

**T. C.  
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

**Çocuk Gelişimi ve Anabilim Dalı**

**ERGENLERİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE  
SOSYAL MEDYA TUTUMLARININ SİBER ZORBALIK  
TEHLİKE DÜZEYLERİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Nisa Nur UZUNLAR**

**Danışman  
Prof. Dr. Ebru KOLSAL**

**İstanbul – 2022**



## TEZ TANITIM FORMU

**Yazar Adı Soyadı** : Nisa Nur UZUNLAR

**Tezin Dili** : Türkçe

**Tezin Adı** : Ergenlerin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Medya Tutumlarının Siber Zorbalık Tehlike Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi

**Enstitü** : İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

**Anabilim Dalı** : Çocuk Gelişimi

**Tezin Türü** : Yüksek Lisans

**Tezin Tarihi** : 29.06.2022

**Sayfa Sayısı** : 79

**Tez** : Prof. Dr. Ebru KOLSAL

**Danışmanları**

**Dizin Terimleri** : Dijital Oyun Bağımlılığı, Siber Zorbalık, Sosyal Medya Tutumları, Ergenlik

**Türkçe Özet** : Bu araştırma, ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medya tutumlarının siber zorbalık tehlike düzeylerine etkisinin incelenmesi amacıyla yapılan tanımlayıcı ve kesitsel tipte bir araştırmadır.

**Dağıtım Listesi** : 1. İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsüne  
2. YÖK Ulusal Tez Merkezine

*İmzası*

*Nisa Nur UZUNLAR*

**T. C.  
İSTANBUL GELİŐİM ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĐİTİM ENSTİTÜSÜ**

**Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı**

**ERGENLERİN DİJİTAL OYUN BAĐIMLILIĐI VE  
SOSYAL MEDYA TUTUMLARININ SİBER ZORBALIK  
TEHLİKE DÜZEYLERİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Nisa Nur UZUNLAR**

**Danışman**

**Prof. Dr. Ebru KOLSAL**

**İstanbul – 2022**

## **BEYAN**

Bu tezin hazırlanmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduđu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduđu, kullanılan verilerde herhangi tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bu üniversite veya başka bir üniversitedeki başka bir tez olarak sunulmadığını beyan ederim.

Nisa Nur UZUNLAR

.../.../2022



**İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ**  
**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE**

Nisa Nur UZUNLAR'ın Ergenlerin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Medya Tutumlarının Siber Zorbalık Tehlike Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi adlı tez çalışması, jürimiz tarafından Çocuk Gelişimi anabilim dalı, Çocuk Gelişimi bilim dalı YÜKSEK LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir.

*İmza*

Başkan *Prof. Dr. Ebru KOLSAL*  
(Danışman)

Üye

*İmza*

*Doç. Dr. Bahar KURAL*

Üye

*İmza*

*Dr. Öğr. Üyesi Deniz YILDIZ*

ONAY

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

... / ... / 2022

İmzası

Prof. Dr. İzzet GÜMÜŞ

Enstitü Müdürü

## ÖZET

Gündelik yaşamımızın her alanında yer alan internet, kolay, hızlı ve evrensel özellikte olması sebebiyle dijital oyun bağımlılığını ve siber zorbalık tehlike düzeylerini etkileyebilmektedir. Bu durum özellikle ergenlik dönemindeki bireyleri içinde buldukları sosyal, duygusal ve fiziksel değişimlerle beraber olumsuz etkileyebilmektedir. Bu çalışma ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medya tutumlarının siber zorbalık tehlike düzeylerine etkisinin incelenmesi amacıyla yapılmıştır. Bu amaç doğrultusunda, 2021-2022 eğitim ve öğretim yılında İstanbul ilinin Ataşehir ve Sultanbeyli ilçelerine bağlı iki ortaokulda 7. ve 8. sınıf düzeyinde eğitim gören 460 öğrenciden Covid-19 nedeniyle kapalı olan sınıflar dışında kalan 231 kişi çalışmaya dahil edilmiştir. Araştırmada, Otrar ve Arın tarafından geliştirilen Sosyal Medya Tutum Ölçeği, Hazar ve Hazar tarafından geliştirilen Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Kavuk Kalandar, Bulu ve Keser tarafından geliştirilen Siber Zorbalık Tehlike Düzeyleri Ölçeği ve Demografik Bilgi Formu kullanılmıştır. Bu çalışma tanımlayıcı ve kesitsel tipte bir araştırmadır. Çalışmadan elde edilen verilerin analizi neticesinde, cinsiyet değişkeni düzeyleri arasında Siber Zorbalık Tehlike Düzeyi Ölçeği toplam puanı bakımından anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir ( $p=0.030<0.05$ ). Buna göre, kızların Siber Zorbalık Tehlike Düzeyi Ölçeği'nden aldıkları puan ortalamasının erkeklere göre daha yüksek olduğu saptanmıştır. Yani, kızların erkeklere göre daha fazla siber zorbalığa maruz kaldığı söylenebilmektedir. Sosyal Medya Tutum Ölçeği öğretmenlerle ilişki alt boyut puanı bakımından günde 1-2 saat oyun oynayanların, 5-6 saat oyun oynayanlara göre daha az öğretmenlerle ilişki kurduğu söylenebilmektedir. Sosyal Medya Tutum Ölçeği sosyal izolasyon alt boyut puanı bakımından 1-2 saat oyun oynayanların 5-6 saat oyun oynayanlara göre daha düşük puan aldığı, dolayısıyla 5-6 saat oyun oynayanların 1-2 saat oyun oynayanlara göre daha fazla sosyal izolasyon yaşadığı söylenebilmektedir. Sosyal Medya Tutum Ölçeği toplam puanı ile Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı arasında anlamlı, pozitif yönde ve zayıf bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Yani, dijital oyun bağımlılığı arttıkça sosyal medya tutumunun da artacağı söylenebilmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Siber zorbalık, ergen, sosyal medya, bağımlılık, dijital oyun

## SUMMARY

The internet, which is in every area of our daily life, can affect digital game addiction and cyberbullying danger levels because it is easy, fast and universal. This situation can negatively affect adolescents, especially with the social, emotional and physical changes they are in. This study was conducted to examine the effects of digital game addiction and social media attitudes of adolescents on cyberbullying danger levels. For this purpose, 231 students out of the classes closed due to Covid-19, out of 460 students studying at the 7th and 8th grade levels in two secondary schools in Ataşehir and Sultanbeyli districts of Istanbul in the 2021-2022 academic year, were included in the study. Social Media Attitude Scale developed by Otrar and Argın, Digital Game Addiction Scale developed by Hazar and Hazar, Cyber Bullying Hazard Levels Scale developed by Kavuk Kalandar, Bulu and Keser and Demographic Information Form were used in the research. This study is a descriptive and cross-sectional study. As a result of the analysis of the data obtained from the study, it was determined that there was a significant difference between the gender variable levels in terms of the Cyber Bullying Hazard Level Scale total score ( $p=0.030<0.05$ ). Accordingly, it was determined that the average score of the girls from the Cyberbullying Hazard Level Scale was higher than that of the boys. In other words, it can be said that girls are more exposed to cyberbullying than boys. In terms of the Social Media Attitude Scale's relationship with teachers sub-dimension score, it can be said that those who play games for 1-2 hours a day have less contact with teachers than those who play games for 5-6 hours. In terms of the Social Media Attitude Scale social isolation sub-dimension score, it can be said that those who play games for 1-2 hours receive lower scores than those who play for 5-6 hours, therefore, those who play games for 5-6 hours experience more social isolation than those who play games for 1-2 hours. It has been determined that there is a significant, positive and weak relationship between the total score of the Social Media Attitude Scale and the total score of the Digital Game Addiction Scale for Children. In other words, it can be said that social media attitude will increase as digital game addiction increases.

**Keywords:** Cyberbullying, adolescent, social media, addiction, digital game



## İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	i
SUMMARY .....	ii
KISALTMALAR .....	v
TABLOLAR LİSTESİ.....	vi
ÖNSÖZ.....	viii
GİRİŞ .....	1

### BİRİNCİ BÖLÜM

#### ERGENLİK

1.1.Ergenlik Kavramı .....	4
1.2. Ergenlik Dönemi .....	4

### İKİNCİ BÖLÜM

#### OYUN

2.1. Oyunun Tanımı .....	8
2.2. Oyun Üzerine Görüşler .....	9
2.3. Dijital Oyunlar .....	10
2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı .....	10

### ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

#### SOSYAL MEDYA

3.1. Sosyal Medya Kavramı .....	12
3.2. Sosyal Medya Özellikleri.....	12
3.3. Sosyal Medya ve Ergenlik .....	13
3.4. Ergenlerin Sosyal Medya Tutumu .....	15

### DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

#### SİBER ZORBALIK

4.1. Siber Zorbalık.....	16
4.2. Siber Zorbalık Türleri .....	16
4.3. Siber Zorbalık Rollerini .....	17
4.4. Ergenlik ve Siber Zorbalık.....	18
4.5. Siber Zorbalık Ve Etkileri.....	19

<b>BEŞİNCİ BÖLÜM</b> .....	<b>21</b>
<b>YÖNTEM</b> .....	<b>21</b>
<b>ALTINCI BÖLÜM</b> .....	<b>24</b>
<b>BULGULAR</b> .....	<b>24</b>
<b>SONUÇ VE TARTIŞMA</b> .....	<b>47</b>
<b>ÖNERİLER</b> .....	<b>51</b>
<b>KAYNAKÇA</b> .....	<b>52</b>
<b>EKLER</b> .....	<b>58</b>



## KISALTMALAR

<b>SPSS</b>	: Statistical Package for the Social Sciences
<b>ÇİDOBÖ</b>	: Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği
<b>SMTÖ</b>	: Sosyal Medya Tutum Ölçeği
<b>SZTDÖ</b>	: Siber Zorbalık Tehlike Düzeyleri Ölçeği



## TABLÖLÄR LİSTESİ

<b>Tablo 1.</b> Katılımcılara İlişkin Demografik Bulgular.....	24
<b>Tablo 2.</b> Katılımcıların Oyun Tutumları.....	25
<b>Tablo 3.</b> Katılımcıların Ebeveynlerine İlişkin Demografik Bulgular.....	27
<b>Tablo 4.</b> Araştırmada kullanılan ölçeklere ilişkin tanımlayıcı istatistikler.....	27
<b>Tablo 5.</b> Annenin eğitim durumu değişkeni bakımından ölçek puanlarının ve alt boyutlarının One Way ANOVA ile incelenmesi.....	29
<b>Tablo 6.</b> Babanın eğitim durumu değişkeni bakımından ölçek puanlarının ve alt boyutlarının One Way ANOVA ile incelenmesi.....	30
<b>Tablo 7.</b> Anne medeni durumu değişkeni bakımından ölçek puanlarının ve alt boyutlarının One Way ANOVA ile incelenmesi.....	31
<b>Tablo 8.</b> Babanın medeni durumu değişkeni bakımından ölçek puanlarının ve alt boyutlarının One Way ANOVA ile incelenmesi.....	32
<b>Tablo 9.</b> Demografik değişkenler bakımından SZTDÖ puanlarının Independent Sample T Test ile incelenmesi.....	33
<b>Tablo 10.</b> Katılımcıların oyun tutumları bakımından SZTDÖ puanlarının Independent Sample T Test ile incelenmesi.....	35
<b>Tablo 11.</b> Katılımcıların oyun tutumları bakımından SZTDÖ puanlarının One Way ANOVA ile incelenmesi.....	36
<b>Tablo 12.</b> Demografik değişkenler bakımından ÇİDOBÖ ve SMTÖ puanlarının Independent Sample T Test ile İncelenmesi.....	38
<b>Tablo 13.</b> Katılımcıların oyun tutumları bakımından ÇİDOBÖ ve SMTÖ puanlarının Independent Sample T Test ile incelenmesi.....	39
<b>Tablo 14.</b> Katılımcıların oyun tutumları bakımından SZTDÖ puanlarının One Way ANOVA ile incelenmesi .....	40

**Tablo 15.** Ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medya tutumlarının siber zorbalık üzerindeki etkisinin incelenmesi.....44

**Tablo 16.** Araştırmada kullanılan ölçeklerin toplam puanları ve alt boyut puanları arasındaki ilişkinin incelenmesi.....45



## ÖNSÖZ

Lisans üstü eğitimim boyunca mesleki bilgi ve becerilerimizi geliştirmede katkıda bulunan, aynı zamanda tez danışmanım olarak benden desteğini esirgemeyen değerli hocam sayın Prof. Dr. Ebru KOLSAL'A,

Lisans eğitimim boyunca mesleki bilgi ve becerilerimizi geliştirmede katkıda bulunan, iyi bir çocuk gelişimci olmanın haklı gururuyla yola devam etmemi sağlayan değerli hocam Prof. Dr. Arzu YÜKSELEN'E

Tez jürisine katılmayı kabul eden ve çalışmama destek veren sayın Doç. Dr. Bahar KURAL ve Dr. Öğr. Üyesi Deniz YILDIZ'A,

Ve bu süreç zarfında benden maddi ve manevini desteğini hiçbir zaman esirgemeyen, umut ve güven vererek her zaman varlıklarını hissettiğim annem Zeynep UZUNLAR ve babam Sefer UZUNLAR'A,

Her zorlandığım süreçte yanımda olan kardeşim Ravzanur UZUNLAR'A

Akademik hayatım boyunca maddi ve manevi yanımda olan, bu yola beraber çıktığımız sevgili arkadaşım Ayşegül YALÇIN'A teşekkür ederim.

