



**İLKOKUL DÖNEMİ ÇOCUKLARDA BİLGİSAYAR
OYUN BAĞIMLILIĞI VE ZORBA-KURBAN
DAVRANIŞLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN
İNCELENMESİ**

Eren GÖLGE

**2021
YÜKSEK LİSANS TEZİ
ÇOCUK GELİŞİMİ VE EĞİTİMİ ANABİLİM DALI**

**Tez Danışmanı
Prof. Dr. Arzu ÖZYÜREK**

**İLKOKUL DÖNEMİ ÇOCUKLARDA BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI
VE ZORBA-KURBAN DAVRANIŞLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN
İNCELENMESİ**

Eren GÖLGE

**T.C.
Karabük Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Anabilim Dalında
Yüksek Lisans Tezi
Olarak Hazırlanmıştır**

Tez Danışmanı

Prof. Dr. Arzu ÖZYÜREK

KARABÜK

Aralık, 2021

Eren GÖLGE tarafından hazırlanan “İLKOKUL DÖNEMİ ÇOCUKLARDA BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI VE ZORBA–KURBAN DAVRANIŞLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ” başlıklı bu tezin Yüksek Lisans Tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. Arzu ÖZYÜREK

.....

Tez Danışmanı, Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Anabilim Dalı

Bu çalışma, jürimiz tarafından Oy Birliği ile Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir. 03/12/2021

Ünvanı, Adı SOYADI (Kurumu)

İmzası

Başkan : Prof. Dr. Gülümser GÜLTEKİN AKDUMAN (GÜ)

.....

Üye : Prof. Dr. Arzu ÖZYÜREK (KBÜ)

.....

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Asya ÇETİN (KBÜ)

.....

KBÜ Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim Kurulu, bu tez ile, Yüksek Lisans derecesini onamıştır.

Prof. Dr. Hasan SOLMAZ

.....

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü



“Bu tezdeki tüm bilgilerin akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak elde edildiğini ve sunulduğunu; ayrıca bu kuralların ve ilkelerin gerektirdiği şekilde, bu çalışmadan kaynaklanmayan bütün atıfları yaptığımı beyan ederim.”

Eren GÖLGE

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İLKOKUL DÖNEMİ ÇOCUKLARDA BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI VE ZORBA–KURBAN DAVRANIŞLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Eren GÖLGE

Karabük Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Anabilim Dalı

Tez Danışmanı

Prof. Dr. Arzu ÖZYÜREK

Aralık 2021, 89 sayfa

Bu çalışmada, ilkokul dönemi çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ve zorba-kurban davranışları arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışmada ayrıca kişisel bazı bilgilere göre çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ve zorba-kurban davranışları, bağımlılık ve zorbalık davranışlarını etkileyen faktörler belirlenmeye çalışılmıştır. Çalışmanın evrenini Hatay İli Hassa İlçesi resmi ilkokulların 4.sınıfına devam eden ve ölçek formunu dolduran 315 çocuk, örneklem grubunu ise bu evrenden seçkili örneklem yöntemine göre belirlenen 33 kız ve 37 erkek olmak üzere 70 çocuk oluşturmuştur. Veri toplamada “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇBOBÖ)” ile “Zorba ve Kurban Çocuk Değerlendirme Formu” kullanılmıştır. Verilerin normallik dağılımları incelenerek analizinde betimsel istatistikler, Spearman Brown Korelasyon Katsayısı, Mann Whitney U ve Kruskal Wallis H testleri ile CHAID analizinden yararlanılmıştır. Çalışmada çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile zorbalık

davranışları arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Çocukların bilgisayar oyun bağımlısı olma durumu ile cinsiyet, kardeş sayısı, anne-baba yaşı ve öğrenim düzeyi, çocuğun kendine ait bilgisayarı ve telefonu olma durumu, evde internet olma durumları değişkenleri arasında anlamlı bir fark olmadığı belirlenmiştir. Bilgisayarda savaş oyunları oynayan çocukların zekâ ve strateji oyunları oynayanlara göre, hafta içi veya hafta sonu bilgisayarda oyun oynama süreleri 60 dk/bir saatin üzerinde olan çocukların daha az süre oynayanlara göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri daha yüksek bulunmuştur. Çocukların zorba-kurban davranışları ile cinsiyet, anne-baba yaşı ve öğrenim düzeyi, kendine ait bilgisayarı ve telefonu olma durumu, evde internet olma durumu, hafta içi ve hafta sonu bilgisayarda oyun oynama süreleri değişkenleri arasından anlamlı bir fark olmadığı belirlenmiştir. Bir veya iki kardeş olanların üç ve daha fazla kardeşi olan çocuklara göre zorbalık davranışları daha fazla olup kardeş sayısı arttıkça zorbalık davranışlarının azaldığı görülmüştür. CHAID analizlerine göre; çocukların oyun bağımlılık düzeyini etkileyen en önemli değişkenin bilgisayar oyununun ne anlam ifade ettiği olup bunu çocuğun kendine ait telefonunun olması ve hafta içi bilgisayarda oyun oynama süresi değişkenleri izlemiştir. Çocukların zorbalık davranışlarını etkileyen en önemli değişkenin kardeş sayısı olduğu ve bunu anne yaşının izlediği belirlenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı, Zorba-Kurban Çocuk Davranışları, İlkokul Dönemi, CHAID Analizi.

Bilim Kodu: 116001

ABSTRACT

MASTER'S THESIS

**EXAMINING THE RELATIONSHIP BETWEEN COMPUTER GAMING
DEPENDENCY AND BULLYING–VICTIM BEHAVIORS IN PRIMARY
SCHOOL CHILDREN**

Eren GÖLGE

Karabuk University

Institute of Graduate Programs

Department of Child Development and Education

Thesis Advisor

Prof. Dr. Arzu ÖZYÜREK

August 2021, 89 pages

In this study, the correlation between computer game addiction and bully-victim behaviors of primary school children was investigated. In the study, the computer game addiction and bully-victim behaviors of children, the factors that affect addiction and bullying behaviors were also attempted to determine according to some personal data. The universe of the study consisted of 315 children who attend 4th grade of the official primary schools in Hassa District, Hatay Province, and filled the scale form; and the sample group consisted of 33 girls and 37 boys, 70 children in total were chosen from this universe, who were determined according to the selected sampling method. "Computer Game Addiction Scale for Children" and "Bully and Victim Children Evaluation Form" were used to collect data. The normality distribution of the data was examined, and descriptive statistics, Spearman-Brown Correlation

Coefficient, Mann Whitney U and Kruskal Wallis H tests, and CHAID analysis were benefited from in the analysis. In the study, no significant correlation was found between children's computer game addiction and bullying behaviors. It was determined that there was no significant difference between children's issue of being addicted to computer games, and the variables of gender, number of siblings, age and education level of the parents, the children having their own computer and phone, and internet presence at home. It was found that children who play war games on the computer have higher levels of computer game addiction than those who play intelligence and strategy games, and children who play computer games for more than 60 minutes/one hour on weekdays or weekends have higher levels of computer game addiction compared to those who play for shorter times. It was determined that there was no significant difference between the bully-victim behaviors of children and the variables of gender, parental age and education level, having their own computer and phone, internet presence at home, and the time spent on computer games on weekdays and weekends. It was observed that the bullying behavior levels of children that have one or two siblings were higher than those who have three or more siblings, and as the number of siblings increased, their bullying behavior levels decreased. According to CHAID analyses; the most important variable that affects the game addiction level of children that what the computer games means. And, this was followed by the child having his own phone and the playing time on the computer on weekdays. It has been determined that the most important variable affecting the bullying behaviors of children is the number of siblings, followed by maternal age.

Key Words: Computer Game Addiction, Bullying-Victim Child Behaviors, Elementary School Term, CHAID Analysis.

Code: 116001

TEŞEKKÜR

Hem lisans hem de yüksek lisans hayatım boyunca kapısını ne zaman çalsam bana kıymetli zamanını ayırarak büyük bir ilgi ve sabırla dinleyip yardımcı olabilmek için elinden gelen her şeyi yapan, kendisini tanıdığımdan bu yana bizimle paylaştığı her bilginin hayatıma kattığı önemi asla yadsıyamayacağım, yeri geldiğinde bir anne şefkati sunan kıymetli hocam Prof. Dr. Arzu ÖZYÜREK'e teşekkür ederim.

Hayatım boyunca attığım her adımda omzumda ellerini, yaptığım her işte desteklerini ve güvenlerini hissettiğim, bugün kazandığım kimlikte en büyük paya sahip anneme, babama ve kardeşlerime teşekkür ederim.

Lisans dönemimde tanıştığım ve güçlü bir dostluk kurduğum, yaptığım her çalışmada güvenerek sırtımı yasladığım ve akademik hayatımda bana sonsuz desteklerini sağlayan kıymetli arkadaşlarım Ayşenur AYDIN ve Mustafa KABULUT'a teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
KABUL	ii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT	vi
TEŞEKKÜR	viii
İÇİNDEKİLER	ix
ŞEKİLLER DİZİNİ	xii
ÇİZELGELER DİZİNİ	xiii
BÖLÜM 1	1
GİRİŞ	1
1.1. AMAÇ VE KAPSAM.....	1
BÖLÜM 2	6
GENEL BİLGİLER	6
2.1. İLKOKUL ÇAĞI ÇOCUKLARIN GELİŞİM ÖZELLİKLERİ	6
2.2. İLKOKUL ÇAĞI ÇOCUKLARIN AKRAN İLİŞKİLERİ.....	8
2.3. AKRAN ZORBALIĞI	9
2.3.1. Akran Zorbalığı Türleri	10
2.3.2. Akran Zorbalığı Sürecine Katılanların Özellikleri	11
2.3.3. Akran Zorbalığında Etkili Olan Faktörler	14
2.4. ÇOCUK VE OYUN	15
2.4.1. Oyun Kuramları.....	15
2.4.2. Oyun Materyalleri ve İşlevleri.....	19
2.4.3. Teknoloji ve Bilgisayar Oyunları	20
2.5. BAĞIMLILIK VE BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI	22
2.5.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler	24
2.5.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Sonuçları	25
2.6. AKRAN ZORBALIĞI VE BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI.....	25

	<u>Sayfa</u>
BÖLÜM 3	29
GEREÇ VE YÖNTEM	29
3.1. ARAŞTIRMANIN TİPİ	29
3.2. ARAŞTIRMANIN YERİ VE TARİHİ	29
3.3. ARAŞTIRMANIN EVREN VE ÖRNEKLEMİ	29
3.4. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI.....	32
3.4.1. Kişisel Bilgi Formu	32
3.4.2. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği	33
3.4.3. Zorba ve Kurban Çocuk Davranışları Değerlendirme Formu	33
3.5. VERİLERİN TOPLANMASI	34
3.6. VERİLERİN ANALİZİNDE KULLANILAN YÖNTEMLER.....	34
3.7. ARAŞTIRMANIN ETİK YÖNÜ.....	36
3.8. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI	36
BÖLÜM 4	37
BULGULAR.....	37
4.1. BETİMSSEL VE İLİŞKİSEL ANALİZLERE YÖNELİK BULGULAR.....	37
4.2. DEMOGRAFİK DEĞİŞKENLERE GÖRE ÖLÇEK PUANLARINA YÖNELİK BULGULAR	38
4.3. CHAID ANALİZLERİNE YÖNELİK BULGULAR.....	47
BÖLÜM 5	53
TARTIŞMA	53
5.1. BETİMSSEL VE İLİŞKİSEL ANALİZLERE İLİŞKİN TARTIŞMA.....	53
5.2. BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞINA İLİŞKİN TARTIŞMA	54
5.3. ZORBA-KURBAN ÇOCUK DAVRANIŞLARINA İLİŞKİN TARTIŞMA	59
5.4. BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI VE ZORBA-KURBAN ÇOCUK DAVRANIŞLARINI ETKİLEYEN FAKTÖRLERE İLİŞKİN TARTIŞMA	63

	<u>Sayfa</u>
BÖLÜM 6	65
SONUÇ VE ÖNERİLER	65
6.1. SONUÇLAR	65
6.1.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Zorba-Kurban Çocuk Davranışları Betimsel ve İlişkisel Analizlere İlişkin Sonuçlar	65
6.1.2. Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığına İlişkin Sonuçlar.....	65
6.1.3. Zorba-Kurban Çocuk Davranışlarına İlişkin Sonuçlar.....	67
6.1.4. Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Zorba-Kurban Davranışlarını Etkileyen Faktörlere İlişkin Sonuçlar	68
6.2. ÖNERİLER	68
KAYNAKLAR	71
EK AÇIKLAMALAR A. KİŞİSEL BİLGİ FORMU	80
EK AÇIKLAMALAR B. ÇOCUKLAR İÇİN BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ (ÇBOVÖ)	83
EK AÇIKLAMALAR C. ZORBA VE KURBAN ÇOCUK DAVRANIŞLARINI DEĞERLENDİRME FORM	85
EK AÇIKLAMALAR D. ETİK KURUL İZİNİ	87
ÖZGEÇMİŞ	89

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

- Şekil 4.1. Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen değişkenlere ilişkin karar ağacı yapısı 48
- Şekil 4.2. Çocukların zorbalık davranışlarını etkileyen değişkenlere ilişkin karar ağacı yapısı..... 51



ÇİZELGELER DİZİNİ

Sayfa

Çizelge 3.1. Örneklem grubuna ait bazı kişisel bilgilerin sayı ve yüzde değerleri	31
Çizelge 3.2. ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları normallik dağılımı	35
Çizelge 4.1. ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları betimsel analiz sonuçları	37
Çizelge 4.2. ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları korelasyon analiz sonuçları	38
Çizelge 4.3. Cinsiyete göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları MWU testi sonuçları	38
Çizelge 4.4. Kardeş sayısına göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları KWH testi sonuçları	39
Çizelge 4.5. Anne yaşına göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları MWU testi sonuçları	40
Çizelge 4.6. Baba yaşına göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları MWU testi sonuçları .	40
Çizelge 4.7. Anne öğrenim durumuna göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları KWH testi sonuçları	41
Çizelge 4.8. Baba öğrenim durumuna göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları KWH testi sonuçları	42
Çizelge 4.9. Kendine ait bilgisayarı olma durumuna göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları MWU testi sonuçları	42
Çizelge 4.10. Kendine ait telefonu olma durumuna göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları MWU testi sonuçları	43
Çizelge 4.11. Evde internet olma durumuna göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları MWU testi sonuçları	44
Çizelge 4.12. Oyun tercihine göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları KWH testi sonuçları	44
Çizelge 4.13. Hafta içi oyun oynama süresine göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları KWH testi sonuçları	45
Çizelge 4.14. Hafta sonu oyun oynama süresine göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları KWH testi sonuçları	46

BÖLÜM 1

GİRİŞ

Bu bölümde, genel olarak çalışmanın amacına ve kapsamına değinilmiştir.

1.1. AMAÇ VE KAPSAM

Oyun, dünyanın neresinde olursa olsun çocuk için vazgeçilmez bir unsurdur. Bu nedenle, çocukların sağlıklı gelişimi için oyun gereksinimlerinin giderilmesi gerekir. Oyun ihtiyacının giderilmemesi ya da sınırlandırılması durumunda, doğal olarak çocukların sağlıklı bir biçimde gelişimi tamamlanamaz. Çocuklar oyun içinde, oynadıkları roller aracılığıyla ileriki yaşamları için deneyim kazanırlar. Çocukların oyun tercihleri çocukların gelişimleri ve sosyal ilişkileri üzerinde önemli bir rol oynamaktadır (Güvendi, Demir ve Keskin, 2019). Oyun, her yaşta bireyin temel gereksinimi olarak ele alınmakla birlikte okul öncesi ve okul çağı çocuklarının gelişiminde oldukça önemli bir yere sahiptir (Ayan ve Memiş 2012).

Oyun, sağlıklı bireylerin gelişiminde sosyal, fiziksel ve zihinsel olarak çocuğun gelişimi için oldukça önemli bir bileşen olarak değerlendirilebilir. Ayrıca yaparken öğrendiği, sosyal ve fiziksel çevreyle uzlaştığı bir süreçtir (Uluğ, 2007). Çocuğun günlük yaşama uyum sağlamasında önemli bir araçtır (Korkmaz, 2009). Çocuk oyun oynadıkça duyguları belirginleşir, yetenekleri gelişir, becerileri artar. Çünkü oyun, çocuğun en doğal öğrenme alanıdır. Duyduklarını, gördüklerini deneyip burada öğrendiklerini pekiştirdiği bir deney sahasıdır (Yörükoğlu, 2002). Çocukların kurdukları bu deney evreninde oyun ve oyuncak tercihleri de çeşitlilik göstermektedir. Sunulan imkanlar doğrultusunda seçilen oyun ve oyuncak tercihleri onların sosyal becerilerini yapılandırmada önemli bir faktördür.

Çocukların oyun ve oyuncak seçimleri, değişen yaşam şartlarına bağlı olarak değişiklik göstermektedir. Özellikle oyun ortamı ve oyun aracı olarak ilgi çekici bir ortam imkânı veren dijital dünya, günümüzde çocuklar için oldukça popülerdir (Güvendi vd., 2019). Bilgisayar, oyun konsolu veya akıllı telefonlar gibi teknolojik materyallerle oynanan dijital oyunlar, görüntü efektleri veya ses kalitesi gibi nedenlerle çocukların dikkatini çekmektedir. Çocuklara daha hızlı ve canlı bir dünya sunmaktadır. Dijital oyunlarda kullanılan araçlar onların dikkatini çekmede önemli bir rol oynamaktadır. Bu araçlar çeşitlilik gösterse de kullanıcıyı birçok yönden etkileyen en uygun örnek, sanal gerçeklik sistemleridir. Sanal gerçeklik, dijital ortamda hazırlanan üç boyutlu görsellerin ve animasyonların çeşitli teknolojik araçlarla kullanıcıya görsel olarak aktarılmasıdır. Bu teknoloji, kullanıcının zihninde gerçek bir ortamdaymış algısı oluşturur ve çevresiyle etkileşimlerde bulunmasına yardımcı olur (Kayabaşı, 2002). Bu sanal gerçeklik sistemlerinde sunulan oyunlar, gün geçtikçe daha da gelişmekte ve gerçeklik hissiyatı artmaktadır. Ayrıca oyunların sürekli olarak güncellenmesi ve oyuncunun istekleri doğrultusunda şekillendirip hızlı bir şekilde oyuncuya geri dönüt vermesi, özellikle çocukları daha çok etkilemektedir. Fakat teknolojinin hızla gelişimi, bilgisayar kullanımının yaygınlaşması, hatta tablet ve cep telefonlarında internet ulaşımının sağlanmasıyla beraber bilgisayar oyunlarını her yerde, her zaman oynama imkânı doğmuş ve her yaşta oyuncular için bağımlılık tehlikesini de beraberinde getirmiştir (Kaya, 2018).

Bilgisayar oyun bağımlılığı; bireylerin günlük yaşamlarının büyük bir bölümünde oyun oynamayı bırakamamaları, oyunu gerçek yaşamla özdeşleşmek, günlük sorumlulukları oyun yüzünden yerine getirememek, sosyal etkinlikler yerine oyun oynamayı tercih etmek, sosyal çevreden hatta uykudan bile oyun için feragat etmek pahasına oyun oynamaktan vazgeçmemek olarak tanımlanabilir (Kaya, 2018). Çocuk için bu bağımlılık ebeveyn tutumu, dijital oyunların ilgi çekiciliği ve dijital ortamda sunulan özgürlük gibi nedenlerden ötürü daha etkilidir. Ayrıca çocuklar oynadıkları veya ilgisini çeken oyunlarda yer alan oyun figürleriyle özdeşleşebilmekte ve iletinin içeriğindeki şiddet unsurlarından etkilendiğini oyun içinde fark edememektedirler. Çocukların bu oyunları kısa veya uzun dönemli kullanmaları, günlük hayatlarında şiddet ve şiddet olmayanın unsurların sınırlarını fark edememelerine veya ihtiyaç duyduğunda şiddeti durumunu sorun giderme biçimi olarak kullanılacak doğal bir

eylem gibi algılamalarına neden olabilmektedir (Güvendi vd., 2019). Çocuklar bu eylemlerini davranış haline getirerek sosyal çevresinde veya kendi ailesinde de göstermekte ve çocuklar arasında görülen şiddet eylemleri zorbalık olarak adlandırılmaktadır.

Zorbalık davranışı bir veya birden fazla saldırgan çocuğun güçsüz çocuklara yönelik gerçekleştirdiği dalga geçme, tehdit, çatma, vurma ve hırsızlık gibi doğrudan yapılan davranışları içermektedir. Zorbalık kavramının temelinde yineleyici, fiziksel ve psikolojik caydırma sonucu rahatsızlık ve istismar yer almaktadır. Zorbalık; vurmak ve tekme atmak gibi fiziksel, dalga geçmek ve küfürleşmek gibi sözel yollarla yapılan saldırı davranışlarını içeren “doğrudan zorbalık” ile kasten yalnızlaştırma ve dışlama gibi davranışları kapsayan “dolaylı zorbalık” olarak tanımlanabilir (Özyürek ve Kurnaz 2019). Kurban olma durumuna yönelik yapılan çalışmalar, kurban olarak sınıflandırılan çocuk ve ergenlerin benzer şekilde zorbalar gibi düşük düzeyde psikososyal özellikler sergilediğini söylemektedirler. Akranlarına göre daha çok içe dönük, depresif, melankolik, kaygılı ve güvensiz kişilik özellikleri sergilemektedirler. Kurban rolündeki çocukların okulda daha yalnız ve daha üzgün olduklarını ifade etmekte ve iyi arkadaşlarının az olduğunu söylemektedirler (Bayraktar, 2006). Bir zorbalık olayında çocukların zorba, kurban veya hem zorba hem de kurban olma ihtimalinin olduğu söylenebilir. Bilgisayar oyunları ise çocukları zorbalık olaylarına dahil etmede etkili bir faktör olarak görülebilir.

Pek çok bilgisayar oyunu, şiddet öğeler içermektedir. Oyunların içerisinde sıklıkla yer verilen şiddet unsurunun kişinin üzerindeki etkisinin, şiddet davranışına yönlendirme ya da şiddeti olgusunu normalleştirme olarak düşünüldüğünü söylemek mümkündür. Birçok oyun, oyuncunun seçtiği figürün rakiplerine karşı kendisini geliştirmesi üzerine tasarlanmaktadır. Bu durum, oyun içerisinde oyuncular arasında sürekli yükselen ve zayıflamayan bir rekabet düşüncesini de yanında getirmektedir. Birçok kez çocukların oyunlardaki yaşadıkları saldırganlık gerilim gibi durumların gerçek yaşamlarını yaralama hatta öldürme gibi bir davranışlarla yansımaktadır (Açıkgöz ve Yalman, 2018) Bu bağlamda çocukların uzun süre oyunlarda zaman geçirmeleri veya oyun bağımlısı olmaları oyunların şiddet yönünden daha çok etkilendikleri düşünülebilir.

Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) verilerine göre çocukların ve ergenlerin bilgisayar kullanmaya başlama yaşı sekiz olarak verilmiştir. Çocuk ve gençlerin %24,4'nün kendilerine ait bir bilgisayarı vardır. Yine TÜİK verilerine göre çocuklar ve gençler, cep telefonunu konuşmak (%98), oyun oynamak (%66,8), mesajlaşmak (%65,4) ve internete girmek (%30,7) için kullanılmaktadırlar (TÜİK, 2013). Bu veriler göz önünde bulundurulduğunda çocukların bilgisayar kullanmaya başlamasıyla birlikte oyun bağımlısı olma riski taşıdıkları söylenebilir.

Alan yazında, ergenlerde çevrimiçi oyun oynama ve akran zorbalığı (Yalaki ve Taşar, 2019), ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile zorbalığı (Hazar ve Ekici, 2021), ilkökul öğrencilerinin akran zorbalığına ilişkin görüşleri (Kale ve Demir, 2017), ilkökul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi (Oral ve Arabacıoğlu, 2019), lise öğrencilerinin zorbalıkla baş etme düzeyleri ve zorbalık eğilimi düzeyleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi (Kıldırın, 2019) gibi çalışmaların yapıldığı görülmüştür. Ancak alan yazında ilkökul dönemi çocuklarında bilgisayar oyun bağımlılığı ve zorba kurban davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesini ele alan çalışmaya rastlanmamıştır. Ortalama 8-10 yaşı kapsayan ilkökul dönemi çocuklarının, bağımlılık düzeyinde oynadıkları şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının onların sosyal davranışlarını olumsuz etkileyebileceği ve zorbalık olaylarına dahil olma riskini artıracığı söylenebilir. Bu nedenle bu çalışmada, ilkökul çocuklarında bilgisayar oyun bağımlılığı ile zorba-kurban davranışları arasındaki ilişkiyi incelemek amaçlanmıştır.

1.2. PROBLEM CÜMLESİ

İlkokul çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılığı ile zorba-kurban davranışları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

1.3. ALT PROBLEMLER

- Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ve zorba-kurban çocuk davranışı düzeyleri nasıldır?

