Spor Bilimleri Fakültesi, Yozgat Bozok Üniversitesi, Türkiye,
mehmet.inannn@gmail.com

³ Beden Eğitimi ve Spor Eğitimi Bölümü, Spor Bilimleri Fakültesi, Yozgat Bozok Üniversitesi, Türkiye,
tansu33@hotmail.com

⁴ Beden Eğitimi ve Spor Eğitimi Bölümü, Spor Bilimleri Fakültesi, Yozgat Bozok Üniversitesi, Türkiye,
oguzhan.vural89@hotmail.com

ÖZ

Teknoloji insanlığa sayısız fayda sağlasa da, kimileri tarafından zarar vermek maksadıyla kullanılabilirdiği bilinmektedir. Bu çalışmanın amacı siber zorbalığın sporcu öğrenciler üzerindeki etkilerinin incelenmesidir. Araştırma nitel araştırma yöntemi ile desenlenmiştir. Çalışma grubunu yaşları 14-18 arasında olan 14 sporcu oluşturmuş ve görüşmeler yaklaşık 45 dakika sürmüştür. Veri toplamada aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Veriler nitel araştırma yöntemi çeşitlerinden olan fenomenolojik araştırma deseni ile değerlendirilmiştir. Bulgular sekiz ana tema olarak ele alınmıştır. Bu temalar; süre ve kullanım, oyun türü, zorbalık, destek, farkındalık, maruz kalma, ilişkiler ve duygular şeklindedir. Katılımcıların yorumlarında, siber zorbalığı bir sorun olarak gördüğünü, ancak bu fenomeni eğitimciler ya da ebeveynler ile kendi aralarında nadiren tartışıldığını sonucuna ulaşmıştır. Katılımcıların siber zorbalığı ciddi bir sorun olarak gördüklerini ve bazıları çevrimiçi zorbalığı geleneksel zorbalıktan daha ciddi olarak nitelendirmişlerdir. Etkileşimlerin bazılarını olumlu veya nötr olarak kabul edilmesine rağmen, ilerleyen zaman ile siber risklerin arttığı belirlenmiştir. Siber zorbalığa uğrayan katılımcıların üzüntü, kaygı ve korku duygularının yanı sıra yaşam kalitelerindeki düşüşlerde çalışmanın önemli sonuçları arasındadır. Sonuç olarak, çalışmanın literatüre dijital farkındalık açısından katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, siber zorbalık, fenomenoloji

* Sorumlu Yazar e-postası: bekirbaris_cihan@hotmail.com

Cite as: Cihan, B.B., İnan, M., Kurtuldu, T. & Vural, O. (2025). Dijital Oyun Oynayan Sporcu Öğrencilerin Siber Zorbalığa Maruz Kalma Durumlarını Çözümlemek. *Journal of Exercise and Sport Sciences Research*, 3(1), 19-35.

Analyzing Cases of Cyberbullying by Athletes Playing Digital Games

ABSTRACT

Although technology provides countless benefits to humanity, it is known that it can be used by some to harm. The purpose of this study is to examine the effects of cyberbullying on student athletes. The research was designed with a qualitative research method. The study group consisted of 14 athletes between 14-18 years old and the interviews lasted approximately 45 minutes. A semi-structured interview form was used as a data collection tool. The data was evaluated with a phenomenological research design, which is a type of qualitative research method. The findings were addressed as eight main themes. These themes were; duration and use, game type, bullying, support, awareness, exposure, relationships and emotions. In the comments of the participants, it was concluded that they saw cyberbullying as a problem, but this phenomenon was rarely discussed among themselves with educators or parents. Participants' comments indicated that they see cyberbullying as a problem, but that this phenomenon is rarely discussed with educators or parents. Participants see cyberbullying as a serious problem, and some describe online bullying as more serious than traditional bullying. Although some of the interactions were considered positive or neutral, it was determined that cyber risks increase over time. The sadness, anxiety and fear of participants who were subjected to cyberbullying, as well as the decrease in their quality of life, are among the important results of the study. As a result, it is thought that the study will contribute to the literature in terms of digital awareness.

Keywords: Digital game, cyber bullying, phenomenology

Giriş

Başta internet olmak üzere bilgi ve iletişim teknolojileri, insanların artan bilgiye erişme, bilgiyi saklama ve paylaşma ihtiyacına cevap verebilmeleri ile hayatın vazgeçilemez bir parçası haline gelmiştir (Erdur-Baker ve Kavşut, 2007). Teknolojinin hızlı değişimi ve gelişimi insanların iletişim, satın alma alışkanlıkları, değer yargıları, arkadaşlık ilişkileri, evlilik tarzları gibi yaşam biçimlerini etkilemeye başlamıştır. Yeni teknolojilerin etkileri hem gençleri hem de toplumdaki tüm kurumları etkilemiş, bilgisayar ve cep telefonu gibi yeni teknoloji ürünlerinin kullanımı gençler arasında yaygınlaşmıştır (Yaman ve Peker, 2012). İnternet ve cep telefonu gibi bilgi ve iletişim teknolojileri gençler arasında iletişim kurmak, sohbet etmek, eğlenmek, bilgiye erişmek, araştırma yapmak ve dosya göndermek için kullanılmaktadır (Beran ve Li 2005; Campbell, 2005). Kuşaklar arası farklar bakıldığında, Z Kuşağı sosyal ağ kullanımı, oyun; Y Kuşağı sosyal medya ile iletişim, X Kuşağı haber ve gündemi takip için kullanmıştır (Özdemir, 2021). Dijital oyunlar, sporcu öğrenciler için yalnızca bir eğlence aracı değil, aynı zamanda rekabet ve başarı duygusunu pekiştiren, stratejik düşünmeyi ve takım çalışmasını geliştiren önemli bir alandır (Granic, Lobel ve Engels, 2014).

Ayrıca internet ve cep telefonları aracılığıyla herhangi bir zamanda ve herhangi bir yerden başka insanlara kimliklerini saklayarak mesaj gönderebilme (Greene, 2006) onları aşağılayıcı hakaret edici ve tehdit edici mesajların hızla yayılmasını kolaylaştırmaktadır. Bu sebeple diğer insanlara zarar vermek isteyen kişiler çok çabuk bir sürede fazlaca insana ulaşabilmektedirler (Slonje ve Smith, 2008). Bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişmesine paralel olarak son yıllarda ortaya çıkan yeni bir zorbalık türü ile karşı karşıya olduğumuz belirtilmektedir (Breivik ve Olweus, 2006).

Zorbalık, birçok genç tarafından ergenlik döneminde yaşanan bir deneyim olarak ifade edilmektedir (Solberg, Olweus ve Endresen, 2007). Alın yazın incelendiğinde zorbalık ile yaş, cinsiyet, sosyo-ekonomik gelir düzeyi, depresyon, anksiyete bozuklukları gibi değişkenler arasındaki ilişkiyi araştıran birçok çalışma bulunmaktadır (Bendixen, Endersen, ve Olweus 2003). İlk yapılan araştırmalarda

zorbalık davranışları iki kategoride yönetiliyordu bunlar fiziksel zorbalık ve sözel zorbalıktır. Fiziksel; itme, vurma, tekme atma, mülke zarar verme gibi davranışlar sözlü zorbalık ise hakaret, alay ve tehditleri içermektedir. Her iki zorbalık türü de doğrudan, yüz yüze saldırganlığa dayanır (Rigby, 1997). Ancak, zorbalık üzerine sonraki araştırmalar (Björkqvist, Lagerspetz ve Kaukiainen, 1992; Crick ve Grotpeter, 1995; Underwood, 2002) dolaylı olarak gerçekleştirilen ve sosyal ilişkilere veya mağdurun onuruna zarar vermeyi amaçlayan davranışların da dikkate alınması gerektiğini ortaya koymuştur. Mağdur hakkında dedikodu yapmak, dışlama gibi davranışlar günümüzde de zorbalık olarak kabul edilmekte ve çeşitli araştırmacılar tarafından ilişkisel zorbalık, sosyal zorbalık, dolaylı zorbalık gibi farklı isimlerle anılmaktadır (Yaman, Eroğlu ve Peker, 2011).