## GİRİŞ

Adölesan, kişiliğin toplumsal bir özellik edindiği arayış dönemidir. Ergenler bu dönem içerisinde kişiliklerine yön vermeye çalışırken aynı zamanda yaşadıkları çevrenin gerektirdiği koşullarının etkisi altında, sorumluluk ve özgürlük arasında bir denge kurmaya çalışırlar. Bu koşullar ve bağımsızlık aile içi iletişimi ve akranlarıyla arasındaki iletişimi önemli düzeyde etkiler (Yavuzer, 2016). Ergenler bu dönemde birçok sorunla baş başa kalabilmektedir. Ergenler karşılaştıkları sorunlardan dolayı duygusal boşalım ve rahatlama ihtiyacı duyarlar. Bu duygusal boşalım ihtiyacını dijital oyun oynayarak giderebileceklerini düşünmektedirler. Ergen oyun oynama düşüncesini, kontrol edemiyorsa oyun bağımlılığında söz edilebilir (Irmak ve Erdoğan, 2015). Oyun bağımlılığının nedeni olarak aile içi ilişkilerin zayıflığı ve buna bağlı olarak ergenlerin sosyal ihtiyaçlarını sanal ortamlar üzerinden gidermek istedikleri düşünülmektedir (Ekşi, Ümmet, 2013). Bedensel, zihinsel, sosyal ve duygusal değişimlerin gözlemlendiği adölesan döneminde dijital oyun bağımlılığı ve akran zorbalığı ergen bireylerin sosyal çevrelerini olumsuz anlamda etkilemektedir (Kılıç, 2019). Kişilerin sosyal çevrelerinden etkilenme düzeyleri arttıkça siber zorbalık yapma davranışları da artar (Bilgiz, Peker, 2020). Ergenlerde teknoloji kullanımının yaygınlaşması ile internet bağımlılığı, internet oyunu oynama bozukluğu gibi yeni kavramlar literatüre katılmıştır (Nergiz, 2021). Ergenlerin dijital oyunları çevrim içi ve çevrim dışı oynama şekillerinin bağımlılık ve zorbalığı etkileyeceği düşünülmektedir. Siber zorbalık etkileri gerçek zorbalık etkilerine göre daha üst boyutta ve daha tehlikeli görülmektedir. Siber zorbalık ile zorba kişi, kimliğini gizleme ve evrensel bir ulaşım ağına sahip olması sebebiyle bu davranışları sosyal medya ve dijital oyunlar içerisinde sergileyebilir. Siber zorbalık farklı biçimlerde görülebilmektedir. Sanal ortamlarda tehdit içeren mesajlar, kişisel bilgileri izinsiz paylaşma, rahatsız edici e-postalar gönderme, oyun içerisinde veya sosyal medya da dışlama, taciz gibi durumlar en sık karşılaşılan siber zorbalık biçimleridir (Taştekin, Bayhan, 2018). Siber zorbalık ile ilgili yapılan çalışmalar genellikle ergen kitle üzerinde yapılmıştır. Araştırmalarda adölesan dönemindeki bireylerin yaşadıkları değişimlerin ergenlere siber zorba davranışlar sergilediği varsayımlarına ulaşılmıştır. Ergenlerin sanal ortamları sıklıkla kullanmaları ve sanal mecralardaki olumsuzluklara maruz kalmaları onları riskli bir durumun içerisine

düşürmektedir. Ergenler gelen olumsuz iletileri tecrübesizliklerinden ötürü yetişkinler gibi düşünüp çözümleyemedikleri için, tepki vermeye çekimser yaklaşabilmektedirler. Çekingenlik siber mağduriyete dönüşebilmektedir. Dolayısıyla adölesan dönemindeki bireylerin siber mağduriyet, siber zorba ve tank olarak sanal mecralarda olumsuz durumlar yaşadıkları görülmektedir. Yapılan araştırmanın amacı ergenlerin dijital oyun bağımlılıkları ve sosyal medya tutumlarının siber zorbalık tehlike düzeylerine etkisinin incelenmesidir. Ve bu amaç doğrultusunda konunun çeşitli demografik parametreler açısından incelenmesi amaçlanmaktadır. Akran zorbalığının sanal türü olan siber zorbalık son araştırmalara göre artmış bulunmakta ve ergenlik dönemindeki çocukların toplumsal fiziksel, ahlaki ve duygusal gelişimlerini olumsuz etkileyebilmektedir. Bu düşüncelerden hareketle bu araştırmada cevap aranacak olan alt problemler şu şekilde belirtilmiştir: Ergenlerin sosyal medya tutumları siber zorbalık tehlike düzeyleri puanlarını etkilemekte midir? Yaş, sınıf, cinsiyet değişkeni siber zorbalık tehlike düzeylerini, sosyal medya tutumlarını ve dijital oyun bağımlılığı düzeylerinde anlamlı bir farklılık gösterir mi? Dijital oyunları çevrim içi- çevrim dışı olarak oynama siber zorbalık tehlike düzeylerini etkiler mi? Ergenlerin oyun tutumları sosyal medya tutumlarını ve dijital oyun bağımlılığı düzeylerini etkiler mi? Ergenlerin siber zorbalık tehlike düzeyleri ile dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medya tutumları arasındaki ilişki, Ebeveyn eğitim durumuna ve medeni durumuna göre farklılaşmakta mıdır? Dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medya tutumları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

Yapılan çalışmada siber zorbalık düzeylerinin sosyal medya kullanımı ve dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisi olan literatür incelendiğinde artan teknoloji kullanımının çocuk ve ergen psikolojisi üzerindeki etkilerinin çeşitli değişkenlere (sosyal medya kullanımı, akran ilişkisi vb.) göre incelendiği ancak spesifik olarak adölesan döneminde bu problemi dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medya tutumları ile birleştiren ve inceleyen çok fazla araştırmanın bulunmadığı izlenmiştir. Çalışmanın bu alandaki araştırma boşluğuna, öğrencilere, ailelere okul ve sağlık personellerine konuyla ilgili kurum ve kuruluşların çalışmalarına katkı sağlaması beklenmektedir. Bu çalışmanın varsayımları şu şekildedir: Araştırma sonuçları araştırmaya katılan öğrencilerin verdiği yanıtlar ve 2020–2021 Eğitim-Öğretim yılı içerisinde çalışmanın yapıldığı çalışma grubu ve çalışma evreni ile



sınırlıdır. Arařtırmada elde edilen veriler ve arařtırmada kullanılan “Bilgi Formu”, “Sosyal Medya Tutum Ölçeđi”, “Dijital Oyun Bađımlılıđı”, “Siber Zorbalık Tehlike Düzeyleri Ölçeđinin” ölçtüđu özelliklerle sınırlıdır. Arařtırmanın yapıldıđı yer İstanbul ili Ataşehir ve Sancaktepe ilçeleri ile sınırlıdır. Arařtırmada kullanılan ölçeklerin belirlenen amaçları ölçeceđi varsayılmıřtır.



# BİRİNCİ BÖLÜM

## ERGENLİK

### 1.1. Ergenlik Kavramı

Latince'de gelişmek, olgunlaşmak anlamında kullanılan "adolescere" fiilinden gelen bu sözcük, yapısı gereği bir olayı değil, bir süreci belirtmektedir; çağımızda kişide görülen, hızlı ve sürekli bir değişim evresi olarak da tanımlanabilmektedir.” (Yavuzer, 2007).

Adölesan dönemi, kişideki fiziksel değişimin, hormonal, cinsel, sosyal ve duygusal, kişisel, zihinsel gelişim ve değişimlerin olduğu, buluşa erme ile başlayan ve fiziksel değişim ile sonlandığı bilinen bir gelişim evresidir (Kulaksızoğlu, 1997). “Ergenlik; fiziksel büyüme, cinsel gelişme ve psikososyal olgunlaşmanın gerçekleştiği, çocukluktan erişkin hayata geçiş dönemidir” (Parlaz, Tekgül, Karademirci, Öngel 2012)

### 1.2. Ergenlik Dönemi

Ergenlik dönemi, biyolojik, psikolojik, bilişsel ve sosyal yönden bir gelişme ve olgunlaşma evresinin oluştuğu çocukluktan yetişkinliğe geçiş dönemidir. Adölesan dönemi 15-25 yaşları arasını kapsamaktadır. Genele bakıldığında kızların erkeklere oranla iki yıl önce olgunlaşması sebebiyle kız ve erkeklerin ergenliğe geçiş yaş sınırları her iki cinse göre farklılık gösterir. Unesco'nun tanımına göre ise; bireyin, öğrenim gördüğü ve hayatını kazanmaya çalıştığı için ekonomik bağımsızlığına kavuşamadığı ve medenî durum olarak da evli olmadığı bir gelişim dönemdir. Ergenlik dönemi, Unesco'nun sözü edilen bu tanımlamasında 15-25 yaşları arasında gösterilirken, Birleşmiş Milletler'in tanımında ise 12-25 yaşları arasında değerlendirilmiştir. Ülkemizde ise ortalama olarak erkeklerde 12-14 yaş, kızlarda ise 10-12 yaşları diliminde başlamaktadır. (UNESCO akt Yavuzer, 1987) Gelişimciler ergenlik dönemini erken ve geç ergenlik dönemi olarak ele almaya başlamışlardır. Erken ergenlik dönemi ilkökul ve ortaokul dönemini kapsayan, geç ergenlik dönemi ise yaşamın ikinci yarısını ele almıştır.

Hall ergenlik dönemine ilişkin düşüncelerini, “fırtına ve stres” kavramı olarak ele alıp ortaya sunmuştur. Bu görüşe göre ergenler, bu dönemde tartışma ve duygu durum değişiklikleri ile dolu olan düzensiz bir dönemdedir. Ergenler bir yandan

mutluluk diğer yandan hüznü yaşayabilirler. Akranlarıyla ilişki kurarken bir an sert, bir an kibar olabilirler; bir an kendini korumak isterken bir an dostluk kurmak isteyebilir (Santrock, 2012). Hall'ın ergenliğe ilişkin bir diğer düşüncesi, ergenliği biricikliğin geliştirildiği bir dönem olarak görmesiydi. (Gallatin,1995 akt Dinçel, 2006).

Freud bireyin gelişim aşamalarını açıklarken beş gelişim dönemini ele almıştır.

- Oral Dönem (0-1,5 yaş)
- Anal Dönem (1,5-3 yaş)
- Fallik Dönem (3-6 yaş)
- Gizil Dönem (6-11 yaş)
- Genital Dönem, (12-18 yaş)

Bu dönemlere göre adölesan “Genital döneme” denk gelmektedir. Freud’a göre ergenler hayatlarını gerginlik ve arbedeyle geçirmektedir. Kendi içlerindeki bu çatışmayı giderebilmek için, bu çatışmaları bilinçdışına attıklarını ortaya sürmüştür. Freud, bu bilinçdışı durumlar ortaya çıktığında, ergenlerin gösterdikleri davranışlarda da değişiklik olabileceğini söylemiştir. (Santrock, 2012).

Erikson’a göre birey hayatı boyunca 8 evreden geçerek gelişimini tamamlar.

- Güvene karşı güvensizlik (0-1 yaş)
- Bağımsızlığa karşı utanma ve şüphecilik (2-3 yaş)
- Girişkenliğe karşı suçluluk duyma (4-6 yaş)
- Başarıya karşı aşağılık duygusu (7-11 yaş)
- Kimlik kazanmaya karşı rol karmaşası (12-18 yaş)
- Dostluk kazanmaya karşı yalnız kalma (19-26 yaş)
- Üretkenliğe karşı duraklama
- Benlik bütünlüğüne karşı umutsuzluk

Bu dönemlerden “kimlik kazanımına karşı kimlik karmaşası” beşinci ve ergenlik dönemine gelen gelişim evresidir. Ergenler, bu dönemde kendi kimliklerini aramakta, hayatlarında hangi yöne gideceklerini bulmaya çalışırlar. Ergenler bu dönemi sağlıklı bir şekilde atlatıp gelişim görevlerini tamamlarlarsa, olumlu bir kimlik kazanır, aksi bir durumda ise birey kimlik karmaşası yaşar. (Santrock, 2012).

Piaget’e 1954 bilişsel gelişim kuramına göre ergenler, hayatı anlamlandırmak için kendi tecrübelerini denetim altına alırlar. Piaget’e göre bireyler yaşamları boyunca 4 gelişim evresinden geçer.

- Duyusal Motor Dönemi (0-2 Yaş)
- İşlem Öncesi Dönem (3-6 yaş)
- Somut İşlemler Dönemi (7-11 Yaş aralığı)
- Soyut İşlem Dönemi (12-16 Yaş)

Ergenlik dönemine denk gelen dönem “soyut işlemler dönemi” olarak adlandırılmaktadır. Bu dönemde ergenler daha soyut düşüncelerde bulunurlar. Gelecekte olabilecekler hakkında fikir yürütürler ve bu fikirlerle büyülenirler. Problem durumlarını çözmek için daha düzenli olurlar. Gözlemlerini ve tecrübelerini düzenlenmenin yanı sıra çevrenin taleplerine dönüt verirler (Miller, 2011). Çağımızda, gelişimciler, dönüşümün ergenlikle beraber son bulacağını düşünürler. (Park,2011) Ergenlik hayatın bir bölümüdür fakat gelişimin yalıtılmış bir hali değildir. (Collins, 2009 akt Santrock, 2012)

Puberte, ilk olarak erken ergenlikte başlayan metabolik ve bedensel değişiklerin olduğu fiziksel gelişme dönemidir. Pubertenin oluşma zamanı her bireyin genlerinde programlanmış şekildedir. (Mueller, 2010). Puberte çoğu bireyde 9 ve 16 yaşlar arasında görülmektedir. Çevresel etmenler pubertenin başlangıç durumunu ve zamanını etkileyebilmektedir. (Belsky, Ravine, Taylor, 2011). Erkek ve kadın cinsiyetlerine ait farklı iki hormon sınıfı vardır. Bu hormonlar erkeklerde “androjen”, kadınlarda ise “östrojen” olarak adlandırılarak sınıflandırılır. Testosteron hormonu, erkekte puberte için önemli rol oynayan bir hormondur. Kadınlarda ki önemli hormon ise “Östrodiol” olarak adlandırılır. Ergenlik, bireyde fiziksel, hormonal ve beden yapısında değişikliklere neden olur. Birey bedenindeki bu değişikliğe adapte olmakta zorluk çekebilir, farklılıkları kendiyle bütünleştiremediği noktada etrafındaki bireylere karşı tutum ve tepkilerinde ani iniş çıkışlar gösterebilir (Arıkan ve ark. 2013; Ocağcı 2015 akt Şahin, Özçelik 2016).