- Çocukların Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Zorba ve Kurban Çocuk Davranışlarını Değerlendirme Formu puanları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
- Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile cinsiyet, kardeş sayısı, anne-baba yaşı ve anne-baba öğrenim durumu değişkenleri arasında anlamlı fark var mıdır?
- Çocukların zorba-kurban davranışları ile cinsiyet, kardeş sayısı, anne-baba yaşı ve anne-baba öğrenim durumu değişkenleri arasında anlamlı fark var mıdır?
- Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile kendine ait bilgisayar ve telefonlarının olma durumu değişkenleri arasında anlamlı fark var mıdır?
- Çocukların zorba-kurban davranışları ile kendine ait bilgisayar ve telefonlarının olma durumu değişkenleri arasında anlamlı fark var mıdır?
- Çocukların evlerinde internet olma durumu ve bilgisayarda oynadıkları oyun türü ile bilgisayar oyun bağımlılığı değişkenleri arasında anlamlı fark var mıdır?
- Çocukların evlerinde internet olma durumu ve bilgisayarda oynadıkları oyun türü ile zorba-kurban davranışları değişkenleri arasında anlamlı fark var mıdır?
- Çocukların hafta içi ve hafta sonu bilgisayarda oyun oynama süreleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı değişkenleri arasında anlamlı fark var mıdır?
- Çocukların hafta içi ve hafta sonu bilgisayarda oyun oynama süreleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı değişkenleri arasında anlamlı fark var mıdır?
- Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ve zorba-kurban çocuk davranışlarını etkileyen etmenler nelerdir?

BÖLÜM 2

GENEL BİLGİLER

Bu bölümde ilkokul çağındaki çocukların gelişimsel özellikleri, akran ilişkileri, akran zorbalığı, oyun ve bilgisayar oyunları, bilgisayar oyun bağımlılığı, akran zorbalığı ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkileri konu alan başlıklara yer verilmiştir.

2.1. İLKOKUL ÇAĞI ÇOCUKLARIN GELİŞİM ÖZELLİKLERİ

Gelişim kavramı, canlının nitel ve nicel boyutlarıyla, büyüme ve olgunlaşmasıyla belirli zaman içinde, çevre etmenleri ya da öğrenme davranışıyla ve tüm bu değişkenlerin birbirleriyle etkileşimleri sonucunda değişip farklılaşmasının ürünü olarak tanımlanır (Topses, 2003). Gelişim nöbetleşe devam eden, belirli aşamalar halinde gerçekleşen, sürekli ve bütünsel bir süreçtir (Aydoğan, vd., 2015). Gelişim genel olarak yaşa bağlı dönemler halinde incelenir. Çocukların 0-6 yaş dönemi okul öncesi dönem olarak ele alınırken 6-12 yaş dönemi okul çağı veya ilkokul dönemi olarak ele alınmaktadır.

Bireyin gelişimi bir bütün olarak ele alınsa da gelişimi fiziksel/bedensel, psikomotor, duygusal, dilsel, bilişsel, sosyal gelişim ve kişilik gelişimi gibi alanlara göre incelemek, bireyi tanımayı kolaylaştırabilir. İlkokul dönemindeki çocukların bedensel gelişimleri incelendiğinde, bu dönemdeki çocukların fiziksel büyümelerinin erken çocukluk dönemine oranla daha yavaş olarak devam ettiği görülmektedir. Çocukların 6 yaş civarında ortalama olarak 20-25 kilo ve 106-108 cm uzunluğunda olmaları beklenir. Bu yaştan sonraki süreçte ortalama uzunluklarının 5 ila 8 cm ve ağırlıklarının 2 ila 3 kilo artması beklenir (Berk, 2013). Bu dönemin başlarında kaslar arası koordinasyon zayıfken dönemin sonlarına doğru gelişmeye başlar. Dönemin sonlarında çocukların vücut ve hareket sistemleri çocukluk olgunluğuna ulaşır (Doğan, 2007). Bu dönemde çocuklar için hareket yarışma, iş birliğine dayalı oyun ve dans gibi

motor becerilerini sergileyecekleri etkinlerde aracı olarak kullanılır. Bu dönemde çocukların esneklik becerileri de artmıştır (Aral ve Baran 2011).

İlkokul dönemin çocukların önceki dönemlerdeki öğrendikleri kelime sayısının zenginleşmesi ve bu dönemde dili daha kapsamlı kullanmaya başlarlar. Bu dönemde çocukların okuma-yazma becerilerini kazanmalarıyla birlikte gramer yapıları da değişiklik göstermektedir. Bu değişim çocukların konuşma, duygu ve düşüncelerini ifade etmesine olumlu yönde yansımaktadır. Çocuklar, akran ilişkilerinde bu gelişimi tam anlamıyla yansıtamazlar da dil bilgisine hakimlerdir (Aydoğan vd., 2015).

İlkokul döneminde çocukların kavramsal ve soyut düşünebilme becerilerinin gelişmesi önceki çocukluk dönemlerinde belirgin olarak yansıttığı düşsel, animistik ve dürtülere bağlı düşünce yapısı artık daha gerçekçi bir yapıya bürünür. Bu dönemde duygusal tepkiler değişerek ve içsel gereksinimlere bağlılıktan çıkarak daha toplumsal ve gerçekçi bir nitelik kazanır. Artık önceki dönemlerdeki çocuksu davranışlar nispeten daha denetimlidir (Öztürk ve Uluşahin, 2008). Okul dönemi çocukları bu dönemde kimliklerini keşfetmeye ve yapısal kimliklerini oluşturmaya çalışmaktadır. Bu nedenle de sürekli olarak yeni şeyler öğrenmek, denemek, becerilerini geliştirmek ve üstünlük kurma çabasıdır (Koç, 2008). Bu yeni beceriler onların mevcut ilişkilerini yönlendirmekte ve yeni oluşacak ilişkilere temel hazırlamaktadırlar.

Sosyal gelişim açısından ele alındığında, okul çağı dönemindeki çocukların sosyal gelişiminde en önemli faktörün akran ilişkileri olduğu dikkat çekmektedir. Özellikle 6 ila 12 yaşlar arasındaki çocuklarda grubunda arkadaş edinmek, bu dönemin en kritik sorumluluklarından ve yaşamının her anında sürececek bir sosyal yetenektir. Bu dönemde çocuklar ebeveynlerinden daha çok bağımsız ve akranlarıyla daha çok zaman geçirmek istemektedirler. Çocuklar akranlarından oluşan destekleyici bir grubu benimsemek ve grubun bir parçası olmak ihtiyacı hissederler. Bir akran grubunu benimsemek ve yeterli sosyal yeteneklere sahip olmak, çocuğun yüksek benlik saygısına ulaşmasında kritik yer tutar. Bu nedenle içerisinde olduğu grup tarafından beğenilmeyen bencil davranışlarından vazgeçme eğilimindedirler. Diğer akranlarıyla birlikte bir şeyler yapma ve başkalarının altında ya da denetiminde görev alma istekleri artar. Böylece, iş bölümünün ve başkalarından farklı özelliklere sahip olduğunu fark

etmenin doyumunu yaşanmaya başlanır (Koç, 2008). Akran ilişkilerinin önemi nedeniyle, okul çağı çocukların gelişiminde akran ilişkilerinin ayrıntılı olarak ele alınmasında fayda vardır.

2.2. İLKOKUL ÇAĞI ÇOCUKLARIN AKRAN İLİŞKİLERİ

Orta çocukluk dönemi 6-11 yaşlarını kapsamakta ve okul yılları olarak da adlandırılmaktadır. Bu dönem hem akran ilişkileri hem de sosyal çevre kurma açısından büyük bir öneme sahiptir. Bu dönemde akran ilişkilerinin kritik olmasının nedenleri arasında, ilk olarak çocuğun yaşadığı ev ve korunaklı aile düzeninden uzaklaşarak yeni bir sosyal çevre ve daha geniş sosyal ilişkiler içerisine girmesi olarak düşünülebilir. Okulda çocuk hem yeni bir otorite olan öğretmen hem de kişilerarası ilişkilerini güçlendireceği akranları tanışmaya başlamıştır (Gander ve Gardiner, 1995).

Okul dönemindeki çocuk önceki yıllara oranla daha karmaşık ilişkiler kurmaya başlayabilecek potansiyelindedir. Çocuk bu dönemde, giderek değişen duyguları ve gelişen düşünceleriyle iletişime daha açık hale gelir. Dün, bugün ve yarın gibi zaman kavramsal kavramları daha iyi kavrar. Ebeveynlerine bağlılığı eskisi kadar güçlü değildir. İçe dönük ilgileri de zayıflayan çocuk, yeni arkadaşlık konusunda akranlarına daha çok itimat etmeye, onlarla bir arada daha çok vakit geçirmeye ve ortak aktivitelerde bulunmaya çalışır (Yavuzer, 1996). Çocukların akran ilişkilerinin önemi, okul yıllarında giderek çoğalmakta ve hem arkadaşı olmayan akranları hem de arkadaşlarına karşı gösterdikleri davranış şemaları bu artışa uygun şekilde bölümlendirmeye başlamaktadır. Çocukların iletişim becerilerindeki bu ilerlemeler, sosyal-bilişsel alanlardaki becerilerinin ilerlemelerine bağlı olarak saldırgan davranışlarını azaltmakta; uzlaşma, paylaşma ve iş birliği gibi olumlu tutumlarını artırmaktadır (Erwin, 2000). Bu açıdan bakıldığında akran ilişkilerinin okul çağında çocuk için anlamlı bir öneme sahip olduğu söylenebilir.

Akran ilişkileri, çocuklara sosyal çevresinde başarılı etkileşimler oluşturma ve sosyal gelişimine yönelik çeşitli ihtiyaçları karşılama olanağı sunar. Çocuklar, bu süreçte akranlarıyla kurdukları yoğun ilişkileriyle birlikte istenilen sosyal uyumu kazanabilmek ve ihtiyaç duydukları sosyal becerileri kazanmak adına deneyim

kazanırlar. Bu deneyim sürecinde, akranlar duruma göre destek kaynağı olarak işlev görebilirler (Çetin ve diğerleri, 2002). Okul çağı akran ilişkileri, çocukların yaşamına önemli olumlu katkılar sağlarken yaşanan bazı olumsuzluklar, çocukların birbirlerine yönelik zorbalık davranışlarına dönüşebilmektedir. Akran zorbalığı, olumsuz akran etkileşimlerini ifade eden bir kavram olarak ele alınabilir.

2.3. AKRAN ZORBALIĞI

Zorbalık; kişinin başka bir kişiye kasıtlı olarak var olan güç dengesizliğinden yararlanarak tekrarlayıcı olabilecek şekilde fiziksel ve/veya psikolojik acı veya rahatsızlık vermesi olarak tanımlanabilir (Hughes vd., 2015). Akran zorbalığı ise bir çocuğun bir veya birden fazla çocuk tarafından tekrar eden biçimde fiziksel, sosyal ve sözel anlamda olumsuz davranışlara maruz bırakılması olarak tanımlanabilir. Olweus ve diğerlerine (1999) göre bir davranışın zorbalık olarak kabul edilebilmesi için yapılan davranışın kasıtlı ve kötü niyetle yapılması, süreç içerisinde sürekli tekrarlanması ve akranların arasında güç dengesizliğinin olması gerekir.

Zorbalıkta ilgili tarafların dengesizliği, yani zorbanın bazı yönlerden kurbandan daha zayıf olması gerekmektedir. Eşitsizlik fiziksel, bilişsel veya sosyal olabilir. Fiziksel eşitsizlik, zorbanın fiziksel olarak kurbandan daha güçlü veya daha büyük olduğu anlamına gelir. Diğer yandan zorba bir şekilde zihinsel olarak daha üstünse, örneğin sessiz, güvensiz veya belirsiz, yüksek ses tonuna sahip veya daha fazla kelime dağarcığına sahipse, başkalarını nasıl manipüle edeceğini biliyorsa zihinsel eşitsizlikten bahsedilebilir. Sosyal eşitsizlik, zorbanın daha fazla arkadaşı olduğu anlamına gelirken kurbanın hiç arkadaşı olmayabilir. Zorbalığın gerçek nedeni zorbanın toplum tarafından kabul görmesi ve gücün peşinden koşmasıdır. Zorbalık, toplumun değer görmeyen veya takdir edilmeyen davranışlar üzerine kuruludur. Okullarda çocukların giyimlerinden anne-baba statüsüne kadar birçok alanda kurulan baskılar çocukları zorbalığa yöneltmektedir. Zorba, dikkat ve popülerlik için çabalar ve zorbalığa uğrayanlardan aldığı güçle akranları arasındaki konumunu artırmaya çalışır (Hamarus, 2008).

Yapılan tanımlar incelendiğinde, akran zorbalığı kavramında taraflar arasında güç dengesizliğinin olması, zorbanın kurbandan birçok yönden üstün olması ve yapılan davranışların süreklilik özelliği göstermesinin ortak paydaları olduğu görülmektedir. Zorbalık davranışlarında olduğu gibi akran zorbalığı da farklı şekillerde ortaya çıkabilir.

2.3.1. Akran Zorbalığı Türleri

Akran zorbalığı alanında yapılan çalışmalarda akran zorbalığı, doğrudan ve dolaylı olmak üzere iki temel yapıya ayrılmaktadır (Gladden vd., 2014). Zorbalık/kurban olma durumu, kurbanı karşı yapılan açık bir saldırgan davranışı işaret etmektedir. Genellikle fiziksel üstünlüklere dayalı olan doğrudan zorbalık vurma, itme, ad takma tekmeleme, tehdit etme ve alay etme gibi davranışlar ile kendini göstermektedir. Bilişsel üstünlüğe dayalı olan dolaylı zorbalık ise kurbanın sosyal olarak yalnızlaştırılması, hakkında söylenti yayılması, yakın çevresinin manipüle edilmesi ve bilinçli olarak gruptan dışlanmasına önyak olunması gibi davranışları içerir (Olweus, 1993).

Zorbalıkta, kurbanı karşı doğrudan hamlelerden çok akranları arasında yanıltıcı sözel ifadelerle kasıtlı zarar vermek amaçlanır. Bu gibi durumlarda kurban ve zorba arasında üçüncül bir kişinin olması, kurbanın saldırganı algılaması veya tanımlamasını güçleştirir. Kurbanı sözel olarak alaycı ad takma, tehdit etme, aşağılama, sözel olarak iğneleme, göz hapsine alma, akran ilişkilerini güdümlenme, ekipten dışlama ve bu baskılarla kurbanı sessizleştirme durumu vardır (Olafsen ve Viemerö, 2000).

Gladden ve arkadaşları (2014) akran zorbalığını fiziksel, sözel, ilişkisel ve kişinin mallarına zarar verme davranışları olmak üzere dört grupta incelemişlerdir:

- Fiziksel Zorbalık: Zorbanın hedeflenen kurbanı karşı fiziksel güç kullanması olarak tanımlanır. Vurma, tekmeleme, yumruklama, tükürme, çelme takma ve itme gibi davranışlar bunlardan bazılarıdır.
- Sözlü Zorbalık: Zorba tarafından kurbanı yapılan kasıtlı ve kötü niyetle yapılan sözlü veya yazılı iletişim biçimi olarak tanımlanır. Sataşma, alaycı

lakaplarla çağırma, alaycı notlar, el hareketleri, tehdit etme, saldırgan ve uygunsuz yorumlar ve cinsel itamlar gibi sözel tehditler bunlardan bazılarıdır.

- **İlişkisel Zorbalık:** Hedeflenen kurbanın itibarına ve ilişkilerine zarar vermek için tasarlanmış bir davranış olarak tanımlanır. Doğrudan ilişkisel zorbalık, hedeflenen kurbanın akranlarıyla etkileşime girmesini engellemek veya görmezden gelinmesini hedefleyen çabalar içerir. Dolaylı ilişkisel zorbalık, yanlış ve/veya kötü amaçlı söylentiler yaymak, alaycı ifadeler yazmak, hedef kurbanın müsaadesi veya bilgisi olmadan fiziksel ya da elektronik bir alanda utanç verici görseller yayınlamak gibi eylemleri içermektedir.
- **Mala Zarar Verme:** Kurbanın mallarının zorba tarafından zarara uğratılması hedeflenerek malların çalınması, değiştirilmesi veya zarar verilmesi olarak tanımlanır. Bu davranışlar bireyin kişisel malını almayı ve geri vermemeyi, malını bireyin huzurunda yok etmeyi veya bireysel elektronik bilgileri silmeyi içerebilir.

Gelişen teknoloji ve sanal dünyanın günlük yaşamda daha fazla yer edinmesiyle birlikte zorbalığın yukarıda açıklanan türlerinin dışında farklı bir türü daha ortaya çıkmıştır. Yeni nesil teknoloji ile bilinçsiz ve kolay ulaşılabilir olmak, sorun olarak kendini göstermeye başlamıştır. Sanal zorbalık kavramı da yeni nesil teknolojinin kontrolsüz kullanımıyla kendini göstermektedir (Horzum ve Ayas, 2011). Bu bağlamda teknoloji kullanılarak meydana gelen zorbalık sanal zorbalık olarak kabul edilir ve sözel, ilişkisel ve mülkiyet zorbalığının sanal yollarla gerçekleştiği bir ortam veya konum olarak görülür. Zorbalığın genel tanımından yola çıkılarak tanımlanabilen sanal zorbalık (Gladden vd., 2014), akran zorbalığının sadece okulla sınırlı kalmayıp her zaman ve her alanda yapılabilir hale gelmesine neden olmuştur (Smith, vd., 2008). Zorbalığın türü ve yapısı değişkenlik gösterse de zorbalık sürecine katılan bireylerin bazı ortak özellikler gösterdikleri gözlemlenmektedir.

2.3.2. Akran Zorbalığı Sürecine Katılanların Özellikleri

Akran zorbalığı, birden çok faktörden etkilenen sarmal bir olaydır. Bireylerin gelişimini aile, okul ve sosyal çevre gibi sistemler arasındaki çift yönlü etkileşim olarak açıklayan ekolojik sistem kuramına göre zorbalık tutumu, sadece kişinin

bireysel özelliklerinin bir sonucu değildir. Zorbalık davranışları aynı zamanda ebeveyn, akranlar, okul ve mahalle çevresindeki diğer bireylerle etkileşimin (kültür, medya, örfler, gelenekler vb.) sonucu oluşabilmektedir (Özyürek ve Kurnaz 2019). Zorbalığın birden çok etkeninin olması, zorbalık sürecine katılanların da bu etkenlere göre değişkenlik gösterdiği düşündürmektedir. Zorbalık davranışında temelde rolü üstlenen zorba, zorba-kurban ve kurbanların yanı sıra bir diğer grup daha bulunmaktadır. Bunlar zorbanın davranışlarını destekleyen, zorbalık sürecinde zorbaya katkıda bulunan, onu koruyup gözeten ve olayla ilgisi yok gibi davranan destekleyicilerdir (Solberg ve Olweus, 2003).

Olweus tarafından hazırlanan zorbalık sürecindeki bireylerin rollerini tanımlayan zorbalık halkasında (bullying circle) zorbalık sürecindeki bireylerin zorbalıkta farklı rollerinin bulunduğu gösterilmiştir (Akt.: Olweus ve Limber, 2010). Zorbalık sürecindeki roller, aşağıda açıklanmıştır:

- Zorba; zorbalığı ilk başlatan, destekçilerin lideri rolünü üstlenen kişidir.
- Destekleyiciler-yardımcılar; zorbalık sürecinde aktif olarak rol alırlar, ancak hiçbir zaman lider rolünü üstlenmezler. Zorbanın davranışlarına aktif olarak yardımcı olurlar.
- Destekleyenler-pasif zorbalar; zorbalık sürecinde zorbanın ve yardımcıların davranışlarını gözlemler, zorbalığı kışkırtır ve olaya dikkat çekecek biçimde açıkça destek olurlar, ancak aktif olarak zorbalık sürecine katılmazlar.
- Pasif destekleyiciler-muhtemel zorbalar; zorbalığı desteklerler ancak açıkça destek verdiklerini dışa yansıtmazlar.
- Bağlantısız seyirciler; zorbalık sürecinde herhangi bir tarafta bulunmayı tercih etmemektedirler, olaylara izleyici olarak dahil olmayı tercih ederler. Bu kişiler “benim işim değil ve ilgilenmiyorum” veya “izleyelim ve ne olacak görelim” şeklinde düşünürler.
- Muhtemel koruyucular; zorbalık sürecinde, zorbalıktan hoşlanmayanlardır. Kurbanı yardım etmeleri gerektiğini düşünürler, ancak herhangi bir şekilde kurbanı destek sağlamazlar.
- Koruyucular; zorbalıktan hoşlanmazlar ve kurbanı yardım ederler.
- Kurbanlar; zorbalığa maruz kalan kişilerdir.

Yapılan arařtırmalar kurban ve zorba bireylerin, birbirlerinden farklı sosyal davranıř özelliklerine sahip olduđunu göstermektedir. Kurban çocukların fiziksel yönden zayıf, içine kapanık, çekingen, diđer bireylere daha az ilgi gösteren, genel iletiřim becerileri yetersiz, sosyal becerilerde duyarlı olmayan, uyum göstermekte zorlanan veya hiç kuramayan, baskıya karřı boyun eđen, daha uysal mizaca sahip olan, liderlik becerileri bulunmayan ve oyun arkadařları az olan çocuklardır (Dake vd., 2003).

Zorba/kurban ve zorba öğrenciler daha agresif mizaçta, geniş bir oyun arkadařı çevresine sahiptir, sosyal iliřkilerini iyi yönetirler. Zorba öğrencilerin liderlik ve yönetim becerilerinin daha fazla olduđu ve akranlarını kendi fikirlerine göre yönlendirdikleri saptanmıřtır (Perren, ve Alsaker, 2006). Zorbaların en belirgin özellikleri, akranlarına yönelik saldırganlıklarıdır (Olweus, 1993). Ancak zorbalarda sadece akranlarına deđil aynı zamanda ebeveynleri, kendinden yařça büyük kardeřleri ve öğretmenleri gibi yetiřkinlere karřı da saldırganlıkları vardır. Kendi dıřındaki diđer bireyler üzerinde hâkimiyet, baskı kurmaya yönelik güçlü dürtüleri vardır. Zorbalar çođunlukla řiddete ve řiddet kavramı ile iliřkili durumlara karřı daha sıcak tutumlara sahiptirler ve řiddet araçlarına daha meraklıdırlar. Genellikle dürtüsel davranıřlar sergilerler ve otokontrol becerileri düşük düzeydedir, ayrıca kurbanlarla çok düşük düzeyde empati kurarlar. Kendi benliklerine bakıř açıları olumludur ve zorbaların büyük çođunluđu, kendi saldırganlık düzeylerinin farkında deđildir. Genellikle erkek zorbalarda, diđer erkek akranlarından ve kurbanlardan fiziksel olarak daha iri ve güçlüdürler. Zorbalar tahmin edilenin aksine, çok az ya da ortalama düzeyde iç kaygı ve güvensizlik duygusunu yařarlar, özsayıları daha yüksek düzeydedir. Genel anlamda, tipik olarak zorbalarda “fiziksel üstünlüklerine eřlik eden saldırgan tepkisel davranıřlar” ile karakterize edilirler ve “çabuk hiddetlenen bir mizaca” sahiptirler. Zorbalar çođunlukla popülerdir ve çevrelerinde birkaç öğrenciden oluřan ve zorbalıklarını destekleyen ya da onlar gibi davranmaya çalıřan küçük gruplara liderlik yaparlar. Zorbaların yařları ve sınıf seviyeleri de yükseldikçe çocukların toplum içindeki popülariteleri giderek azalmaya bařlar ve lise döneminde çocukların popülariteleri önceki dönemlerin tam tersine ortalamanın altına düşse de hiçbir zaman kurbanlardan daha düşük olmayacaktır (Gökler 2007).

Zorbalık davranıřlarında farklı faktörlerin etkilerinden söz edilebilir.

2.3.3. Akran Zorbalığında Etkili Olan Faktörler

Zorbalık davranışının altında ve kurbanların seçilmesinde bireylerin yaşı, cinsiyeti, fiziksel özellikleri veya üstünlükleri, mizaç yapısı, davranışsal tutumları, ailesi ile iletişimi gibi faktörler önemli bir yere sahiptir (Yelboğa ve Koçak 2019). Alan yazında konuya ilişkin bazı bulgular ortaya konmuştur.

Çocukların yaşının zorbalık davranışı ile ilişkili olduğu, yaşı arttıkça zorbalık davranışının sıklığının da yükseldiği, buna karşın kurban olma düzeyinin azaldığı bilinmektedir. Diğer taraftan yaşla birlikte zorbalık davranışının türünün de farklılık gösterdiği belirtilmektedir. Düşük yaş ve sınıflardaki bireylerin fiziksel zorbalığın, büyük yaş ve sınıftaki bireylerin ise sözlü zorbalığın daha sık rastlandığı ifade edilmektedir (Pişkin, 2002).

Zorbalık ilgili yapılan çalışmalarda cinsiyetin zorbalık davranışı üzerindeki etkisi üzerinde farklı sonuçlar elde edilmektedir. Araştırmalardan bazıları, erkeklerin genellikle fiziksel zorbalık davranışı sergilediklerini göstermektedir. Bazı araştırmalar ise erkeklerin zorbalık davranışında daha çok kurban olarak seçildikleri, bazı araştırmalar da ise kızların genellikle kurban rolünde oldukları belirtilmektedir. Ayrıca bulgular hem kızların hem de erkeklerin, okulda zorbalık davranışı ile karışıklarını göstermektedir (Wei ve Williams, 2004).

Fiziksel özellikler bakımından incelendiğinde, akran zorbalığında kurbanların fiziksel anlamda daha zayıf ve küçük oldukları belirtilmektedir. Kurbanların bu özelliklerinden dolayı zorbalara karşı kendilerini korumakta güçlük çektikleri gözlemlenmektedir. Genellikle kurbanların fiziksel aktivitelere karşı ilgileri azdır ve bu aktivitelerde başarısızdırlar. Acı eşikleri akranlarına oranla düşüktür ve ürkek mizaçtırlar (Albayrak, 2012). UNICEF (2015) Jamaica raporuna göre kurban öğrencilerle çalışan öğretmenler görme, duyma, bilişsel gerilik gibi fiziksel ve zihinsel yetersizliklere sahip, şişmanlık, bakımsız, yoksul ve fiziksel görüntü bakımından daha az erkeksi çocukların mağdur olduklarını sunmuşlardır (UNICEF Jamaica Report, 2015).