Siber zorbalık davranışları ise, genel olarak internet ve cep telefonlarının kullanımını içeren bir zorbalık türü olarak tanımlanmaktadır (Vandebosch ve Van Cleemput 2008). Akran zorbalığı toplumda yıllar içerisinde farklılık göstermiş bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişmesi ile yeni bir hale dönüşmüştür. Sanal zorbalık, siber zorbalık ve elektronik zorbalık olarak da literatürde tanınmaya başlanmış bir kavramdır (Willard, 2007). Siber zorbalığın okullarda yaygın bir sorun olduğu görülmektedir. Raskauskas ve Stoltz (2007) çalışmalarında öğrencilerin yaklaşık yarısının siber mağdur olduğunu sonucuna ulaşmıştır. Başka bir çalışma da 18 yaş altındaki gençlerde her 9 kişiden birinin siber zorbalık yaptığını tespit edilmiştir (Patchin ve Hinduja 2006). Ybarra ve Mitchell (2004), ergenlerin siber zorbalık durumlarına yönelik araştırmada her yedi öğrenciden birinin siber zorbalık yaptığını belirtmiştir.

Türkiye’de yapılan araştırmalar ise siber zorbalığın ilköğretimde önemli bir sorun haline gelmeye başladığını göstermektedir. Serin (2012) tarafından yapılan araştırmada öğrencilerin % 12’sinin siber zorbalığa maruz kaldığı rapor edilmiştir. Siber zorba ve mağdur oranını sırasıyla Ayas ve Horzum (2012) % 19, Arslan, Savaşer, Hallett ve Balcı (2012) ise % 27, Dilmaç ve Aydoğan (2010) öğrencilerin % 56’sının ise en az bir kez siber zorbalığa maruz kaldığı sonucuna ulaşmıştır. İnsanoğlu için cep telefonu kullanımı artık normalleşmiş doğal olarak korkutucu ve tehdit edici mesajların gelmesine sebebiyet vermiştir. Bu durum teknoloji tüketicilerinin en fazla endişe oluşturan kısmıdır (Juvonen ve Gross, 2008). Yapılan araştırmalar, siber zorbalığın genç bireylerde anksiyete, depresyon, özgüven kaybı ve akademik başarıda düşüş gibi sonuçlara yol açabildiğini ortaya koymaktadır (Hinduja ve Patchin, 2010).

Bu araştırmanın amacı, orta öğrenim düzeyindeki sporcu öğrencilerin dijital oyun esnasında siber zorba davranışlarda bulunma ve maruz kalma durumlarına ilişkin görüşlerini tespit ederek, ergenlik döneminde yaşanan siber zorbalığın tanımlanması, öğrencilerin duygu ve düşünceleri üzerinde olumsuz etkilerinin belirlenmesi ve özellikle siber zorbalığı önlemeye ilişkin çalışmalara katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Dijital oyun oynayan sporcu öğrencilerin siber zorbalığa maruz kalma durumlarının incelendiği bu araştırma, nitel araştırma yöntemi çeşitlerinden olan fenomenolojik araştırma yöntemine göre desenlenmiştir. Verilerin elde edildiği dijital oyun oynayan sporcu öğrencilerin siber zorbalığa maruz kalmaları durumlarının öğrencilerin duygu ve düşüncelerini keşfetmeyi (Creswell, 2003; ve Miles ve Huberman, 2015) sağladığı için nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji deseni tercih edilmiştir.

Çalışma Grubu

Çalışma grubu 14-18 arasında olan 14 sporcu öğrenci oluşturmuştur. Araştırmanın çalışma grubu amaçlı örneklem yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılarak belirlenmiştir. Ölçüt örnekleme, örneklemin araştırmanın amacına uygun olarak belirlenen niteliklere sahip kişiler, olaylar nesneler ya da durumlardan oluşmaktadır (Büyüköztürk ve ark., 2016). Ölçüt olarak katılımcıların aktif olarak spor yapmaları ve dijital ortamlarda günlük 2 saatin üzerinde vakit geçirmeleri göz önünde bulundurulmuştur. Görüşmeler öncesinde kişisel bilgilerin öğrenilmesi ile ölçütlerin karşılandığı katılımcılar seçilmiştir.

Verilerin Toplanması

Araştırmanın veri toplama aracı, yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formu geliştirilmeden önce literatür araştırması yapılmış, siber saldırılar ile ilgili önceki araştırmalar incelenmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşmede görüşmeci, genel olarak önceden hazırladığı soruların dışına fazla çıkmadan sorularını yöneltir. Bu yöntem katılımcıların vermiş olduğu cevaplar doğrultusunda bakış açılarını ortaya çıkarmada daha derinlemesine bilgi sahibi olmak amacıyla ek sorular sorma özgürlüğü vermektedir (Glesne, 2012; Kuş, 2012). Sorular derinlemesine analiz yöntemi ve birbirleri ile bağlantılı olmasına dikkat edilmiştir. Böylece ortaya tam bir bütün çıkarılmaktadır. Tümevarım, çalışan durum kapsamında örüntülerden ortaya çıkan boyutları ayrıntılı biçimde analiz etme olanağı sağlar (Patton, 2002). Hazırlanan veri toplama aracının geçerliliğini belirlemek üzere, konu ile ilgili çalışmalar yürütmüş üç uzmana gönderilmiş ve uzmanlardan veri toplama aracında yer alan sorulara ilişkin görüş belirtmeleri istenmiştir. Uzmanlardan gelen görüşler doğrultusunda görüşme sorularında gerekli düzeltmeler yapılarak veri toplama aracına son şekli verilmiştir. Belirlenen öğrencilerle yarı yapılandırılmış görüşme formuna dayalı bir şekilde görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler, ortalama 45 dk. sürmüştür. Veriler soruların hazırlandığı ve öğrencilerin cevapladığı dokümanlara yazılı şekilde kaydedilmiştir. Siber zorbalığın dijital oynayan sporcu öğrenciler üzerine etkisinin belirlenmesi amacı doğrultusunda aşağıdaki görüşme sorularına yanıt aranmıştır. Sorulara verilen evet veya hayır gibi ifadeler sondaj sorular ile derinlemesine görüşme yapma imkânı sağlanmıştır.

- Günlük internette ne kadar zaman geçiriyorsunuz ve hangi amaçlar doğrultusunda kullanıyorsunuz? İnterneti kullanırken ailenizden izin alıyor musunuz?
- Ne tür dijital oyunlar oynuyorsunuz ve gün içerisinde ne kadar süre ayırıyorsunuz?
- Sosyal medya mecralarında ki gruplardan kasıtlı olarak çıkarıldınız mı? Ne hissettiniz?
- Okul yönetimi, okul rehberlik hizmetleri ve aileniz siber zorbalık hakkında sizleri bilgilendirdi mi?
- Gerçek yaşamınızda tanımadığınız kişilere internet ortamında arkadaşlık isteği gönderir misiniz veya tanımadığınız kişilerden gelen teklifleri kabul eder misiniz? Siber zorbalık terimini biliyor musunuz? Daha önce hiç duydunuz mu?
- Daha önce siber bir zorbalığa maruz kaldınız mı, nasıl oldu, bu davranışa karşı nasıl tepki verdiniz?
- Uğradığınız siber zorba davranışı ilk olarak kim ile paylaştınız, aile içi ilişkilerinize nasıl etkisi oldu?
- Uğradığınız siber zorba davranışın duygularınız etkisi nasıl oldu?