Sosyal biliş, kişilerin sosyal hayatları ile ilgili fikir yürütme ve adlandırma tarzlarıdır. (sosyal hayatlarında göreceklere bireyler, bu bireylerle yaşayacağı ilişkiler, katılacağı gruplar). Ergen benmerkezciliği, diğer insanların onlara kendileri kadar değer verdikleri inanışlarına ve kişisel eşsizlik duyularına akseden, ergenlerdeki artan benlik farkındalığıdır. (Petersen, Leffert, Graham 1995) David Elkin (1976) ergen merkezciliğini iki tipe ayırmıştır. Bunlar; hayali izleyici ve kişisel efsanedir. *Hayali izleyici*, ergenlerin ilgi çekme davranışlarının olduğu yönlerini anlatır. Bu durumda ergenler, kendilerini başrol gibi hissederler, etraftaki diğer insanların ise onları

izlediklerini düşünürler ( akt. Santrock, 2012). Kendilerinin bir “sahnedeymiş” olduklarını düşünerek enerjilerinin çoğunu hayali izleyicilere şov yaparak tüketmektedirler. (Dolgin, 2014, akt. Karademir 2020). Elkind, kişisel efsaneyi, ergenlerin hissettikleri duyguları, kimsenin onlar gibi hissedemeyeceğini düşünmesi olarak yorumlamıştır. ( Santrock, 2012)

Ergenler her ne kadar kendilerini içsel olarak anlamaya çalışsalar da, benlik anlayışları tamamen içsel değildir. Benlik anlayışı sosyal bilişsel bir oluşumdur (Harter, 2006). Ergenlerin ilerleyen bilişsel kapasiteleri, çevresel deneyimler ile etkileşime girerek benlik kavramalarını etkilemektedir. Duygu, benlik algısıyla yakından ilişkilidir. Bu dönemde ortaya çıkan cinsel tecrübeler, yaşadığı romantik ilişkiler gibi olaylara eşlik eden duygusal tecrübeler ergenin gelişen bireyselliğine katkı sağlamaktadır. (Rosenblum ve Lewis, 2003 akt Santrock 2012). Sonuç olarak ergenlerin farklılaşan duygu durumlarında hem metabolik değişimler hem de çevresel tecrübelerin katkısı bulunmaktadır. Sosyalleşmeye etkisi olan bu unsurlar, aile, okul, toplumsal gruplar ve kitle iletişim araçlarıdır.

Piaget tarafından geliştirilen bilişsel gelişim kuramına göre ergenlik dönemi, soyut işlemler dönemine denk gelmekle beraber ergen bireylerin inançları ve değerleri kapsamındaki soyut terimleri kavrayabildikleri, mantık çerçevesinde akıl yürüterek analiz yapabildikleri ve bu analizler sonucunda varsayımda bulunabildikleri bir dönemdir (Erden ve Fidan, 1999). Ergenin sosyalleşmesinde, ergenlik dönemi arkadaşlık ilişkileri önemli etkiye sahiptir. Ergen olumlu arkadaşlık ilişkileri kurabilirse kişiliği, sosyal ve duygusal becerileri gelişir. Bu sayede ergen toplumla uyum içinde hayatını sürdürür (Kulaksızoğlu, 2009). Ergen için arkadaşları tarafından onaylanmak, aranmak, beğenilmek ve benimsenmek kendilik algısının olumlu gelişimi için büyük öneme sahiptir. Arkadaşlık kurabilen, arkadaşlığını devam ettirebilen ergen, sosyal becerilerini geliştirir (Yörükoğlu, 2004). Sağlıklı bir kimlik gelişimi için bebeklik ve çocukluk dönemlerinde anne baba ile, ergenlik döneminde ise hem anne baba hem de arkadaşları ile sağlıklı ilişkilerin kurulması gerekir (Yavuzer, 2013 akt. Karabekiroğlu, 2014).

## İKİNCİ BÖLÜM

### OYUN

#### 2.1. Oyunun Tanımı

Platon'a göre "oyun bir eylem ya da duyguyu, toplumun huzuruna çıkarmak, görünüşe çıkarmak ve bu sayede toplumun bu eylem ya da duyguyla karşılaşmasını sağlama etkinliğidir(Karahisar, 2013)."

Oyun, kimsenin kazandıramayacağı olguları, çocuğun kendi kendine tecrübe etmesi yoluyla öğrenmesi yöntemidir. Çocuk oyun sayesinde vücudunda bulunan enerjiyi kabul görülen bir yolla dışarıya vurma olanağı bulmaktadır. Ayrıca oyun çocuğun majör duygularından biri olan saldırganlık içgüdüsünü de dışarıya vurma olanağı bulur (Yavuzer, 1987). Saldırganlıkla baş etmenin başka bir seçeneği de, çocuğun sonucunda yapıcı hedefi olan bir etkinliğe yöneltilmesidir. Oyun, duygusal etkileşimin başlatılmasında önemli bir faktör sağlar. Böylelikle sosyal ilişkilerin gelişmesine de olanak tanır (Yavuzer, 1986). Oyun, çocuğu ergenlik ve bir sonraki döneme hazırlayan, çocuk için aktif ve doğal bir şekilde öğrenmeyi gerçekleştirme ortamıdır. Oyun oynama sırasında çocuk bazen bilinçli bazen ise bilinç dışı bir şekilde öğrenebilir. Hurwitz (2003)'e göre oyunu diğer aktivitelerden ayıran beş faktör vardır:

1. "Oyun bir süreçtir ve sonuç, süreç kadar önemli değildir."
2. "Oyun çocuk tarafından ve o seçtiği için oynanır."
3. "Oyun sırasında her şey olabilir. Örneğin: Üzerinde örtü olan bir masa kale olup, küçük bir kız da içindeki prenses olabilir."
4. "Oyun mantıklı olan veya olmayan kuralları denemek için bir arenadır. Kurallar oyun içerisinde ortaya çıkabilir veya yok olabilir. Basit veya zor olabilirler, çocukların daha önceki deneyimlerinden yeni kurallar belirebilir."
5. "Oyun zekâ işidir. Çocuk oyun sırasında keşfeder ve sorgular."

Oyun, gerçek hayata adapte olmayı sağlar. Ayrıca psikolojik ve fiziksel ihtiyaçların da giderilmesine katkı sağlar (Ayan, Memiş, 2012).

İnsanlığın başlangıcından beri çeşitli araçlarla var olan oyun, tüm kültürlerin başvurduğu bir olgudur (Sürer Adanır, Doğru, Özatalay, 2016). Günümüzde dijital teknoloji ve internetin yaygınlaşmasıyla birlikte oyunun kavramı özellikle ergenler üzerinde farklı bir şekilde anlamlandırılmaya başlanmıştır. Çocukların en önemli

ihtiyaçlarından olan oyun, bu anlamlandırma ile birlikte ergenler ve yetişkinlerin de oldukça ilgisini çeken aktivitelerin başında gelmektedir.

## 2.2. Oyun Üzerine Görüşler

En eski kuram, oyunun dinlenme ihtiyacından kaynaklandığı ve yorgunluğa iyi gelen bir aktivite olduğunu savunan görüştür. İlk gerçek oyun kuramını ortaya çıkaran, Herbert Spencer olmuştur. Spencer, oyunu fazla gelen enerjiyi harcama olarak biçimlendirmiştir, böylelikle gerginliği biraz olsun azaltacağını savunmuştur (Akt.Yavuzer, Spencer,1987).

Johan Huizinga (1950) ise oyunu "bilinçli bir şekilde çalışma serbestliği dışarıda devam ederken "alışılmış hayat" yani var olan yaşam olduğu gibi devam ederken "gerçek olmayan" fakat aynı zamanda oyuncularını ölesiye baştan aşağı içine çekmeyi başaran, sürükleyici bir şey" olarak yorumlamaktadır (Yenğin, 2010).

Piaget'e göre oyun "egoyu bütünüyle tatmin eden bir eylem türüdür". Dolayısıyla çocuk dünyada gerçek nesnelere ve olaylar ile baş etme becerisini kazandığında oyun kendiliğinden ortadan kalkar (Akt.Yavuzer, Piaget, 1987).

Piaget'e (1962) göre oyun bilişsel gelişim ve olgunlaşmanın temeli olarak değerlendirilir. Oyun üç aşamada incelenmiştir. Birinci aşama olarak kabul edilen *Alıştırma Oyunları* evresi 0-2 yaş aralığını kapsar. Çocuk zaman, mekan, devamlılık ve konum algısı gibi becerilerini kullanamadığından bağımsız bir şekilde oyun oynar. İkinci aşama ise *Sembolik Oyunlardır*. 2-11 yaşları arasındaki bu dönemde oyunlar farklılık göstermekte ve rol yapmaya yönelik sembolize edilmiş oyunlar ortaya çıkmaya başlamaktadır. *Kurallı Oyunlar* olarak adlandırılan üçüncü aşama ise 12 yaş ve sonrası kapsamaktadır bu dönemde kurallı oyunlar oynanmaya başlanmıştır. Ben-merkezci anlayışın azalmasıyla işbirlikçi oyunlar daha çok ön plandadır. Dil ve bilişsel becerilerde ustalaşan çocuklarda oyun kurallarının anlaşılması ve sosyalleşmenin artmasını desteklemektedir (Pilten, Pilten, 2013).

Vygotsky ise oyunu, "anlam çıkarma ve öğrenme yönlendirme olarak kabul eder". Oyunda çocuğun neyi özgür bıraktığı, nelere sınır koyduğunu ortaya koymak istemiştir. Oyunu duyguların dışa aktarımı olarak açıklayan Freud, oyun esnasında duygularını açığa çıkardıklarını, gerçek yaşamda baş edemedikleri sorunları oyuna getirerek, bu problemlerin üstesinden geldiklerini söylemiştir (Yavuzer, 1987).

### **2.3. Dijital Oyunlar**

Dijital oyunlar, teknolojik araçlar aracılığıyla programlanması yapılan ve oyunculara görsel bir alan sunarak kullanıcı girişi yapılmasına izin veren çeşitlilik gösteren oyunlardır (Çetin, 2013).

Gelişmekte olan teknoloji ile birlikte bireylerin hayatına pratiklik katan, eğitim, sağlık, ulaşım, iletişim ve eğlence gibi insan yaşamındaki temel etmenlere bakış açısı kazandıran oyunun da bu devasa gelişmiş teknoloji furyasından etkilenmemesi olanaksızdır. Çeşitli doğa olaylarının taklidiyle sürdürülen oyun, günümüzde özel bilgisayar yazılımları ve oyun içi araçları ile dijital oyunlarla farklı bir bakış açısı kazanmıştır (Hazar, Hazar, 2017).

6-15 yaş grubundaki çocuk ve ergenlerin internet, bilgisayar ve cep telefonu kullanımı sırasıyla %36,9, %48,2, %11'dir (Türkiye İstatistik Kurumu, 2013). Dijital oyunları oynama araçları yaşamın birer parçası haline geldiği gibi Türkiye İstatistik Kurumu (2018)'nden elde edilen veriler ışığında 16-74 yaş grubundaki nüfusun bilgisayar ve internet kullanımı %72,9'dur (Türkiye İstatistik Kurumu, 2018).

### **2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı**

Ergenlerin eski zamanlarda açık alanlarda ve beraber geçirdikleri oyunlar; son yüzyılda teknolojinin ilerlemesiyle yerini internet başında telefon, tablet ve diğer teknolojik araçlarla gerçekleştirilen sanal oyunlara bırakmıştır. Oyun oynama ağının da etkisiyle çevrimiçi bir şekilde oynanabilen dijital oyunların sıklıkla tercih edildiği görülmektedir (Günay, 2011). İletişim araçlarına ulaşım kolaylığı beraberinde bilinçsiz ve aşırı kontolsüz oyun oynama, oyun bağımlılığını getirmektedir. Adölesan döneminde olan çocukların problemlili internet kullanımının en önemli sebebi kişinin öz kontrolünü sağlayamamasıdır. Bu sebepten dolayı bireyin öz denetim becerisi kazanmasını sağlamak gerekmektedir (Demir, 2016). 13-14 yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarının ve sosyalleşme durumlarının incelendiği araştırmada 2-17 yaş arası çocuk ve ergenlerin %70 bilgisayar, %68'nin oyun konsolu sahibi olduğunu göstermektedir. Çocuk ve ergenlerin %87'sinin rutin olarak bilgisayar oyunu oynadığı araştırmalar ile tespit edilmiştir (Köse, 2013).

Köroğlu (2013)'na göre bağımlılık düzeyinde oyun oynayan ergenler günde 8-10, haftada en az 30 saate varan, yoğun ve uzun süren oyun oynama eğilimi, oyun oynamayla ilgili kişinin otokontrol kaybı, tolerans gösterme eğilimi, engellenmeye



karşı koyma, öfkeli ve agresif davranışlar gösterme, kişisel ve toplumsal görevlerini ve sorumluluklarını ihmal etme gibi bulgular gözlemlenebilmektedir (Dursun, Eraslan Çapa, 2018). Bu bulgular ergenlerde olumsuz etkilere yol açabilir. Dijital oyun bağımlılığına bağlı özelliklere göz atıldığında; kadınların erkeklere oranla 2-3 kat daha az risk altında olduğu bilinen bir gerçektir. (Lee, Han, Kim, Renshaw (2013), Akt. Dursun, Eraslan Çapa, 2018). Ahmadi ve Saghafi (2013)'nin yapmış olduğu araştırmada, yaş ve gelişim düzeyi açısından bakıldığında ergenlerin bağımlılık riski bağılı olarak diğer gruplara oranla daha fazladır (Akt. Dursun, Eraslan Çapa, 2018c).