Zorbalığın ortaya çıkmasında etkili olan nedenler içerisinde, aile önemli bir yere sahiptir. Sağlıksız anne-baba tutumlarını sergileyen ebeveynlerin çocukları, birçok alanda sorunlara açık hale geldiği gibi zorbalık davranışında da zorbalığı tetikleyici durumdadırlar. Sevgi, ilgi, bakım, ebeveynler arasındaki etkileşim ve iletişimde çocuğun yeri de önemli ölçüde zorbalık davranışını etkilemektedir. Zorbalığa daha sık rastlanan okullarda çocukların ebeveynlerinin “doyurucu olmayan çocuk yetiştirme tarzına” sahip olduklarını söylemişlerdir. Problemler ailelerde rastlanan boşanma, sorunlu ilişkiler ve zararlı madde bağımlılığı gibi problemlerin zorbalığın görülme sıklığını arttırdığı belirtilmektedir (Olweus, 1993). Ayrıca sinirli bir mizaca sahip olma, duygusal gereksinimlerini karşılamak için diğer kişiler üzerinde üstünlük, baskı kurma ve popüler olma arzusu gibi özellikler, bireyleri zorba davranışlara yönlendirmektedir.

Sonuç olarak zorba ve kurban olma durumunda bireylerin ebeveynlerinin baskıcı ve otoriter tutuma sahip olmaları, ebeveynleri tarafından şiddete maruz kalmaları, fiziksel olarak akranlarından farklı özellikleri sahip olmaları, kendini savunmada yetersiz kalmaları ve daha az popüler ya da daha fazla popüler olmaları akran zorbalığında belirleyici olmaktadır. Benzer durumların sanal ortamda oynanan oyunlar esnasındaki akran etkileşimlerinde de görülebileceğinden hareketle, bilgisayar oyunlarını bağımlılık düzeyinde oynayan çocukların zorba-kurban davranışları üzerinde etkili olduğu düşünülebilir.

2.4. ÇOCUK VE OYUN

Oyunun geniş kapsamlı bir alan olması, oyun içeriği hakkında çok çeşitli tanımların türetilmesine ve oyunun çeşitli yönleriyle ele alınmasına neden olmuştur. Oyun kavramı “yazılı veya sözlü kurallar doğrultusunda durumdan zevk almak amacıyla icra edilen düzenlenmiş aktiviteler bütünü” olarak tanımlanmaktadır (Chatfield, 2011). Yapılan tanımların geneli incelendiğinde tek bir ortak algının olmadığı gözlemlenmektedir.

Vygotsky (1967), oyunu yalnız çocuklara zevk vermek ve onları hoşnut etmek amaçlı etkinlikler olarak tanımlamanın doğru olmadığını ifade etmekte ve bunu iki temel nedenle bağdaştırmaktadır. Bunlardan ilki, çocuklar oyun oynarken birtakım

etkinliklerle uğraştığı için eğlenceden daha çok bazı olaylar ve beceriler hakkında deneyim kazanırlar. Diğeri, çocuklar sadece dikkat çekici ve keyifli buldukları durumlarda oyunlardan zevk alabilirler, aksi takdirde çocuklar için oyun işlevsel değildir. Vygotsky bu temeli spor oyunları üzerinden açıklamaktadır. Çocuklar spor aktivitelerini yaparken yalnızca zevk almaz, aynı zamanda birtakım bilgi ve beceriler edinirler. Bir çocuk oynadığı spor aktivitesini benimsemiyor ve gönülsüz oynuyorsa, o oyundan zevk almaz. Piaget (1962) ise çocukların oyunlar aracılığıyla yaşadıkları çevreye aşinalık kazandığını, çevrelerine daha hızlı uyum sağladıklarını ve oyun süresince hayal dünyalarını zenginleştirdiklerini belirtmektedir. Baykoç (2006) da oyunu, “belirli bir amaca yönelik kurallı veya kuralsız olarak yapılan her durumda çocuğun gönüllü ve zevk alarak yer aldığı gelişim temeli öğrenme süreci” olarak açıklamaktadır.

Oyun bir çocuğun günlük yaşantısından daha çok ilgilendiği, daha çok özümsemiği ve zevk aldığı bir dünyadır. Ayrıca oyun, çocuğun sağlıklı bir bilişsel ve fiziksel gelişiminin temel ögesidir. Hazar (2005) oyunun, çocuğun gelişiminde ve eğitiminde önemli bir yerinin olduğunu aynı zamanda da çocuğun sosyal çevresi ile ilişki kurmasına, duygu ve düşüncelerini ifade edebilmesine destek olduğunu belirtmektedir. Huizinga (2010) çocuğun oyuna bilinçli bir şekilde başlamadığını, ancak oyuna başlamada en temel etkenin gönüllük olduğunu belirtmiştir. Oyuna gönüllülükle başlayan çocuğun, oyunun kendine özgü kurallarına uyum sağlayıp kendi düzenini oluşturduğunu ve böylelikle günlük yaşamda ondan beklenen ciddi faaliyetlere hazırlık yaptığını belirtmiştir.

Çocuğun gelişiminde ve öğrenmesinde önemli bir araç olan oyun yaşamı tanımlama, geçmişi anımsama, temel düzeyde problem çözme, somut veya soyut mekânsal ifadeler ve yaşamsal kavramların işlenmesi gibi çocuğun zihnini zorlayıcı bilişsel süreçleri kolaylaştırır. Oyun aynı zamanda, öğrenmeyi daha kalıcı ve zevkli hale getirir (Baykoç, 2006). Çocukların oynadığı oyunlar, onları günlük hayata hazırlar ve gelişimlerinin temellerini daha sağlıklı olmasını sağlar. Oyun konusunda, farklı bilim insanlarının kuramsal yaklaşımları olduğu görülmektedir.

2.4.1. Oyun Kuramları

Oyun kuramları klasik oyun kuramları, dinamik oyun kuramları, modern oyun kuramları ya da diğerk oyun kuramları olarak çeşitli başlıklar altında incelenmektedir. Bu bölümde klasik ve dinamik oyun kuramları üzerinde durulmuştur.

Klasik oyun kuramları, çocuğun oynadığı oyunu neden oynadığı sorusuna odaklanmış ve oyunun biçim veya içerik yönüyle ilgilenmemişlerdir. Klasik kuramlar oyuna antropolojik ve evrimsel bir değerlendirme ile yaklaşmışlardır. Genel olarak bakıldığında klasik oyun kuramı tarihi, 19. yüzyılın sonlarına ve 20. yüzyılın başlarına dayanmaktadır. Klasik oyun kuramcıları, çocuğun oyunlarında gücün kullanımına odaklanmış ve genel olarak oyunun fiziksel ve içgüdüsel yönleri ile ilgilenmişlerdir. (Bardak ve Topaç, 2019).

Klasik oyun kuramları dört grupta incelenmektedir.

- Fazla Enerji Tüketimi Kuramı; çocuğun organizmasının çalışması için ihtiyacı olandan daha çok enerjiye sahip olduğunda, bu fazla enerjiyi oyunda harcıyıp kullandığını ileri sürmektedir (Aksoy ve Deren Çiftçi, 2014).
- Rahatlama ve Dinlenme Kuramı; çocuğun günlük yaşamındaki zorlayıcı aktivitelerin onu zihnen ve bedenen yordüğünü, bu yıpranma sonucunda çocuğun dinlenme ve uyku ihtiyacı hissettiğini; fazla enerji kuramının tersine oyunun, organizmanın daha çok enerjiye ihtiyaç duyduğunda enerjiyi artırmak için kullanılan bir araç olduğunu savunur (Aksoy ve Deren Çiftçi, 2014).
- Yetişkinlik Hayatına Hazırlık Kuramı; oyun davranışının içgüdüsel olduğunu ve çocuğun bu sayede gelecekte edineceği davranışların kazanımını önceden içgüdüsel olarak oyun aracılığıyla deneyerek geleceğe hazırlandığını kabul etmektedir (Aksoy ve Deren Çiftçi, 2014)
- Özünü Yineleme Kuramı; tekrarlama kuramı olarak da bilinir ve çocuğun yaşamı boyunca daha önce atalarının geçirmiş olduğu gelişim döngüsünün aynısını geçirdiğini, çocuğun oyun aracılığıyla ırkının geçmişindeki davranışları arasında güçlü bir ilişki kurduğunu savunur (Aksoy ve Deren Çiftçi, 2014).

Klasik oyun kuramlarında, genel olarak çocuğun oyunu neden oynadığıyla ilgilenilirken modern oyun kuramlarında çocuğun oynadığı oyunun içeriği anlaşılmasına çalışılmıştır. Bu kuramlar çocuğun oyunu nasıl oynadığı yanında davranışsal, psikolojik ve bilişsel aşamalarını incelemektedir.

Dinamik oyun kuramları, çocukların hayal dünyası veya öyleymiş gibi oynadıkları oyunlarla kendilerini ifade ettiklerini kabul etmektedirler. Klasik oyun kuramlarının ileri sürdüğü, çocukların neden oynadığı teorisini kabul etmiş ve çocuğun oyunun içeriğindeki dinamikleri yorumlamaya çalışmışlardır. Dinamik oyun kuramları oyun içeriğini psikanalitik, bilişsel ve sosyal gelişimle açıklamaya çalışmışlardır (Saracho ve Spodek, 1998).

Dinamik oyun kuramları dört grupta incelenebilmektedir.

- Psikanalitik Oyun Kuramı; Freud tarafından ortaya konmuştur. Bu kuramda çocukların oyunlarının rastgele veya şans eseri olmadığı, bilinçli olarak hissettiği ya da hissetmediği duygularını oyun aracılığıyla yansıttığı savunulur.
- İçten Uyarılma Kuramı; oyun keşfetme davranışlarıyla ilişkilendirilmiştir. Oyun, keşfetme duygusuna bağlıdır ve uyarılma durumlarının dengelenmesidir. Oyunda görülen uyarılma sistemi, organizma tarafından denetlenir ve işlem sonunda haz duygusuna ulaşılır (MEB, 2007).
- Bilişsel Oyun Kuramı; oyunu çocuğun dünyayı anlamlandırma yolu olarak görür. Piaget'e göre çocuk, dünyayı anlamlandırmak ve onu tanımlamak için oyunu araç olarak kullanır (Smith, 2009).
- Üst İletişimsel Oyun Kuramı; oyunu, günlük yaşamın gerçek işleyişi için önemli olan bir beceri olarak görür. Çocuk kendini toplumsal ya da toplumsal olmayan rollere aktarır. Bu aktarımda içinde bulunduğu zaman, mekân veya olgulardan etkilenir. Çocuk oyun aracılığıyla öğrenmeyi öğrenir (Stagnitti, 2004).

İnsan, gerçek yaşamda anlamlandıramadığı ve ortaya koyamadığı birçok düşüncesini oyun aracılığıyla yansıtabilir. Tüm kuramsal yaklaşımlar incelendiğinde, oyunun

farklı işlevlerinin olduğu söylenebilir. Oyunda, bazen materyal kullanımı da söz konusudur.

2.4.2. Oyun Materyalleri ve İşlevleri

Çocuklar zamanlarını oyun zamanı, iş zamanı ya da etkinlik zamanı olarak ayırmadıkları için, iç dünyalarındaki durumlarını oyun esnasında oyun materyallerine aktararak daha doğal, kontrollü ve rahat bir biçimde kendilerini ifade ederler. Oyun materyallerine, insanların oyun aracılığıyla hem fiziksel hem de ruhsal bakımdan sağlıklı olmasına yardım etmesi ve bireyin toplum ya da çevre ile arasındaki ilişkilerini düzenleyen bir araçlar sistemi olarak bakılabilir.

Oyun materyalleri, çocukların doğal yeteneklerini geliştirmeye yardımcı olan aynı zamanda eğitsel süreçlerini destekleyen oyun araçlarıdır. Gelişim sürecinde çocuğun aktivitelerine sistemleştiren, dilsel, bilişsel, fiziksel, duygusal ve sosyal gelişimlerine destek olan, hayal gücünü, yaratıcı yönlerini geliştiren tüm oyun araçları genel olarak “oyuncak” olarak adlandırılabilir. Ayrıca oyun materyalleri ya da oyuncaklar çocuğun gerçek yaşama hazırlanmasında önemli bir yere sahiptir.

Toplumun her grubundan insanlar çeşitli oyun materyali tasarlayıp sunabilmektedir. Ancak bu oyun materyalleri tasarlanırken çocuğun yaşı, gelişim düzeyi, ilgi, istek ve ihtiyaçları gibi özelliklerinin dikkate alınması gerekmektedir. Oyun materyalleri eğitici, öğretici, eğlendirici, rahatlatıcı, terapiye destek ve güdüleyici gibi birtakım işlevler üstlenebilir. Oyun materyalleri, çocukların dünyayı anlamlandırma, gelişimlerini ve eğlencelerini destekleme araçları olarak düşünülebilir (https://cdn-acikogretim.istanbul.edu.tr/auzefcontent/19_20_Guz/oyun_ve_oyun_materyalleri/7/index.html, 2021).

Günümüzde, gelişen teknolojiyle birlikte oyun materyallerinde önemli değişiklikler olmuştur. Teknolojik gelişmeler ve özellikle dijital materyaller, oyunlar üzerinde etkili olarak bilgisayar oyunlarını yaşamın ayrılmaz bir parçası haline getirmiştir. Yine teknolojinin tüm bireyler tarafından kolaylıkla erişilebilir olması, çocukların da her zaman ve her ortamda hem bilgisayar teknolojileri hem de oyunlara ulaşabilmeleri

nedeniyle oyun ve oyun materyali olarak bilgisayar oyunları, onların yaşamlarında önemli bir yer almış durumdadır.

2.4.3. Teknoloji ve Bilgisayar Oyunları

Teknolojinin ilerlemesi ve değişmesiyle birlikte oyun kültürü de değişime uğramıştır. Yeni oyun kültüründe önemli bir yere sahip olan bilgisayar oyunları, çocuklar için dijital dünyada dolaşma ve yeni şeyler keşfetme imkânı sağlamıştır. İlk video oyununun 1970 yılında piyasaya sürülmesiyle çocukların ve yetişkinlerin boş zamanlarını değerlendirme aktiviteleri de değişme göstermiştir (Doğan, 2006). Bilgisayar ortamında hazırlanan ve oynanabilen dijital oyunlar, tercih edilen oyunların başında yer almaktadır (Güngörmüş, 2007). Elektronik oyunların oynanmasının normal oyunlara göre kolay olması, daha ulaşılabilir olması ve bu oyunları oynamak için özel bilgisayar bilgisine ihtiyaç duyulmaması, bu tercihin sebeplerindendir (Fromme, 2003).

Günümüzde özellikle çocukların yaşamında önemli bir yer edinen bilgisayar oyunlarını, çeşitli şekilde sınıflandırmak mümkündür. Ancak oyunları sadece belirli bir özelliğine göre sınıflandırmak yanlış olacaktır. Genellikle dijital oyunlar, belirli bir özelliğe sahip değildirler. Bu durum sanal oyunların birden çok sınıflandırmasının olmasına neden olmaktadır (Grace, 2005). Oyunların içerikleri göz önüne alınarak oluşturulan sınıflandırmada, oyunlar birincil kişi, macera, yarış, rol yapma, simülasyon, strateji, spor, kâğıt ya da masa ve zekâ oyunları olarak ele alınabilir. Bu oyunlar, aşağıda kısaca açıklanmıştır.

- Birincil kişi vuruş; kişinin opsiyonlu olarak kendi çevresini kendi bakış açısından gördüğü ve tek amacının oyun içerisinde hayatta kalıp bilgisayar sistemi tarafından ya da diğer oyuncular tarafından kontrol edilen karakterleri öldürmeye ya da onların oyunlarını sonlandırmak olduğu oyun türüdür. Bu oyunlarda seçilen silahlar, oyunun geçtiği ortamı iyi tanımak ve anımsamak başarıyı arttırmaktadır. Oyuncuların güçlü dikkati, hızlı refleksleri, el-göz koordinasyonu ve oyunun mekanik kontrolcülerine hâkim olma kabiliyetleri önemli etkenlerdendir. Bu tür oyunlara yönelik eleştiriler ise oyunların şiddet

içeriği bakımından zengin olması, uzun sürmesi, eğitimsel yönlerinin düşük olması olarak sıralanabilir.

- Macera oyunları; bilgisayarın oyuncuya yazılı bir metin aracılığıyla ortamı tarif ettiği ve kişileri, görevleri, eşyaları, düşmanları vs. tanıttığı, oyuncunun bilgisayara karakteriyle nasıl bir yol izlemek istediğini ve bazı temel komutları mekanik araçlarla iletmediği oyunlardır. Macera oyunlarında hikâye anlatımı ve bilgisayar kontrollü karakterle etkileşimin yüksek olması nedeniyle, bireylerin anadilleri haricinde farklı bir dil öğrenimine katkıda bulunduğu söylenebilir.
- Yarış oyunları; genel olarak araba, motosiklet, uçak ve çeşitli deniz araçlarının yarışlarını kapsayan oyunlardır. Bu oyunlarda araç çeşitliliği ve araçlar üzerinde çeşitli değişiklikler yapılabilmesi, oyunların çekiciliğini artırmaktadır. Bu tür oyunlarda kazanmak için zamanlama, koordinasyon, refleksler ve öngörü önemlidir.
- Rol yapma oyunları; daha çok profesyonel olarak oynayan oyuncuların tercih ettiği oyun türüdür. Amaç, kişinin belirlediği bir karakteri en temelden başlayıp ana ve yan görevleri tamamlayarak belirlenen amaca ulaştırmaktır. Süreç içerisinde çeşitli sorunlara karşı çözümler üretme, savaşıma, görevleri bitirme gibi aşamaları yerine getirmek gerekebilir. Oyun online bir yapıya sahipse diğer oyuncularla etkileşim, oyuncunun sosyal gelişimini olumlu yönde etkileyebilir ya da olumsuz etkileşimlere neden olabilir.
- Simülasyon oyunları; gerçek hayata yakın, sanal ortamlar sunmaktadır. Kişiyen gerçek hayatta yapamadığı ya da yapma imkanının olmayacağı bazı aktiviteleri, gerçeğe yakın bir şekilde yaşayabilme imkânı sunar. Örneğin; sanal ortamda araba kullanmak ya da zorluğu olan spor dallarını oyunda denemek vb. Eğitsel açıdan da tercih edilen bir oyun türüdür.
- Strateji oyunları; oyuncunun eldeki kaynakları kullanarak mevcut gücünü arttırması ve böylelikle rakipleri saf dışı bırakmasına dayalı oyunlardır. Başarılı olmak için oyuncunun oyunun belirlediği kurallar ağını iyi bilmesi,

ayrıca güçlü bir strateji ve ekip sistemi kurması gerekmektedir. Bu stratejiler oyundaki kelebek etkisini aktif hale getirmekte ve oyunun farklı sonuçlanmasına neden olmaktadır.

- Spor oyunları; futbol, basketbol, tenis veya okçuluk gibi spor faaliyetlerini konu edinmektedir. Bu oyunlar, bazen menajerlik bazen de sahada oyuncunun yerinde olmak gibi farklı şekillerde hazırlanmıştır.
- Kâğıt ve masa üstü oyunlar; var olan oyunların bilgisayar ortamına aktarıldığı oyunlardır. Örneğin satranç, poker, okey türü oyunlar mümkün olduğunca sanallaştırılarak teknolojik ortamda sunulmaktadır.
- Zekâ oyunları; kişinin zihinsel olarak aldığı kararlar ve problemlere ürettiği çözümleri temel alan oyunlardır. Bu oyunlarda var olan oyunların aktarılması ya da farklı versiyonlarının türetilmesi ile oluşturulmuş oyunlardır. Bu oyunlar, kişinin bilişsel gelişimini destekleyebilen oyunlardandır. (Grace, 2005)

Bilgisayar oyunlarının renkli ve hareketli dünyasının, çocuklar tarafından ilgi çekici olarak görülmesi ve çocukların bu oyunlara hızlı bir şekilde uyum sağlaması tekrar tekrar oyun oynama arzularını ortaya çıkarmaktadır. Sonuç olarak çocuk, oyunu yaşamının geneline yaymakta ve oyunla bütünleşmektedir. Çocuklar, oyun karakterleriyle kendilerini ilişkilendirme eğilimi göstermekte ve bunu günlük yaşamlarına aktarmaktadırlar (Horzum, 2011). Bilgisayar oyunlarını sürekli oynama isteği ise bağımlılıkla sonuçlanabilmektedir.

2.5. BAĞIMLILIK VE BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI

Bağımlılık konusu, bilimsel olarak ilk defa 1930'lu yıllarda incelenmeye başlanmıştır. İlk zamanlarda, bağımlı bireylerin ahlaki kişiliği ve irade yetisinin zayıf oldukları üzerinde durulmuştur. Ancak yapılan araştırmalar sonucunda hem zihinsel hem de davranışsal açıdan bireye zarar veren bir hastalık olduğu ortaya çıkarılmıştır. Bağımlılık; kişinin zarar görmesine rağmen, kendine alıştıran bir maddeyi ya da sanal uyarıcıyı dürtüsel olarak yineleyici şekillerde kullanmasına ya da onun arayışı içinde

olmasına neden olan, kronik beyin hastalığı olarak tanımlanmaktadır. Kullanılan madde ya da sanal uyarıcı beyinin genel fonksiyonlarına zarar verdiğiinden kişinin beyininin hastalığı olduğu varsayılmaktadır. Bağımlılığın, insanda doğrudan beyinin “ödül ceza sistemi” ve “dopamin” salgısıyla ilgili olduğu ortaya konmuştur. Genel olarak bağımlı birey, bu duruma giderek daha fazla zaman ayırmakta ve bağımlılık ögesi bireyin yaşamının merkez noktası olmaya başlamaktadır (Tarhan ve Nurmedov, 2017).

Gentile (2009), gerçek anlamda bir bağımlılığın bir kişinin bir şeyi fazla sayıda tekrarlamasından daha çok anlam içerdiğini belirtmektedir. Bağımlılık, kişinin ailevi, sosyal, okul ve mesleki yaşamını önemli derecede yönlendirmektedir. Bireylerin bağımlılığı uyuşturucu, alkol vb. gibi farklı çeşitlerde görülse de günümüzde en yaygın görülen alanlardan birinin bilgisayar oyun bağımlılığı olduğu söylenebilir. Bilgisayar oyun bağımlılığı; bireyin oyundan ayrılmakta güçlük çekmesi, zihninin sürekli oyunla ya da oyunun içerikleriyle meşgul olması ve zamanının önemli bir kısmını oyunla geçirmesi olarak tanımlanmaktadır (Horzum, 2011). Şahin ve Tuğrul (2012) oyun bağımlılığını bilgisayar oyunlarının uzun süreli, bilinçsiz ve zararlı şekilde oynanması olarak tanımlamışlardır.

Oyun bağımlılığı, bireyin çok fazla oyun oynamasının sebebi olabileceği gibi aksine sonucu da olabilir. Kişi, oyundaki karakterle özdeşleşerek kendini duygusal ya da ilişkisel anlamda tatmin edebilir. Bağımlı birey, bu haz duygusunu tekrar tekrar yaşamak isteyebilir ya da zamanının çoğunu oyunda harcamasından dolayı zihnini oyunla meşgul hale getirerek kendini karakterle bağdaştırabilir. Genel olarak her bağımlılık türlerinde olduğu gibi bağımlılar, bilgisayar oyun bağımlılığında da tolerans yetisi geliştirmektedirler. Oyunlardan daha fazla haz almak için daha uzun sürelerde bilgisayar oyunu oynama eğilimindedirler (Horzum vd., 2008).

Bireylerde ortaya çıkan madde bağımlılığı gibi bağımlılık türlerinin çeşitli sebeplere bağlı olarak ortaya çıktığı bilinmektedir. Diğer bağımlılık türlerinde olduğu gibi bilgisayar oyun bağımlılığı da çeşitli faktörlere bağlı olarak gelişebilir.

2.5.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler

Bireylerin bilgisayar oyunlarına bağımlı hale gelmelerinden birçok faktörün etkisinden söz edilebilir. Witmer ve Singer (1994), bu faktörleri dört ana grupta incelemiştir.

- Kontrol faktörleri; bireyin oyunu kontrol hakimiyetini ya da oyuna müdahale etmek için sunulan eylemlerin miktarını,
- Duyusal faktörler; bireye duysal anlamda sunulan bilginin yeterliliği, çeşitliliği ve zenginliğini,
- Eğlence/oyalama faktörleri; bireyin gerçek yaşamdan ayrılabilme/izole olma düzeyini,
- Gerçekçilik faktörleri; sunulan oyunların grafik tasarımlarının detay kalitesi ve gerçekçiliğini ifade etmektedir (Garris vd., 2002).

Weinstein (2010) ise bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörleri dört temelde incelemiştir. Bunlar; kişinin stresle başa çıkma durumu, duygusal hali, duyarlılık düzeyi ve ödül algısıdır. Duyusal anlamda bilgisayar oyun bağımlılığı, 11-14 yaş arası çocuklarda düş kırıklığı, huzursuzluk ya da korkular gibi olumsuz duygularla mücadele etmek için bir saklanma stratejisi olabilir, kendini ödüllendirme yöntemi olarak kullanılabilir. Ödül açısından incelendiğinde, bilgisayar oyun bağımlılığının diğer bir bağımlılık türü olan madde bağımlılığıyla benzer özellikler gösterdiği düşünülmektedir.

Bireylerin bilgisayar oyun bağımlısı olmalarında sunulan bilgisayar oyunlarının özellikleri de etkili olmaktadır. Bilgisayar oyunlarının oyuncuyu uyarması, düşsel öğeler ve mistik yapıda olmaları nedeniyle cazip gelmesi bağımlılığa sebep olmaktadır (Griffiths ve Dancaster, 1995). Ayrıca Setzer ve Duckett (1994), oyundaki kişiler arası ya da oyunun kendisi ile olan rekabetin bireye verdiği heyecanın, bireylerin bilgisayar oyun bağımlısı olmalarında etkili bir faktör olduğunu belirtmektedirler.