Verilerin Analizi

Bu araştırmada yarı yapılandırılmış form ile elde edilen görüşmeler, nitel veri analizi tekniklerinden fenomenoloji deseni ile çözümlenmiştir. Araştırma verilerinin analizi üç aşamada gerçekleştirilmiştir. Birinci aşamada ses kaydı olarak elde edilen veriler araştırmacılar tarafından deşifre edilmiş ve diğer görüşme metinleri ile word ortamına aktarılmıştır. Her bir word dosyasına kod ismi verilmiş, aynı kod isim soru numaralarının önüne yazılmıştır. Bu yöntem 14 katılımcı için ayrı ayrı gerçekleştirilmiştir. Veriler toplandıktan sonra araştırmacılar tarafından analiz edilmiştir. Analizlerin sonucunda Miles ve Huberman (2015) tarafından kodlayıcılar arası güvenilirlik hesaplaması formülü ile kodlayıcılar arası uyum yüzdesi hesaplanmış ve uyum yüzdesi .90 olarak bulunmuştur. Güvenirlik hesaplarında sonucun %70'in üzerinde çıkması araştırma için güvenilir kabul edilmektedir (Miles ve Huberman, 2015). Araştırmacılar tarafından verilerin hangi temalar altında toplanacağına ve sunulacağına karar verilmiştir. Katılımcı ifadeleri sekiz ana tema olarak ele alınmıştır. Araştırma soruları çerçevesinde gerekli yerlere yerleştirilerek bulgular elde edilmiş ve yapılan doğrudan alıntılarla da bulgular desteklenmiştir.

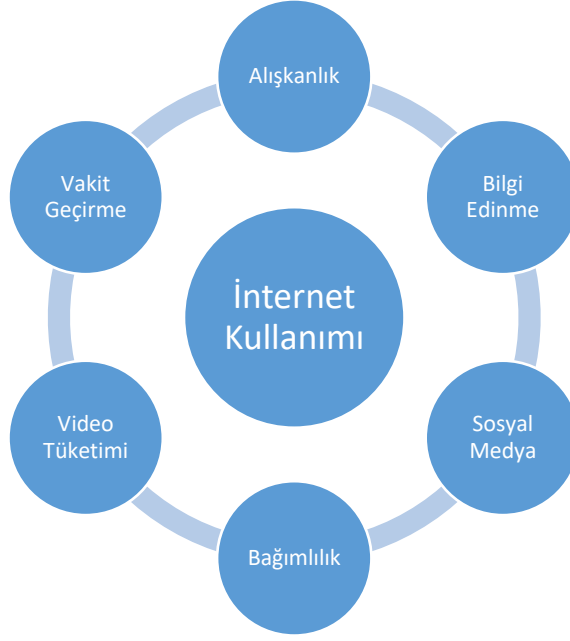
Bulgular

Bulgular başlığında, araştırmanın alt amaçları doğrultusunda ulaşılan veriler sistematik bir biçimde sunulmuştur. Bu doğrultuda katılımcıların internet kullanım amaçları ve siber zorbalığa maruz kalma süreçlerini nasıl gördüklerine ilişkin görüşler ele alınmıştır. Bulgular sekiz ana tema olarak ele alınmıştır. Bu temalar; süre ve kullanım, oyun türü, zorbalık, destek, farkındalık, maruz kalma, ilişkiler ve duygular şeklindedir.

Katılımcıların, günlük internette ne kadar zaman geçiriyorsunuz ve hangi amaçlar doğrultusunda kullanıyorsunuz? İnterneti kullanırken ailenizden izin alıyor musunuz? Sorusuna vermiş oldukları yanıtlar incelendiğinde;

İnternet Kullanım ve Süre

S1 “Canım sıkıldıkça internette vakit geçiririm, ailemden izin alırım.” **S2** “Günlük iki ya da üç saat arasında internet kullanırım. Ödev, sosyal medya ve oyun oynamak için aileme danışırım.” **S3** “yaklaşık dört, altı saat zaman geçiririm. Bilgi edinme, araştırma yapmak, sosyal medya ve oyun oynamak için. Bana güvindikleri için çoğu zaman izin alma ihtiyacı hissetmem.” **S4** “Beş saat kadar. Araştırma, sosyal medya, video izleme, oyun oynama. Hayır, izin almıyorum.” **S5** “İki saat. Ödev, araştırma, oyun, müzik vb. İzin almıyorum.” **S6** “dört saati geçmeyecek kadar. Oyun, ödev, araştırma yapmak için kullanıyorum, ailemden izin almıyorum.” **S7** “çok fazla zaman geçiriyorum, günlük beş ya da altı saatim internette geçiyor. Vakit geçirmek için.” **S8** “Üç saatimi internete ayırıyorum. Ödev yapmak, bilgi edinmek, sosyal medya, oyun oynamak. İzin almak için gerekli bir sebebim yok.” **S9** “İki saatim geçiyor. Oyun oynamak, müzik dinlemek, video izlemek. Evet, izin alıyorum.” **S10** “Dört saat ile beş saat arasında değişiyordur. Zaman geçirmek için.” **S11** “Sekiz saat internette zamanım gidiyor. Hızlı iletişim, haberleşme, oyun ve müzik.” **S12** “tatillerde altı saate kadar çıkar, okul zamanlarında iki saat falan. Oyun oynamak için falan.” **S14** “Beş veya altı saat. Oyun oynamak ve arkadaşlarımla konuşmak için. Bazen interneti kullanmadan önce aileme sorarım ama genellikle izin verirler.”

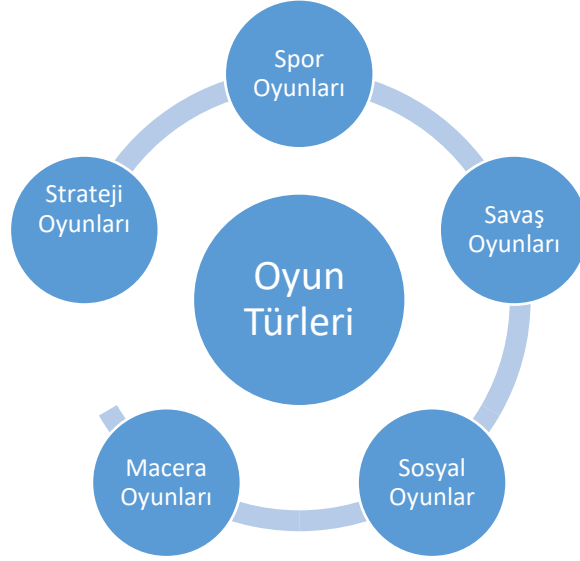


Şekil 1. İnternet Kullanımı ve Süre

Katılımcıların, ne tür dijital oyunlar oynuyorsunuz ve gün içerisinde ne kadar süre ayırıyorsunuz? Sorusuna vermiş oldukları yanıtlar incelendiğinde;

Oyun Türü

S1 “Fifa (Futbol Oyunu) ve Mobile Legend(MOBA 5v5) oynuyorum, zaman olarak hiç ölçmedim ama yaklaşık iki saat falan.” **S2** “Sadece araba oyunları oynarım, canım sıkılınca bırakırım yarım saati geçmiyordur sanırım.” **S3** “League of Legends: Wild Rift(MOBA 5v5), Futbol oyunları oynuyorum, okuldan sonraki zamanımın çoğunu alıyor.” **S4** “Mobile Legend, Okey gibi oyunlar, bir saat oynarım.” **S5** “Pugb, Clash of Clans oynuyorum, strateji oyunlarını seviyorum. Yaşamda çok güçlü bir birey değilim. Mutlu oluyorum burdaki güç ile.” **S6** “Pugb ve Mobile Legend oynuyorum, bir ya da iki saatimi alıyor.” **S7** “Fifa oynuyorum en fazla yarım saat ya da 45 dk.” **S8** “Call of Duty, League of Legend: Wild Rift falan oynuyorum, diğer işlerimden zaman kaldıkça oynayabiliyorum.” **S9** “Pes(Futbol Oyunu) ve strateji oyunları oynuyorum, boş zamanımla alakalı aslında, belirli bir süre ölçmedim.” **S10** “Pugb ve Pes oynarım, iki ya da üç saatim gider.” **S11** “Valorant(Silahlı takım oyunu), Counter Strike(Silahlı takım oyunu), Call of Duty ve birçok oyun oynuyorum, mobil oyunları çok sevdiğimden zamanımın çoğu oyunlarda geçiyor.” **S12** “Pugb ve Valorant, iki-üç saat.” **S13** “Oyun oynamaktan çok 3D oyun kodlamayı seviyorum, “Pugb, Mine Craft, Fall Guys oynuyorum, iki ya da üç saat.” **S14** “Valorant adlı strateji oyununu oynamaktayım ve günlük dört saat bu oyuna ayırıyorum. Bunun dışında herhangi bir dijital oyun oynamıyorum.”