*“İnternet ve bilgisayar kullanımı ile paralel bir biçimde psiko-sosyal gelişime etkide bulunan faktörlerden biri de bilgisayar oyunlarıdır.”* (Akbulut, 2013). Sürekli bilgisayar oyunlarında vakit geçiren çocukların arkadaş ilişkilerinin azaldığını araştıran Bacigalupa (2005), etkileşim kapasitelerinin düşebildiğini saptamıştır. Ayrıca oyunların kişiler üzerindeki etkisinin, oyunun içeriğinin yanında bireyin özellikleri ve cinsiyetiyle de ilgi olmaktadır.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### SOSYAL MEDYA

#### 3.1. Sosyal Medya Kavramı

Sosyal medya terimi, bireylerle etkileşim kurma, var olan durumlardan kaçış, bilgi edinme ve araştırma, eğlence, iletişimde kalma, zaman geçirme gibi taleplere dönüt veren, çağımızda bireyleri hızlıca içine alan, bireyselleşebildiği ölçüde de gelecek sunan bir araç haline gelmiştir. (Hazar, 2011)

Sosyal iletişim ortamı, kişileri bireysel ve profesyonel düzeyde etkileyen güncel iletişim, etkileşim ve irtibat biçimlerine olanak sağlamıştır. Hem değişik hem de ortak kabiliyetlere sahip türlü teknolojileri kapsayan sosyal medya geniş bir kavramdır. (Oriordan, Feller ve Nagle 2016). Sosyal medya en yalın haliyle internet kullanıcılarının birbirleriyle çevrimiçi iletişimde kalmalarına fırsat veren, içerik paylaşımı ve bireysel yorumlar içeren etkinliklere dayalı sosyal ağ siteleri olarak kavramsallaştırılmıştır. (Kirtiş ve Karahan, 2011).

Pempek, Yermolayeva ve Calvert (2008) tarafından kullanıcılara kişisel bilgilerini aktarma ve paylaşma, özel veya çevrimiçi iletiler gönderme, fotoğraf ve video türü gibi yöntemlerle diğer kullanıcılarla iletişim kurmaya izin veren internet örgütleri, sosyal iletişim ağları olarak tanımlanmıştır.

Sosyal ağlar, “bireylerin düşüncelerini, tecrübelerini, perspektiflerini çeşitli iletiler ya da görüntüler ile paylaşarak ve birbirleriyle iletişimde kalmak için kullandıkları online ortamlar” olarak tanımlanmaktadır (Eraslan, 2018).

Sosyal ağ siteleri Facebook, Twitter gibi siteleri, Youtube gibi video iletim sitelerini, Instagram gibi fotoğraf paylaşım sitelerini, bloglar ve wikiler gibi siteleri de içerir (Dawley, 2009 akt Göksu,2019)

#### 3.2. Sosyal Medya Özellikleri

Bilgi teknolojileri, sosyal medyanın temel yaşamdakinden daha değişik bir şekilde tekrar kurulmasını sağlamıştır. Bir yapı içerisinde kurulan lokal ağ içinde iletişim kuran çalışanlar, e-posta listesindeki bireyler ve e-posta toplulukları ilk online sosyal ağ modelleridir (Kılıç ve Onat, 2008).

İnternetteki sosyal ağların hayattaki sosyal medyadan bazı değişiklikleri bulunmaktadır. Öncelikle internetteki sosyal ağlar gerçek hayattakilerden daha

iletkendir. Gerçek hayatta grupların içerisine girmek ve tesirli olmak güç olurken internette kişilerin sosyal gruplarına girmek daha kolay olmaktadır. Gerçek yaşamdaki sosyal ortamlar daima görüşülen bireylerden ve daha kuvvetli ilişkilerden ortaya çıkarken, internetteki sosyal ağ sitelerinde ender iletişim kurulan kişileri sosyal ağa kabul etmek daha basit olmaktadır. (Kimberly, 2004 akt. Kılıç ve Onat, 2008)

Hagel (1997)'e göre çevrimiçi kullanıcılar iletişim kurma amaçlarına göre beş başlık altında toplanmaktadır. Bunlar; *İşlem/Bilgi paylaşım toplulukları*, *İlgi toplulukları*, *Fantezi toplulukları*, *İlişki toplulukları*, *Tartışma toplulukları* olarak toplanmaktadır. Gürsakal (2009), sosyal ağların 5 kullanım özelliğini şu şekilde aktarmıştır;

- *Katılım*: Bireylerin sosyal medyayı kullanımları tamamen kendilerinin kontrolünde olduğu için bu araçlarla kendi katkılarını gösterirler ve geri dönüşte bulunurlar.
- *Açıklık*: Var olan içeriklere bireylerin ulaşması gayet basittir. Her kullanıcı bu içerikleri kolayca kullanabilir. Kullanıcılar arasından dili anlaşılabilir.
- *Karşılıklı Konuşma*: Sosyal ağ platformları geri dönüşü basit ve iletişime açıktır. Bu özelliği ile geleneksel medyadan farklıdır. Geleneksel medyada geri dönüşler çok az ve iletişim tek taraflıdır.
- *Topluluk*: Bireylerin bir konu hakkında veya bireyin çevre kurmasına, iletişimde kalmalarına fırsat sağlar.

Sosyal medyanın farklı özellikleri de şu şekilde sıralanabilir;

- Sosyal medya dili ve kullanımını açısından anlaşılabilir ve kolaydır.
- Maliyeti düşük veya ücretsiz kullanımı sahiptir.
- Ağ yapısına sahip olduğu için herkese ve gruplara kolay ve hızlı ulaşım sağlar.
- Platformlardaki kullanıcılar güncelleme yapabilmektedir. (Korkmaz, 2012).
- 

### **3.3. Sosyal Medya ve Ergenlik**

Adölesan dönemindeki bireyler, kimliklerini keşfetme sürecinde bağımsız olduklarını gösterebilme, sosyal destek, akran kabulü ve diğer bireylerle bağlantılar kurabilme gibi çabaları olmak üzere depresif ruh halinden uzaklaştırabilecek bir yol olarak sosyal medyayı kullanmaktan hoşlandıklarını söylemişlerdir. Ayrıca sosyal medya uygulamaları ergenlerin sosyal kabul ve destek arayışı içinde önemli

platformlardır. (Maier et al., 2015). Sosyal medya, erişimin kolay olması ve geri dönüşlerle anlık mesaj gibi karşılıklı iletişim özelliklerini içermesi ile ergenlerin bağımsız kimlik dönemleri için bulunmaz bir sosyal ortam oluşturur. (Reed et al., 2016; Wood, Bukowski and Lis, 2016). Ergenin bu sanal ortamda kimliği geliştirmek, profillerini güncelleyerek (Gonzales ve Hancock, 2011 ) veya bu çevrimiçi ortamda olumlu geri dönüşler alarak (Moreno ve Kolb, 2012 ; Valkenburg, Peter ve Schouten, 2006 ; Williams ve Merten, 2008 ) özgüvenlerinin artmasında neden olabilmektedir.

Ergenlerin sosyal medya kullanımları bazı olumsuz sonuçlar doğurabilir. Örnek olarak kendilerini başkalarıyla kıyaslama, siber zorbalık ve tehlike düzeyleri, uygunsuz içerik paylaşımına maruz kalma veya paylaşma veya psikolojik olarak kendisi ile başa çıkmak için sosyal medyayı kullanmak olumsuz sonuçlardan bazılarıdır. Bu sonuçlar sosyal medyayı kullanmanın, bireylerin başkalarının kendisinin hayatından farklı olarak daha sorunsuz hayatlara sahip olduğu inancına yol açabileceğini destekler niteliktedir. ( Chou & Edge, 2012 )

Ergenler üzerinde yapılan diğer bir araştırmada, bu gibi olumsuz çevrimiçi durumlar arasındaki ilişki, yaşam doyumunun azalmasıyla anlamlı farklılık göstermektedir. ( Frison & Eggermont, 2016, akt. Radoviç, Gmelin, Stein ve Miller 2017). Argın (2013)'e göre, vaktinin çoğunu sosyal ağ platformlarında geçirmeye çalışan öğrenciler, sosyal yaşamdan uzaklaşarak kopmaktadırlar. Yapılan araştırmalar, bireylerin sosyal ağları gündelik hayatın stresinden bir kaçış yolu olarak algıladıklarını ortaya koymaktadır (Cengizhan, 2015; Ekşi ve Ümmet, 2013; Turel ve Serenko, 2010, akt. Aslan,2020).

Olumsuz sonuçlarından bir diğeri ise ergen bireyin çocuklukta kazandığı alışkanlıkların yerini teknolojik aygıtlara harcanan zamana bırakması ve diğer sosyal ortamdaki aktivitelere daha az zaman ayrılması olarak söylenebilmektedir. (İnce ve Yılmaz, 2020)

Ergenlerin internet ortamındaki geçirdikleri süre dünyada günden güne artış göstermektedir. Bu durumun sebeplerinden biri ise internet erişiminin günümüzde oldukça kolay ve ulaşılabilir olmasıdır. Yapılan bir çalışmada; 12-15 yaş arasındaki ergenlerin %91'inin her gün evde ve okulda internet kullandığı bulunmuştur. Ayrıca kızlar ve erkekler arasında da cinsiyet ilişkisi yönünden anlamlı bir fark bulunmamıştır (Gross, 2004 akt. Keskin, 2021).

### **3.4. Ergenlerin Sosyal Medya Tutumu**

Tutumlar, bütüncül olarak zihinsel, duygusal ve davranışsal olarak üç kısma ayrılır ve bu kısımların aralarında iç tutarlılık olduğu bilinmektedir. Bu tasarı fikre göre, bireyin bir konu hakkında bildikleri durumları, zihinsel ögeyi; ona nasıl bir duyguyla yaklaşacağı, duygusal durumu ve bu duruma karşı nasıl bir oluş sergileyeceği de davranışsal ögeyi belirlemektedir (İnceoğlu, 2010).

Sosyal ağların kullanımı, son yıllardaki adölesanlarda hızla artış göstermiştir. Sosyal medya her ne kadar çeyrek asırdan fazla bir süredir halka mal olsa da, ergenler şu anda görülmemiş ve şaşırtıcı oranda sosyal medyaya yönelmektedirler (Ellison & Boyd, 2013 akt. Erdinç, 2021). İnternet ve sosyal ağlar, güçlü bir bilişim kaynağı olması ile birlikte kişilerin özellikle adölesan dönemdeki bireylerin bütüncül olarak iletişim şekillerini yeniden tasarlamaktadır. (O'Reilly ve O'Neill, 2008; Aguilar vd., 2012)

12-17 yaşları arasındaki 24 ergen bireyle yapılan bir nitel çalışmada, savunmasız olabilmenin daha basit olması sebebiyle, ergenlerin yüz yüze iletişimin yerine online olarak iletişim kurmayı seçtikleri ortaya çıkmıştır. (Redden ve Way, 2017, akt. Erdinç,2021)

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### SİBER ZORBALIK

#### 4.1. Siber Zorbalık

Bir kişinin veya grubun, karşısında kendini savunamayacak güçte kimselere yönelik olarak tekrar eden bir biçimde yaptığı saldırganlık içeren davranışlar zorbalık olarak adlandırılmaktadır (Belsey, 2008)

Dijital aygıtların, bilgiye ulaşmayı hızlıca yaptığı ve boş vakitlerde eğlence ortamı oluşturmaları sebebiyle tercih edilme sıklığı artmaktadır. Dijital teknolojinin, faydalarının yanında, şiddetin yeni bir boyutu olan geleneksel zorbalıktan farklı siber zorbalık davranışını da ortaya attığı görülmektedir. (Kesici ve Tunç, 2018) Siber zorbalığı geleneksel zorbalıktan ayıran önemli bir özellik ise siber zorbalıkta failer anonim olarak yer alabilir ve sosyal ortamda olduğu için daha kolayca bağlantı kurabilirler (Hutson, Kelley, Militello, 2018). Çocukluk ve ergenlik dönemi sadece gelişim dönemi değil, aynı zamanda ortaya çıkan risk alma dönemleridir. Adölesan dönemindeki bireyler savunmasızdır ve davranışlar ile sonuçlar arasındaki bağlantıyı tam olarak kavrayamazlar (Ang,2015). Bireysel farklılıkların yanında ergenlerin dürtüsellik ve heyecan arayışları, standart risk müdahalelerini kabul etmeme riskine neden olur. (Reyna,Farley, 2006).

Shariff (2008) siber zorbalığı, internet siteleri, anlık iletiler, bloglar, chat odaları, cep telefonları, elektronik posta ve çevrimiçi profiller aracılığıyla diğer bireylerin tehdit edilmesi, aşağılanması veya onlara cinsel içerikler ve iletiler gönderilmesi olarak tanımlamaktadır (akt. Eroğlu, 2011). Zorbalık artık sanal ortamlarda da gerçekleşmeye başlamıştır. Teknolojik aygıtlar, sosyal medya platformları veya internet siteleri aracılığıyla internet ortamında çeşitli biçimlerde zorbalık yapmayı kolaylaştırmıştır. Siber zorbalık, teknolojiyi kullanarak gerçekleştirilen zorbalık davranışlarıdır. (Tokunaga, 2010)

#### 4.2. Siber Zorbalık Türleri

Willard (2006) siber zorbalıkla ilgili yaptığı gruplandırma *kışkırtma, taciz, itibarsızlaştırma, kimliğe bürünme, ifşa ve kandırma, dışlama* ve *siber takip etme* şeklinde siber zorbalık türlerini tanımlamıştır.