Bilgisayar oyun bağımlısı olma durumunda bireylerin sahip oldukları kişisel özelliklerin önemli olduğu görülmektedir. Bireyin diğer bağımlılık türlerine yatkın

olmasının bilgisayar oyun bağımlılığında bir etken olduğu ileri sürülmektedir (Griffiths ve Dancaster, 1995). Bilgisayar oyun bağımlılığına diğer bir etken olarak, bireylerin sahip olduğu kötü veya yetersiz zaman yönetimi becerisi gösterilmektedir. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı tarafından hazırlanan raporda depresyon, sürekli kaygı, benlik saygısının düşük olması ve nevrozmin bilgisayar oyun bağımlılığını tetiklediği belirtilmektedir (ASPB, 2017).

Bireylerin gelişimi üzerinde anlamlı etkisi bulunan ailenin, bilgisayar oyun bağımlılığı üzerinde etkili olduğu görülmektedir. Aile içi iletişim yetersizliği bireyin kendini yalnız hissetmesine neden olarak daha çok oyunlarda zaman geçirmesi ve buna bağlı olarak bilgisayar oyun bağımlılığı geliştirmesine neden olabilir (Aksakallı, 2017). Aile içi çatışmalara maruz kalmak ve bu durumda kendini yetersiz ya da huzursuz hissetmek, bireyleri oyun yoluyla rahatlama yoluna itmektedir (Aksakallı, 2017).

Bilgisayar oyun bağımlılığının sebebi ne olursa olsun, birey üzerinde olumsuz durumların ortaya çıkmasına neden olduğu söylenebilir.

2.5.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Sonuçları

Uzun süreli bilgisayar oyunu oynamak bireylerin fiziksel, sosyal ve psikolojik gelişimlerini olumsuz yönde etkilemektedir (Canbek ve Sağiroğlu, 2007). Bireyin uzun süreli oyun oynaması çok fazla zaman kaybına neden olmakta, bu durumu akademik, sosyal, psikolojik ve biyolojik sorunları da beraberinde getirmektedir (Horzum vd., 2018). Bilgisayar oyun bağımlılığının, beyin yapısında sigara ve uyuşturucu bağımlılığıyla benzer etkilerinin olduğu belirtilmektedir (ASPB, 2017).

Bilgisayar oyun bağımlısı olan bireylerin zihinsel süreçlerinin, bu durumdan zarar gördüğü söylenebilir. Video oyunu oynayanların oynamayanlara oranla iki kat daha fazla dikkat eksikliği ve dikkat eksikliği/hiperaktivite belirtisi gösterdiği belirtilmektedir (Gentile, 2009). Bilgisayar oyun bağımlısı çocukların çok hızlı konuşmaya başladıkları ve konuşmalarının anlam, duygu ve içerik açısından yetersiz kaldığı ifade edilmektedir. Bu bireylerde obsesyon, insanlık dışı düşünce ve

davranışlar, öğrenme bozuklukları ve sağlıklı biliş yapısında bozukluklar görülmektedir (Setzer ve Duckett, 1993).

Bilgisayar oyun bağımlılığının, bireylerin sadece zihinsel becerilerini değil genel olarak sosyal hayatlarını da olumsuz etkilediği söylenebilir. Bilgisayar oyun bağımlılığı, bireylerin sosyal ilişkilerini kuramaması ya da sürdürmemesi (Tarhan ve Nurmedov, 2017) ve sosyal hayatlarından kopmasına (Eroğlu, 2009) sebep olmaktadır. Zamanının büyük bölümünü bilgisayar başında geçiren bireylerin, akranlarıyla olan iletişim ve etkileşimlerinde yetersiz kaldığı gözlemlenmektedir.

2.6. AKRAN ZORBALIĞI VE BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI

Bandura ve McClelland tarafından geliştirilen Sosyal Öğrenme Teorisi, temelinde başkalarının davranışlarını izleyip onların davranışlarını taklit aracılığıyla öğrenmeye dayanmaktadır. Bandura'ya göre yeni davranış kalıplarının kazanılmasında sosyal bir varlık olan bireyin doğrudan öğrenmesine gerek yoktur. Kişi diğer kişileri veya durumları gözlemleyip taklit ederek de pek çok şeyi öğrenebilmektedir (Bandura, 1977). Çocukların temel model alanları aile, mahalle arkadaşları ve okuldayken gelişen teknoloji ile çocuklara sunulan sosyal çevrenin farklılaşmasıyla birlikte bu öğrenme alanı çoğunlukla dijital ortamlara taşınmıştır.

Bandura'nın dolaylı öğrenme teorisi temel alınarak dijital alanlardaki gözlem yoluyla öğrenme de benzer şekilde incelenebilir. Bandura, gözlem yoluyla öğrenmeyi dört temel süreçte incelemiştir:

- Dikkat süreci: Gözlem temelli öğrenmenin gerçekleşebilmesi için ilk olarak gözlemcinin model aldığı davranışa dikkatini yöneltmesi ve davranışı sağlıklı bir biçimde algılaması gerekmektedir. Sık ilişkiye geçilen kişileri daha sık gözleme şansı olduğundan, bu kişilerin dikkat çekme olasılıkları daha yüksektir. Ayrıca modelin çekiciliği de dikkati etkilemektedir (İnanç ve Yerlikaya, 2017).

- Hatırda tutma süreci: Gözlemci gördüğü davranışları hatırda tutması gerekmektedir. Bu süreç, dikkat edilip doğru bir biçimde algılanan davranışın sembolik kodlamasını ve zihinsel olarak tekrar edinilmesini de içerir.
- Davranışı meydana getirme süreci: Bu basamakta öğrenilenlerin performansa dönüşmesini içerir. Model alınan davranış, zihindeki kodlamaya uygun olarak performansa dönüşür.
- Güdülenme süreci: Gözlem yoluyla edinilen davranışın, mutlaka performansa dönüşmesine gerek yoktur. Birey, yeni edinilen davranışı gerçekleştirmeye ihtiyaç duyuncaya ya da güdüleninceye kadar hareket olarak göstermez. Davranışın ortaya çıkmasında güdülenmeye ihtiyaç duyulur (İnanç ve Yerlikaya, 2017). Çocukların bu süreçleri, dijital ortamlarda daha kolay gerçekleştirmesi mümkündür.

Dijital oyunların zengin içeriği, konu bakımından çeşitli şekillerde sunulmaktadır. Oyuncuların tercihleri ve mevcut oyunlara benzer nitelikte yeni oyunların hazırlanmasıyla oyunlar geliştirilip geniş topluluklara ulaşmaktadır. Genel olarak her yaşta kitleyi hedefleyen, eğlence odaklı, eğitici ve öğretici oyunların hazırlanmasının yanı sıra şiddet öğelerini konu alan oyunlar da oyunculara sunulmaktadır. Oyunculara şiddet unsurunu yansıtan bu tür dijital oyunlar, oyuncuların giderek bu şiddet fikrini meşrulaştırmasına neden olmaktadır. Dijital oyunlar içerisinde aktarılan şiddet, savaş, suç ve hırsızlık gibi olguları normalleştirilerek ilgisizlik, düşmanlık ve hilekarlık gibi durumları kişilere dayatır. Ayrıca çocukların asosyal bir kişiliğe bürünmelerine de sebep olabilir. Bu durumun sonucunda, toplum içinde gündelik yaşamında uyması gereken birçok kuralı göz ardı ederek bireyin kendinden uzaklaşmasına neden olur. Böylece dijital oyunlarla çok fazla zaman geçiren kişinin yaşadıkları, ruhsal bir çöküntüye dönüşmektedir. Bu sorunların temelinde dijital oyunları oynamak değil, bilinçli ve kontrollü olarak oyun oynamamak yer almaktadır. Bilinçsiz bir bilgisayar kullanımı ile bunalım, yalnızlık ve zihinsel performansların azalması arasında doğrusal bir ilişki vardır (Bolişik ve Muslu, 2009).

Sonuç olarak; çocuklar uzun süreli bilgisayar oyunlarına ve özellikle olumsuz içeriğe sahip oyunlara maruz kaldıklarında gördükleri olumsuzlukları taklit etme eğiliminde olabilirler. Bu olumsuz davranışları akranlarına yöneltebilirler. Ayrıca bilgisayar

oyunlarının internet ortamında oynaması sonucunda yaşına ve gelişimine uygun olmayan akranlarla sosyal etkileşime girmeleri, sosyal ortamlarda zorbalık davranışına maruz kalmalarına da neden olabilir. Bu nedenlerle, bilgisayar oyun bağımlılığı ve akran zorbalığı davranışları arasında bir ilişki olması beklenebilir.



BÖLÜM 3

GEREÇ VE YÖNTEM

Bu bölüm başlığı altında araştırmanın tipi, yeri ve tarihi; örneklem grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve analizi, araştırmanın etik yönü ve sınırlılıkları konularına yer verilmiştir.

3.1. ARAŞTIRMANIN TİPİ

Bu araştırmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modeli, iki veya daha çok değişken arasındaki değişimi ve varsa bu değişimin derecesini belirlemeyi hedefleyen araştırma modelidir. İlişkisel tarama modeli değişkenlerin birlikte değişip değişmediğini, birlikte değişim söz konusu ise bunun nasıl olduğunu saptamaya çalışır (Karasar, 2010).

3.2. ARAŞTIRMANIN YERİ VE TARİHİ

Bu araştırma, Hatay İli Hassa ilçesinde yer alan resmi ilkokullarda, 2020-2021 eğitim-öğretim yılında yürütülmüştür.

3.3. ARAŞTIRMANIN EVREN VE ÖRNEKLEMİ

Çalışmanın evreni Hatay İli Hassa İlçesindeki 43 ilköğretim okuluna devam eden 1260 ilkokul 4.sınıf öğrencisinden oluşmaktadır. Bu evrenden iki aşamalı bir örneklem seçimi kullanılmıştır. Öncelikle bu örneklemin tümüne ulaşılacak istenmiş ve Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği tüm öğrencilere çevrimiçi olarak ulaştırılmak üzere okul yönetimine gönderilmiştir. Bu aşamada %95 güven aralığında yaklaşık 300 öğrenciye ulaşılması uygun olarak hesaplanmış ve veri dönüşü sağlayan 315 öğrencinin örneklem için yeterli olduğu düşünülmüştür. İkinci aşamada ölçüt bağımlı

örneklem belirleme yoluna gidilmiştir. Çevrimiçi olarak kendilerine ulaşılabilen ve çalışmaya katılması ailesi tarafından onaylanarak çalışmaya gönüllü olarak katılan, Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği maddelerini cevaplayan 315 öğrencinin ölçek puanlarının analizi yapılmıştır. Yapılan betimsel analizler sonucunda bilgisayar oyun bağımlısı, problemlili ve normal düzeydeki çocuklar saptanmıştır. Bilgisayar oyun bağımlısı kategorisinde 18 çocuk olduğu belirlenmiştir. Buna bağlı olarak problemlili ve normal kategorisinde yer alan çocuklardan basit rastlantısal yöntemle 26'şar çocuk belirlenmiştir. Böylece bilgisayar oyun bağımlısı çocukların tümü, problemlili ve normal çocuklardan ise rastlantısal olarak belirlenen çocukların dahil edilmesiyle 33 kız ve 37 erkek olmak üzere 70 çocuk örnekleme oluşturmuştur. Çizelge 3.1'de örneklem grubuna ait bazı kişisel bilgiler verilmiştir.

Çizelge 3.1. Örneklem grubuna ait bazı kişisel bilgilerin sayı ve yüzde değerleri.

Cinsiyet	n	%	Kardeş Sayısı	n	%
Kız	33	47,1	1 veya 2 kardeş	21	30,0
Erkek	37	52,9	3 kardeş	22	31,4
			4 kardeş	17	24,3
			5 veya 6 kardeş	10	14,3
Anne Yaşı			Baba Yaşı		
35 ve altı	37	52,9	40 ve altı	36	51,4
36 ve üstü	33	47,1	41 ve üstü	34	48,6
Anne Öğrenim			Baba Öğrenim		
İlkokul	38	54,3	İlkokul	16	22,9
Ortaokul	14	20,0	Ortaokul	16	22,9
Lise	13	18,6	Lise	33	47,1
Üniversite	5	7,1	Üniversite	5	7,1
Kendi Bilgisayarı			Kendi Telefonu		
Var	20	28,6	Var	6	8,6
Yok	50	71,4	Yok	64	91,4
Evde İnternet			Oyun Tercihi		
Var	29	41,4	Savaş	29	41,4
Yok	41	58,6	Strateji	9	12,9
			Zekâ	32	45,7
Hafta İçi Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi			Hafta Sonu Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi		
30 dakikadan az	23	32,6	30 dakikadan az	21	30,0
30 – 60 dk	18	25,7	30 – 60 dk	15	21,4
1 – 2 saat	12	17,1	1 – 2 saat	16	22,9
2 – 3 saat	7	10,0	2 – 3 saat	10	14,3
3 saatten fazla	10	14,3	3 saatten fazla	8	11,4
Bilgisayar oyununun ne ifade ettiği					
Eğlence	54	77,1			
Gereksiz	6	8,6			
Olsa da olur olmasa da	5	7,1			
Boş zaman değ.	5	7,1			

Çizelge 3.1'e göre, örneklem grubundaki çocukların %47,1'i kız, %52,9'u erkektir. Çocukların %30'u bir veya iki kardeş, %31,4'ü üç kardeş, %24,3'ü dört kardeş ve %14,3'ü beş veya altı kardeştir. Çocukların annelerinin yaşlarına bakıldığında %52,9'u 35 yaş ve altı, %47,1'i 36 yaş ve üstü; babalarının %51,4'ü 40 yaş ve altı, %48,6'sı 41 yaş ve üstü yaşa sahiptir. Annelerin %54,3'ü ilkokul, %20'si ortaokul, %18,6'sı lise ve %7,1'i üniversite mezunu iken babaların %22,9'u ilkokul, %22,9'u ortaokul, %47,1'i lise ve %7,1'i de üniversite mezunudur. Çocukların %8,6'sının bilgisayarının olduğu ve %71,4'ünün olmadığı, %8,6'sının akıllı telefonunun olduğu ve %91,4'ünün olmadığı görülmektedir. Çocukların %41,4'ünün evlerinde internet varken %58,6'sının yoktur. Çocukların oyun tercihlerine bakıldığında %41,4 savaş, %12,9'u strateji ve %45,7'si zekâ oyunlarını tercih etmektedir. Çocukların bilgisayarda oyun oynama sürelerine bakıldığında hafta içi %32,6'sı 30 dakikadan az, %25,7'si 30-60 dakika, %17,1'i 1-2 saat, %10,0'ı 2-3 saat ve %14,3'ü üç saatten fazla; hafta sonu ise %30'u 30 dakikadan az, %21,4'ü 30-60 dakika, %22,9'u 1-2 saat, %14,3'ü 2-3 saat ve %11,4'ü üç saatten fazla oynamaktadır. Son olarak çocukların %77,1'i bilgisayar oyunlarını eğlence olarak görürken %8,6'sı gereksiz, %7,1'i olsa da olur olmasa da ve %7,1'i boş zaman değerlendirme aracı olarak belirtmiştir.

3.4. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Araştırmada Kişisel Bilgi Formu, Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Zorba ve Kurban Çocuk Davranışlarını Değerlendirme Formu kullanılmıştır.

3.4.1. Kişisel Bilgi Formu

Kişisel Bilgi Formu, araştırmanın değişkenleriyle ilgili bilgileri edinmek amacıyla araştırmacı tarafından oluşturulmuştur. Örneklem grubundaki çocukların cinsiyeti, kardeş sayısı, çocukların anne yaşı, baba yaşı, anne öğrenim durumu, baba öğrenim durumu, okul adı, sınıfı, numarası, kendine ait akıllı telefonu olup olmadığı, evde internet olup olmadığı, bilgisayar oyun tercihleri, hafta içi ve hafta sonu bilgisayar kullanım süresine yönelik bilgiler sorgulanmıştır. Formda ayrıca bilgisayar oyununun ne anlam ifade ettiğini belirtilmesine ilişkin olarak çocuklardan bilgisayar oyunlarının kendileri için ne anlam ifade ettiğini yazmaları istenmiştir.

3.4.2. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Verilerin toplanmasında, çocukların oyun bağımlısı olma düzeylerini ölçmek amacıyla Horzum, Ayas ve Çakır Balta (2008) tarafından geliştirilen “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇBOBÖ)” kullanılmıştır. Ölçek ilköğretim 4-6 sınıf çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini ölçmektedir. Ölçek 21 madde 4 alt faktörden oluşmaktadır. Faktörler Bilgisayarda Oyun Oynamaktan Vaz Geçememe ve Engellendiğinde Rahatsız Olma, Bilgisayar Oyununu Hayalinde Yasatma ve Gerçek Hayatıyla İlişkilendirme, Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma ve Bilgisayar Oyunu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme şeklindedir. Ölçekteki maddelerde bilişsel, duyuşsal ve psikometrik ifadelerin yer almasına özen gösterilmiştir. Ölçekte yer alan maddelerle ilgili görüşler için 5’li Likert tipi dereceleme kullanılmıştır. Bu dereceleme “Her zaman (5), Sık sık (4), Bazen (3), Nadiren (2) ve Hiçbir zaman (1)” şeklinde oluşturulmuştur. Çalışmanın geçerliliği için 460 çocuğa ölçek uygulanmıştır. Horzum ve arkadaşlarının (2008) çalışmasında ölçeğin iç tutarlılık katsayısının (Cronbach α değeri) 0,85 olarak belirtilirken, bu çalışma için 0,93 olarak bulunmuştur. Ölçeğin puanları değerlendirilirken alt puan ya da toplam puan olarak incelenebilir. Ölçekten alınan toplam puan aralığı 21 ile 105 arasındadır. Ölçekten alınan puan arttıkça bilgisayar oyun bağımlısı olma riski de artmaktadır. Ölçekten alınan 21-39 aralığındaki puan normal, 40-2 aralığındaki puan problemlili ve 73-130 aralığındaki puan bilgisayar oyun bağımlısı olarak değerlendirilmiştir.

3.4.3. Zorba ve Kurban Çocuk Davranışları Değerlendirme Formu

Çocukların zorba ve kurban olma durumlarını ölçmek amacıyla, Özyürek ve Kurnaz (2019) tarafından geliştirilen “Zorba ve Kurban Çocuk Davranışlarını Değerlendirme Formu (ZKÇDÖ)” kullanılacaktır. Form okul öncesi ve ilköğretim düzeyindeki çocukların zorba ve kurban çocuk davranışlarını değerlendirmeye yöneliktir. Sınıf öğretmeni tarafından çocuğa ilişkin gözlemlere göre her çocuk için ayrı ayrı doldurulmaktadır. Her ifade için “Evet” 1 puan, “Hayır” 0 puan olarak puanlanmaktadır. Ölçek “Zorba-Çocuk Davranışları (Z1-Z13.maddeler)”, “Kurban-Çocuk Davranışları (K1-K14.maddeler)” ve “Pasif Zorba-Çocuk Davranışları (P1-P5.

maddeler” olmak üzere üç alt boyuttan ve 32 maddeden oluşmaktadır. KR-20 iç tutarlılık katsayısı Zorba-Çocuk Davranışları alt boyutu için 0,86, Kurban Çocuk Davranışları alt boyutu için 0,88 ve Pasif-Zorba Çocuk alt boyutu için ise 0,71 olarak hesaplanmıştır. Alt boyutlardan alınan yüksek puan, çocuğun zorba-kurban-pasif zorba olma eğiliminin hangisinin daha baskın olduğu hakkında fikir vermektedir. Bu çalışmada ise Zorba-Çocuk Davranışları alt boyutu için 0,90, Kurban Çocuk Davranışları alt boyutu için 0,93 ve Pasif-Zorba Çocuk alt boyutu için ise 0,86 olarak hesaplanmıştır.

3.5. VERİLERİN TOPLANMASI

Çalışma için izinlerin alınmasının ardından veri toplama araçları, çevrimiçi olarak bilgisayara yüklenmiştir. Hatay ili Hassa İlçesi’ndeki ilkokullara resmi yazılar ulaştıktan sonra, bazı okullarda çocuklara çevrimiçi olarak hazırlanan Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ölçek linki gönderilmiştir. Formun giriş kısmında yapılan çalışmanın amacı açıklanmış gönüllülük esasına dayalı olduğu ifade edilerek onam formunu onaylamaları istenmiştir. Bazı okullarda ise ölçek formları yazılı olarak evlere gönderilmiş ve aynı yolla geri toplanmıştır. Veriler bilgisayar ortamına aktarılmış ve ölçekten aldıkları puanlara göre çocuklar “bilgisayar oyun bağımlısı, problemlili veya normal” olarak sınıflandırılmıştır. Bağımlı gruptaki 6 kız 11 erkek olmak üzere toplam 17 çocuğun tümü örnekleme alınmıştır. Daha sonra her sınıftan “problemlili” gruptaki çocuklardan rastlantısal olarak 15 kız 15 erkek ve “normal” gruptaki çocuklardan rastlantısal olarak 15 kız ve 15 erkek çocuk, okul numarası kod alınarak belirlenmiştir. Bu çocukların okul numaraları sınıf öğretmenlerine iletilerek, sınıf içi gözlemlerine dayalı olarak Zorba ve Kurban Çocuk Davranışları Ölçeği’nin her bir çocuk için doldurmaları istenmiştir. Bu formlardan ise 26’şar adet geri dönüt sağlanmıştır.

3.6. VERİLERİN ANALİZİNDE KULLANILAN YÖNTEMLER

Verilerin analizinde normallik dağılımı Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilk, çarpıklık ve basıklık değerleri, varyasyon katsayıları kullanılarak incelenmiştir.

Çizelge 3.2’de ölçek puanlarının normal dağılım gösterip göstermediğine ilişkin bilgiler sunulmuştur.

Çizelge 3.2. ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları normallik dağılımı.

	Kolmogorov-smirnov ^a			Shapiro-Wilk			Çarpıklık	Basıklık	Varyasyon K.
	İstatistik	df	Sig.	İstatistik	df	Sig.			
Bağımlılık	0,240	70	0,000	0,79	70	0,000	0,72	-2,32	0,42
Zorba	0,351	70	0,000	0,58	70	0,000	8,88	12,01	1,97
Kurban	0,249	70	0,000	0,73	70	0,000	5,81	3,28	1,38
Pasif Zorba	0,353	70	0,000	0,72	70	0,000	3,43	-0,88	1,37

Çizelge 3.2 incelendiğinde BOÖ ve ZKÇDÖ alt boyut puanları p değerlerinin 0,05’ten küçük olduğu, çarpıklık değerinin yalnızca BOÖ puanında ve basıklık değerinin yalnızca ZKÇDÖ Pasif Zorba alt boyut puanında ± 2 aralığında olduğu, varyasyon katsayılarının 0,3’ten büyük olduğu görülmektedir. Buna göre verilerin normal dağılmadığına karar verilmiştir.

Verilerin analizinde kişisel bilgilere ilişkin frekans ve yüzdeler, ölçek puanlarının ortalama (betimsel analizi sonuçları verilmiş, iki ölçüm seti arasındaki ilişkinin belirlenmesinde Spearman Brown katsayısından yararlanılmıştır. Ayrıca cinsiyet, kardeş sayısı, anne-baba yaşı ve öğrenim durumları, kendi bilgisayarı ve telefonu ile evde internet olma durumu, oyun tercihi, oyun oynama süreleri ve bilgisayar oyununun ne anlam ifade ettiği ölçek puanları normallik dağılımı incelendiğinde, normal dağılmadığı görülmüştür. Bu nedenle kişisel değişkenlere göre ölçek puanları arasındaki farkın incelenmesinde ikili değişkenlerde Mann Whitney U (MWU), üç ve üzeri değişkenlerde Kruskal Wallis H (KWH) testinden yararlanılmıştır. Farkın anlamlı çıkması durumunda farkın kaynağı MWU testiyle incelenmiştir (Büyüköztürk, 2003). Çalışmada ayrıca, çocukların oyun bağımlılığı ile zorba, kurban ve pasif zorba olma düzeylerinin hangi kişisel değişkenlerden etkilendiğini belirlemek amacıyla CHAID analizi uygulanmıştır. CHAID Analizi, sınıfsal değişkenlere yönelik veri kümesini, bağımlı değişkeni en üst düzeyde açıklayacak şekilde ayrıntılı homojen alt gruplara ayıran bir istatistiksel yöntem olarak açıklanmaktadır (Pehlivan, 2006).

3.7. ARAŐTIRMANIN ETİK YÖNÜ

Veriler toplanmadan önce Karabük Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Etik Kurulu'ndan 16/09/2020 tarih ve 2020/11- 9 sayılı karar ile gerekli etik izinler alınmıştır.

3.8. ARAŐTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Arařtırmadan elde edilen bulgular, veri toplama araçlarının ölçtüğü özelliklerle sınırlıdır. Arařtırmada çocukların bilgisayar oynama süreleri, çocukların verdiği bilgilerle değerlendirilmiştir. Çocuklar oyun oynama sürelerini oyun zamanında fark etmekte ya da hesaplamakta zorlanabilir, bu nedenle bilgisayarda oyun oynama sürelerini belirlemeleri güç olabileceğinden bu durum arařtırmanın sınırlılığı olarak ele alınabilir. Çocukların zorba ve kurban davranışlarının değerlendirilmesinde öğretmenlerden görüşler alınmıştır, ancak Covid-19 pandemi döneminde örgün eğitime devam edilememiştir. Bu dönemde öğretmenlerin öğrencileri yeterince gözlemlene fırsatının olmayışı ve değerlendirmelerini daha önceki yıllardaki gözlemlerine göre yapmış olma ihtimali, bu arařtırmanın sınırlılığı olarak düşünülebilir. Ayrıca Covid-19 pandemi döneminde ülke genelinde alınan tedbirler kapsamında okulların kapalı olması nedeniyle, ölçüm araçları öğretmenlere ve ailelere çevrimiçi olarak ulařtırılmış, bu durum sisteme aşına olmayan öğretmen ve veliler için güçlük oluşturmuş olabileceğinden sınırlılık olarak ele alınabilir.