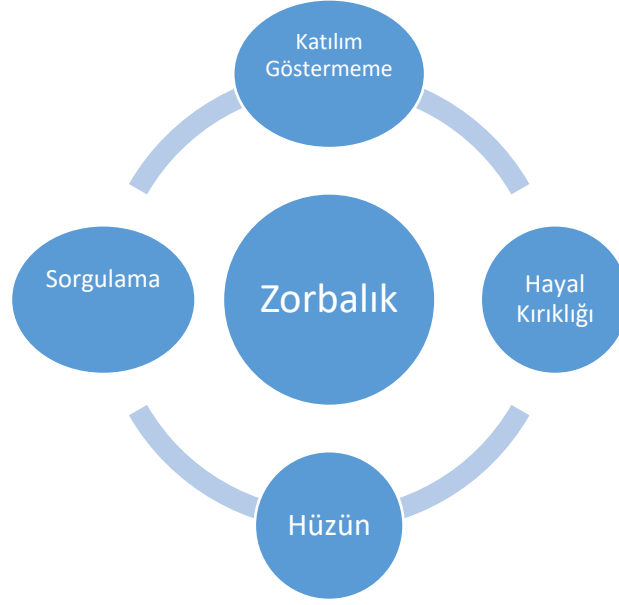


Şekil 2. Oyun Türü

Katılımcıların, Sosyal medya mecralarında ki gruplardan kasıtlı olarak çıkarıldınız mı? Ne hissettiniz? Sorusuna vermiş oldukları yanıtlar incelendiğinde;

Zorbalık

S1 “Evet çıkarıldım, sonuçta sanal arkadaşlık olduğu için gerçek hayatımı etkileyemez bundan dolayı da fazla bir şey hissettiğimi söyleyemem.” **S2** “Hayır çıkarılmadım ama çıkarılsaydım eğer nedenlerini sorgulardım grupta ki kişilerden sadece ben mi yoksa başka kişilerinde mi çıkarıldığımı merak ederdim eğer sadece bensem üzüldüm tabi ki.” **S3** “Genel olarak gruplara katılmıyorum bana bir katkısı olacağını düşünmüyorum.” **S4** “Hayır çıkarılmadım, çıkarılsaydım üzüldüm sanırım.” **S5** “Tanımadığım insanların olduğu gruplara katılmayı tercih etmiyorum.” **S6** “Bilmediğim ve tanımadığım insanlarla dolu olan bir yerde sanalda da olsa gerçek hayatta da olsa bulunmak istemem bu yüzden gruplara katılmıyorum.” **S7** “Hayır çıkarılmadım, gerçek hayattaki arkadaşlarım olmadığı için çok üzülmezdim nedenini de sorgulamazdım.” **S8** “Oyun oynadığım gruplara katılmıyorum ama Whatsapp uygulaması üzerinden tabi ki dahil olduğum gruplar bulunuyor.” **S9** “Hayır çıkarılmadım, sanırım bir duygu hissetmezdim sonuçta gerçek değil.” **S10** “Daha önce hiç çıkarılmadım, hiçbir şey hissetmezdim.” **S11** “Çıkarılmadım ama benim çıkardığım oldu, daha önce oynadığım bir oyunun klan başkanıyım bir tane oyuncuyu klanımdan atmıştım klanımdaki kadın üyeleri rahatsız ettiği için, eğer ben bu şekilde atılsaydım utanırdım kendimden.” **S12** “Hayır çıkarılmadım, çıkarılsaydım üzüntü ile birlikte beni çıkaran kişiye kin tutardım.” **S13** “Çıkarıldım, çok kırıldım ve beni çıkaran kişilere sürekli sebebini sordum oynadığım oyunda oyun gücümün yetersiz olduğunu eğer oyuna para yüklersem güçleneceğimi ondan sonra tekrar alacaklarını söylediler.” **S14** “Çıkarıldım ama çok önemsemedim sonuçta başka gruplarda var onlara da dahil olabilirim.”



Şekil 3. Zorbalık

Katılımcıların, Okul yönetimi, okul rehberlik hizmetleri ve aileniz siber zorbalık hakkında sizleri bilgilendirdi mi? Sorusuna vermiş oldukları yanıtlar incelendiğinde;

Destek

S1 “Hayır bu konu hakkında ne ailemden ne de okulumdan hiçbir bilgi almadım.” **S2** “Evet okulumuzda bu konu ile ilgili okul rehberlik öğretmenimiz bizlere sunum yaparak bilgilendirdi.” **S3** “Evet hem ailem tarafından hem okulumuz tarafından zorbalık, akran zorbalığı, siber zorbalık konularında bilgilendirildim.” **S4** “Okul rehberlik hizmetlerinde ki öğretmenlerimiz tarafından ailem tarafından internet üzerinden yapılan çirkin saldırılar zorbalıklar hakkında bilgi edindim.” **S5** “Bunun hakkında birçok yerden bilgilendirildim, çağımız teknoloji ve hızlı iletişim çağı olduğundan sadece okul ya da ailemiz tarafından değil kendi araştırmalarım sonucunda da bilgi edindim.” **S6** “Hayır hiçbir yerden bu konu hakkında bilgi almadım, ilk kez bu formu doldurtan hoca tarafından siber zorbalığın ne olduğunu öğrendim.” **S7** “Daha önce almamıştım ama bu sorulara cevap vermeden önce rehberlik öğretmenimiz konunun tanımını yaptı ilk kez şuan öğrendim.” **S8** “Okulumuz da ilan panolarında afiş olarak hazırlanmış bilgilendirici şeyler vardı oradan birazcık bilgi sahibiyim.” **S9** “Okulda bu konu hakkında konferans verilmişti o konferans sonunda bende bireysel olarak biraz araştırma yapıp bilgi sahibi oldum.” **S10** “Evet konu hakkında okul rehberlik öğretmenimiz sunum yapmıştı oradan bilgim var.” **S11** “Okul yönetimimiz konu hakkında konferans yapmıştı ondan sonra bilgim oldu.” **S12** “Siber zorbalık değil de sanal zorbalık olarak biliyordum şuan öğrendiğime göre ikisi de aynı şeymiş.” **S13** “Hayır bunun hakkında hiç bilgilendirilmemiştim.” **S14** “Bilmiyordum ama biraz önce rehberlik öğretmenimiz kısaca anlattı şimdi bilgilendirildim.”