Genel olarak siber zorbalığın görülme biçimlerini şu şekilde sıralanmaktadır:

- *Hakaret etmek*: Bir bireye veya gruba yönelik incitici mesaj göndermek,
- *Taciz*: Bir kişiyi rahatsız edici şekilde hakaret edici iletiler yollamak,
- *İftira atmak*: bireyin hakkında doğru olmayan söylemler, zarar verici ve incitici ileti göndermek
- *Kişiliğe Bürünme / Gizlenme*: Başka bir birey gibi davranma veya olduğu kişiyi farklı gösterme, onun yerine geçerek kötü gösterme ve bu olduğu kişi olarak sanal ağlarda iletiler göndermek, paylaşmak
- *Düzenbazlık*: Kişilerin özel bilgilerini almak için kandırmak
- *Dışlama*: Bir bireyi kasten grubun dışına çıkarmak veya grubun dışarısında tutmak
- *Siber Taciz*: Amacı zarar vermek olan tehdit ve korkutucu içerikleri paylaşan ve rahatsız edici öğeleri içeren taciz etme durumu. (Akt. Uludaşdemir, 2017)

#### 4.3. Siber Zorbalık Roller

Zorba, kendi teknolojik aygıtlarını kullanarak, özel, incitici e-postalar gönderebilmekte ve bu iletileri başka platformlarda yayarak internet siteleri oluşturabildiği gibi, taciz edici iletileri mağdura da gönderebilir (Patchin & Hinduja, 2006).

Siber zorbalık olayında, mağdurlar genel olarak sorunu tek başına çözmeye çalışmaktadırlar. Bu konuyu paylaşmak isteyen ergenlerin ilk olarak yakın arkadaşlarına danıştıkları görülmektedir (Kestel ve Akbıyık, 2016). Siber zorbalık olayında, çocuk veya adölesan dönemindeki bireyler hem siber zorba hem de siber mağdur veya seyirci rollerinde olabilmektedir.

Olweus (1999), zorbalık gösteren bireylerin özelliklerini aşağıdaki gibi belirtmiştir.

- Güçlerinin farkındadırlar aynı zamanda bu güçlerini diğer bireyler üzerinde hakimiyet göstererek kullanmaktan hoşlanırlar.
- Kolayca sinirlenebilir, hızlı hareket ederek sonuçlara çok odaklanmadıkları için kolayca yenilgiye de uğrayabilirler.
- Var olan kurallara uyum göstermede zorluk yaşarlar. Ciddi görünürler, mağdur olan tarafı anlamlandırmak istemez ve onlara az hoşgörü gösterirler.
- Yetişkin olan bireylerle de saldırganca bir tutumda ilişki kurarlar.

Yılmaz'a (2011) göre, düşük akademik başarı gösteren öğrenciler hem siber zorba hem de siber mağdur olarak siber zorbalık olaylarına daha çok dâhil olma eğilimi göstermektedir.

#### **4.4. Ergenlik ve Siber Zorbalık**

Siber mağdurların yaşadığı psikolojik durumların fizyolojik hastalıklara da sebep olduğu hatta mağdurların yaşamlarına son vermeye bile yol açabildiği ortaya çıkmıştır. (Horzum, Ayas, 2014)

Bir araştırmada okulda yaşanan olumsuz durumların siber ortama, benzer şekilde siber ortamda yaşanan olumsuz durumlarının da okul ortamına yansiyabildiği sonucuna ulaşılmıştır. Geleneksel ve siber zorbalığa maruz kalan ergenlerin, psikoloji etkilenecek okula yabancılaşmalarına neden olduğu görülmüştür. (Han, Demirtaş, 2020)

Adölesan dönemindeki bireylerin %90'dan fazla gibi bir oranda çevrimiçi olarak aktif olması, boş zamanlarının üçte birini sanal ağlarda geçirmeleri onları siber tehlikelere daha uygun hale getirmektedir. (Lenhart, Purcell, Zickuhr, 2010)

Kowalski ve diğerleri (2012), siber zorbalık olaylarının yaşanmasına sebep olan faktörleri aşağıdaki şekilde tanımlamaktadır:

- Bazen çocuk ve gençler, sergiledikleri davranışın siber zorbalık olduğunun farkında olmadan, genellikle kendilerine e-posta veya anlık ileti şeklinde gönderilen olumsuz içerikli mesajlara, aynı şekilde cevap oluşturmakta, kısasa kısas metoduyla siber zorbalık oluşturmaktadır.
- Genellikle, mağdur olarak seçtikleri bireyleri taciz etmek veya onlar üzerinde üstünlük kurmak amacıyla siber zorbalık uygulamaktadırlar.
- Bazı çocuk ve gençler, uğraş bulamadıklarında başkalarına tehdit içeren veya onları küçük düşürücü ileti göndermenin keyifli olduğunu düşünmekte ve bu yüzden siber zorbalık yapmaktadır. Zorba kişiler, yaptıkları davranışların mağdurlar üzerindeki olumsuz etkilerini düşünmek yerine, sıkıntılarından uzaklaşmaya çalışırlar.
- Bazıları yeteneklerini ispat etmek veya stresten uzaklaşmak için siber zorbalık yapmaktadır.
- Bireyler, kendilerini memnun etmek ve popülerlik kazanma gibi gayelerle siber zorbalık yapmaktadır.



Kowalski, Limber ve Agatson (2008) gençlerin siber zorbalık yapma nedenlerini şu şekilde sıralamıştır; mağdur üzerinde denetim oluşturma, kısasa kısas yapmak, soğukkanlı algılanma isteği, sanal ağlarda anonim olarak yer aldıkları için, farklı kimlikler üzerinden sanal iletişim kurma, saldırganlık dürtülerini anonim olarak sergileyebilme (Akt; Kılınç, 2015).

#### **4.5. Siber Zorbalık Ve Etkileri**

Araştırma bulguları, mağdurların ve zorbaların ruhsal ve davranışsal olarak sosyal ortamdan uzaklaşma, kaygı durumu, hayatına son verme ve okulu terk etmenin getirdiği olumsuz tecrübeler edindiklerini göstermektedir (Ferreira, Deslandes,2018)

Siber zorbalar ve zorbalığa maruz kalanlar eğitim ortamında kendilerini değersiz ve güvensiz hissetmekte ve sosyal çevreleri tarafından daha az korunmaktadırlar (Sourander ve arkadaşları, akt. Çağrı 2010).

Siber zorbalık, diğer zorbalıklar gibi (akran zorbalığı vb.) zorbalık yapanları ve zorbalığa uğrayanları gelişimsel olarak negatif yönde etkilemektedir. Siber zorbalığa uğrayan bireylerde ruhsal ve sosyal sorunların yanı sıra okulda başarısızlık yaşama, dikkat eksikliği ve başarı ortalamasının azaldığı görülmektedir. (Topçu, Uzer ve Tanrikulu, 2017) Siber zorbalığı araştırmak için şu ölçekler geliştirilmiştir.

**Siber Zorbalık Tehlike Düzeyleri Ölçeği:** Kavuk Kalender, Bulu ve Keser tarafından siber zorbalık olaylarına mağdur, zorba veya tanık olarak dâhil olan öğrenciler açısından siber zorbalık tehlike düzeyi ölçeğinin ortaokul ve lise formlarını geliştirilmek amacıyla geliştirilmiştir. (Kavuk Kalender, Bulu ve Keser, 2018) Araştırmada 304 ortaokul ve 296 lise öğrencisinden veri toplanmıştır. Formlarla ilgili olarak kapsam geçerliği ve dil geçerliği uzman görüşüyle; yapı geçerliği ise açımlayıcı faktör analizi yapılarak sağlanmıştır. Ölçeklerin güvenilirliğini test etmek için Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı hesaplanmış; madde güvenilirliklerini test etmek için ise madde-toplam korelasyonları hesaplanmıştır. İlk psikometrik bulgularının geçerli ve güvenilir olduğu belirlenen ölçek formlarının her biri üç temel boyuttan (mağduriyet, zorbalık ve tanıklık); her temel boyut ise üç alt boyut (sorunun yaşanma sıklığı, algılanan ciddiyet düzeyi, hissedilen olumsuz etki düzeyi) ile 17 maddeden oluşmuştur.

Sosyal medya tutumlarını ölçmek için aşağıdaki ölçek kullanılmıştır.

**Sosyal Medya Tutum Ölçeği:** Otrar ve Argın tarafından öğrencilerin sosyal medyaya ilişkin tutumlarını belirlemek amacıyla geliştirilmiştir (Otrar ve Argın, 2015). Dört farklı alt boyuttan oluşan ölçekten alınan toplam puanın yüksek olması, ölçeği cevaplandıran öğrencilerin sosyal medya kullanım tutumlarının yüksek olduğu anlamına gelmektedir. Bu araştırma kapsamında elde edilen verilerden Sosyal Medya Tutum Ölçeğinin; Sosyal Yetkinlik alt boyutu için .81, Paylaşım İhtiyacı alt boyutu için .76, Öğretmenlerle İlişki alt boyutu için .80, Sosyal İzolasyon alt boyutu için .80 Cronbach Alpha katsayısı elde edilmiştir.

Dijital oyun bağımlılığını ölçmek için aşağıdaki ölçek kullanılmıştır.

**Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği:** Hazar ve Hazar tarafından çocukların dijital oyun bağımlılıklarını ölçmek amacıyla geliştirilmiştir. (Hazar ve Hazar, 2017). Ölçek 24 maddeden oluşmaktadır. Yapılan analizler sonucunda ölçeğin dört alt faktörlü bir yapıya sahip olduğu görülmüştür. Bu alt faktörler; “Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma”, “Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer”, “Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi”, “Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma” olarak adlandırılmıştır. Doğrulayıcı faktör analizi sonuçlarının standart uyum indekslerini karşıladığı sonucuna varılmıştır. Ölçme aracının güvenilirliği, Cronbach Alfa iç tutarlık katsayısı ve Test-tekrar test yöntemi ile test edilmiştir. Sonuç olarak, yapılan analizler, “ÇİDOBÖ” nün çocukların dijital oyun bağımlılık durumunu ölçme ve değerlendirmede geçerli ve güvenilir bir ölçek olduğunu ortaya koymuştur.

## BEŞİNCİ BÖLÜM

### YÖNTEM

Araştırma için gerekli izin İstanbul Gelişim Üniversitesinin etik kurulundan alınmıştır. Araştırmada kullanılacak olan ölçeklerin izinleri e-posta yoluyla alınmış ve araştırma 2021-2022 yılında yapılmıştır.

#### **Araştırmanın Modeli**

Planlanan bu araştırma tanımlayıcı ve kesitsel tipte bir araştırmadır.

#### **Evren ve Örneklem**

Araştırmanın evrenini, 2021-2022 eğitim-öğretim yılında İstanbul ili Sultanbeyli ve Ataşehir ilçelerindeki Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı iki ortaokul oluşturmaktadır. Araştırma örneklemini ise bu okulların arasından basit tesadüfi örnekleme tekniği kullanılarak oluşturulmuştur. Buna göre tabakalar 7. ve 8. sınıf düzeyinde eğitim gören 460 öğrencinin Covid-19 nedeniyle kapalı olan sınıfların dışındaki 231 kişiden oluşmaktadır.

#### **Veri Toplama Araçları**

Siber Zorbalık Tehlike Düzeyleri Ölçeği, Sosyal Medya Tutum Ölçeği, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve araştırmacı tarafından düzenlenen kişisel bilgi formudur.

**Kişisel Bilgi Formu:** Çalışma grubundaki öğrencilerin demografik özelliklerini ve araştırmacının alt problemlerine ilişkin etkenleri belirlemek amacıyla geliştirilmiş bir formdur. Toplam 14 sorudan oluşmaktadır.

#### **Verilerin Toplanması**

Araştırmanın gerçekleştirileceği ortaokullar ile görüşülerek gerekli izinler alınmıştır. Okul yönetimi ile verilerin toplanacağı dersler ve ders saatleri kararlaştırılmıştır. Araştırmaya ait veriler 2021-2022 eğitim öğretim yılı içerisinde toplanmıştır. Uygulamanın yapıldığı sınıflarda rehberlik uzmanı ve araştırmacı birlikte bulunmuştur. Öğrencilere araştırma hakkında bilgi verilmiş, ölçekleri nasıl

cevaplayacakları açıklanmıştır. Uygulama ortalama 30 dakika sürmüştür. Araştırmaya katılma kriterleri formu eksiksiz doldurma, araştırmaya katılmaya gönüllü olma olarak belirlenmiştir. Veri toplama yöntemi olarak yüz yüze anket uygulaması yapılmıştır.