BÖLÜM 4

BULGULAR

Bu bölümde çalışmanın alt problemleri doğrultusunda elde edilen bulgular ve yorumlarına yer verilmiştir. Bu kapsamda bulgular betimsel ve ilişkisel analizlere yönelik bulgular, demografik değişkenlere göre ölçek puanlarına yönelik bulgular, CHAID analizine yönelik bulgular başlıkları altında ele alınmıştır.

4.1. Betimsel ve İlişkisel Analizlere Yönelik Bulgular

Çizelge 4.1’de ölçek puanları betimsel analizleri sunulmuştur.

Çizelge 4.1. ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları betimsel analiz sonuçları.

	N	Min	Max	\bar{x}	S
Bağımlılık	70	1,00	3,00	1,88	0,790
Zorba	70	0,00	13,00	1,31	2,596
Kurban	70	0,00	14,00	3,04	4,069
Pasif zorba	70	0,00	5,00	1,27	1,743

Tablo 4.1’e göre örneklem grubunun ÇBOBÖ aldıkları puanlar normal, bağımlı ve problemli olarak sınıflandırıldığında ortalama 1,88 puan aldıkları ve genel olarak problemli grupta yer aldıkları; ZKÇDÖ Zorba ($\bar{x}=1,31$), Kurban ($\bar{x}=3,04$) ve Pasif Zorba ($\bar{x}=1,27$) alt boyutlarından alınan ortalama puanlara göre ise zorba, kurban veya pasif zorba olma düzeylerinin düşük olduğu görülmektedir.

Çizelge 4.2’de ölçek puanları Spearman Brown Korelasyon analizi sonuçları sunulmuştur.

Çizelge 4.2. ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları korelasyon analiz sonuçları.

		Zorba	Kurban	Pasif Zorba
Bağımlılık	r	0,169	0,056	0,092
	p	0,161	0,647	0,447

Çizelge 4.2’ye göre örneklem grubunun ÇBOBÖ puanları ile ZKÇDÖ Zorba, Kurban ve Pasif Zorba alt boyut puanları arasında anlamlı bir ilişki yoktur ($p>0,05$). Buna göre bilgisayar oyun bağımlılığı ile öğrencilerin zorbalık davranışları arasında anlamlı bir ilişki yoktur.

4.2. Demografik Değişkenlere Göre Ölçek Puanlarına Yönelik Bulgular

Çizelge 4.3’te çocukların cinsiyetine göre ölçek puanları analiz sonuçları sunulmuştur.

Çizelge 4.3. Cinsiyete göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları MWU testi sonuçları.

		ÇBOBÖ		ZKÇDÖ					
				Zorba		Kurban		Pasif Zorba	
Cinsiyet	N	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S
Kız	33	1,81	0,76	0,75	1,85	2,96	4,31	1,33	1,94
Erkek	37	1,94	0,81	1,81	3,05	3,10	3,90	1,21	1,56
MWU		$z=-0,652;$ $p=0,514$		$z=-1,753;$ $p=0,080$		$z=-0,765;$ $p=0,444$		$z=-0,040;$ $p=0,968$	

Çizelge 4.3’e göre çocukların cinsiyet ile ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark yoktur ($p>0,05$). Yani çocukların cinsiyeti, onların bilgisayar oyun bağımlısı olma ve zorba-kurban çocuk davranışlarında anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.

Çizelge 4.4’te çocukların kardeş sayısına göre ölçek puanları analiz sonuçları sunulmuştur.

Çizelge 4.4. Kardeş sayısına göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları KWH testi sonuçları.

Kardeş Sayısı	N	ÇBOBÖ		ZKÇDÖ					
		\bar{x}	S	Zorba		Kurban		Pasif Zorba	
				\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S
1 veya 2 kardeş	21	2,14	0,85	3,04	3,96	3,38	3,95	1,80	1,86
3 kardeş	22	1,77	0,75	0,81	1,40	2,63	4,14	0,90	1,63
4 kardeş	17	1,70	0,77	0,47	0,87	3,41	4,31	1,35	1,69
5 veya 6 kardeş	10	1,90	0,73	0,20	0,63	2,60	4,22	0,80	1,75
KWU		H=3,385; p=0,336		H=8,467; p=0,033*		H=1,069; p=0,785		H=4,598; p=0,204	

*p<0,05

Çizelge 4.4'e göre çocukların kardeş sayısı ile ÇBOBÖ puanları arasında anlamlı bir farklılık yokken (p>0,05) ZKÇDÖ puan ortalamaları arasında anlamlı farklılık vardır (p<0,05). Farkın kaynağına ilişkin yapılan MWU Testi sonucuna göre 1 veya 2 kardeşe sahip olan çocukların ZKÇDÖ Zorba puan ortalamaları ($\bar{x}=3,04$) 3, 4, 5 ve 6 kardeşe sahip olan çocukların puanlarından ($\bar{x}=0,81$; $\bar{x}=0,47$; $\bar{x}=0,20$) anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur (p=0,033). Ayrıca kardeş sayısı arttıkça çocukların ZKÇDÖ Zorba puanlarının azaldığı da dikkat çekmektedir. Özetle 1 veya 2 kardeş olan çocukların üç ve daha fazla sayıda kardeşi olan çocuklara oranla zorbalık davranışları daha fazladır ve kardeş sayıları arttıkça zorbalık davranışları azalmaktadır.

Çizelge 4.5'te çocukların annelerinin yaşına göre ölçek puanları analiz sonuçları sunulmuştur.

Çizelge 4.5. Anne yaşına göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları MWU testi sonuçları.

		ÇBOBÖ		ZKÇDÖ					
				Zorba		Kurban		Pasif Zorba	
Anne Yaşı	N	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S
35 ve altı	37	2,00	0,74	1,64	3,12	2,97	3,73	1,32	1,66
36 ve üstü	33	1,75	0,83	0,93	1,80	3,12	4,47	1,21	1,84
MWU		z=-1,354; p=0,176		z=-0,696; p=0,487		z=-0,482; p=0,630		z=-0,522; p=0,602	

Çizelge 4.5'e göre çocukların annelerinin yaşı ile ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark yoktur ($p>0,05$). Yani çocukların annelerinin yaşı, onların bilgisayar oyun bağımlısı olma ve zorba-kurban çocuk davranışlarında anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.

Çizelge 4.6'da çocukların babalarının yaşına göre ölçek puanları analiz sonuçları sunulmuştur.

Çizelge 4.6. Baba yaşına göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları MWU testi sonuçları.

		ÇBOBÖ		ZKÇDÖ					
				Zorba		Kurban		Pasif Zorba	
Baba Yaşı	N	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S
40 ve altı	36	1,97	0,77	1,66	3,17	3,47	4,29	1,50	1,76
41 ve üstü	34	1,79	0,80	0,94	1,77	2,58	3,82	1,02	1,71
MWU		z=-0,977; p=0,329		z=-0,500; p=0,617		z=-1,126; p=0,260		z=-1,326; p=0,185	

Çizelge 4.6'ya göre, çocukların babalarının yaşı ile ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puan ortalamaları arasındaki fark anlamlı değildir. ($p>0,05$). Yani çocukların babalarının yaşı, onların bilgisayar oyun bağımlısı olma ve zorba-kurban çocuk davranışlarında anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.

Çizelge 4.7’de çocukların annelerinin öğrenim durumuna göre ölçek puanları analiz sonuçları sunulmuştur.

Çizelge 4.7. Anne öğrenim durumuna göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları KWH testi sonuçları

	Anne Öğrenim	N	ÇBOBÖ		ZKÇDÖ					
			\bar{x}	S	Zorba		Kurban		Pasif Zorba	
			\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S
	İlkokul	38	1,89	0,79	1,07	2,34	3,89	4,85	1,52	1,92
	Ortaokul	14	1,78	0,80	0,85	1,46	1,71	2,01	1,00	1,51
	Lise	13	1,92	0,75	1,53	3,59	2,69	3,32	0,69	1,31
	Üniversite	5	2,00	1,00	3,80	3,27	1,20	1,78	1,60	1,81
	KWH		H=0,351; p=0,950		H=5,926; p=0,115		H=3,266; p=0,352		H=3,080; p=0,379	

Çizelge 4.7’e göre, çocukların annelerinin öğrenim durumu ile ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puan ortalamaları arasındaki fark anlamlı değildir ($p>0,05$). Yani çocukların annelerinin öğrenim düzeyi, onların bilgisayar oyun bağımlısı olma ve zorba-kurban çocuk davranışlarında anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.

Çizelge 4.8’de çocukların babalarının öğrenim durumuna göre ölçek puanları analiz sonuçları sunulmuştur.

Çizelge 4.8. Baba öğrenim durumuna göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları KWH testi sonuçları.

Baba Öğrenim	N	ÇBOBÖ		ZKÇDÖ					
		\bar{x}	S	Zorba		Kurban		Pasif Zorba	
		\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S
İlkokul	16	1,75	0,68	0,87	2,09	5,06	5,72	1,81	2,16
Ortaokul	16	2,12	0,88	2,12	3,73	3,12	3,68	1,37	1,85
Lise	33	1,81	0,80	1,12	2,05	2,30	3,23	1,03	1,44
Üniversite	5	2,00	0,70	1,40	3,13	1,20	1,78	0,80	1,78
KWH		H=2,123; p=0,547		H=1;756; p=0,625		H=4,933; p=0,177		H=1,920; p=0,589	

Çizelge 4.8'e göre, çocukların babalarının öğrenim durumu ile ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puan ortalamaları arasındaki fark anlamlı değildir ($p>0,05$). Yani çocukların babalarının öğrenim düzeyi, onların bilgisayar oyun bağımlısı olma ve zorba-kurban çocuk davranışlarında anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.

Çizelge 4.9'da çocukların kendine ait bilgisayarlarının olma durumuna göre ölçek puanları analiz sonuçları sunulmuştur.

Çizelge 4.9. Kendine ait bilgisayarı olma durumuna göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları MWU testi sonuçları.

Kendi bilgisayar	N	ÇBOBÖ		ZKÇDÖ					
		\bar{x}	S	Zorba		Kurban		Pasif Zorba	
		\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S
Var	20	2,10	0,85	1,30	2,12	3,65	4,81	1,55	1,90
Yok	50	1,80	0,75	1,32	2,78	2,80	3,75	1,16	1,68
MWU		z=-1,385; p=0,166		z=-0,592; p=0,544		z=-0,606; p=0,544		z=-0,883; p=0,377	

Çizelge 4.9'a göre, çocukların kendilerine ait bilgisayarlarının olma durumu ile ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puan ortalamaları arasındaki fark anlamlı değildir ($p>0,05$). Yani

çocukların kendine ait bilgisayarı olma durumu, onların bilgisayar oyun bağımlısı olma ve zorba-kurban çocuk davranışlarında anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.

Çizelge 4.10'da çocukların kendine ait telefonlarının olma durumuna göre ölçek puanları analiz sonuçları sunulmuştur.

Çizelge 4.10. Kendine ait telefonu olma durumuna göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları MWU testi sonuçları.

	Kendi Telefon	N	ÇBOBÖ		ZKÇDÖ					
			\bar{x}	S	Zorba		Kurban		Pasif Zorba	
			\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S
Var		6	2,83	0,40	4,00	5,25	3,00	5,62	1,66	2,25
Yok		64	1,79	0,75	1,06	2,10	3,04	3,95	1,23	1,70
MWU			z=-2,996; p=0,003		z=-1,389; p=0,165		Z=-1,021; p=0,307		z=-0,577; p=0,564	

Çizelge 4.10'a göre, çocukların kendilerine ait telefonları olma durumu ile ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puan ortalamaları arasındaki fark anlamlı değildir ($p>0,05$). Yani çocukların kendine ait telefonu olma durumu, onların bilgisayar oyun bağımlısı olma ve zorba-kurban çocuk davranışlarında anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.

Çizelge 4.11'de çocukların evlerinde internet olma durumuna göre ölçek puanları analiz sonuçları sunulmuştur.

Çizelge 4.11. Evde internet olma durumuna göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları MWU testi sonuçları.

		ÇBOBÖ		ZKÇDÖ					
				Zorba		Kurban		Pasif Zorba	
Evde İnternet	N	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S
Var	29	1,96	0,77	1,03	2,12	3,20	4,30	1,20	1,76
Yok	41	1,82	0,80	1,51	2,89	2,92	3,94	1,31	1,75
MWU		$z=-0,737$; $p=0,461$		$z=-0,881$; $p=0,378$		$Z=-0,379$; $p=0,705$		$z=-0,335$; $p=0,738$	

Çizelge 4.11'e göre, çocukların evlerinde internet olma durumu ile ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puan ortalamaları arasındaki fark anlamlı değildir ($p>0,05$). Yani çocukların evlerinde internet olma durumu, onların bilgisayar oyun bağımlılığı olma ve zorba-kurban çocuk davranışlarında anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.

Çizelge 4.12'de çocukların bilgisayarda oynadıkları oyun tercihlerine göre ölçek puanları analiz sonuçları sunulmuştur.

Çizelge 4.12. Oyun tercihine göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları KWH testi sonuçları.

		ÇBOBÖ		ZKÇDÖ					
				Zorba		Kurban		Pasif Zorba	
Oyun Tercihleri	N	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S
Savaş	29	2,17	0,75	1,68	2,66	2,79	3,57	1,27	1,66
Strateji	9	2,00	0,86	0,77	1,56	2,55	4,47	0,66	1,65
Zeka	32	1,59	0,71	1,12	2,77	3,40	4,45	1,43	1,84
KWH		$H=8,409$; $p=0,015^*$		$H=1,544$; $p=0,462$		$H=0,313$; $p=0,855$		$H=1,459$; $p=0,482$	

* $p<0,05$

Çizelge 4.12'ye göre çocukların oyun türü tercihleri ile ZKÇDÖ puan ortalamaları arasında anlamlı farklılık yokken ($p>0,05$) ÇBOBÖ puanları arasında anlamlı bir fark vardır ($p<0,05$). Farkın kaynağına ilişkin yapılan MWU Testi sonucuna göre savaş

oyunları oynayan çocukların ÇBOBÖ puan ortalamaları ($\bar{x}=1,68$) zekâ oyunları oynayan çocukların puanından ($\bar{x}=1,12$) anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur ($p=0,015$). Ayrıca savaş oyunu oynayan çocukların puan ortalamasının hem zekâ hem de strateji oyunu oynayan çocukların puanından daha yüksek olduğu da dikkat çekmektedir. Özetle çocukların bilgisayarda oynadıkları oyun türü ile zorba-kurban çocuk davranışları arasında anlamlı bir farklılık yokken bilgisayarda savaş oyunları oynayan çocukların zekâ veya strateji oyunları oynayan çocuklara göre bilgisayar oyun bağımlılığı oranı daha yüksektir.

Çizelge 4.13'te çocukların hafta içinde bilgisayarda oyun oynama süresine göre ölçek puanları analiz sonuçları sunulmuştur.

Çizelge 4.13. Hafta içi oyun oynama süresine göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları KWH testi sonuçları.

Hafta İçi Oynama	N	ÇBOBÖ		ZKÇDÖ					
		\bar{x}	S	Zorba		Kurban		Pasif Zorba	
		\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S
30 dk az	23	1,47	0,73	1,52	3,21	2,65	3,67	1,17	1,55
30-60 dk	18	1,77	0,73	0,94	1,92	3,50	4,90	1,27	1,93
1-2 saat	12	1,91	0,66	0,33	0,88	3,58	4,46	1,08	1,92
2-3 saat	7	2,85	0,37	2,85	2,73	2,28	2,75	1,57	1,51
3 saatten fazla	10	2,30	0,67	1,60	3,13	3,00	4,18	2,01	1,50
KWH		H=19,634; p=0,001*		H=7,462; p=0,113		H=1,314; p=0,859		H=1,386; p=0,847	

* $p<0,05$

Çizelge 4.13'e göre çocukların hafta içi oyun oynama süreleri ile ZKÇDÖ puan ortalamaları arasında anlamlı farklılık yokken ($p>0,05$) ÇBOBÖ puanları arasında anlamlı bir fark vardır ($p<0,05$). Farkın kaynağına ilişkin yapılan MWU Testi sonucuna göre hafta içi bilgisayarda 30 dakikadan az oyun oynayan çocukların ÇBOBÖ puan ortalamaları ($\bar{x}=1,37$) 2-3 saat oynayan çocukların puanından ($\bar{x}=2,85$) ve 3 saatten fazla oynayan çocukların puanından ($\bar{x}=2,30$) anlamlı düzeyde düşük; 30-60 dakika oynayan çocukların puan ortalamaları ($\bar{x}=1,77$) ise 2-3 saat oynayan çocukların puanından ($\bar{x}=2,85$) daha düşük bulunmuştur ($p=0,001$). Özetle çocukların

hafta içi bilgisayarda oyun oynama süreleri ile zorba-kurban çocuk davranışları arasında anlamlı bir farklılık yokken hafta içi bilgisayarda oyun oynama süresi 60 dk/bir saatin üzerine çıktığında çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri de artmaktadır.

Çizelge 4.14'te çocukların hafta sonunda bilgisayarda oyun oynama süresine göre ölçek puanları analiz sonuçları sunulmuştur.

Çizelge 4.14. Hafta sonu oyun oynama süresine göre ÇBOBÖ ve ZKÇDÖ puanları KWH testi sonuçları.

Hafta Sonu Oynama	N	ÇBOBÖ		ZKÇDÖ					
		\bar{x}	S	Zorba		Kurban		Pasif Zorba	
				\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S
30 dk az	23	1,57	0,67	1,28	2,91	2,00	3,63	0,71	1,14
30-60 dk	18	1,46	0,63	1,53	2,82	3,00	3,72	1,46	1,95
1-2 saat	12	2,00	0,81	0,31	0,79	4,56	5,05	1,31	1,95
2-3 saat	7	2,60	0,51	1,90	2,76	2,80	2,97	1,60	1,83
3 saatten fazla	10	2,37	0,74	2,25	3,32	3,12	4,79	1,87	2,10
KWH		H=18,952; p=0,001*		H=3,777; p=0,437		H=5,949; p=0,203		H=2,968; p=0,563	

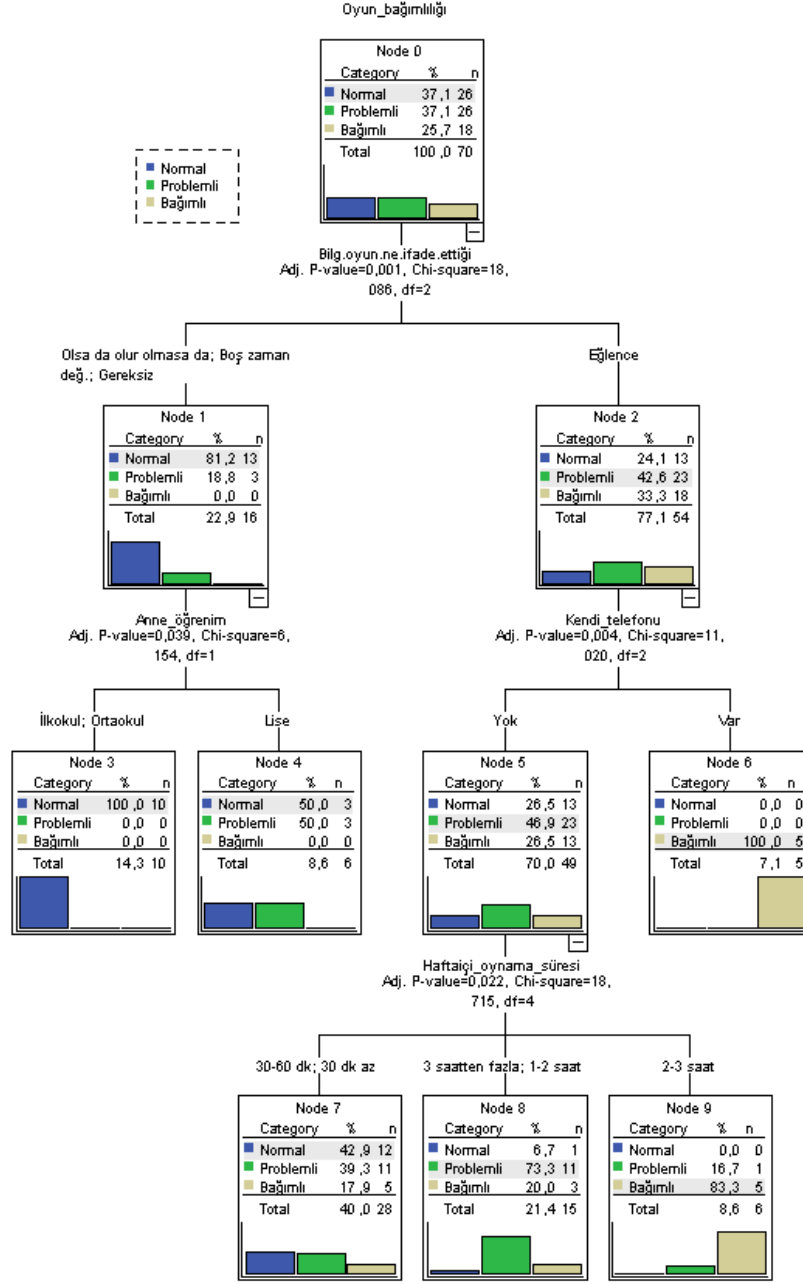
*p<0,05

Çizelge 4.14'e göre çocukların hafta sonu oyun oynama süreleri ile ZKÇDÖ puan ortalamaları arasında anlamlı farklılık yokken ($p>0,05$) ÇBOBÖ puanları arasında anlamlı bir fark vardır ($p<0,05$). Farkın kaynağına ilişkin yapılan MWU Testi sonucuna göre 30 dakikadan az oyun oynayan çocukların ÇBOBÖ puan ortalamaları ($\bar{x}=1,57$) 2-3 saat oynayan çocukların puanından ($\bar{x}=2,60$) anlamlı düzeyde düşük; 30-60 dakika oynayan çocukların puan ortalamaları ($\bar{x}=1,46$) ise 2-3 saat oynayan çocukların puanından ($\bar{x}=2,60$) ve 3 saatten fazla oynayan çocukların puanından ($\bar{x}=2,37$) daha düşük bulunmuştur ($p=0,001$). Özetle çocukların hafta sonu bilgisayarda oyun oynama süreleri ile zorba-kurban çocuk davranışları arasında anlamlı bir farklılık yokken hafta sonu bilgisayarda oyun oynama süresi 60 dk/bir

saatin üzerine çıktığında çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri de artmaktadır.

4.3. CHAID Analizlerine Yönelik Bulgular

Çocukların oyun bağımlılık düzeylerini etkileyen faktörlerin belirlenmesine ilişkin yapılan CHAID analizleri sonucunda, maksimum ağaç derinliği 3, üst düğümdeki minimum değer 10 ve alt düğümdeki minimum değer 5 olarak ele alınmıştır. CHAID analizine ÇBOBÖ normal, problemlili ve bağımlı olarak alt boyutlara ayrılan puanlar bağımlı değişken olarak; oyun bağımlılığına etkisi araştırılmak istenen cinsiyet, kardeş sayısı, anne-baba yaşı ve öğrenimi, kendine ait bilgisayarı ve akıllı telefonu olma, evde internet olma ve oyun oynama durumu, hangi oyunların tercih edildiği, hafta içinde ve hafta sonlarında oyun oynama süresi, bilgisayar oyun bağımlılığının çocuk için ne ifade ettiği bağımsız değişken olarak ele alınmıştır. Sonuç olarak dört düzeyli ve 9 düğümden oluşan bir ağaç yapısı ortaya çıkmıştır. Bu yapı Şekil 4.1’de görülmektedir.



Şekil 4.1. Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen değişkenlere ilişkin karar ağacı yapısı.

Şekil 4.1’de görüldüğü gibi, çocukların bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen en önemli değişken bilgisayar oyununun çocuk için ne ifade ettiğidir. Çocukların oyun bağımlılığını, çocuk için bilgisayar oyunlarının ne ifade ettiğine göre manidar farklılaşmaktadır ($\chi^2=18,086$; $p=0,001$). CHAID analizi çocukları bilgisayarın ne anlam ifade ettiğine göre iki kümeye ayırmıştır. Bilgisayar oyunlarını eğlence olarak

gören çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi %33,3 ve problemlili olma düzeyi %42,6 iken bilgisayar oyununu olsa da olur olmasa da, boş zaman değerlendirme veya gereksiz olarak gören çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı problemlili olma düzeyi %18,8'dir.