Şekil 4. Destek

Katılımcıların, gerçek yaşamınızda tanımadığınız kişilere internet ortamında arkadaşlık isteği gönderir misiniz veya tanımadığınız kişilerden gelen teklifleri kabul eder misiniz? Siber zorbalık terimini biliyor musunuz? Daha önce hiç duydunuz mu? Sorusuna vermiş oldukları yanıtlar incelendiğinde;

Farkındalık

S1 “Evet gönderiyorum da kabul da ediyorum adı üzerinde “sosyal medya” sosyalleşeceğimiz sanal ortam yeni arkadaşlar edinme ve yeni arkadaşlıkların orada da kurulması fikrindeyim.” **S2** “Evet kabul ediyorum orada tanıyoruz tabi ki her zaman iyi sonuçlanmıyor ama.” **S3** “Hayır ben tanımadığım bir insana istek gönderme veya kabul etme hissiyatını duymuyorum gereksiz buluyorum ama karşıda ki istek atılan ya da istek alınan insana da bağlı, mesela aynı memleketteyiz ve birçok ortak arkadaşımız vardır onlara danışır ona göre hareket ederim.” **S4** “Evet kabul ederim de istek de atarım bir sakınca olduğunu düşünmüyorum, tanıştıktan sonra işler başka yönde doğru giderse de engelliyorum ve bir daha muhatap olmuyorum.” **S5** “Hayır etmiyorum, istek atan çok tanışmak istiyorsa önce gelsin gerçek hayatta tanışsın.” **S6** “Kabul etmiyorum istek de atmıyorum çünkü internet ortamı kocaman bir bilinmezlik, başkalarının isimleriyle, resimleriyle açılan birçok sahte hesap oluyor ve bunların amacının ne olduğu bilinmiyor eğer gerçek hayatta tanıyorsam istekte atıyorum kabul de ediyorum.” **S7** “Her zaman değil ama ara sıra kabul ederim ruh halime bağlı biraz.” **S8** “Etmiyorum aslında sanal ortamın güzelliklerinden birisi de bu istediğinle muhatap dahi olmuyorsun.” **S9** “Göndermiyorum, kabul de etmiyorum bu konu da ailemin üzerimde çok fazla baskısı var, haklılar aslında nasıl ki normal hayatta tanımadığımız insanlara güvenemezsek sosyal medyada da öyle olmalı.” **S10** “Hayır istek atmıyorum kendimde kabul etmiyorum.” **S11** “Tanımadığım insanlara istek gönderirim ve bana da istek gelirse kabul ederim. Daha öncesinde yabancı dil öğrenebilmek adına birçok insanla konuştuğum oldu, bunun yararlı olduğunu düşünüyorum.” **S12** “Tanımadığım insanlara istek gönderirim tanışmak için ve bana da gelirse kabul ederim.” **S13** “Evet gönderirim istek gelirse de kabul ederim çünkü sosyalleşmeyi seven bir insanım ve bunun sakıncasını görmüyorum.” **S14** “Tanımadığım kişilere istek göndermem gelen teklifleri ise kabul etmem.”



Şekil 5. Farkındalık

Katılımcıların, Uğradığınız siber zorba davranışı ilk olarak kim ile paylaştınız, aile içi ilişkilerinize nasıl etkisi oldu? Sorusuna vermiş oldukları yanıtlar incelendiğinde;

Maruz Kalma

S1 “Genel de oynadığım oyunlarda oyunu kötü oynamaya başlayınca ya da hata yapınca kendi takım arkadaşlarım tarafından hakarete ve küfre maruz kalıyorum ya da çok iyi oynayınca rakip tarafından aynı davranışlara maruz bırakılıyorum. Bazen sessiz kalıyorum bazen de çok sinirlenirsem ben de aynı tepkiyi veriyorum.” **S2** “Birkaç kere zorbalığa uğradım sosyal medya üzerinden, hemen engelledim orada kapatıyorum konuyu.” **S3** “Uğradım da sanırım zorbalıkta yaptım, çünkü oynadığım bir oyun çok fazlaca popüler bir oyun, oyun içerisinde mutlaka hatalar yapılıyor ve takım arkadaşlarımızın bu konuda hiç saygıları yok hemen küfür etmeye başlıyor, onlar öyle yapınca dayanamayıp ben de küfür ediyorum.” **S4** “Sıklıkla uğruyorum oyunlarda karşı cinsler sanki oyun oynamaya değil de kız tavlama gelmişler gibi, bazen de fazla ileriye gidip sapıklaşabiliyorlar onlar yüzünden ağız tadıyla oyun oynayamıyoruz neyse ki kesin çözüm değil ama uygulamaların ve oyunların banlama, engelleme gibi özellikleri var da bir nebze rahat ediyoruz.” **S5** “oynadığım oyunda hakaret ve küfürler ediyorlar, çoğunlukla sessiz kalıyorum.” **S6** “Oyunlarda genellikle maruz kalıyorum, kötü oyun sonucunda takımumdaki insanların hakaret ve küfürlerine.” **S7** “sosyal medya üzerinden sıklıkla maruz kalıyorum, küfürler, hakaretler ve tehditlere kadar gidebiliyor.” **S8** “Hem oynadığım oyunlarda hem de sosyal medya üzerinden maruz kaldığım zamanlar oldu, bu olaylara tepkim de çok umursamamak oluyor çünkü o kadar fazla oluyor ki hangi birisini kafama takayım.” **S9** “Sosyal medya da bir yorum yapmışım ve altına hakaretler de bulunmuşlardı çok ciddiye almamışım.” **S10** “Yeni başladığım bir oyunda rakibimi vuramadığım için bir kişi bana çok ağır bir hakarete bulunmuştu. Bende bu davranışa karşılık gülmüştüm çünkü ciddiye alınacak bir şey değil.” **S11** “Arkadaşlarımla oyun oynarken yaptığım hatalardan dolayı onlardan kötü sözlerle maruz bırakılmışım.” **S12** “Sosyal medya aracılığıyla küfür ve tehdit almışım altında kalmamak için de ben de aynısını yaptım.” **S13** “Bazen kodladığım oyunları arkadaşlarıma ya da internetteki formlar üzerinden insanlara denetiyorum, beğenmedikleri oyunları insanlar orta da emek yokmuş gibi ağıza alınmayacak hakaret ve küfürlerle yorumluyorlar, bu davranışlar bazen umudumu ve hevesimi kırıyor.” **S14** “Oynadığım oyun silahlı ve rakibi öldürmeye yönelik olduğu için her zaman iyi oynayamıyorsunuz böyle olunca takım arkadaşlarınızdan kötü sözler duymanız hiçte kaçınılmaz olmuyor.”



Şekil 6. Maruz Kalma

Katılımcıların, uğradığınız siber zorba davranışın duygularınız etkisi nasıl oldu? Sorusuna vermiş oldukları yanıtlar incelendiğinde;

İlişkiler

S1 “İlk olarak arkadaşlarımla daha doğrusu en yakın arkadaşım ile paylaştım ve çok fazla tartışmaya açık bir konu olmadığından güldük geçtik, ailemle paylaşılacak hayati bir tehlikesi olmadığı için paylaşma gereği duymadım.” **S2** “Arkadaşlarımla paylaştım herkesin aynı şeylerden mustarip olduğu için yani alıştığımız için çok ciddiye almadık, aileme hiç söylemedim, saklıyorum böyle konuları çünkü bir daha sosyal medya kullanılmayacaklarını düşündüm.” **S3** “Genelde arkadaşlarımla paylaşıyorum ve umursamayız, ilk uğradığım siber zorbalığı ailemle paylaşmıştım, sorunun bende olmadığını anladıklarında aşırı bir tepki vermediler sonrasında da hiç paylaşmadım.” **S4** “Ailemle paylaşacak kadar aşırı bir zorbalığa maruz kalmadım, diğerleri benim başa çıkabileceğim şeyler zaten.” **S5** “Oyun oynadığım arkadaşlarımla paylaşıyorum ailem ile paylaşmıyorum ciddiye alınacak şeyler değil ama ciddi bir şey olursa mutlaka ailem ile paylaşıyorum.” **S6** “Kimseyle paylaşmıyorum önemli bir konu olmadığını düşünüyorum öyle olsaydı önce arkadaşlarımla sonra ailemle söylerdim.” **S7** “Hemen ailemle paylaşıyorum ve ne yapılması gerekiyorsa onların yönlendirmesiyle yapıyoruz, önemsenecek bir konu olduğunu düşünüyorum.” **S8** “Ne ailemle ne de çevremde ki kimse ile paylaşmıyorum çünkü hangi birisini paylaşayım o kadar çok oluyor ki.” **S9** “İnternette çok fazla zaman harcamadığım için çok fazla zorbalığa uğramadım, sadece birkaç kez oldu onu da kimse ile paylaşmadım.” **S10** “Arkadaşlarımla paylaştım birlikte güldük umursayacağım bir konu olmadığından ailemle de paylaşmadım.” **S11** “Yine bana zorbalık yapan arkadaşlarıma söyledim onlarda oyun içinde stresle söylenen sözler olduğunu söyleyerek birbirimizden özür dileyip konuyu kapattık.” **S12** “Tehdit aldığımda hemen aileme söyledim konunun nasıl ilerlediğini anlattım beni anlayışla karşıladılar ve süreci beraber takip ettik aynı tehdit olayı devam etmeyince konu kapandı ama artık daha dikkatli olmaya çalışıyorum.” **S13** “Kendi arkadaşlarımla paylaşıyorum onlar da bana daha motive edici şeyler söylüyorlar, ailem ile paylaşamıyorum çünkü bilgisayarım ve telefonuma yasak getireceklerinden korkuyorum.” **S14** “Sadece oyun olduğunu düşünerek kimseyle paylaşmıyorum aslına bakılırsa sonra aklıma gelince yapılanların çok saçma olduğunu düşünüp gülüp geçiyorum.”