### **Verilerin Analizi**

Araştırma sonucunda 229 katılımcıdan elde edilen verilerin analizi IBM SPSS Statistics 22 (SPSS Inc., Chicago, IL) programında uygun istatistiksel yöntemler ile değerlendirilmiştir. Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyodemografik özelliklerini belirlemeye yönelik demografik soruların yanında Siber Zorbalık Tehlike Düzeyi Ölçeği, Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Sosyal Medya Tutum Ölçeği kullanılmıştır. Araştırmada kullanılan verilerin çarpıklık ve basıklık değerleri baz alınarak normallik dağılımı varsayımını sağladığı tespit edilmiştir. Çarpıklık ve basıklık değerlerinin +1.5 ile -1.5 arasında olduğu tespit edildiği için verilerin dağılımının normal olduğu tespit edilmiş, bu nedenle ölçek puan karşılaştırmaları yapılırken parametrik testler kullanılmıştır. Araştırmada kullanılan Siber Zorbalık Tehlike Düzeyi Ölçeği'ne (SZTDÖ) ilişkin Cronbach Alpha katsayısı 0.818, SZTDÖ mağduriyet alt boyutuna ilişkin Cronbach Alpha katsayısı 0.883, SZTDÖ zorbalık alt boyutuna ilişkin Cronbach Alpha katsayısı 0.864, SZTDÖ tanıklık alt boyutuna ilişkin Cronbach Alpha katsayısı 0.883 yani tüm ölçek genel güvenilirliği ve alt boyutları için oldukça güvenilir olarak hesaplanmıştır. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇİDOBÖ)'ne ilişkin Cronbach Alpha katsayısı 0.713 olarak yani iyi güvenilirlikte olduğu söylenebilmektedir. Sosyal Medya Tutum Ölçeği (SMTÖ)'ye ilişkin Cronbach Alpha katsayısı 0.942 olarak yani oldukça yüksek mükemmel düzeyde güvenilir olduğu, SMTÖ sosyal yetkinlik alt boyutuna ilişkin Cronbach Alpha katsayısı 0.808, SMTÖ paylaşım ihtiyacı alt boyutuna ilişkin Cronbach Alpha katsayısı 0.864, SMTÖ öğretmenlerle ilişki alt boyut puanına ilişkin Cronbach Alpha 0.707, SMTÖ sosyal izolasyon alt boyutuna ilişkin Cronbach Alpha ise 0.809 yani tüm SMTÖ alt boyutları için oldukça iyi güvenilirlikte olduğu söylenebilmektedir. Araştırmada kullanılan ölçek ile demografik soruların karşılaştırmasında iki grup ortalama karşılaştırmaları için Independent Sample T-Test ve ikiden fazla grup karşılaştırmalarında Tek

Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) analizi yapılmıştır. Verilerin analizinde; tanımlayıcı kategorik veriler frekans (n) ve yüzde (%), nicel veriler ise ortalama ve standart sapma değerleri, çarpıklık, basıklık, minimum ve maksimum değerleri ile gösterilmiştir. Verilerde kayıp veri (missing value) olmadığı tespit edilmiştir. Ayrıca dijital oyun bağımlılığının ve siber zorbalığın sosyal medya tutumlarını yordayıp yordamadığının tespiti için çoklu regresyon analizi yapılmış olup, ölçek toplam puanları ve alt boyut puanlarının birbiri arasındaki ilişkisinin incelenmesi için Pearson Korelasyon analizi yapılmıştır.



## ALTINCI BÖLÜM

### BULGULAR

Araştırmanın bulguları aşağıdaki tablolarda yer almaktadır.

**Tablo 1.** Katılımcılara İlişkin Demografik Bulgular

Değişkenler	Kategoriler	Frekans (n)	Yüzde (%)
Yaş	13 yaş	127	55.5
	14 yaş	102	44.5
Sınıf	7.sınıf	120	52.4
	8.sınıf	109	47.6
Cinsiyet	Kız	129	56.3
	Erkek	100	43.7
Annenin eğitim durumu	İlkokul	61	26.6
	Ortaokul	63	27.5
	Lise	54	23.6
	Üniversite	51	22.3
Annenin çalışma durumu	Evet	122	53.3
	Hayır	105	45.9
	Emekli	2	0.9
Annenin medeni durumu	Evli	214	93.4
	Bekar	5	2.2
	Boşanmış	10	4.4
Babanın eğitim durumu	İlkokul	37	16.2
	Ortaokul	54	23.6
	Lise	68	29.7
	Üniversite	69	30.1
	Yüksek lisans/doktora	1	0.4
Babanın çalışma durumu	Evet	225	98.3
	Hayır	3	1.3
	Emekli	1	0.4
Babanın medeni durumu	Evli	214	93.4
	Bekar	6	2.6
	Boşanmış	9	3.9

Yukarıdaki tabloda araştırmaya katılan öğrencilere ilişkin demografik bilgilere yer verilmiştir. Yaş değişkeni incelendiğinde, 13 yaşında olan 127 öğrenci (%55.5), 14 yaşında olan 102 öğrenci (%44.5) olduğu, sınıf değişkeni incelendiğinde 7.sınıf öğrencisi olan 120 kişi (%52.4), 8.sınıf öğrencisi olan 109 kişi (%47.6) kişi, cinsiyet değişkeni incelendiğinde, öğrencilerin 129'unun (%56.3) kız, 100'ünün (%43.7) erkek olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin annelerinin eğitim durumu incelendiğinde, 61'inin (%26.6) ilkokul, 63'ünün (%27.5) ortaokul, 54'ünün (%23.6) lise, 51'inin (%22.3) üniversite olduğu saptanmıştır. Öğrencilerin annelerinin çalışma durumu incelendiğinde 122'sinin (%53.3) çalıştığı, 105'inin (%45.9) ise çalışmadığı ve 2'sinin (%0.9) emekli olduğu tespit edilmiştir. Annelerinin medeni durumu incelendiğinde, 214'ünün (%93.4) evli, 5'inin (%2.2) bekar, 10'unun (%4.4) boşanmış olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin babalarının eğitim durumu incelendiğinde, 37'sinin (%16.2) ilkokul, 54'ünün (%23.6) ortaokul, 68'inin (%29.7) lise, 69'unun (%30.1) üniversite, 1'inin (%0.4) yüksek lisans/doktora olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin babalarının çalışma durumu incelendiğinde, 225'inin (%98.3) babasının çalıştığı, 3'ünün (%1.3) çalışmadığı, 1'inin (%0.4) emekli olduğu belirlenmiştir. Babaların medeni durumu incelendiğinde 214'ünün (%93.4) evli, 6'sının (%2.6) bekar, 9'unun (%3.9) boşanmış olduğu tespit edilmiştir.

**Tablo 2.** Katılımcıların Oyun Tutumları

<b>Oyun oynama sıklığınız nedir</b>	Her gün	94	41
	Haftada 1-3 gün	80	34.9
	Haftada 4-6 gün	55	24
<b>Günde kaç saatinizi oyun oynamaya ayırırsınız?</b>	1-2 saat	79	34.5
	3-5 saat	108	47.2
	5-6 saat	42	18.3
<b>Genellikle günün hangi zamanlarında oyun oynamayı tercih edersiniz?</b>	Sabah	44	19.2
	Öğlen	90	39.3
	Akşam	95	41.5
<b>Oyun oynarken en çok hangi teknolojik aleti tercih edersiniz?</b>	Telefon	119	52
	Bilgisayar	55	24
	Tablet	53	23.1
	Diğer	2	0.9

<b>Oyun oynarken içinde karşılıklı diyalog gerektiren çevrimiçi oyunlar mı yoksa çevrimdışı oyunlar mı tercih edersiniz?</b>	Çevrimiçi	135	59
	Çevrimdışı	94	41
<b>Genellikle hangi tür oyunlar oynarsınız?</b>	Savaş	78	34.1
	Strateji	57	24.9
	Yarış	55	24
	Beceri/akıl	39	17

Yukarıdaki tabloda araştırmaya katılan öğrencilerin oyun tutumlarına yer verilmiştir. Öğrencilerin oyun oynama sıklığı incelendiğinde, her gün oyun oynayan 94 kişi (%41), haftada 1-3 gün oynayan 80 kişi (%34.9), 4-6 gün oyun oynayan 55 kişi (%24) olduğu saptanmıştır. Öğrencilerin günde kaç saatini oyun oynamaya ayırdığı incelendiğinde 1-2 saatini ayıran 79 kişi (%34.5), 3-5 saatini ayıran 108 kişi (%47.2), 5-6 saatini ayıran 42 kişi (%18.3) olduğu belirlenmiştir. Çalışmaya katılan öğrencilerin günün hangi zamanlarında oyun oynamayı tercih ettiği incelendiğinde, sabah saatlerinde 44 (%19.2) kişinin, öğlen saatlerinde 90 kişinin (%39.3), akşam saatlerinde 95 kişinin (%41.5) oyun oynamayı tercih ettiği saptanmıştır. Öğrencilerin oyun oynarken en çok hangi teknolojik aleti tercih ettiği incelendiğinde, 119'unun (%52) telefonu, 55'inin (%24) bilgisayarı, 53'ünün (%23.1) tableti, 2'sinin (%0.9) başka teknolojik aletleri tercih ettiği saptanmıştır. Öğrencilerin oyun oynarken içinde karşılıklı diyalog gerektiren çevrimiçi oyunları mı yoksa çevrimdışı oyunları mı tercih ettiği incelendiğinde, 135'inin (%59) çevrimiçi oyunları, 94'ünün (%41) çevrimdışı oyunları tercih ettiği tespit edilmiştir. Öğrencilerin genellikle hangi tür oyunlar oynadığı incelendiğinde, 78'sinin (%34.1) savaş oyunu, 57'sinin (%24.9) strateji oyunu, 55'inin (%24) yarış oyunu, 39'unun (%17) beceri/akıl oyunu oynadığı tespit edilmiştir.



**Tablo 3.** Katılımcıların Ebeveynlerine İlişkin Demografik Bulgular

<b>Anne yaşı</b>	Ortalama $\bar{X}$ SS	40.48 $\bar{X}$ 4.82
	Minimum	30
	Maksimum	53
<b>Baba yaşı</b>	Ortalama $\bar{X}$ SS	44.04 $\bar{X}$ 5.16
	Minimum	32
	Maksimum	58

Araştırmaya katılan öğrencilerin annelerinin yaşı incelendiğinde ortalama olarak 40.48 $\bar{X}$ 4.82, minimum 30, maksimum 53 yaşında olduğu saptanmıştır. Baba yaşı incelendiğinde ortalama baba yaşının 44.04 $\bar{X}$ 5.16 olduğu, minimum yaşın 32, maksimum yaşın 58 olduğu tespit edilmiştir.

**Tablo 4.** Araştırmada kullanılan ölçeklere ilişkin tanımlayıcı istatistikler

Ölçek alt boyutları	Ortalama $\bar{X}$ SS	Min	Max	Çarpıklık (Skewness)	Basıklık (Kurtosis)
<b>Siber Zorbalık Tehlike Düzeyi Ölçeği (SZTDÖ) toplam puanı</b>	282.34 $\bar{X}$ 65.88	112	445	-0.115	-0.605
<b>SZTDÖ Mağduriyet alt boyutu</b>	97.44 $\bar{X}$ 28.18	20	194	0.124	-0.024
<b>SZTDÖ Zorbalık alt boyutu</b>	94.56 $\bar{X}$ 26.79	32	157	-0.303	-0.384
<b>SZTDÖ Tanıklık alt boyutu</b>	90.33 $\bar{X}$ 28.39	26	173	-0.036	-0.379
<b>Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇİDOBÖ) toplam puanı</b>	71.12 $\bar{X}$ 10.19	49	92	-0.088	-0.869
<b>Sosyal Medya Tutum Ölçeği (SMTÖ) Toplam puanı</b>	71.89 $\bar{X}$ 14.38	29	97	-0.232	-0.587
<b>SMTÖ Sosyal yetkinlik alt boyutu</b>	18.58 $\bar{X}$ 4.03	7	27	-0.205	-0.548
<b>SMTÖ Paylaşım ihtiyacı alt boyutu</b>	25.14 $\bar{X}$ 5.52	12	36	-0.165	-0.674
<b>SMTÖ Öğretmenlerle ilişki alt boyutu</b>	9.15 $\bar{X}$ 2.17	4	15	-0.087	-0.368
<b>SMTÖ Sosyal izolasyon alt boyutu</b>	19 $\bar{X}$ 3.97	6	28	-0.163	-0.385

Yukarıdaki tabloda arařtırmada kullanılan ölçeklerin toplam puanlarına ve alt boyut puanlarına iliřkin tanımlayıcı istatistikler verilmiřtir. Buna göre, Siber Zorbalık Tehlike Düzeyi Ölçeđi (SZTDÖ) toplam puanına iliřkin ortalamanın 282.34±65.88, minimum puanın 112, maksimum puanın 445 olduđu, çarpıklık katsayısının -0.115 olduđu, basıklık katsayısının -0.605 olduđu tespit edilmiřtir. SZDTÖ mađduriyet alt boyutuna iliřkin ortalamanın 97.44±28.18, minimum puanın 20, maksimum puanın 194 olduđu, çarpıklık katsayısının 0.124, basıklık katsayısının -0.024 olduđu saptanmıřtır. SZTDÖ zorbalık alt boyutuna iliřkin ortalamanın 94.56±26.79, minimum puanın 32, maksimum puanın 157 olduđu, çarpıklık katsayısının -0.303, basıklık katsayısının -0.384 olduđu görölmüřtür. SZTDÖ tanıklık alt boyutuna iliřkin ortalama puanın 90.33±28.39, minimum puanın 26, maksimum puanın 173 olduđu, çarpıklık katsayısının -0.036, basıklık katsayısının -0.379 olduđu saptanmıřtır. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bađımlılıđı Ölçeđi (ÇİDOBÖ) toplam puanına iliřkin ortalamanın 71.12±10.19, minimum puanın 49, maksimum puanın 92, çarpıklık katsayısının -0.088, basıklık katsayısının -0.869 olduđu tespit edilmiřtir. Sosyal Medya Tutum Ölçeđi (SMTÖ) toplam puanına iliřkin ortalamanın 71.89±14.38, minimum puanın 29, maksimum puanın 97, çarpıklık katsayısının -0.232, basıklık katsayısının -0.587 olduđu tespit edilmiřtir. SMTÖ sosyal yetkinlik alt boyutuna iliřkin ortalama puanın 18.58±4.03 olduđu, minimum puanın 7, maksimum puanın 27, çarpıklık katsayısının -0.205, basıklık katsayısının -0.548 olduđu, SMTÖ paylaşım ihtiyacı alt boyut puanının ortalamasının 25.14±5.52, minimum puanın 12, maksimum puanın 36 olduđu, çarpıklık katsayısının -0.165, basıklık katsayısının -0.674 olduđu görölmüřtür. SMTÖ öđretmenlerle iliřki alt boyut puanına iliřkin ortalama puanın 9.15±2.17, minimum puanın 4, maksimum puanın 15, çarpıklık katsayısının -0.087, basıklık katsayısının -0.368 olduđu, SMTÖ sosyal izolasyon alt boyut puanına iliřkin ortalamanın 19±3.97, minimum puanın 6, maksimum puanın 28, çarpıklık katsayısının -0.163, basıklık katsayısının -0.385 olduđu tespit edilmiřtir.