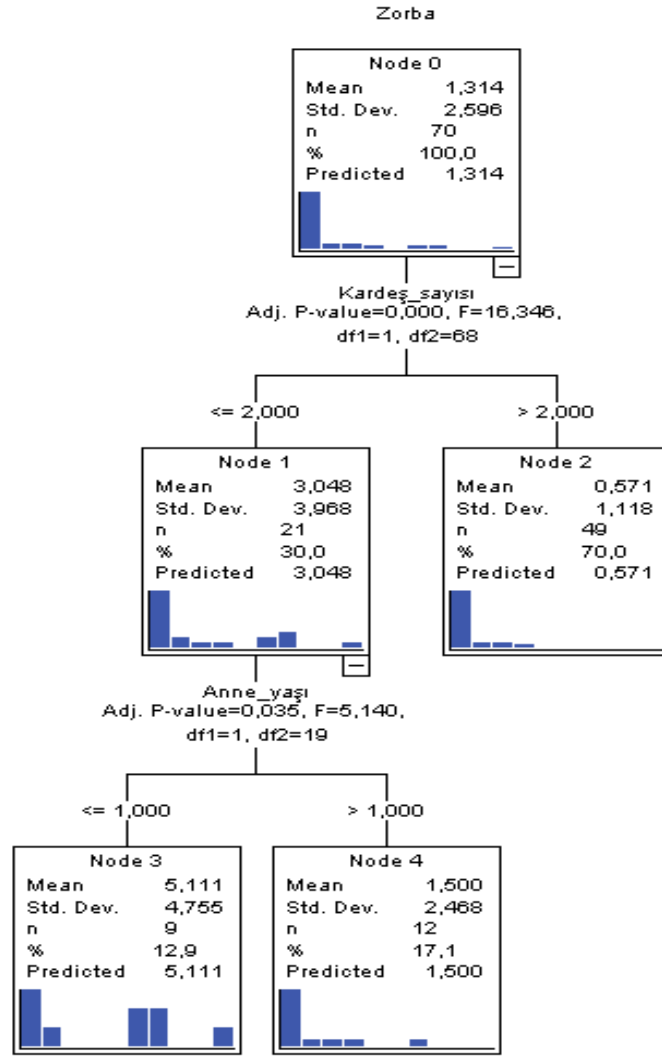
Bilgisayar oyununu olsa da olur olmasa da, boş zaman değerlendirme veya gereksiz olarak gören çocukların bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen en önemli değişken çocukların annelerinin öğrenim düzeyidir. Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı anne öğrenim düzeyine göre manidar farklılaşmaktadır ($x^2=6,154$; $p=0,039$). CHAID anne öğrenim düzeyini iki kümeye ayırmıştır. Annesi lise mezunu olan çocukların oyun bağımlılığı problemlili olma düzeyi %50 iken annesi ilk ve ortaokul mezunu çocukların tümü normal kategoride yer almıştır.

Bilgisayar oyununu eğlence olarak gören çocukların bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen en önemli değişken çocukların kendine ait telefonlarının olup olmamasıdır. Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı kendine ait telefonu olma durumuna göre manidar farklılaşmaktadır ($x^2=11,020$; $p=0,004$). CHAID analizi kendine ait telefonu olma durumunu iki kümeye ayırmıştır. Kendine ait telefonu olan çocukların oyun bağımlılık düzeyi %100 iken kendi telefonu olmayan çocukların oyun bağımlılık düzeyi %26,5 ve problemlili olma düzeyi %46,9'dur.

Kendine ait telefonu olmayan çocukların bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen en önemli değişken çocukların hafta içi bilgisayarda oyun oynama süresidir. Çocukların oyun bağımlılığı hafta içi bilgisayarda oyun oynama sürelerine göre manidar farklılaşmaktadır ($x^2=18,715$; $p=0,022$). CHAID analizi çocukları hafta içi bilgisayarda oyun oynama sürelerine göre üç kümeye ayırmıştır. Bilgisayar oyunlarında hafta içi 1 saate kadar vakit geçiren çocukların oyun bağımlılık düzeyi %17,9 ve problemlili olma düzeyi %39,3; 1-2 saat ve 3 saatten fazla vakit geçiren çocukların oyun bağımlılık düzeyi %20 ve problemlili olma düzeyi %73,3 iken bilgisayarda hafta içi oyun oynama süresi 2-3 saat olan çocukların oyun bağımlılık düzeyi %83,3 ve problemlili olma düzeyi %16,7'dir.

Sonuç olarak; kendine ait telefonu olan ve bilgisayar oyunlarını eğlence olarak gören çocukların bilgisayar oyun bağımlılık ve problemliliği grupta yer alma düzeyi (%33,3 ve %42,6); ayrıca bilgisayar oyunlarını eğlence olarak gören kendine ait telefonu olmayıp hafta içi bilgisayar oyunu oynayan çocukların bağımlı ve problemliliği olma düzeyleri (%26,5 ve %46,9) de kayda değer ölçüde yüksektir. Annesi lise mezunu olup bilgisayar oyununu olsa da olur olmasa da boş zaman değerlendirme aracı ve gereksiz olarak gören çocukların ise bilgisayar oyun bağımlılığı problemliliği olma düzeyi %18,8 oranındadır. Özetle bilgisayar oyunlarını eğlence olarak gören ve kendine ait telefonu bulunan ve hafta içi telefon kullanma süresi fazla olan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı olma düzeyinin yüksek olduğu söylenebilir.

Çocukların zorba, kurban ve pasif zorba çocuk davranışlarını etkileyen faktörlerin belirlenmesine ilişkin yapılan CHAID analizleri sonucunda, maksimum ağaç derinliği 3, üst düğümdeki minimum değer 10 ve alt düğümdeki minimum değer 5 olarak ele alınmıştır. CHAID analizine ZKÇDÖ zorba, kurban ve pasif zorba alt boyutları sırasıyla bağımlı değişken olarak; etkisi araştırılmak istenen cinsiyet, kardeş sayısı, anne-baba yaşı ve öğrenimi, kendine ait bilgisayarı ve akıllı telefonu olma, evde internet olma ve oyun oynama durumu, hangi oyunların tercih edildiği, hafta içinde, hafta sonlarında oyun oynama süresi, bilgisayar oyununun ne ifade ettiği ile ÇBOBÖ normal, problemliliği ve bağımlı gruplar bağımsız değişken olarak atanmıştır. Sonuç olarak zorba çocuk davranışları için üç düzeyli ve 5 düğümden oluşan bir ağaç yapısı ortaya çıkmış, kurban ve pasif zorba çocuk davranışlarına yönelik bir karar ağacı yapısı oluşmamıştır. Zorba çocuk davranışlarını etkileyen faktörleri gösteren yapı Şekil 4.2’de görülmektedir.



Şekil 4.2. Çocukların zorbalık davranışlarını etkileyen değişkenlere ilişkin karar ağacı yapısı.

Şekil 4.2’de görüldüğü gibi, çocukların zorbalık davranışlarını etkileyen en önemli değişken kardeş sayılarıdır. Çocukların zorbalık davranışları kardeş sayısına göre manidar farklılaşmaktadır ($F=16,346$; $p=0,000$). CHAID analizi çocukları kardeş sayısına göre iki kümeye ayırmıştır. Kardeş sayısı 1 veya 2 olan çocukların (%30) zorbalık puanı 3,048 iken kardeş sayısı 3’ten fazla olan çocukların (%70) zorbalık puanı 0,571’dir.

Kardeş sayısı 1 veya 2 olan çocukların zorbalık davranışlarını etkileyen en önemli değişken çocukların annelerinin yaşıdır. Çocukların zorbalık davranışı anne yaşına göre manidar farklılaşmaktadır ($F=5,140$; $p=0,035$). CHAID analizi anne yaşını 35 yaş ve altı, 36 yaş ve üstü olarak iki kümeye ayırmıştır. Anne yaşı 35 ve altında olan çocukların (%12,9) zorbalık puanı 5,111 iken anne yaşı 36 ve üzeri olan çocukların (%17,1) zorbalık puanı 1,500'dür.

Sonuç olarak; annesi 35 yaşında ve daha küçük, 1 veya 2 kardeşi olan çocukların zorba davranışları daha fazladır. Kardeş sayısı 3'ün üzerinde olduğunda, çocukların zorbalık davranışı azalmaktadır.



BÖLÜM 5

TARTIŞMA

Çalışmada, ilkokul dönemindeki çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile zorba kurban olma durumları arasındaki ilişki incelenmiştir. Bu bölümde, çalışmanın alt problemleri doğrultusunda elde edilen bulgular alan yazın ışığında tartışılmıştır.

5.1. BETİMSSEL VE İLİŞKİSEL ANALİZLERE İLİŞKİN TARTIŞMA

Çalışmanın ilk alt problemi doğrultusunda ilkokul çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılığı ve zorba-kurban çocuk davranışı düzeyleri incelenmiştir. Sonuç olarak çocukların bilgisayar oyun bağımlılığının problemlili düzeyde; zorba, kurban veya pasif zorba olma durumlarının ise düşük düzeyde olduğu görülmüştür. Bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin problemlili düzeyde olması örneklem grubunun belirlenmesinde ele alınan kriterlerden kaynaklanmaktadır. Ölçek puanlarına göre çocuklar normal, problemlili ve bağımlılı olarak ayrılmış ve birbirine yakın sayıda çocuk belirlenmiştir. Bu nedenle tüm çalıma grubu ortalama puanları, yine ortalamaı ifade eden problemlili düzeyde yer almıştır. Zorba, kurban ve pasif çocuk davranışlarıyla ilgili ise çalışmaya dahil edilme kriteri belirlenmemiştir. Çocukların zorba, kurban veya pasif zorba olma durumları öğretmen görüşlerine göre incelenmiştir. Covid-19 pandemi sürecinde öğretmenlerin çocuklarla bir arada bulunma süreleri oldukça kısıtlılı bir zamanı kapsamıştır. Bu nedenle öğretmenler, çocuklarla ilgili önceki yıllardan izlenimleri veya kısa süreli birlikteliklerinden yola çıkarak değerlendirme yapmışlardır. Bu durum çocukların davranışlarıyla ilgili izlenimlerinde olumlu/ılımlılı davranma eğilimi oluşturmuş olabilir. Bu durum, çalışmanın sınırlılığılı olarak ele alınabilir.

İlkokul çocuklarının Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığılı Ölçeğili ve Zorba ve Kurban Çocuk Davranışlarını Değerlendirme Formu puanları arasında anlamlılı bir ilişki olup olmadığılı incelendiğili, çocukların oyun bağımlılığılı ile zorbalık

davranışları arasında anlamlı bir ilişki olmadığı saptanmıştır. Sonucun böyle çıkmasının nedeni, örneklem grubundaki öğrencilerin öğretmen tarafından değerlendirmesi yapılan zorbalık davranışlarına göre (Tablo 4.1), genel olarak öğrencilerin zorbalık puanlarının düşük olması gösterilebilir. Çalışmada örneklem grubuna dahil edilen öğrencilerin yalnızca oyun bağımlılığı düzeyi kriter olarak ele alınmış, çocuklar için zorba, kurban veya pasif zorba gibi bir sınıflandırma yapılmamıştır. Bu durum çalışmanın sınırlılığı olarak ele alınabilir.

Bu çalışmanın hipotezi, çocukların oyun bağımlılık düzeyleriyle zorba-kurban çocuk davranışları arasında ilişki olması yönünde olmasına rağmen yukarıda sıralanan nedenlerle hipotezin doğrulanmadığı söylenebilir. Hesapçıoğlu ve Yeşilova (2020) internet bağımlılığının yaygınlığını ve belirleyicilerini incelediği çalışmasında hem zorba hem de kurban olan öğrencilerin zorbalık döngüsü içerisinde olmayan öğrencilere göre internete bağımlı olma olasılıklarının daha yüksek olduğunu bulmuştur. Rao ve diğerleri (2019) Çin’de ortaokul ve lise öğrencilerin siber zorbalık deneyimlerini açıklama ve bu durumla başa çıkma stratejilerini araştırdıkları çalışmalarında katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığı ile zorba olma olasılığının yüksek olduğunu belirlemişlerdir. Bu çalışmaların sonuçlarından yola çıkarak bilgisayar oyun bağımlılığı ya da türevleri internet oyun bağımlılığı, çevrimiçi oyun bağımlılığı, teknoloji bağımlılığı gibi dijital dünyadaki eğlence faktörüne yönelik bağımlılıkların kişilerin zorba veya kurban olma durumları arasındaki ilişki olduğu söylenebilir.

5.2. BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞINA İLİŞKİN TARTIŞMA

Çalışmada çocukların bilgisayar oyun bağımlısı olma durumu ile cinsiyet değişkeni arasındaki farkın anlamlı olmadığı belirlenmiştir. Bilgisayar oyun bağımlılığı konusunda olmamakla birlikte Roussos (2007) yaptığı çalışmada, bireylerin cinsiyetinin bilgisayara yönelik olan tutumlarında herhangi bir etkisinin bulunmadığı sonucuna ulaşmıştır. Madran ve Çakılcı (2014) çalışmalarında, video oyun bağımlılığıyla cinsiyet arasında anlamlı bir farklılık olmadığını saptamışlardır. Genel olarak alan yazına bakıldığında, cinsiyet değişkeninin bilgisayar oyun bağımlılığı üzerindeki etkisinin farklılaştığı gözlemlenmiştir. Altun (2011) tarafından yapılan

çalışmada erkek çocukların bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarının puan ortalamasının kız çocuklardan daha yüksek olduğu bulunmuştur. Güllü ve diğerlerinin (2012) ilkokul dönemi öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini inceledikleri çalışmada, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılık puanlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bu bulguların, araştırmanın bulgularıyla farklılık gösterdiği görülmektedir. Bu çalışmaların sonuçlarından yola çıkarak cinsiyetin oyun bağımlılığı üzerinde göreceli bir etkisi olduğu, cinsiyetin oyun bağımlılığını bazı durumlarda yordarken bazı durumlarda yordamadığı ve her durumda da etkili olmadığı söylenebilir.

Çalışmada çocukların bilgisayar oyun bağımlısı olma durumu ile kardeş sayısı değişkeni arasındaki farkın anlamlı olmadığı belirlenmiştir. Bu bulguyu destekler nitelikte Hazar (2016) çalışmasında kardeş sayısının bilgisayar oyun bağımlılığını etkilemediğini saptamıştır. Bu araştırma bulgularının aksine bilgisayar oyun bağımlılığıyla kardeş sayısı arasında anlamlı düzeyde farklılığın bulunduğu araştırmalar da mevcuttur. Demirbozan (2019), araştırmasında tek çocuk olan bireylerin bilgisayar oyun bağımlılığı puanlarını iki, üç ve daha fazla kardeşi olan bireylerin puanlarından anlamlı düzeyde daha yüksek bulmuştur. Yılmaz (2010) yaptığı çalışmada çocukların kardeş sayısı ile problemleri internet kullanımı düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki olduğunu, problemleri internet kullanan çocukların çoğunluğunu tek kardeş olan çocukların oluşturduğunu belirtmiştir. Yapılan çalışmanın sonuçları ile çelişen bu bulguların, çalışmada COVID-19 pandemi döneminde veri toplanmasıyla ilişkili olabileceği düşünülmektedir. Pandemi sürecinden önce çocuklar, bilgisayarda zaman geçirmek yerine kardeşleriyle birlikte farklı sosyal ortamlarda vakit geçirebilirken bu dönemde çocuklar uzun süre ev ortamında bir arada kalmışlardır. Aynı zamanda çocukların eğitim süreci ev ortamında gerçekleştiğinden, ebeveynlerin evdeki her çocuk için dijital materyal sunumu zorunlu hale gelmiş ve çocukların eğitimi için bireysel materyal sağlamak zorunda kalmış olabilir. Kardeş sayısına bakılmaksızın çocukların bilgisayar oyunları ile etkileşimleri bireysel olarak sağlanmış, bu nedenle kardeşlerin yüz yüze etkileşimleri azalmış olabilir.

Çalışmada, çocukların bilgisayar oyun bağımlısı olma durumu ile anne-baba yaşı değişkeni arasındaki farkın anlamlı olmadığı belirlenmiştir. Alan yazında yapılan çalışmalar incelendiğinde, anne-baba yaşı değişkenini inceleyen çok az çalışmaya rastlanmaktadır. Çakır, Kocagöz ve Karakuş (2021) ilkokul düzeyindeki çocukların dijital oyun bağımlılıklarını farklı değişkenler açısından inceledikleri çalışmalarında anne yaşı büyük olan çocukların anneleri daha genç olan çocuklara oranla bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğunu bulmuştur. Aynı çalışmada baba yaşı ile çocuğun bilgisayar bağımlılığı arasındaki ilişkinin anlamlı olmadığı saptanmıştır. Baba yaşına ilişkin bulgular bu çalışma bulgularını desteklerken anne yaşına ilişkin bulguları desteklemediği görülmektedir. Buna göre anne-baba yaşının tek başına çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyini üzerinde farklılık oluşturmadığı ve anne-baba yaşı değişkeni yanında bir başka değişkenin ortak etkisinin olduğunu düşündürebilir.

Çalışmada çocukların bilgisayar oyun bağımlısı olma durumuyla anne-baba öğrenim durumu değişkeni arasındaki farkın anlamlı olmadığı belirlenmiştir. Çakmen'in (2004) ebeveyn tutumları ile bağımlılık yönelimleri arasındaki ilişkiyi incelendiği çalışmanın sonucunda, öğrencilerin bağımlılık puanlarının ebeveynlerinin eğitim düzeyine göre değişkenlik göstermediği bulunmuştur. Günüç (2009) çalışmasında, internet bağımlılığı ile ebeveynlerin eğitim düzeyi arasında anlamlı bir ilişki olmadığı sonucu bulunmuştur. Bu sonuçlar çalışmanın sonuçlarını desteklese de alan yazında farklı sonuçlarla karşılaşılan çalışmalar mevcuttur. Şahin ve Tuğrul'un (2012) çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerine yönelik yaptıkları bir araştırmada, 4 ve 5. sınıf düzeyindeki 372 öğrenciden veri toplanmış ve araştırma sonucunda anne eğitim düzeyi arttıkça çocukların oyun bağımlılık düzeylerinin de arttığı bulunmuştur. Arslan ve diğerleri (2015) lise ve üniversitede öğrenim gören gençlerin dijital bağımlılık düzeylerini çeşitli değişkenler açısından inceledikleri çalışmada, anne eğitim düzeyi yüksek olanların olmayanlara göre anlamlı bir şekilde daha yüksek düzeyde bağımlılığa sahip olduklarını saptamışlardır. Yapılan çalışmanın sonuçları ile farklılaşan bu bulgular, mevcut çalışmaya katılan ebeveynlerin eğitim düzeylerinin belirli gruplarda toplanmasından kaynaklanmış olabilir. Annelerin eğitim düzeyleri yükseldikçe çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin arttığı çalışmalar göz önünde bulundurulursa, bu durum anne eğitim düzeyinin artmasıyla iş hayatına

katılma olasılıklarının da arttığı ve dolayısıyla çocuklarının oyun davranışlarını daha az kontrol edebilmeleriyle açıklanabilir.

Çalışmada çocukların bilgisayar oyun bağımlısı olma durumu ile kendine ait bilgisayar veya telefonu olma değişkeni arasındaki farkın anlamlı olmadığı belirlenmiştir. Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) oyun bağımlılığına yönelik yaptıkları çalışmalarında, çocukların evlerinde kendilerine ait bilgisayarlarının olmasının oyun bağımlısı olma durumu arasında anlamlı bir ilişki olmadığını bulmuşlardır. Bu çalışma yapılan çalışmanın verilerini desteklese de alan yazında farklı sonuçlara ulaşılan çalışmalar bulunmuştur. Erboy (2010), kendine ait bilgisayara sahip olmayan çocukların diğerlerine oranla oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğunu saptamıştır. Şahin ve Tuğrul (2012) ise çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerine yönelik yaptığı bir araştırmada çocukların evlerinde bilgisayarlarının olması durumunda oyun bağımlılık düzeylerinin daha fazla olduğu sonucuna ulaşmıştır. Yapılan çalışmanın sonuçları ile çelişen bu bulguların yaygınlaşan günümüz koşullarında teknolojik imkanlara ulaşmadaki değişimler olabilir. Alan yazında yapılan çalışmaların yapıldığı yıllarda, bilgisayar teknolojilerine erişim ev dışı ortamlarda mümkün iken bugün hemen hemen tüm evlerde bilgisayar bulunmakta, bilgisayar olmasa bile akıllı telefonu olmayan birey neredeyse yok gibidir. Ayrıca bilgisayar oyunlarına bilgisayar ortamında değil akıllı telefon veya tabletlerden kolaylıkla erişilebilmektedir. Ayrıca çocukların kendi telefonları olmasa bile ebeveynlerinin telefonlarından ve günün her saatinde veya evin dışında herhangi bir mekânda ve her koşulda kolaylıkla ulaşmaları mümkün hale gelmiştir. Yine okullarda, eğitimde fırsat eşitliği kapsamında çocuklara sunulan tablet bilgisayarlar da evde bilgisayar olup olması veya çocuğun kendine ait cep telefonu olup olmaması değişkenlerinin, bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinde farklılık oluşturması beklentisini geçersiz kıldığı söylenebilir.

Çalışmada çocukların bilgisayar oyun bağımlısı olma durumu ile evde internet olması değişkeni arasındaki ilişkinin anlamlı bir farklılık göstermediği belirlenmiştir. Oyun bağımlılığını kapsayan internet bağımlılığı ile ilgili olarak Şahin (2011) ve Ğnan (2010) ilköğretim öğrencilerinin internet bağımlılık düzeylerini araştırdığı çalışmalarında evlerinde internet bağlantısı olan öğrencilerin internet bağımlılığına

daha fazla yatkınlık gösterdiklerini ortaya koymuşlardır. Evde bilgisayar veya kendine ait telefonu bulunma durumunda olduğu gibi günümüzde çocukların evlerinde internet bağlantısı olmasa da akıllı telefonlar aracılığıyla günün her saati ve her yerde, tablet veya bilgisayar laboratuvarları sayesinde okul ortamında internete erişimleri mümkündür. Fakat özellikle akıllı telefonların internet bağlantısı, internette oyun oynama fırsatı sunmasının evde internet bağlantısı olmasına yönelik değişkeni geçersiz kıldığı söylenebilir. Bu nedenle bu çalışmada, evde internet bağlantısı olup olmasının oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı bir farklılık oluşturmadığı söylenebilir.

Çalışmada çocukların bilgisayar oyun bağımlısı olma durumu ile oyun tercihleri değişkeni arasındaki farkın anlamlı olduğu belirlenmiştir. Yapılan çalışmaya göre oyun bağımlısı olma durumu ile çocukların oyun tercihlerini sırasıyla savaş, strateji ve zekâ oyunları oluşturmaktadır. Taylan, Kara ve Durgun (2017) ortaokul ve lise düzeyi çocukların oyun oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerine yönelik yaptıkları çalışmada çocukların oyun tercihlerinin sırasıyla dövüş, yarış, strateji, zekâ ve simülasyon oyunları olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yapılan çalışmaların verilerinden farklı olarak Ayhan ve Köseliören (2019) çalışmalarında strateji, aksiyon, simülasyon ve spor türüne dayalı oyun oynayan katılımcıların oyun bağımlılığı düzeyleri sıralanmıştır. Sıralama yapılan çalışmalarda farklılık gösterse de savaş ve strateji oyunlarını tercih eden oyuncuların oyun bağımlılık düzeylerinin de yüksek olduğu söylenebilir. Oyunların gelişiminde farklı grafik sistemlerinin ve görsel efektlerin daha verimli kullanılabilmesi, savaş ve strateji oyunlarının gelişiminde daha etkili olmuştur. Bu oyunlarda sunulan hikayelerin gerçekçiliği ve olay örüntüleri, grafik sistemi ve oyun çeşitliliği oyunların oynanma isteğini artırmış ve bu durum da bağımlılığa dönüşmüş olabilir.

Çalışmada çocukların bilgisayar oyun bağımlısı olma durumu ile hafta içi veya hafta sonu oyun oynama süresi değişkeni arasındaki farkın anlamlı olduğu belirlenmiştir. Hafta içi veya hafta sonu bilgisayarda oyun oynama süresi 60 dk/bir saatin üzerine çıktığında çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri de artmaktadır. Güvendi, Tekkurşun Demir ve Keskin (2019) 279 ortaokul düzeyindeki çocuğun dijital oyun bağımlılığı ve oyun süresini inceledikleri çalışmada günlük 0-60 dk oynayan çocukların bağımlılık puanlarının 61-120 dk ve 120 dk üzeri oynayan çocuklara oranla

daha düşük çıktığını tespit etmişlerdir. Korkmaz ve Korkmaz (2019) ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleriyle oyun alışkanlıklarını inceledikleri çalışmada çocukların oyun oynama sürelerinin 0-30 dk, 30-60 dk, 1-2 saat, 2-3 saat ve 3 saat ve üzeri olarak incelemiş ve çocukların oynama süreleri arttıkça bağımlılık düzeylerinin arttığını bulmuşlardır. Çalışmalarda incelenen süre değerleri farklılık gösterse de yapılan çalışmanın sonuçları ile benzerlik göstermekte, yani çocukların bilgisayarda geçirdikleri süre arttıkça bilgisayar oyun bağımlısı olma durumları da artmaktadır. Çocukların bilgisayar başında geçirdikleri süre onların bağımlılık düzeylerini etkilediği gibi onların bilgisayar bağımlısı olmaları bilgisayar başında daha çok süre geçirmek istemelerine neden olabilir. Bu ilişki iki yönlü bir ilişki olarak göze çarpmaktadır. Böylece ne kadar oyun oynarsa o kadar bağımlı olma olasılığı artarken bağımlılık gelişen çocuklar bilgisayar oyunlarına daha fazla zaman harcayacaklardır.