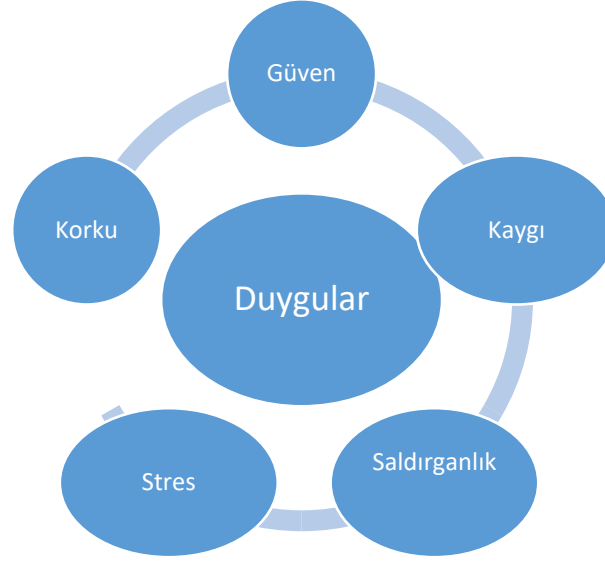


Şekil 7. İlişkiler

Katılımcıların, Uğradığınız siber zorba davranışın duygularınız etkisi nasıl oldu? Sorusuna vermiş oldukları yanıtlar incelendiğinde;

Duygular

S1 “Her ne kadar da olsa insan bir oyun için küfür yediği için üzülüyor ama sonrasında normal hayata dönünce bu üzüntü kayboluyor.” **S2** “İnsanlara olan güvenim azalıyor bir de sırf bu durum için aileme yalan söylemek zorunda kalıyorum bu beni çok üzüyor.” **S3** “Sinirleniyorum çünkü herkes hata yapabilir ve bu hatanın sonucu hakaret ya da küfür yememek olmamalı.” **S4** “Bazen korkuyorum bu insanlar sanal ortamda olduğu kadar gerçek hayatta da varlar ve toplumda o yüzlerini göstermeden rahatça gezebiliyorlar, bu düşünce beni çok korkutuyor.” **S5** “Üzülüyorum bu oyunu eğlenmek üzel vakit geçirmek için oynuyorum ve hakaretlere maruz kalınca üzülüyorum.” **S6** “Hiç bir şekilde etkisi olmuyor, gerçek hayatta olsa etkisi olabilirdi ama sanal ortam olunca umursamıyorum. Ne demişler “sanal ortam, yalan ortam”.” **S7** “Hakaret ve küfür olunca üzülüyorum ama tehdit olunca korkuyorum.” **S8** “Oyun oynarken verdiğimiz emeğin karşılığını alamayıp bir üzerine zorbalık olunca tabi ki üzülüyorum ve hevesim kaçıyor oyun oynamaktan.” **S9** “Duygularıma etkisi şöyle bazen sinirleniyorum ama sonra sakinleşince saçma buluyorum ve unutuyorum daha sonra hatırladığımda ise gülüyorum.” **S10** “Umursanacak ya da duygularımda değişiklik olacak bir şey olduğunu düşünmüyorum, oyunu kapattıktan sonra orada kalıyor normal hayatıma kaldığım yerden devam ediyorum.” **S11** “Pek bir etkisi olmadı çünkü istenmeden sinir anında söylenen sözler olduğunu biliyorum, özür dileyip birbirimizi anlayınca arkadaşlığımızın daha da kuvvetlendiğini hissediyorum.” **S12** “Önce korkmuştum ailem ile paylaşınca sakinleştirdiler beni ve onlarla paylaştığım için güvenlerini daha da kazandığımı gözlemledim.” **S13** “Hevesim kırılıyor ve üzülüyorum sonuçta ben o kodladığım oyunlara zamanımı ve emeğimi harcıyorum.” **S14** “Nede olsa insan gerçekte de olsa sanalda da olsa küfür ve hakaret duyunca kötü oluyor ama sanal bir yerden sonra sürekli olunca sinirlenmenin yerini gülmeye bırakıyor.” şeklinde görüşlerini belirtmişlerdir.



Şekil 8. Duygular

Tartışma

Katılımcıların görüşleri neticesinde internet kullanımında ebeveyn tutumlarına yönelik görüşleri incelendiğinde; ailelerinin dijital spor oyunları ve sosyal medya kullanımları için izinlerinin olduğu fakat en hassas konularının internet kullanımında yaşayabilecekleri süre ve yaşanan problemlere yönelik kaygıları olduğunu belirtilmiştir. Yayman (2019) lise öğrencileri ile yapmış olduğu çalışmada, sağlıklı aile işlevleri ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif ilişki olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Deniz (2021) dijital oyun oynama alışkanlıkları ve ebeveyn tutumları arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmada, anne baba boşanmış-ayrı olanlarda ve ihmalkâr tutum sergileyen ailelerde daha yüksek olduğunu ortaya koymuştur. Ataman Yengin (2019) çalışmada en önemli ebeveyn şikayetleri arasında dijital oyunların çocukları agresifleştirdiği olduğunu söylemiştir. Dehue, Bolman ve Wollink (2008) yaptıkları çalışmada geleneksel akran zorbalığına katılan öğrencilerin birçoğunun aynı zamanda sanal ortamda da zorbalık yaptıklarını ifade etmişlerdir. Smith vd. (2008) geleneksel ortamda başkalarına eziyet edenlerin de sanal ortamda da eziyet ettiklerini bulmuşlardır. Bu bilgiler ışığında ailelerin tutumlarının ve iletişim şekillerinin nitelikli hale gelmesi ile dijital bağımlılığının azaldığı ya da farkındalık boyutlarının arttığı söylenebilir.

Katılımcıların ikinci temaya verdiği cevaplar incelendiğinde; spor oyunlarının çokça tercih edildiği, savaş, mücadele ve strateji oyunlarının da tercih edildiği görülmektedir. Fiziksel olarak güçlü olmayan bireylerin haz duygularını bu alanda ortaya çıkarma çabaları görülmektedir. Vandebosh ve Cleemput (2007) çalışmalarında geleneksel zorbalıkta güçsüz kurban tercih edilirken siber zorbalıkta farklı kişilik tipleri seçilebilmektedir. Geleneksel zorbalık okulda veya okul servislerinde yapılmaktadır (Patchin ve Hinduja, 2006). Mesch, (2009) zorbalığın yüz yüze olmadığında kurbanla empati oluşmadığını vurgulamıştır. Elde edilen veriler sonucunda, bireyin yaşadığı çevredeki sosyal, kültürel ve teknolojik faktörler çocukların oyun türlerini etkilediği bu sebeple ebeveynlerin oyun ortamı ile oyuna rehberlik etme sürecinde önemli rolleri olduğu düşünülmektedir.