Ölçeklerin ve alt boyutların çarpıklık ve basıklık deđerleri incelendiđinde -1.5 ile +1.5 arasında olduđu tespit edilmiřtir. Yani ölçek puanlarının normal dađılım gösterdiđi söylenebilmektedir. Buna göre, analizlerde uygulanacak testlerde parametrik testlerin kullanılacađı söylenebilmektedir.

Ayrıca, ÇİDOBÖ puanları değerlendirildiğinde, ortalama puanın  $71.12 \pm 10.19$  olduğu yani öğrencilerin dijital oyun bağımlılığında riskli grupta yer aldığı söylenebilmektedir.

**Tablo 5.** Annenin eğitim durumu değişkeni bakımından ölçek puanlarının ve alt boyutlarının One Way ANOVA ile incelenmesi

Ölçek	Değişken	Kategoriler	n	Ortalama $\bar{x}$ SS	F	p
<b>ÇİDOBÖ toplam</b>	<b>Annenin eğitim durumu</b>	İlkokul	61	$69.59 \pm 11.05$	0.629	0.597
		Ortaokul	63	$71.76 \pm 10.07$		
		Lise	54	$71.70 \pm 9.89$		
		Üniversite	51	$71.56 \pm 9.69$		
<b>SMTÖ toplam</b>	<b>Annenin eğitim durumu</b>	İlkokul	61	$72.06 \pm 15.20$	0.149	0.930
		Ortaokul	63	$70.88 \pm 13.04$		
		Lise	54	$72.44 \pm 13.96$		
		Üniversite	51	$72.37 \pm 15.68$		
<b>SMTÖ Sosyal yetkinlik alt boyutu</b>	<b>Annenin eğitim durumu</b>	İlkokul	61	$18.44 \pm 4.17$	0.489	0.690
		Ortaokul	63	$18.17 \pm 3.45$		
		Lise	54	$18.88 \pm 3.97$		
		Üniversite	51	$18.96 \pm 4.61$		
<b>SMTÖ Paylaşım ihtiyacı alt boyutu</b>	<b>Annenin eğitim durumu</b>	İlkokul	61	$25.42 \pm 5.95$	0.213	0.884
		Ortaokul	63	$24.69 \pm 4.87$		
		Lise	54	$25.35 \pm 5.27$		
		Üniversite	51	$25.15 \pm 6.11$		
<b>SMTÖ Öğretmenlerle ilişki alt boyutu</b>	<b>Annenin eğitim durumu</b>	İlkokul	61	$9.16 \pm 2.12$	0.218	0.884
		Ortaokul	63	$9.07 \pm 2.05$		
		Lise	54	$9.03 \pm 2.27$		
		Üniversite	51	$9.35 \pm 2.30$		
<b>SMTÖ Sosyal izolasyon alt boyutu</b>	<b>Annenin eğitim durumu</b>	İlkokul	61	$19.03 \pm 4.16$	0.048	0.986
		Ortaokul	63	$18.93 \pm 4.03$		
		Lise	54	$19.16 \pm 3.96$		
		Üniversite	51	$18.90 \pm 3.78$		

Yukarıdaki tabloda, öğrencilerin annelerinin eğitim durumuna göre ÇİDOBÖ ve SMTÖ toplam puanı ve SMTÖ alt boyut puanları bakımından farklılık olup olmadığının incelenmesi için Varyans Analizi (One Way ANOVA) uygulanmıştır. Anlamlı farklılık bulunduğu durumda farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için Post-hoc çoklu karşılaştırma testi uygulanmıştır. Buna göre, varyansların homojenliği sağlayıp sağlamadığı dikkate alınmıştır. Varyansların homojenliği sağladığı tespit edilmiş ve bu nedenle Scheffe çoklu karşılaştırma testi uygulanmıştır.

Öğrencilerin annelerinin eğitim durumu bakımından İDOBÖ ve SMTÖ toplam puanı ve SMTÖ alt boyut puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir ( $p>0.05$ ).

**Tablo 6.** Babanın eğitim durumu değişkeni bakımından ölçek puanlarının ve alt boyutlarının One Way ANOVA ile incelenmesi

Ölçek	Değişken	Kategoriler	n	Ortalama $\bar{x}$ SS	F	p
ÇİDOBÖ toplam	Babanın eğitim durumu	İlkokul	37	69.02 $\mp$ 11.40	0.830	0.479
		Ortaokul	54	72.33 $\mp$ 10.53		
		Lise	68	70.83 $\mp$ 9.69		
		Üniversite	69	71.56 $\mp$ 9.85		
SMTÖ toplam	Babanın eğitim durumu	İlkokul	37	68.59 $\mp$ 13.99	1.000	0.394
		Ortaokul	54	71.07 $\mp$ 15.01		
		Lise	68	73.39 $\mp$ 12.88		
		Üniversite	69	72.49 $\mp$ 15.25		
SMTÖ Sosyal yetkinlik alt boyutu	Babanın eğitim durumu	İlkokul	37	17.81 $\mp$ 3.99	1.035	0.378
		Ortaokul	54	18.12 $\mp$ 4.12		
		Lise	68	18.97 $\mp$ 3.65		
		Üniversite	69	18.89 $\mp$ 4.27		
SMTÖ Paylaşım ihtiyacı alt boyutu	Babanın eğitim durumu	İlkokul	37	24.29 $\mp$ 5.47	0.457	0.712
		Ortaokul	54	24.88 $\mp$ 5.77		
		Lise	68	25.52 $\mp$ 4.96		
		Üniversite	69	25.31 $\mp$ 5.90		
SMTÖ	Babanın eğitim	İlkokul	37	8.72 $\mp$ 2.02		

<b>Öğretmenlerle ilişki alt boyutu</b>	<b>durumu</b>	Ortaokul	54	8.87 $\pm$ 2.13	1.198	0.311
		Lise	68	9.39 $\pm$ 2.06		
		Üniversite	69	9.31 $\pm$ 2.34		
<b>SMTÖ Sosyal izolasyon alt boyutu</b>	<b>Babanın eğitim durumu</b>	İlkokul	37	17.75 $\pm$ 3.81	1.633	0.182
		Ortaokul	54	19.18 $\pm$ 4.15		
		Lise	68	19.5 $\pm$ 3.75		
		Üniversite	69	18.95 $\pm$ 4		

Yukarıdaki tabloda, öğrencilerin babalarının eğitim durumuna göre ÇİDOBÖ ve SMTÖ toplam puanı ve SMTÖ alt boyut puanları bakımından farklılık olup olmadığını incelemek için Varyans Analizi (One Way ANOVA) uygulanmıştır. Anlamlı farklılık bulunduğu durumda farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için Post-hoc çoklu karşılaştırma testi uygulanmıştır. Buna göre, varyansların homojenliği sağlayıp sağlamadığı dikkate alınmıştır. Varyansların homojenliği sağladığı tespit edilmiş ve bu nedenle Scheffe çoklu karşılaştırma testi uygulanmıştır.

Öğrencilerin babalarının eğitim durumu bakımından ÇİDOBÖ ve SMTÖ toplam puanı ve SMTÖ alt boyut puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir ( $p>0.05$ ).

**Tablo 7.** Anne medeni durumu değişkeni bakımından ölçek puanlarının ve alt boyutlarının One Way ANOVA ile incelenmesi

<b>Ölçek</b>	<b>Değişken</b>	<b>Kategoriler</b>	<b>n</b>	<b>Ortalama<math>\pm</math> SS</b>	<b>F</b>	<b>p</b>
<b>ÇİDOBÖ toplam</b>	<b>Annenin medeni durumu</b>	Evli	213	71.06 $\pm$ 10.23	0.296	0.744
		Bekar	5	69.20 $\pm$ 14.85		
		Boşanmış	10	73.20 $\pm$ 7.96		
<b>SMTÖ toplam</b>	<b>Annenin medeni durumu</b>	Evli	213	71.61 $\pm$ 14.07	1.692	0.187
		Bekar	5	83.20 $\pm$ 5.71		
		Boşanmış	10	70 $\pm$ 20.45		
<b>SMTÖ Sosyal yetkinlik alt boyutu</b>	<b>Annenin medeni durumu</b>	Evli	213	18.47 $\pm$ 3.91	2.900	0.057
		Bekar	5	22.80 $\pm$ 1.78		
		Boşanmış	10	18.30 $\pm$ 5.88		

<b>SMTÖ Paylaşım ihtiyacı alt boyutu</b>	<b>Annenin medeni durumu</b>	Evli	213	25.05±5.48	1.341	0.264
		Bekar	5	29±1.58		
		Boşanmış	10	24.40±7.02		
<b>SMTÖ Öğretmenlerle ilişki alt boyutu</b>	<b>Annenin medeni durumu</b>	Evli	213	9.13±2.14	0.720	0.488
		Bekar	5	10.20±1.64		
		Boşanmış	10	8.80±2.93		
<b>SMTÖ Sosyal izolasyon alt boyutu</b>	<b>Annenin medeni durumu</b>	Evli	213	18.94±3.92	0.867	0.422
		Bekar	5	21.20±3.34		
		Boşanmış	10	18.50±5.12		

Yukarıdaki tabloda, öğrencilerin annelerinin medeni durumuna göre ÇİDOBÖ ve SMTÖ toplam puanı ve SMTÖ alt boyut puanları bakımından farklılık olup olmadığının incelenmesi için Varyans Analizi (One Way ANOVA) uygulanmıştır. Anlamlı farklılık bulunduğu durumda farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için Post-hoc çoklu karşılaştırma testi uygulanmıştır. Buna göre, varyansların homojenliği sağlayıp sağlamadığı dikkate alınmıştır. Varyansların homojenliği sağladığı tespit edilmiş ve bu nedenle Scheffe çoklu karşılaştırma testi uygulanmıştır.

Öğrencilerin annelerinin medeni durumu bakımından ÇİDOBÖ ve SMTÖ toplam puanı ve SMTÖ alt boyut puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir ( $p>0.05$ ).

**Tablo 8.** Babanın medeni durumu değişkeni bakımından ölçek puanlarının ve alt boyutlarının One Way ANOVA ile incelenmesi

Ölçek	Değişken	Kategoriler	n	Ortalama± SS	F	p
<b>ÇİDOBÖ toplam</b>	<b>Babanın medeni durumu</b>	Evli	213	71.02±10.29	0.198	0.821
		Bekar	6	71.16±11.30		
		Boşanmış	9	73.22±8.45		
<b>SMTÖ toplam</b>	<b>Babanın medeni durumu</b>	Evli	213	71.75±14.10	0.399	0.671
		Bekar	6	76.33±9.43		
		Boşanmış	9	69.66±21.66		
	<b>Babanın</b>	Evli	213	18.50±3.94		

<b>SMTÖ Sosyal yetkinlik alt boyutu</b>	<b>medeni durumu</b>	Bekar	6	21.28	1.158	0.316
		Boşanmış	9	18.22		
<b>SMTÖ Paylaşım ihtiyacı alt boyutu</b>	<b>Babanın medeni durumu</b>	Evli	213	25.11	0.336	0.715
		Bekar	6	26.50		
		Boşanmış	9	24.11		
<b>SMTÖ Öğretmenlerle ilişki alt boyutu</b>	<b>Babanın medeni durumu</b>	Evli	213	9.15	0.222	0.801
		Bekar	6	9.16		
		Boşanmış	9	8.66		
<b>SMTÖ Sosyal izolasyon alt boyutu</b>	<b>Babanın medeni durumu</b>	Evli	213	18.97	0.118	0.889
		Bekar	6	19.66		
		Boşanmış	9	18.66		

Yukarıdaki tabloda, öğrencilerin babalarının medeni durumuna göre ÇİDOBÖ ve SMTÖ toplam puanı ve SMTÖ alt boyut puanları bakımından farklılık olup olmadığının incelenmesi için Varyans Analizi (One Way ANOVA) uygulanmıştır. Anlamlı farklılık bulunduğu durumda farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için Post-hoc çoklu karşılaştırma testi uygulanmıştır. Buna göre, varyansların homojenliği sağlayıp sağlamadığı dikkate alınmıştır. Varyansların homojenliği sağladığı tespit edilmiş ve bu nedenle Scheffe çoklu karşılaştırma testi uygulanmıştır.

Öğrencilerin babalarının medeni durumu bakımından ÇİDOBÖ ve SMTÖ toplam puanı ve SMTÖ alt boyut puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir ( $p>0.05$ ).