5.3. ZORBA-KURBAN ÇOCUK DAVRANIŞLARINA İLİŞKİN TARTIŞMA

Çalışmada çocukların zorba-kurban olma durumu ile cinsiyet değişkeni arasındaki ilişkinin farkın anlamlı olmadığı belirlenmiştir. Gültekin (2005) akran zorbalığını belirlemeye yönelik yaptığı ölçek çalışmasında akran zorbalığının cinsiyet değişkeni üzerinde etkili olmadığını bulmuştur. Kale ve Demir (2017) ilkokul öğrencilerinin akran zorbalıklarına ilişkin görüşlerini inceledikleri çalışmalarında cinsiyetler arasında anlamlı bir fark olmadığını bulmuşlardır. Bu çalışmaların bulguları yapılan çalışmanın bulgularıyla benzerlik göstermektedir. Buna göre zorbalığın kız veya erkek her iki cinsiyette de görülme olasılığının benzer olduğu söylenebilir. Alan yazında Nansel ve arkadaşları (2001), kızların zorbalık davranışlarının genellikle fazla alay etme ve dedikodu oluşturma gibi ilişkisel zorbalık içerdiğini ileri sürmektedirler. Kartal ve Bilgin (2007), erkeklerin genellikle fiziksel üstünlüğe dayalı zorbalık, kızların ise duygusal zorbalık uyguladıklarını ifade etmişlerdir. Her iki çalışmada da çocukların ne tür zorbalık davranışı sergiledikleri incelenmiştir. Cinsiyete bağlı zorbalık türlerini ortaya koyacak bir veriye ulaşmanın amaçlanmadığı bu çalışmada yalnızca zorba, kurban ve pasif zorba olma durumu incelenmiştir.

Çalışmada çocukların zorba-kurban olma durumu ile kardeş sayısı değişkeni arasındaki farkın anlamlı olduğu; 1 veya 2 kardeş olan çocukların üç ve daha fazla sayıda kardeşi olan çocuklara oranla zorbalık davranışlarını daha fazla gösterdiği ve

kardeş sayıları arttıkça zorbalık davranışlarının azaldığı bulunmuştur. Özbey ve Alisinanoğlu (2009) ise tek çocuk olan çocukların 2, 3, 4 ve daha fazla kardeşi olan çocuklara oranla daha fazla zorbalık davranışı sergilediğini bulmuştur. Bu çalışmanın verilerinin yapılan çalışmanın verileriyle benzerlik gösterdiği söylenebilir. Çalışma bulgularından farklı olarak Eslea ve Smith (2000), yaptıkları çalışmada kardeş sayısının artması durumunun zorbalık davranışlarını arttırdığını bulmuşlardır. Kardeş ilişkilerinin niteliği, çocukların zorbalık davranışları üzerinde etkili olabilir. Çocukların kardeş sayısı arttıkça etkileşime girecekleri kişi sayısının artması onların prososyal davranışları öğrenmesine katkı sağlayabilir ve bu durum arkadaş ilişkilerini olumlu yönde etkileyebilir. Bununla birlikte ev ortamında kardeşler arası çatışmalar okulda akranlara yönelen bir çatışmaya dönüşerek zorbalık davranışları olarak ortaya çıkabilir. Bu çalışmada, kardeş sayısının artışına bağlı olarak zorbalık davranışlarının azalmasına yönelik bulgu, kardeş sayısının çokluğu ve bu kardeşler arasındaki etkileşimin çocuğun akranlarıyla etkileşim becerilerine olumlu yansıdığı şeklinde yorumlanabilir.

Çalışmada çocukların zorba kurban olma durumu ile anne-baba yaşı değişkeni arasındaki farkın anlamlı olmadığı belirlenmiştir. Pektane Gülmez, Gültekin Akduman ve Gündüz (2019) okul öncesi dönemdeki çocukların annelerinin duygusal zekâsı ile çocukların akran zorbalığı ilişkisini inceledikleri çalışmalarında, anne yaşı ile çocukların akran zorbalık düzeyleri arasında anlamlı bir fark olmadığını bulmuşlardır. Anne ve babanın yaşı, onların çocuklarına yönelik davranışları üzerinde etkili olabilmektedir. Anne-baba ve çocuk arasındaki ilişkiler ise çocuğun davranışları ve dolayısıyla akran ilişkilerine yön verecektir. Alabay (2017) okul öncesi dönemdeki çocukların ebeveynleriyle yaptığı çalışmada, ebeveynlerin yaşı ile tutumlarının ilişkili olduğunu ve 26 yaş üzeri ebeveynlerin çocuk yetiştirirken daha demokratik tutum sergilediklerini saptamıştır. Benzer şekilde Yılmaz (2020) 5-6 yaş çocukların öz düzenleme becerileri ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmasında ebeveynlerin 41 yaş ve üzerinde daha demokratik bir tutum sergilediklerini bulmuştur. Bu bulgular çerçevesinde ebeveynlerin yaşlarının çocuklara karşı tutumlarını değiştirdiği söylenebilir. Ebeveynlerin tutumları dolayısıyla onların aile içi ilişkilerinin de yaştan etkilenmesi beklenmektedir.

Çalışmada çocukların zorba-kurban olma durumu ile anne-baba öğrenim durumu değişkeni arasındaki farkın anlamlı olmadığı belirlenmiştir. Özada (2018), 836 ergenle yaptığı çalışmada ebeveynlerin eğitim düzeyi ile çocukların zorbalık yapma ve kurban olmaları arasında anlamlı bir ilişki olmadığını bulmuştur. Özman (2018) ortaokul öğrencileriyle yaptığı çalışmada ebeveynlerin eğitim düzeyi ile akran zorbalığına maruz kalma durumu arasında anlamlı bir ilişki bulamamıştır. Bu çalışmalar yapılan çalışmanın bulgularıyla örtüşmektedir. Alan yazında ebeveyn eğitim durumunun, çocuk üzerinde olumlu ve olumsuz yönlü etkilerinin olduğunu gösteren bulgular mevcuttur. Semiz (2018), çalışmada annelerin eğitim düzeyi yükseldikçe çocukların zorba davranışlar sergileme ihtimallerinin azaldığını saptamıştır. Ebeveynlerin eğitim düzeyleri arttıkça çocuklarıyla etkileşimlerinin daha olumlu olması ve dolayısıyla akran ilişkilerinin daha sağlıklı olması sonucunda, zorbalık davranışlarını azaltıcı bir etki oluşturacaktır. Benzer şekilde kurban olma durumlarında da çocuklar kendilerini daha kolay ifade edebilecek ve sorunun çözümüne yönelik işbirlikçi bir sürece girebilecektir.

Çalışmada çocukların zorba-kurban olma durumu ile kendine ait bilgisayarı veya telefonu olma değişkeni ve evde internetin olması değişkeni arasındaki farkın anlamlı olmadığı belirlenmiştir. Yalaki ve Taşar (2019) ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleri ile akran zorbalıkları arasında anlamlı bir ilişki olmadığını belirlemişlerdir. Çalışma bulgusu ve bu bulguyu destekleyen araştırmanın aksine, Akkurt Nurtan ve Evgin (2019) 9.sınıf öğrencilerinin siber zorbalık ve internet bağımlılık düzeylerini inceledikleri çalışmalarında, çocukların kendine ait tablet veya bilgisayarlarının olması durumunda siber zorbalık ya da mağduriyet düzeylerinin de yüksek olduğunu bulmuşlardır. Çocukların kendilerine ait cihazlarının olması ve evde kolay ulaşılabilir internet ağının bulunması, onların dijital ortama erişimi ve dolayısıyla internet ortamında oyun oynama ihtimallerini artıracaktır. Dijital ortamda ise zorbalık davranışlarına maruz kalma ve bu davranışlara zorbalıkla karşılık verme veya kurban konumunda olma ihtimali de daha yüksek olacaktır. Çocukların kendilerine ait cihazlarının olması, zorbalık yapma veya kurban olma durumunu ebeveynlerinden gizlemesine neden olabilir. Ayrıca çocukların kurban olma durumunda korkarak bu durumu gizlemeleri, bu durumun fark edilebilmesini güçleştirebilir. Yapılan çalışmada, çocukların zorba-kurban olma durumu ile kendine ait bilgisayar veya

telefonun ve evde internet olması deęişkenleri arasında anlamlı farklılığın bulunmamasında, verilerin Covid-19 pandemi döneminde öğretmen bildirimine dayalı olarak toplanmasından kaynaklanıyor olabilir. Öğretmenler, bu süreçte çocuklarla okul ortamında oldukça kısıtlı bir zaman diliminde birlikte olmuşlardır. Bu durum, çalışmanın sınırlılığı olarak ele alınabilir. Ayrıca bu çalışma, bilgisayarda oyun oynayan çocuklarla yapılmıştır ve günümüzde evinde veya cep telefonunda internet bağlantısı olmayan ailenin yok denecek kadar az olduğu söylenebilir. Geçmişte, bilgisayarda oyun oynamak için internet cafe ortamına ihtiyaç duyulurken günümüzde bu ihtiyacın büyük oranda azaldığı, çocukların dijital araçlara ve internete çok daha kolay ulaştığı açıktır.

Çalışmada çocukların zorba-kurban olma durumu ile oyun tercihleri deęişkeni arasındaki farkın anlamlı olmadığı belirlenmiştir. Alan yazında Ivory, Ivory ve Lanier (2017) video oyunlarının üniversite öğrencileri üzerindeki olumsuz etkilerini inceledikleri çalışmada savaş oyunlarını oynayan öğrencilerin intihar, kişiler arası şiddet, cinsel saldırı ve madde kullanımı puanlarının yüksek olduğunu; spor ve yarış oyunları oynayanların ise bu puanlarının düşük olduğunu saptamışlardır. Bu çalışmanın bulguları çerçevesinde dijital oyun türü tercihlerinin kişilerin günlük yaşamlarına etki ettiği söylenebilir. Oyunların gerçekçi deneyim sunmaları ve sunulan içeriklerde savaş, saldırı, taciz ve hırsızlık gibi unsurların meşru bir davranış olarak yansıtılması oyuncuların bu davranışları normalleştirmeleri ve günlük hayatlarına yansıtma olasılıklarını artırabilir.

Çalışmada çocukların zorba-kurban olma durumu ile hafta içi veya hafta sonu oyun oynama süresi deęişkeni arasındaki farkın anlamlı olmadığı belirlenmiştir. Bu deęişkene ilişkin sonuçların da çalışmanın Covid-19 döneminde yapılmasının etkisinin olduğu düşünülebilir. Çünkü bu dönemde çocuklar, haftanın her günü evlerinde ve dijital materyallerle etkileşim halinde olmuşlardır. Öğrencilerin bilgisayar oyunlarına maruz kalma süreleri ile oyun bağımlısı olma deęişkeninin anlamlı düzeyde yükseldiği sonucu göz önünde bulundurulursa, çocukların oyunlara uzun süre maruz kalmalarının oyunların olumsuz etkilerinin de doğru orantılı olarak yükselteceği söylenebilir. Yalaki ve Taşar (2019) ergenlerin oyun oynama özellikleri ile akran zorbalığı arasındaki ilişkiyi inceledikleri çalışmalarında çocukların oyun oynama

süreleri arttıkça zorba kurban olma puanlarının da yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Çocukların oynadıkları oyunlarda daha uzun zaman geçirmeleri oyunlardaki olumlu ya da olumsuz etkilere de daha uzun süre maruz kalmalarına neden olacaktır. Çocuklar oyunda geçirdikleri süre arttıkça oyunlardaki detayları daha fazla algılayabilir, oyunlardaki çevrimiçi sohbetlere katılabilir ve bu sohbetlerden etkilenebilir, oyun içerisinde meşrulaştırılan olumsuz durumlara daha çok maruz kalabilir.

5.4. BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI VE ZORBA-KURBAN ÇOCUK DAVRANIŞLARINI ETKİLEYEN FAKTÖRLERE İLİŞKİN TARTIŞMA

Çocukların oyun bağımlılık düzeyini etkileyen faktörler incelendiğinde, oyun bağımlılığını etkileyen en önemli değişkenin bilgisayar oyunun çocuk için ne anlam ifade ettiği olarak bulunmuştur. Bilgisayar oyunlarını eğlence olarak gören ve kendine ait telefonu bulunan, hafta içi telefon kullanma süresi fazla olan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlısı olma düzeyinin yüksek olduğu görülmüştür. Bilgisayar oyununa yüklenen anlam, oyunu oynama süresini artırarak bağımlılıkla sonuçlanmasına neden olabilir. Bilgisayar oyununu “olsa da olur olmasa da olur, boş zaman değerlendirme, gereksiz” gibi bir anlam yükleyen çocukların bağımlılık düzeyi düşük oranda problemlili düzeyde (%18,8) çıkmıştır. Böyle düşünen çocukların, bilgisayar oyununu oynamak konusunda bağımlılık düzeyinde bir isteklerinin olmayacağı açıktır. Çocukların günlük yaşamlarında oyunlara yükledikleri anlamlar onların yaşantılarının da göstergesi olabilir. Çocukların bilgisayar oyunlarını günlük rutinlerinin önemli bir parçası olarak düşünmeleri, ebeveyn tutumlarının etkilerini yansıtmaya ihtimalleri, oyun oynarken görev veya sorumluluklarından uzaklaşma fırsatı bulmaları, oyunlardan haz almaları ve oyun oynamayı bir alışkanlık anlamlandırmaları oyunlarda daha fazla zaman geçirmelerine neden olabilir. Bu durumun ise onların oyun bağımlılık düzeylerini de artıracığı açıktır.

Çocukların zorba-kurban çocuk davranışlarını etkileyen faktörler incelendiğinde, zorbalık davranışlarını etkileyen en önemli değişkenin kardeş sayısı olduğu ve bunu anne yaşının izlediği, annesi 35 yaşında ve daha küçük, 1 veya 2 kardeşi olan

çocukların zorba davranışlarının daha fazla olduğu belirlenmiştir. Alabay (2017) okul öncesi dönemdeki çocukların ebeveynleriyle yaptığı çalışmada, ebeveynlerin yaşı ile tutumlarının ilişkili olduğunu ve 26 yaş üzeri ebeveynlerin çocuk yetiştirirken daha demokratik tutum sergilediklerini saptamıştır. Ayyıldız, Ocakcı ve Ayoğlu (2006) ile Mızrakçı (1994) yaptıkları çalışmalarda ebeveyn yaşının ebeveyn tutumlarıyla ilişkili olduğunu bulmuşlardır. Brody (1998) yaptığı çalışmasında ebeveynlerin çocuklarına öfkeli veya sert bir tutumla yaklaştıklarında, Erinoğlu ve Dinçer (2015) ise ebeveynlerin baskıcı ya da otoriter tutum sergilemeleri durumunda kardeşler arası ilişkilerin olumsuz etkilendiğini ortaya koymuşlardır. Bu çalışmaların, elde edilen bulguları desteklediği söylenebilir. Evdeki kardeş sayısı akran öğrenimini destekler niteliktedir. Yani çocukların evlerinde akran ilişkilerini deneyimleyecek birilerinin olması onların sağlıklı bir kimlik geliştirmelerine yardımcı olacaktır. Çocukların kardeş sayıları arttıkça bu etkileşim sağlıklı olabileceği gibi olumsuz yönde de etkilenebilir. Kardeşler arası zorbalık davranışları ise onların bu durumdan etkilenmesine ve model alarak zorbalık davranışlarını öğrenmesine neden olabilir. Yaşı küçük ve konuyla ilgili deneyimi daha az olan ebeveynler, çocuklarına nasıl destek olabilecekleri konusunda güçlük yaşayabilirler.

BÖLÜM 6

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde çalışmada ulaşılan sonuçlara ve bu sonuçlar doğrultusunda geliştirilen önerilere yer verilmiştir.

6.1. SONUÇLAR

İlkokul çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılığı ile zorba-kurban davranışları arasındaki ilişkinin incelendiği bu çalışmada, alt problemler doğrultusunda örneklem grubundan elde edilen verilerle yapılan analizler sonucunda elde edilen sonuçlar aşağıda sunulmuştur:

6.1.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Zorba-Kurban Çocuk Davranışları Betimsel ve İlişkisel Analizlere İlişkin Sonuçlar

- Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı problemlili düzeydedir.
- Çocukların zorba, kurban veya pasif zorba olma durumları düşük düzeydedir.
- Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ve zorbalık davranışları arasında anlamlı bir ilişki yoktur.

6.1.2. Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığına İlişkin Sonuçlar

- Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile cinsiyeti arasında anlamlı fark yoktur.

- Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile kardeş sayısı değişkenleri arasında anlamlı fark yoktur.
- Çocukların annelerinin yaşı, bilgisayar oyun bağımlısı olma düzeyinde anlamlı bir farklılık oluşturmamıştır.
- Çocukların babalarının yaşı, bilgisayar oyun bağımlısı olma düzeyinde anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.
- Çocukların annelerinin öğrenim düzeyi, bilgisayar oyun bağımlısı olma düzeyinde anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.
- Çocukların babalarının öğrenim düzeyi, bilgisayar oyun bağımlısı olma düzeyinde anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.
- Çocukların kendilerine ait bilgisayarı olma durumu, bilgisayar oyun bağımlısı olma düzeyinde anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.
- Çocukların kendilerine ait telefonu olma durumu, bilgisayar oyun bağımlısı olma düzeyinde anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.
- Çocukların evlerinde internet olma durumu, bilgisayar oyun bağımlısı olma düzeyinde anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.
- Çocukların bilgisayarda oynadıkları oyun türü ile çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark olup bilgisayarda savaş oyunları oynayan çocukların zekâ veya strateji oyunları oynayan çocuklara göre bilgisayar oyun bağımlısı olma oranı daha yüksektir.
- Çocukların hafta içi bilgisayarda oyun oynama süreleri, zorba-kurban çocuk davranışlarında anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.

- Çocukların hafta içi bilgisayarda oyun oynama süreleri ile hafta içi bilgisayarda oyun oynama süresi arasında anlamlı bir fark olup hafta içi bilgisayarda oyun oynama süresi 60 dk/bir saatin üzerine çıktığında çocukların oyun bağımlılık düzeyleri artmaktadır.
- Çocukların hafta sonu bilgisayarda oyun oynama süreleri ile hafta içi bilgisayarda oyun oynama süresi arasında anlamlı bir fark olup hafta sonu bilgisayarda oyun oynama süresi 60 dk/bir saatin üzerine çıktığında çocukların oyun bağımlılık düzeyleri artmaktadır.

6.1.3. Zorba-Kurban Çocuk Davranışlarına İlişkin Sonuçlar

- Çocukların zorba-kurban davranışları ile cinsiyeti arasında anlamlı fark yoktur.
- Çocukların zorbalık davranışları ile kardeş sayısı arasında anlamlı fark olup 1 veya 2 kardeş olan çocukların üç ve daha fazla sayıda kardeşi olan çocuklara oranla zorbalık davranışları daha fazladır ve kardeş sayıları arttıkça zorbalık davranışları azalmaktadır.
- Çocukların annelerinin yaşı, zorba-kurban çocuk davranışlarında anlamlı bir farklılık oluşturmamıştır.
- Çocukların babalarının yaşı, zorba-kurban çocuk davranışlarında anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.
- Çocukların annelerinin öğrenim düzeyi, zorba-kurban çocuk davranışlarında anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.
- Çocukların babalarının öğrenim düzeyi, zorba-kurban çocuk davranışlarında anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.
- Çocukların kendilerine ait bilgisayarı olma durumu, zorba-kurban çocuk davranışlarında anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.

- Çocukların kendilerine ait telefonu olma durumu, zorba-kurban çocuk davranışlarında anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.
- Çocukların evlerinde internet olma durumu, zorba-kurban çocuk davranışlarında anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.
- Çocukların bilgisayarda oynadıkları oyun türü, zorba-kurban çocuk davranışlarında anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.
- Çocukların hafta sonu bilgisayarda oyun oynama süreleri, zorba-kurban çocuk davranışlarında anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır.

6.1.4. Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Zorba-Kurban Davranışlarını Etkileyen Faktörlere İlişkin Sonuçlar

- Çocukların oyun bağımlılık düzeyini etkileyen en önemli değişken bilgisayar oyununun çocuk için ne anlam ifade ettiği. Bilgisayar oyununu eğlence olarak gören çocukların oyun bağımlılığını etkileyen en önemli değişken ise kendine ait telefonlarının olmasıdır. Bilgisayar oyunlarını eğlence olarak gören ve kendine ait telefonu bulunan, hafta içi telefon kullanma süresi fazla olan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlısı olma düzeyi yüksektir.
- Çocukların zorbalık davranışlarını etkileyen en önemli değişken kardeş sayısı, ikinci sırada ise anne yaşıdır. Annesi 35 yaşında ve daha küçük, 1 veya 2 kardeşi olan çocukların zorba davranışları daha fazladır. Kardeş sayısı 3'ün üzerinde olduğunda, çocukların zorbalık davranışı azalmaktadır.

6.2. ÖNERİLER

Çalışma sonucunda elde edilen bulgular ve alan yazındaki bilgilere dayanılarak aşağıdaki öneriler geliştirilmiştir.

- Çocukların gelişen dijital dünyanın imkanlarını daha bilinçli şekilde kullanmalarına yönelik aile, çocuk ve öğretmen eğitimlerinin artırılması ve mevcut programların buna paralel olarak güncellenmesi önerilebilir.
- Çocuklara okul öncesi eğitim döneminden itibaren dijital okuryazarlık konusunda ve dijital materyallerle etkileşimlerinin süresi ve kalitesi konusunda farkındalık oluşturacak çalışmalar yapılabilir.
- Çocukların teknolojik aletleri kullanım sürelerini daha kontrollü hala getirmek için teknoloji kullanım süresi çizelgesi oluşturulabilir. Bu çizelgeler okul rehber öğretmenleri tarafından kontrol edilerek problemleri görülen çocuklara yönelik doğru teknoloji kullanımı programları geliştirilip ailelerle işbirliği içerisinde uygulanabilir.
- Çocukların hedef kitle olarak ele alındığı oyunların olumsuz örnek teşkil edecek içerikte olmaması önemlidir. Fakat çocuklar yaşlarının önemi olmaksızın her türlü materyale kolaylıkla erişebilmektedirler. Oyunlara erişilebilirliğin engellenmesinin zorluğu ortadadır. Bu aşamada, en büyük sorumluluk aileler ve daha sonra eğitimcilere düşmektedir.
- Alan yazınında bilgisayar oyun bağımlılığı ve zorba kurban ilişkisini inceleyen çalışmaların sayısı artırılabilir. Yapılacak çalışmalarda bilgisayar oyunları sunan kişiler veya birimlerden, bilgisayar oyuncularından veri toplanabilir.
- Mevcut çalışmanın Covid-19 pandemi döneminin kısıtlı imkanlarına denk gelmesinden dolayı verilerin pandemi sonrası süreçte tekrar toplanmasıyla benzer bir çalışma yapılabilir.
- Çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile anne-babaların bilgisayar oyun tutumları ya da bu oyunlara yükledikleri anlam arasındaki ilişki incelenebilir.

- Çocuklara daha doğru tutumları aktarabilecek, çocukların popüler kültüründen uzaklaşmayacak ve yeni nesil teknolojik gelişmelerden yararlanacak oyunlar hazırlanabilir.



KAYNAKLAR

Adana, F. ve Kutlu, Y., “Anne-baba tutumlarının adolesanların kendilik kavramı üzerine etkisi” *Atatürk Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi*, 12 (2): 18-23 (2009).

Akkurt Nurtan, K. ve Evgin, D., “9. sınıf öğrencilerinde internet bağımlılığı, siber zorbalık, siber mağduriyet ve anne-baba tutumları arasındaki ilişkinin belirlenmesi”, Yüksek Lisans Tezi, *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü*, Nevşehir, 10-50 (2019).

Aksoy, B. ve Dere Çiftçi, H. “Erken Çocukluk Döneminde Oyun”, *Pegem*, Ankara, (2014).

Alabay, E., “Okul öncesi dönem çocuğu olan ebeveynlerin ebeveynlik tutumlarının incelenmesi”, *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 1(2): 156-174 (2017).

Albayrak, S., “Okulda uygulanan zorbalığı önleme programının zorbalığın azaltılmasında etkisi”, Doktora Tezi, *Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü*, İstanbul, (2012).

Aracı, H., “Öğretmen ve Öğrenciler İçin Okullarda Beden Eğitimi”, *Nobel Yayıncılık*, Ankara, (2006).

Aral, N. ve Baran, G., “Çocuk Gelişimi”, *YA-PA Yayın*, İstanbul, (2011).

Arslan, A., Kırık, A. M., Karaman, M. ve Çetinkaya, A., “Lise ve Üniversite Öğrencilerinde Dijital Bağımlılık”, *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 8(8): 34-58 (2015).

Ayan, S. ve Memiş, U. A., “Erken çocukluk döneminde oyun”, *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14(2): 143-149 (2012).

Aydiner, S., “Ortaokul kademesindeki öğrencilerin bilgisayar bağımlılıkları ile benlik saygıları arasındaki ilişkinin incelenmesi”, Yüksek Lisans, *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul, (2017).

Aydoğan, Y., Özyürek, A. ve Gültekin Akduman, G., “Erken Çocukluk Döneminde Gelişim”, *Vize*, Ankara, (2017).

Ayhan, B. ve Köseliören, M., “İnternet, online oyun ve bağımlılık”, *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 6(1): 1-30 (2019).

Bandura, A., "Social Learning Theory. Englewood Cliffs", **Prentice Hall**, New Jersey, (1977).

Baykoç, N., "Hastanede Çocuk ve Genç" **Gazi Kitabevi**, Ankara, (2006).

Berk, L. E., "Bebekler ve çocuklar doğum öncesinden orta çocukluğa", Çeviri Ed. NI Erdoğan, **Nobel Akademik Yayıncılık**, Ankara, (2013).

Brody, G. H. "Sibling relationship quality: Its causes and consequences", **Annual review of psychology**, 49(1): 1-24 (1998).

Büyüköztürk, Ş., "Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı" **Pegem Yayıncılık**, Ankara, (2003).

Canbek, G ve Sağıroğlu Ş., "Çocukların ve gençlerin bilgisayar ve internet güvenliği". **Politeknik Dergisi**, 10(1): 33-39 (2007).

Chatfield, T., "Fun Inc: Why Games Are The Twenty-First Century's Most Serious Business" **Random House**, (2011).