Sosyal medya gruplarında yaşamış oldukları olaylar incelendiğinde; gruptan çıkarılma, grupta pasif hale getirilme, çok mutlu paylaşımlar olma, gruplara katılmama, tanımadığı insanlar olduğu için bir öneminin olmaması, gruplarda çıkarılmama ancak kendisinin kişileri çıkardığı ve çıkarılır ise çok üzüleceği söylemleri bulunmaktadır. Juvonen ve Gross'un (2008) katılımcıların %72'si en az bir defa internette

tacize uğradıklarını vurgulamışlardır. Vandebosh ve Cleemput (2007) 18 yaş altı bireyler ile yaptıkları araştırmada zararlarını sormuşlar; bilgisayar virüsleri, cinsel tehdit almak, site çökertme, yabancılarla karşılaşmak, pedofilik teşebbüsler, korkutulmak, izlenmek gibi yanıtlar almışlardır. Beran ve Li (2005) siber zorbalığa maruz kalan bireylerin hüznün, kaygı, korku gibi duygular yaşadığını belirtmişler, ayrıca okul başarılarında düşmeler olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Mitchell, Ybarra ve Finkelhor (2007) siber zorbalık yaşayan bireylerin depresyon, madde kullanımı ve suç işleme oranlarının arttığını belirtmişlerdir. Patchin ve Hinduja (2006) çalışmalarında birçok siber zorbalık kurbanının sosyal hayatlarında da problem yaşadığı sonucuna ulaşmışlardır. Meadows ve ark. (2005) siber zorbalık yaşayan bireylerde düşük bir benlik saygısı olduğu, akademik performanslarında düşüş yaşandığı, psikolojik problemler hatta intiharlar ile son bulunan yaşamlar olduğunu belirtmiştir. Veriler ışığında, artan risk alma isteğinin üst düzey olduğu bu yaş grubunda dürtüsellik, şiddet eğiliminin yoğun olarak yaşanmasının kontrol altına alınma gereğini karşımıza çıktığı söylenebilir.

Okul yönetimi ve aile temasında yönelik veriler incelendiğinde; hiçbir bilgi alınmadığı, bazı bilgilendirmelerin alındığı ve sıklıkla bilgilendirildikleri seçenekleri karşımıza çıkmaktadır. Ybarra ve Mitchell, (2004) internet kullanan gençlerin %50 sinin ebeveynlerinin kendilerini çok az denetlediklerini, anne babanın az denetlemesi, ergenin internette diğerlerine zorbalık yapmasını %54 artırmakta olduğunu ifade etmişlerdir. Arıca (2009) sosyal medya üzerine yaptığı çalışmada öğrencilerin, %55 inin kurban % 18 inin ise siber zorba-kurban olduğunu ifade etmiştir. Williams ve Guerra (2007) öğrenciler ile yaş ve siber zorbalık ilişkisini incelemişlerdir. Araştırmanın sonunda 5. sınıftaki öğrencilerin siber zorbalığa katılma oranlarının diğer gruplara göre en düşük düzeyde olduğu sonucunu bulmuşlardır. Ailelerin ve okul yönetiminin rehberlik ve ortak kararlar ile doğru tercihlerin yapılmasında paydaş olarak katılımlarının önemi ortaya çıktığı düşünülmektedir.

İnternet ortamında davranışlara yönelik cevaplar incelendiğinde; arkadaşlık isteklerini kabul ettiği tanışmaların gerçekleştiği bazı katılımcıların ise tanımadığı bir insana istek gönderme veya kabul etme hissiyatını duymadığı şeklinde cevaplarında verildiği görülmüştür. Siber zorbalık terimini yönelik bilgileri sorulduğunda katılımcıların; sosyal medya ve sanal platformlarda kişilerin kötü davranması, kişilerin dışlanması, hor görmesi, küfür edilmesi dinsel, dilsel, ırksal ve cinsel hakaretleri olduğu yönünde görüş bildirmişlerdir. Patchin ve Hinduja (2006) araştırmalarında zorbalığın daha çok çevrimiçi ortamlarda meydana geldiğini ve ergenlerin %30'unun siber zorba kurbanı olduğunu ifade etmektedirler. İnternet kullanımı kontrol edemeyen bireylerin siber zorbalık yaşama risklerinin daha fazla olacağı düşünülmektedir.

Katılımcılara ne tür siber zorbalık davranışına maruz kaldınız sorusuna; oyunu kötü oynamaya başlayınca kendi takım arkadaşlarını tarafından hakarete ve küfre maruz kaldıklarını çok iyi oynayınca rakip tarafından aynı davranışlara maruz bırakıldıklarını belirtmişlerdir. Birkaç kere zorbalığa uğradığını belirten katılımcılar, zorbalıkta yaptıklarını itiraf etmişlerdir. Cinsiyet bakımından da sıklıkla uğradığını belirten katılımcılar oyunlarda erkeklerin oyun oynamaya değil de kız arkadaş edinmeye yöneldiklerini öyle durumlarda karşı tarafı banlama ve engelleme ile kendilerinden uzak tuttuklarını belirtmişlerdir. Thomas (2006) çalışmasında araştırmamızı destekler nitelikte, Amerika'da 9 yaşında bir kız çocuğu evindeki kişisel bilgisayarından "seni öldürmeye geliyorum" şeklinde tehdit edici mesajlar aldığını, yine 12 yaşındaki çocuğa bilgisayar ile ırkçı e postalar gönderildiğini belirtmiştir. Tokunaga (2010) çalışmasında 13 yaşındaki Megan isimli çocuğu sosyal iletişim sitesi ile taciz edildiğini ve bireyin intihar etme girişiminde bulunduğunu belirtmiştir. Veriler ışığında siber zorbalık kavramının hayati bir risk teşkil ettiği söylenebilir.

Bu çalışmada dijital oyun oynayan sporcu öğrencilerin siber zorbalığa maruz kalma durumları incelenmiş, elde edilen bulgular ışığında çeşitli değerlendirmelerde bulunulmuştur. Elde edilen veriler, sporcu öğrencilerin dijital oyun oynarken çeşitli siber zorbalık türlerine maruz kaldığını göstermektedir. Bu durum, özellikle çevrim içi çok oyunculu oyunlarda etkileşimin yüksek olmasıyla ilişkili bulunmuştur. Özellikle rekabetin yoğun olduğu çevrim içi oyun platformlarında, oyuncular arasında sıkça saldırgan ve aşağılayıcı söylemler gelişmekte, bu da siber zorbalığın yaygınlaşmasına zemin hazırladı söylenebilir.

Sonuç ve Öneriler

Sonuç olarak karşımıza çıkan bu riskler karşısında bireyin özdenetim becerilerini güçlendirmek ve olumlu gelişmelerini desteklemek önemli bir durum oluşturmaktadır. Sosyal medya okuryazarlığının toplumda farkındalığı geliştirilmelidir. Gelişen teknolojik imkanların kontrollü kullanımı, kişinin siber ortamlarda kendisini koruyabilmesi ve farkındalık kazanması önemli arz etmektedir. Savaş, mücadele ve strateji oyunları da yine tercih edilen oyunlar arasında bulunmaktadır. Fiziksel olarak güçlü olmayan bireylerin haz duygularını bu alanda ortaya çıkarma çabaları görülmektedir. Aileler ve eğitim kurumlarının farkındalıklarını artıracak eğitimler düzenlenebilir. Çalışmanın sporcuların dijital ortamlarda farkındalık oluşturma, aile ve antrenörlere katkı sağlayacağı düşüncesi ile literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Finansman Kaynağı

Bu araştırma için herhangi bir finansal destek alınmamıştır.

Çıkar Çatışması

Bu çalışmada herhangi bir çıkar çatışması yoktur.

Yazarların Katkıları

Bekir Barış CİHAN: Araştırma ve/veya makale için fikir ya da hipotezin oluşturulması, verilerin elde edilmesi, verilerin düzenlenmesi ve bildirilmesi için sorumluluk almak, bulguların mantıklı açıklanması ve sunumu için sorumluluk almak, makaleyi teslim etmeden önce sadece imla ve dil bilgisi açısından değil aynı zamanda entelektüel içerik açısından yeniden çalışma yapmak.

Mehmet İNAN: Sonuçlara ulaşmak için gereç ve yöntemlerin planlanması, verilerin elde edilmesi, araştırma sırasında literatür taraması ile ilgili sorumluluk almak, yazının tümü veya asıl bölümün oluşturulması için sorumluluk almak.

Tansu KURTULDU: Araştırma ve/veya makale için fikir ya da hipotezin oluşturulması, araştırma sırasında literatür taraması ile ilgili sorumluluk almak, yazının tümü veya asıl bölümün oluşturulması için sorumluluk almak, makaleyi teslim etmeden önce sadece imla ve dil bilgisi açısından değil aynı zamanda entelektüel içerik açısından yeniden çalışma yapmak.

Oğuzhan VURAL: Sonuçlara ulaşmak için gereç ve yöntemlerin planlanması, verilerin elde edilmesi, verilerin düzenlenmesi ve bildirilmesi için sorumluluk almak, bulguların mantıklı açıklanması ve sunumu için sorumluluk almak.

Etik Onay

Bu çalışma Helsinki Deklarasyonu ilkelerine uygun olarak yapıldı.

Kaynakça

- Arıcak, T. (2009) Üniversite öğrencilerindeki siber zorbalık davranışlarının bir yordayıcısı olarak psikiyatrik belirtiler. *Eğitim Araştırmaları (EJER)* (Kış) Sayı: 34.
- Arslan, S., Savaser, S., Hallett, V., & Balci, S. (2012). Cyberbullying among primary school students in Turkey: Self-reported prevalence and associations with home and school life. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(10), 527-533.
- Ataman Yengin, D. (2019). *Dijital oyun bağımlılığı*. G. H. Karadağ (Ed.), *Dijital Hastalıklar* (s. 117-143). İstanbul: Der.
- Bendixen, M., Endresen, I. M., & Olweus, D. (2003). Variety and frequency scales of antisocial involvement: Which one is better?. *Legal and Criminological Psychology*, 8(2), 135-150.
- Beran, T., & Li, Q. (2005). Cyber harassment: A study of new method for an old behavior. *Journal of Educational Computing Research*, 32(3), 265-277.
- Björkqvist, K., Lagerspetz, K. M., & Kaukiainen, A. (1992). Do girls manipulate and boys fight? Developmental trends in regard to direct and indirect aggression. *Aggressive behavior*, 18(2), 117-127.
- Breivik, K. & Olweus, D. (2006). Children of divorce in a Scandinavian welfare state: Are they less affected than US children? *Scandinavian Journal of Psychology*, 47, 61-74.
- Campbell, M. (2005). The impact of the mobile phone on young people's social life. *Paper presented to the Social Change in the 21st Century Conference*. Centre for Social Change Research Queensland University of Technology.
- Crick, N. R., & Grotpeter, J. K. (1995). Relational aggression, gender, and social-psychological adjustment. *Child development*, 66(3), 710-722.
- Dehue, F., Bolman, C., & Völlink, T. (2008) Cyberbullying: Youngsters' experiences and parental perception. *Cyberpsychology and Behavior*, 11 (2), 217-223.
- Deniz, G. (2021). *Ankara il merkezinde bulunan ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve anne baba tutumlarının incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Dilmaç, B., & Aydoğan, D. (2010). Parental attitudes as a predictor of cyber bullying among primary school children. *International Journal of Computer and Systems Engineering*, 4(7), 1667-1671.
- Erdur-Baker, Ö., & Kavşut, F. (2007). Akran zorbalığının yeni yüzü: siber zorbalık. *Eurasian Journal of Educational Research (EJER)*, (27).
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69(1), 66.
- Greene, M. B. (2006). Bullying in school: A plea for measure of human rights. *Journal of Social Issues* 62, 63-69.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2010). Bullying, cyberbullying, and suicide. *Archives of suicide research*, 14(3), 206-221.
- Juvonen, J., & Gross, E. F. (2008) Extending the school grounds? Bullying experiences in cyberspace. *Journal of School Health*, 78 (9) 496 505.
- Meadows, B., Bergal, J., Hellings, S., Odell, J., Piligan, E., Howard, C., et al. (2005) The web: The bullies' new playground. *People*, March 21, 152-155.
- Mesch, G. S. (2009) Parental mediation, online activities and cyberbullying. *Cyberpsychology and Behavior* 12 (4), 387-393
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. (2015). Nitel veri analizi. (S. Akbaba-Altun ve A. Ersoy, Çev.), Pegem Akademi Yayınları.
- Mitchell, K. J., Ybarra, M., & Finkelhor, D. (2007) The relative importance of online victimization in understanding depression, delinquency and substance use. *Child Maltreatment* 12 (4), 314-324.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at School: What We Know and What We can Do* Williston, VT: Blackwell

- Özdemir, Ş. (2021). Sosyal medya çağında kuşakların medya kullanım alışkanlıklarının incelenmesi. *İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Çalışmaları Dergisi*, 9(20), 281-308.
- Patchin, J.W., & Hinduja, S. (2006) Bullies move beyond the schoolyard: A preliminary look at cyberbullying. *Youth Violence and Juvenile Justice*, 4 (2), 148-169.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods (3rd ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Raskauskas, J., & Stoltz, A. D. (2007). Involvement in traditional and electronic bullying among adolescents. *Developmental psychology*, 43(3), 564.
- Rigby, K. (2007). *Bullying in schools: And what to do about it*. Aust Council for Ed Research.
- Serin, H. (2012). *Ergenlerde siber zorbalık/siber mağduriyet yaşantıları ve bu davranışlara ilişkin öğretmen ve eğitim yöneticilerinin görüşleri*. Doktora Tezi. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Slonje, R., & Smith, P.K. (2008). Cyberbullying: Another main type of bullying? *Scandinavian Journal of Psychology*, 49, 147-154.
- Smith, P. K., Madhavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russel, S., & Tippet, N. (2008) Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 49 (4), 376-385.
- Solberg, M. E., Olweus, D., & Endresen, I. M. (2007). Bullies and victims at school: Are they the same pupils? *British journal of educational psychology*, 77(2), 441-464.
- Thomas, S. P. (2006). From the editor: The Phenomenon of Cyberbullying. *Issues in Mental Health Nursing* 27, 1015-1016.
- Tokunaga, R. S. (2010) Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior* doi ; 10.1016 J.chb. 2009, 11.014.
- Tuncay, A. & Horzum, M. B. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Sanal Zorba ve Mağdur Olma Durumu. *İlköğretim Online*, 11(2), 2-13.
- Underwood, M. K. (2002). Sticks and stones and social exclusion: Aggression among girls and boys. *Blackwell handbook of childhood social development*, 533-548.
- Vandebosch, H., & Van Cleemput, K. (2008). Defining cyberbullying: A qualitative research into the perceptions of youngsters. *CyberPsychology & Behavior*, 11(4), 499-503.
- Willard, N. E. (2007) The authority and responsibility of school officials in responding to cyberbullying. *Journal of Adolescent Health* 41, 61-63.
- Williams, K. R., & Guerra, N. G. (2007) Prevalence and predictors of internet bullying. *Journal of Adolescent Health* 41, 14-21.
- Yaman, E., & Peker, A. (2012). Ergenlerin siber zorbalık ve siber mağduriyete ilişkin algıları. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 11(3).
- Yayman, E. (2019). *Ergenlerde sosyal medya bağımlılığı oyun bağımlılığı ve aile işlevleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ybarra, M. L., & Mitchell, K. J. (2004) Youth engaging in online harassment: Association with caregiver child relationships, internet use and personal characteristics. *Journal of Adolescence*, 27, 319-336.



© 2020 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)