Çakmen, F. O., "İlkokul üç, dört ve beşinci sınıf öğrencilerinin bağımlılık eğilimleri ve anne-babalarının tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi", Yüksek Lisans Tezi, **Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü**, Ankara, (2004).

Çetin, F., Alpa-Bilbay, A. ve Albayrak-Kaymak, D., "Çocuklarda sosyal beceriler: Grup eğitimi", **Epsilon Yayınevi**, İstanbul, (2002).

Dake, J. A., Price, J. H. ve Telljohann, S. K., "The nature and extent of bullying at school", **Journal of school health**, 73(5): 173-180 (2003).

Demirbozan, N., "Ergenlerde dijital oyun bağımlılığın anne baba tutumu ve benlik saygısı ile ilişkisinin incelenmesi", Yüksek Lisans Tezi, **Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü**, İstanbul, (2019).

Doğan, F. Ö., "Video games and children: violence in video games", **New Symposium Journal**, 44(4): 161-164 (2006).

Doğan, Y., "İlköğretim çağındaki 10-14 yaş grubu öğrencilerinin gelişim özellikleri", **Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi**, 8(13): 155-187 (2007).

Erboy, E. ve Vural, R. A., "İlköğretim 4 ve 5 sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler", **Ege Eğitim Dergisi**, 11(1): 39-58 (2010).

Erginoğlu, S. Y. ve Dinçer, Ç., "Kardeş ilişkileri, anne-baba tutumları, davranış ve uyum problemlerinin bazı değişkenler açısından değerlendirilmesi", Yüksek Lisans, **Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü**, Ankara, (2015).

Ergül Topçu, A. ve Dönmez, A., “Bir grup süreci olarak akran zorbalığı: Katılımcı rollerinin cinsiyet ve sosyal statü açısından incelenmesi”, *Türk Psikoloji Dergisi*, 30(75): 1-13 (2015).

Eroğlu, S. E., “Saldırganlık davranışının boyutları ve ilişkili olduğu faktörler: lise ve üniversite öğrencileri üzerine karşılaştırmalı bir çalışma”, *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (21): 205-221 (2009).

Erwin, P., “Çocuklukta ve ergenlikte arkadaşlık”, Çev. O. Akınhay, *Alfa*, İstanbul, (2000).

Fromme, J., “Computer games as a part of children’s culture” *The International Journal of Computer Game Research*, 3(1): 49-62 (2003).

Gander, M. J. ve Gardiner, H. W., “Çocuk ve Ergen Gelişimi”, Çev. A. Dönmez, N. Çelen, B. Onur, *İmge*, Ankara (1995).

Garris, R., Ahlers, R. ve Driskell, J. E., “Games, motivation, and learning: A research and practice model”, *Simulation & gaming*, 33(4): 441-467 (2002).

Gentile, D. “Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study” *Psychological science*, 20(5): 594-602 (2009).

Gladden, R. M., Vivola- Kantor, A. M., Hamburger, H. M. ve Lumpkin, C. D., “Bullying Surveillance among Youths: Uniform Definitions for Public Health and Recommended Data Elements version 1.0” *National Center for Injury Prevention and Control, Centers for Disease Control and Prevention and United States Department of Education*, Washington. (2014).

Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A., “Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi”, *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23): 419-435 (2014).

Gökler, R. Y., “İlköğretim öğrencilerinde akran zorbalığının bazı değişkenler açısından incelenmesi”, Doktora Tezi, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, Ankara, (2007).

Griffiths, M. D. ve Dancaster, I., “The effect of type a personality on physiological arousal while playing computer games” *Addictive behaviors*, 20(4): 543-548 (1995).

Güllü, M., Arslan, C., Dündar, A. ve Murathan, F., “İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi”, *Adıyaman Üniversitesi Dergisi*, 5(9): 89-100 (2012).

Gültekin Z. ve Sayıl, M., “Akran zorbalığını belirleme ölçeği geliştirme çalışması”, *Türk Psikoloji Yazıları*, 8(15): 47- 61 (2005).

Güngörmüş, G., “Web tabanlı eğitimde kullanılan oyunların başarıya ve kalıcılığa etkisi”, Yüksek Lisans Tezi, *Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, Ankara, (2007).

GÜNÜÇ, S., “İnternet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkilerin incelenmesi” Yüksek lisans tezi, *Yüzüncü yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Van, (2009).

Güvendi, B., Demir, G. T. ve Keskin, B., “Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık”, *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18): 1194-1217 (2019).

Hamarus, P. ve Kaikkonen, P., “School bullying as a creator of pupil peer pressure” *Educational research*, 50(4): 333-345 (2008).

Hazar, M. “Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim”, *TUBİTAY*, Ankara, (2005).

Hazar, Z. ve Ekici, F., “Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile zorbalık bilişleri arasındaki ilişkinin incelenmesi”, *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 26 (1): 1-15 (2021).

Hazar, Z., “Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi”, Doktora Tezi, *Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, (2016).

Hesapçıoğlu, S.T. ve Yeşilova, H., “Gençlerde internet bağımlılığı yaygınlığı ve depresif belirtiler, benlik saygısı ve zorbalıkla ilişkisi”, *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 1 (5): 483-490 (2020).

Horzum, M. B. ve Ayas, T., “Ortaöğretim öğrencilerinin sanal zorba ve mağdur olma düzeylerinin okul türü ve cinsiyet açısından incelenmesi”, *Journal of Educational Sciences & Practices*, 10(20): (2011).

Horzum, M. B., Ayas, T. ve Balta, Ö. Ç., “Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği”, *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30): 76-88 (2008).

Horzum, M. B., Canan Güngören, Ö. ve Demir Kaymak, Z., “Oyun Bağımlılığı” Ed: T. Ayas ve M. B. Horzum, *Vizetek Yayıncılık*, Ankara, 85-106 (2018).

İnternet: Hughes, P., Walsh, P., Boyd, S., Cocker, M., Green, L., Holsted, I., ... ve Wills, R., “Bullying prevention and response A guide for school”, <https://pb4l.tki.org.nz/Media/Files/Bullying-prevention-and-response-A-guide-for-schools>, (2015).

Huizinga, J., “Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme”, *Çeviri.M. A. Kılıçbay, Ayrıntı*, İstanbul (2010).

Ivory, A. H., Ivory, J. D. ve Lanier, M., “Video game use as risk exposure, protective incapacitation, or inconsequential activity among university students”, *Journal of Media Psychology*, (29): 42-53 (2017).

İnanç, B. Y. ve Yerlikaya, E. E., “Kişilik Kuramları” *Pegem Akademik*, Ankara, 1-339 (2017).

İnternet: İstanbul Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi “Oyun ve Oyun Materyalleri”, https://cdn-acikogretim.istanbul.edu.tr/auzefcontent/19_20_Guz/oyun_ve_oyun_materyalleri/7/index.html (2021)

İnternet: Grace, L., “Game type and game genre”, https://www.academia.edu/20993498/Game_Type_and_Game_Genre (2005).

İnternet: Millî Eğitim Bakanlığı, “Oyun Etkinliği-I. Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi”, <https://docplayer.biz.tr/5561587-T-c-milli-egitim-bakanligi-megep-mesleki-egitim-ve-ogretim-sisteminin-guclendirilmesi-projesi-cocuk-gelisimi-ve-egitimi-oyun-etkinligi-i.html>, (2007).

İnternet: UNICEF, “Investigating the prevalence and impact of peer abuse (bullying) on the development of Jamaica’s children report”, <https://www.unicef.org/jamaica/reports/investigating-prevalence-and-impact-peer-abuse-development-jamaicas-children>, (2015).

İnternet: Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, “2017 Ekim dijital oyunlar için çocuk ve aile rehberliği çalıştayı sonuç raporu” <https://docplayer.biz.tr/68298171-Dijital-oyunlar-icin-cocuk-ve-aile-rehberligi-çalistayi.html> (2017).

İnternet: Aksakallı, G., “Dijital oyunların çocuklar ve gençler üzerindeki etkileri”, <https://www.guvenlioyna.org.tr/blog-detay/dijital-oyunlarin-cocuklar-ve-gencler-uzerindeki-etkileri> (2017).

İnternet: Türkiye İstatistikler kurumu, “06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Medya, 2013” <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=15866> (2020).

Kale, M. ve Demir, S., “İlkokul öğrencilerinin akran zorbalığına ilişkin görüşlerinin bazı demografik değişkenler açısından incelenmesi” *TÜBAV Bilim Dergisi*, 10 (3): 74-85 (2017).

Karasar, N., “Bilimsel Araştırma Yöntemi”, *Nobel*, Ankara (2010).

Kartal, H. ve Bilgin, A., “İlköğretim öğrencilerine yönelik bir zorbalık karşıtı program uygulaması: okulu zorbalıktan arındırma programı”, *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 3(2): 207-227 (2007).

Kasatura, İ., “Gençlik ve Bağımlılık”, *Evrım*, İstanbul (1998).

Kayabaşı, Y., “Sanal gerçeklik ve eğitim amaçlı kullanılması”, *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 151 (2002).

Kıldırın, Y., “Lise öğrencilerinin zorbalıkla baş etme düzeyleri ve zorbalık eğilimi düzeyleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi”, *Yüksek Lisans, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul 20-50 (2019).

Koç, A. “Okul çağı çocuklarının ailede din eğitimi”, *İstanbul Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, (17): 145-176 (2008).

Korkmaz, Ö. ve Korkmaz, Ö., “Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri, oyun alışkanlıkları ve tercihleri”, *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3): 798-812 (2019).

Kuzlu Ayyıldız, T., Ocakcı, A. ve Ayoğlu, F. N., “Zonguldak il merkezinde 0-6 yaş çocuğu olan annelerin çocuk yetiştirme tutumları”, *Zonguldak Sağlık Yüksekokulu Sağlık Eğitim Araştırma Dergisi*, 2(1): 34-45 (2006).

Madran, H. A. D. ve Çakılcı, E. F., “Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık” *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2): 99 (2014).

Mızrakçı, Ş., “Annelerin çocuk yetiştirme tutumlarına etki eden faktörler: demografik özellikleri, kendi yetiştiriliş tarzları, çocuk gelişimine ilişkin bilgi düzeyleri ve çocuğun mizacına ilişkin algıları”, Yüksel Lisans Tezi, *Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İzmir, 20-45 (1994).

Muslu, G. K. ve Bolışık, B., “Çocuk ve gençlerde internet kullanımı” *Preventive Medicine Bulletin*, 8(5): 445-450 (2009).

Nansel, T.R., Overpeck, M., Pilla, R.S., Ruan, W.J., Simons-Morton, B. ve Scheidt, P., “Bullying behaviors among us youth: prevalence and association with psychosocial adjustment”, *Journal of the American Medical Association*, 285(16): 2094-2100 (2001).

Nickerson, A. B., “Preventing and intervening with bullying in schools: A framework for evidence-based practice” *School Mental Health*, 11(1): 15-28 (2019)

Olafsen, R. N. ve Viemerö, V., “Bully/victim problems and coping with stress in school among 10-to 12-year-old pupils in Åland, Finland” *Aggressive Behavior*:

Official Journal of the International Society for Research on Aggression, 26(1): 57-65 (2000).

Olweus, D., "Bullying at school: what we know and what we can do? oxford: blackwell", *Psychology In The Schools*, 40(6): 699-700 (1993)

Olweus, D. ve Limber, S. P., "Bullying in school: evaluation and dissemination of the Olweus Bullying Prevention Program", *American Journal of Orthopsychiatry*, 80(1), 124 (2010).

Oral A., ve Arabacıođlu, T. "İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi", *Trakya Eğitim Dergisi*, 9(1): 44-60 (2019).

Özada, A., "Gençlerin Demografik Özellikleri, Aile ve Arkadaşlık İlişkileri ile Okul Yaşamının Akran Zorbalığına Etkisi", Yüksek Lisans Tezi, *Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü*, Ankara, (2018).

Özman, M., "Ortaokul öğrencilerinin akran zorbalığına maruz kalma düzeyleri ile kardeş ilişkilerinin incelenmesi", Yüksek Lisans Tezi, *Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul, (2018).

Öztürk, M.O., "Uluşahin A. Ruh Sağlığı ve Bozuklukları, 10. Baskı", *Bayt*, Ankara, (2008).

Özyürek, A. ve Kurnaz, F. B., "Zorba ve kurban çocuk davranışlarını değerlendirme formu: Güvenilirliği ve geçerliliği" *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1): 246-261 (2019).

Pehlivan, G. "CHAID Analizi ve bir uygulama", Yüksek Lisans Tezi, *Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü*, İstanbul (2006).

Pektane Gülmez, A., Gültekin Akduman, G. ve Gündüz, A., "Okul öncesi dönem çocuklarının annelerinin duygusal zekâ düzeyleri ile çocuklarının akran zorbalığı düzeyi arasındaki ilişkinin incelenmesi", *Journal of International Social Research*, 12(64): (2019).

Perren, S. ve Alsaker, F. D., "Social behavior and peer relationships of victims, bully-victims, and bullies in kindergarten", *Journal of child psychology and psychiatry*, 47(1): 45-57 (2006).

Piaget, J., "Play, dreams and imitation in childhood", *Norton*, New York (1962).

Pişkin, M. "Okul zorbalığı: tanımı, türleri, ilişkili olduğu faktörler ve alınabilecek önlemler", *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 2(2): 531-562 (2002)

Rao, J., Wang, H. ve Pang, M., “Cyberbullying perpetration and victimisation among junior and senior high school students in Guangzhou”, *China Injury Prevention*, (25): 13-19 (2019).

Roussos, P. “The greek computer attitudes scale: construction and assessment of psychometric properties”, *Computers in Human Behavior*, (23): 578-590 (2007).

Saracho, O. N. ve Spodek, B., “Multiple Perspectives On Play İn Early Childhood Education” *SUNY Press*, New York, (1998)

Semiz, S., “Erken Çocukluk Döneminde Görülen Akran Zorbalığının Duygusal Zekâ ve Aile Değişkenleri Temelinde İncelenmesi” Yüksek Lisans Tezi, *Kastamonu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Kastamonu, 30-40 (2018).

Setzer, V. W. ve Duckett, G. E., “The risks to children using electronic games”, <https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/video-g-risks.html> (1994).

Smith, P. K. ve Gosso, Y., “Understanding children’s worlds: Children and play” *Book Reviews Wiley Blackwell*, 3(2): 1-3 (2010).

Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S. ve Tippett, N., “Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils” *Journal of child psychology and psychiatry*, 49(4): 376-385 (2008)

Smith, P., Slee, P., Morita, Y., Catalano, R., Junger-Tas, J. ve Olweus, D., “Sweden in The Nature of School Bullying, A Cross National Perspective”, *Routledge*, New York, 7-27. (1999).

Solberg, M. E. ve Olweus, D., “Prevalence estimation of school bullying with the Olweus Bully/Victim Questionnaire” *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 29(3): 239-268 (2003).

Stagnitti, K., “Oyunu anlamak: Oyun değerlendirmesi için çıkarımlar”, *Avustralya Mesleki Terapi Dergisi*, 51(1): 3-12 (2004).

Şahin, C. ve Tuğrul, V. M., “İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi”, *Zeitschrift Für Die Welt Der Türken/Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130 (2012).

Tarhan, N. ve Nurmedov, S., “Bağımlılık: Sanal veya gerçek. (5. baskı)”, *Timaş Yayınları*, İstanbul, (2017).

Taylan, H. H., Kara, H. Z. ve Durğun, A., “Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma” *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3 (1): 78-87 (2017).

Topses, G., “Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi”, *Nobel Yayın Dağıtım*, Ankara (2003).

Bardak, M. ve Topaç, N., “Oyun ve Oyun Materyalleri”, *İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi*, İstanbul (2019)

Vygotsky, L. S., “Oyun ve çocuğun zihinsel gelişimindeki rolü”, *Sovyet psikolojisi*, 5(3) 6-18 (1967).

Wei, H.S. ve Williams, J.H., “Altıncı sınıf öğrencilerinde akran mağduriyeti ile okula uyum arasındaki ilişki: Aracılık etkilerinin araştırılması” *Şiddet ve mağdurlar*, 19 (5): 557-571 (2004).

Weinstein, A. M., “Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users” *The American journal of drug and alcohol abuse*, 36(5): 268-276 (2010).

Yalaki, Z. ve Taşar, M., “Ergenlerde çevrimiçi oyun oynama özellikleri akran zorbalığına yol açıyor mu?”, *Ege Tıp Dergisi*, 58 (4): 336-343 (2019).

Yavuzer, H., “Çocuk Psikolojisi. (16. Basım)” *Remzi Kitabevi*, İstanbul (1996).

Yelboğa, N. ve Koçak, O., “Ergenlerde akran zorbalığını yordayan bazı faktörlerin zorba ve mağdur bireyler açısından değerlendirilmesi”, *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 13(19): 2286-2320 (2019).

Yılmaz, D., “Çocuk ruh sağlığı ve hastalıklarına başvuran çocuk ve ergenlerde bilgisayar oyunu ve internet kullanımı ile utangaçlık ve sosyal fobi ilişkisinin incelenmesi”, Uzmanlık Tezi, *Uludağ Üniversitesi Tıp Fakültesi* Bursa, (2010).

Yılmaz, Y., “5-6 yaş grubu çocuklarının sahip oldukları öz düzenleme becerileri ile anne-baba tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi” Yüksek Lisans Tezi, *Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, Bursa, (2020).



EK AÇIKLAMALAR A.

KİŞİSEL BİLGİ FORMU

1. Cinsiyetiniz: () Kız () Erkek
2. Kardeş sayınız:
3. Annenin yaşı:
4. Babanın yaşı:
6. Anne-Babanın Son Mezun Olduğu Okul: Anne Baba
- | | | |
|-------------------------------------|-----|-----|
| 1-İlkokul mezunu | () | () |
| 2-Ortaokul mezunu | () | () |
| 3-Lise mezunu | () | () |
| 4-İki yıllık üniversite/ön lisans | () | () |
| 5-Dört yıllık üniversite/lisans | () | () |
| 6-Lisans üstü/yüksek lisans-doktora | () | () |
7. Okuduğunuz Okul:
8. Sınıf ve Şubenizi Yazınız:
9. Okul Numaranızı Yazınız:
10. Kendine Ait Bilgisayar veya Tablet Var mı? Evet () Hayır ()
11. Kendine Ait Akıllı Telefonun Var mı? Evet () Hayır ()
12. Evde İnternet Bağlantının Var mı? Evet () Hayır ()
13. Bilgisayar, telefon veya tablette oyun oynuyor musun?
- Evet () Hayır () Bazen ()
14. Bilgisayar, telefon veya tablette hangi tür oyunları tercih ediyorsun?
- () Savaş (PUBG, Brawl Stars, ZULA vb.)
- () Strateji (World of Thanks, Clash of Clans, Rise of Kingdoms vb.)
- () Zeka (Kelime Bulmaca, Brain Test 2, Sorular ve Cevaplar vb.)
- () Rol Yapma (The Wolf, Assassin's Creed, Spider Man vb.)
15. Hafta içi bilgisayar/tablet/televizyonda oyun oynama süren yaklaşık ne kadar?
- () Yarım saatten az
- () Yarım saat-bir saat arası

- Bir saat-iki saat arası
- İki saat-üç saat arası
- Üç saatten fazla

16. Hafta sonları bilgisayar/tablet/televfonda oyun oynama süren yaklaşık ne kadar?

- Yarım saatten az
- Yarım saat-bir saat arası
- Bir saat-iki saat arası
- İki saat-üç saat arası
- Üç saatten fazla

17. "Bilgisayar oyunu oynamak, benim için.....ifade eder." cümleyi tamamlayınız.

EK AÇIKLAMALAR B.

**ÇOCUKLAR İÇİN BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ (ÇBOVÖ)
(ÖRNEK MADDELER)**

Örnek Maddeler	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her Zaman
Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için yemek yemeyi geciktiririm.					
Çoğu zaman bilgisayar oyunu oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam.					
Bilgisayar oyunu oynadığım zaman kendimi yalnız hissetmem.					
Bilgisayar oyunu oynamadığım zamanlarda oyun oynayacağım zamanı hayal ederim.					
Bilgisayar oyunu bittikten sonra oyun esnasında yapmış olduğum hataları düşünürüm.					
Gerçek hayatta bilgisayardaki oyun karakterlerimin özelliklerini gösteririm.					
Bilgisayarda oyun oynamak için ödevimi aksattığım olur.					
Bilgisayarda oyun oynamak için okula geç kaldığım olur.					
Bilgisayarda oyun oynamak arkadaşlarımla birlikte olmaktan daha eğlencelidir.					

EK AÇIKLAMALAR C.

**ZORBA VE KURBAN ÇOCUK DAVRANIŞLARINI DEĞERLENDİRME
FORMU**

	İfadeler	Evet	Hayır
Z1.	Sıklıkla arkadaşının oynadığı oyuncacı veya bir eşyasını zorla elinden alır.		
Z2.	Genellikle arkadaşlarına ait malzemelere zarar verir (yırtar, kırar, atar vb.)		
Z3.	Sıra olurken, sıklıkla sıradaki arkadaşını iterek öne geçmeye çalışır.		
Z4.	Çoğu zaman haksız olduğu durumlarda da haklı çıkmak için arkadaşına bağırır.		
Z5.	Genellikle arkadaşlarıyla ilişkilerinde alaycıdır (dalga geçer, isim takar vb.)		
Z6.	Sıklıkla arkadaşı oyuna girmek istediğinde onu oyuna almaz.		
Z7.	Sınıftaki bir grup arkadaşına, bir başka arkadaşını oyuna almamaları için sürekli telkinde bulunur.		
Z8.	Çoğu zaman arkadaşına zarar verici davranışta (vurma, tükürme, saçını çekme vb.) bulunur.		
Z9.	Her zaman kızgınlığını küfrederek ya da aşağılayıcı söz söyleyerek belirtir.		
Z10.	Arkadaşına karşı rahatsız edici davranışları (çimdikler, vurur, vb.) genellikle öğretmen görme alanının dışındayken gerçekleştirir.		
Z11.	Çoğu zaman zarar verici davranışlarda bulunan kendi olmasına rağmen, arkadaşını öğretmenine şikâyet eder.		
Z12.	Arkadaşı üzgün olduğunda, onunla alay eder.		
Z13.	Genellikle haksız olduğu halde, haklı olan arkadaşını öğretmenine veya anne-babasına şikâyet etmekle tehdit eder.		
K1.	Oyuncağı veya bir eşyası zorla elinden alındığında bu duruma sessiz kalır.		
K2.	Başka bir arkadaşı tarafından eşyalarına zarar verildiğinde (yırtma, kırma vb.) sessiz kalır.		
K3.	Sırayı bozup önüne geçen arkadaşına itiraz etmez.		
K4.	Haklı olduğu halde, kendine bağırarak arkadaşının sözde haklılığını kabul eder.		
K5.	Kendisiyle alay edildiğinde (isim takıldığında vb.) ağlar veya sessiz kalır.		
K6.	Arkadaşı onu oyuna almak istemediğinde sebebini sormaz.		
K7.	Bir arkadaşı, diğerlerine kendisinin oyuna alınmamasını söylediğinde sessiz kalır.		
K8.	Arkadaşından zarar gördüğünde (vurduğunda, tükürdüğünde, saçını çektiğinde vb) sessiz kalır.		
K9.	Kendine küfreden ya da aşağılayıcı söz söyleyen arkadaşına tepki göstermez.		
K10.	Öğretmenin görüşme alanı dışındayken kendini rahatsız eden arkadaşından şikâyetçi olmaz.		
K11.	Arkadaşı tarafından öğretmenine şikâyet edildiğinde, mağdur olan kendi olmasına rağmen bu duruma sessiz kalır.		
K12.	Kendi üzüntüsüyle alay eden arkadaşlarına tepki göstermez.		
K13.	Kendisini şikâyet etmekle tehdit eden arkadaşının, isteklerini yerine getirme eğilimi gösterir.		
K14.	Arkadaşları tarafından tercih edilmediğinde, etkinliklerini tek başına sürdürmeyi kabullenir.		
PZ.1	Arkadaşı diğer bir arkadaşına ya da arkadaşının eşyasına zarar verdiğinde aynı davranışa katılır/davranışı sürdürür.		
PZ2.	Arkadaşlarından biri diğerine sözlü şiddet (bağırma, küfretme, vb.) uyguladığında kendisi bu duruma sessiz kalır.		
PZ3.	Arkadaşlarından biri oyuna alınmadığında bu duruma sessiz kalır.		
PZ4.	Arkadaşının haksız olduğunu bildiği halde ondan yana tavır sergiler.		
PZ5.	Zarar verici davranışlarda bulunan arkadaşını güçlü görüldüğü için tercih eder.		



EK AÇIKLAMALAR D.

ETİK KURUL İZİNİ



T.C.
KARABÜK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL ve BEŞERİ BİLİMLER ARAŞTIRMALARI ETİK KURULU
KARARLARI

TOPLANTI TARİHİ : 16.09.2020
TOPLANTI NO : 2020/11

Karabük Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu toplanmış ve aşağıdaki kararı almıştır.

Karar 2:

14/08/2020 tarihli Prof. Dr. Arzu ÖZYÜREK'in Etik Kurul form ve ekleri görüşüldü.

Karabük Üniversitesi Öğretim Üyesi Prof. Dr. Arzu ÖZYÜREK danışmanlığında yürütülen "İlkokul Dönemi Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Zorba-Kurban Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" konulu çalışma kapsamında uygulanmak üzere ekte sunulan çalışmasının etik kurallara uygunluğu oy birliği ile kabul edilmiştir.

ÖZGEÇMİŞ

Eren Gölge; ilköğretim eğitimini Türkmenistan’da, ortaöğretim eğitimini Hatay’da ve lise eğitimini Kilis’te tamamladı. Lisans eğitimini 2019 yılında Karabük Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi Bölümü’nde tamamladı.