**Tablo 9.** Demografik değişkenler bakımından SZTDÖ puanlarının Independent Sample T Test ile incelenmesi

Ölçek	Değişken	Kategoriler	n	Ortalama $\bar{x}$ SS	t	p
<b>SZTDÖ toplam puanı</b>	Yaş	13	127	277.84	-1.154	0.250
		14	102	287.94		
<b>SZTDÖ mağduriyet alt boyutu</b>	Yaş	13	127	96.98	-0.276	0.783
		14	102	98.01		

SZTDÖ zorbalık alt boyutu	Yaş	13	127	92.90±27.29	-1.045	0.297
		14	102	96.62±26.13		
SZDTÖ tanıklık alt boyutu	Yaş	13	127	87.95±30.46	-1.446	0.150
		14	102	93.29±25.42		
SZTDÖ toplam	Cinsiyet	Kız	129	290.63±65.38	2.182	<b>0.030</b>
		Erkek	100	271.64±65.30		
SZTDÖ mağduriyet alt boyutu	Cinsiyet	Kız	129	99.87±29.42	1.486	0.139
		Erkek	100	94.31±26.30		
SZTDÖ zorbalık alt boyutu	Cinsiyet	Kız	129	97.79±26.20	2.086	<b>0.038</b>
		Erkek	100	90.40±27.08		
SZDTÖ tanıklık alt boyutu	Cinsiyet	Kız	129	92.96±28.91	1.602	0.111
		Erkek	100	86.93±27.48		
SZTDÖ toplam	Sınıf	7. sınıf	120	281.51±68.02	-0.198	0.843
		8. sınıf	109	283.24±63.75		
SZTDÖ mağduriyet alt boyutu	Sınıf	7. sınıf	120	98.45±30.09	0.565	0.573
		8. sınıf	109	96.33±26		
SZTDÖ zorbalık alt boyutu	Sınıf	7. sınıf	120	94.31±25.96	-0.146	0.884
		8. sınıf	109	94.83±27.78		
SZDTÖ tanıklık alt boyutu	Sınıf	7. sınıf	120	88.75±30.08	-0.884	0.378
		8. sınıf	109	92.07±26.44		

Yukarıdaki tabloda demografik değişkenler bakımından SZDTÖ ölçek toplam ve alt boyut puanlarının karşılaştırması, iki bağımsız grup ortalamalarının karşılaştırılması için Independent Sample T Test kullanılmıştır. Yaş değişkeni düzeyleri arasında SZTDÖ toplam puanı, SZTDÖ mağduriyet alt boyut puanı, SZTDÖ zorbalık alt boyut puanı, SZDTÖ tanıklık alt boyut puanı bakımından anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir ( $p>0.05$ ). Cinsiyet değişkeni düzeyleri arasında SZTDÖ toplam puanı bakımından anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir ( $p=0.030<0.05$ ). Buna göre, kızların SZTDÖ'den aldıkları puan ortalamasının (ort=290.63) erkeklere göre (ort=271.64) daha yüksek olduğu saptanmıştır. Yani, kızların erkeklere göre daha fazla siber zorbalığa maruz kaldığı söylenebilmektedir.



Cinsiyet deęişkeni düzeyleri arasında SZTDÖ zorbalık alt boyut puanları arasında anlamlı bir farklılık olduęu tespit edilmiştir ( $p=0.038<0.05$ ). Buna göre kızların SZTDÖ zorbalık alt boyutundan aldığı puan ortalamasının ( $ort=97.79$ ), erkeklere göre ( $ort=90.40$ ) daha yüksek olduęu saptanmıştır. Yani, kızların erkeklere göre daha fazla zorbalığa maruz kaldığı söylenebilmektedir. Ayrıca cinsiyet deęişkeni arasında SZDTÖ mağduriyet ve tanıklık alt boyut puanları bakımından anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir ( $p>0.05$ ). Sınıf deęişkeni düzeyleri arasında SZTDÖ toplam puanı, SZTDÖ mağduriyet alt boyut puanı, SZTDÖ zorbalık alt boyut puanı, SZDTÖ tanıklık alt boyut puanı bakımından anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir ( $p>0.05$ ).

**Tablo 10.** Katılımcıların oyun tutumları bakımından SZTDÖ puanlarının Independent Sample T Test ile incelenmesi

<b>SZTDÖ toplam</b>	Oyun oynarken çevrimiçi oyunlar mı yoksa çevrimdışı oyunlar mı tercih edersiniz	Çevrimiçi	135	279.79±66.72	-0.701	0.484
		Çevrimdışı	94	286±64.83		
<b>SZTDÖ mağduriyet alt boyutu</b>	Oyun oynarken çevrimiçi oyunlar mı yoksa çevrimdışı oyunlar mı tercih edersiniz	Çevrimiçi	135	95.09±28.80	-1.516	0.131
		Çevrimdışı	94	100.81±27.05		
<b>SZTDÖ zorbalık alt boyutu</b>	Oyun oynarken çevrimiçi oyunlar mı yoksa çevrimdışı oyunlar mı tercih edersiniz	Çevrimiçi	135	94.33±26.98	-0.155	0.877
		Çevrimdışı	94	94.89±26.64		
<b>SZDTÖ tanıklık alt boyutu</b>	Oyun oynarken çevrimiçi oyunlar mı yoksa çevrimdışı oyunlar mı tercih edersiniz	Çevrimiçi	135	90.36±28.27	0.020	0.984
		Çevrimdışı	94	90.28±28.72		

Öğrencilerin oyun oynarken çevrimiçi oyunları mı yoksa çevrimdışı oyunları mı tercih ettiği incelendiğinde SZTDÖ toplam puanı, SZTDÖ mağduriyet alt boyut puanı, SZTDÖ zorbalık alt boyut puanı, SZDTÖ tanıklık alt boyut puanı bakımından anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir ( $p>0.05$ ).

**Tablo 11.** Katılımcıların oyun tutumları bakımından SZTDÖ puanlarının One Way ANOVA ile incelenmesi

Ölçek	Değişken	Kategoriler	N	Ortalama $\bar{x}$ SS	F	p
<b>SZTDÖ toplam</b>	Oyun oynama sıklığı	Her gün	94	281.79 $\bar{x}$ 67.40	0.478	0.621
		Haftada 1-3 gün	80	287.30 $\bar{x}$ 63.93		
		Haftada 4-6 gün	55	276.05 $\bar{x}$ 66.68		
<b>SZTDÖ mağduriyet alt boyutu</b>	Oyun oynama sıklığı	Her gün	94	97.42 $\bar{x}$ 28.02	0.357	0.700
		Haftada 1-3 gün	80	99.16 $\bar{x}$ 27.40		
		Haftada 4-6 gün	55	94.98 $\bar{x}$ 29.85		
<b>SZTDÖ zorbalık alt boyutu</b>	Oyun oynama sıklığı	Her gün	94	95.56 $\bar{x}$ 29.20	0.627	0.535
		Haftada 1-3 gün	80	95.81 $\bar{x}$ 24.03		
		Haftada 4-6 gün	55	91.03 $\bar{x}$ 26.45		
<b>SZTDÖ tanıklık alt boyutu</b>	Oyun oynama sıklığı	Her gün	94	88.80 $\bar{x}$ 27.88	0.333	0.717
		Haftada 1-3 gün	80	92.32 $\bar{x}$ 29.35		
		Haftada 4-6 gün	55	90.03 $\bar{x}$ 28.19		
<b>SZTDÖ toplam</b>	Günde kaç saat oyuna vakit ayırırsınız	1-2 saat	79	289.84 $\bar{x}$ 64.98	2.051	0.131
		3-5 saat	108	273.08 $\bar{x}$ 64.07		
		5-6 saat	42	292.02 $\bar{x}$ 70.42		
<b>SZTDÖ mağduriyet alt boyutu</b>	Günde kaç saat oyuna vakit ayırırsınız	1-2 saat	79	100.53 $\bar{x}$ 28.35	1.191	0.306
		3-5 saat	108	94.43 $\bar{x}$ 27.63		
		5-6 saat	42	99.38 $\bar{x}$ 29.09		
<b>SZTDÖ zorbalık alt boyutu</b>	Günde kaç saat oyuna vakit ayırırsınız	1-2 saat	79	97.05 $\bar{x}$ 25.54	2.412	0.092
		3-5 saat	108	90.62 $\bar{x}$ 26.65		
		5-6 saat	42	100.02 $\bar{x}$ 28.51		
<b>SZTDÖ tanıklık alt boyutu</b>	Günde kaç saat oyuna vakit ayırırsınız	1-2 saat	79	92.26 $\bar{x}$ 88.02	0.673	0.511
		3-5 saat	108	88.02 $\bar{x}$ 27.17		
		5-6 saat	42	92.61 $\bar{x}$ 29.41		
<b>SZTDÖ toplam</b>	Oyun oynarken en çok hangi teknolojik aleti tercih edersiniz	Telefon	119	278.29 $\bar{x}$ 62.18	0.627	0.598
		Bilgisayar	55	290.21 $\bar{x}$ 71.21		
		Tablet	53	281.83 $\bar{x}$ 69.44		
		Diğer	2	320 $\bar{x}$ 26.87		
<b>SZTDÖ</b>	Oyun oynarken	Telefon	119	96.68 $\bar{x}$ 25.67	0.465	0.707

<b>mağduriyet alt boyutu</b>	en çok hangi teknolojik aleti tercih edersiniz	Bilgisayar	55	99.85±32.37		
		Tablet	53	96±28.93		
		Diğer	2	115±45.25		
<b>SZTDÖ zorbalık alt boyutu</b>	Oyun oynarken en çok hangi teknolojik aleti tercih edersiniz	Telefon	119	92.42±26.65	0.892	0.446
		Bilgisayar	55	99.01±27.20		
		Tablet	53	94.28±26.84		
		Diğer	2	106.50±20.50		
<b>SZTDÖ tanıklık alt boyutu</b>	Oyun oynarken en çok hangi teknolojik aleti tercih edersiniz	Telefon	119	89.18±28.50	0.174	0.914
		Bilgisayar	55	91.34±28.60		
		Tablet	53	91.54±27.96		
		Diğer	2	98.50±51.61		
<b>SZTDÖ toplam</b>	Genellikle hangi tür oyunlar oynarsınız	Savaş	78	282.12±60.68	2.578	0.055
		Strateji	57	263.75±65.51		
		Yarış	55	291.21±69.98		
		Beceri-akıl	39	297.41±66.57		
<b>SZTDÖ mağduriyet alt boyutu</b>	Genellikle hangi tür oyunlar oynarsınız	Savaş	78	96.78±27.40	1.423	0.237
		Strateji	57	92.17±29.16		
		Yarış	55	99.38±25.25		
		Beceri-akıl	39	103.74±31.53		
<b>SZTDÖ zorbalık alt boyutu</b>	Genellikle hangi tür oyunlar oynarsınız	Savaş	78	95.93±25.72	1.888	0.132
		Strateji	57	87.43±28.05		
		Yarış	55	97.29±27.52		
		Beceri-akıl	39	98.38±24.97		
<b>SZTDÖ tanıklık alt boyutu</b>	Genellikle hangi tür oyunlar oynarsınız	Savaş	78	89.41±26.79	1.747	0.158
		Strateji	57	84.14±25.45		
		Yarış	55	94.54±30.23		
		Beceri-akıl	39	95.28±31.91		

Yukarıdaki tabloda, demografik değişkenlerin düzeyleri arasında SZTDÖ toplam puanı ve alt boyut puanları bakımından farklılık olup olmadığının incelenmesi için Varyans Analizi (One Way ANOVA) uygulanmıştır. Buna göre öğrencilerin oyun oynama sıklığı, günde kaç saat oyuna vakit ayırdığı, oyun oynarken en çok hangi teknolojik aleti tercih ettiği, genellikle hangi tür oyunlar oynadığı incelendiğinde, değişkenlerin düzeyleri arasında SZTDÖ toplam puanı, SZTDÖ mağduriyet alt boyut

puanı, SZTDÖ zorbalık alt boyut puanı, SZDTÖ tanıklık alt boyut puanı bakımından anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir ( $p>0.05$ ).

**Tablo 12.** Demografik değişkenler bakımından ÇİDOBÖ ve SMTÖ puanlarının Independent Sample T Test ile İncelenmesi

Ölçek	Değişken	Kategoriler	N	Ortalama $\bar{x}$ SS	t	p
ÇİDOBÖ toplam	Yaş	13	127	70.74 $\mp$ 10.22	-0.639	0.523
		14	102	71.60 $\mp$ 10.19		
SMTÖ toplam	Yaş	13	127	71.48 $\mp$ 13.62	-0.482	0.630
		14	102	72.41 $\mp$ 15.32		
SMTÖ Sosyal yetkinlik alt boyutu	Yaş	13	127	18.25 $\mp$ 3.84	-1.383	0.168
		14	102	19 $\mp$ 4.24		
SMTÖ Paylaşım ihtiyacı alt boyutu	Yaş	13	127	24.92 $\mp$ 5.19	-0.669	0.504
		14	102	25.42 $\mp$ 5.92		
SMTÖ Öğretmenlerle ilişki alt boyutu	Yaş	13	127	9.18 $\mp$ 2.01	0.280	0.779
		14	102	9.10 $\mp$ 2.35		
SMTÖ Sosyal izolasyon alt boyutu	Yaş	13	127	19.11 $\mp$ 3.89	0.430	0.667
		14	102	18.88 $\mp$ 4.08		
ÇİDOBÖ toplam	Cinsiyet	Kız	129	71.39 $\mp$ 10.20	0.452	0.652
		Erkek	100	70.78 $\mp$ 10.22		
SMTÖ toplam	Cinsiyet	Kız	129	71.19 $\mp$ 14.57	-0.843	0.400
		Erkek	100	72.81 $\mp$ 14.14		
SMTÖ Sosyal yetkinlik alt boyutu	Cinsiyet	Kız	129	18.42 $\mp$ 4.06	-0.695	0.488
		Erkek	100	18.80 $\mp$ 3.99		
SMTÖ Paylaşım ihtiyacı alt boyutu	Cinsiyet	Kız	129	24.89 $\mp$ 5.56	-0.798	0.425
		Erkek	100	25.48 $\mp$ 5.48		
SMTÖ Öğretmenlerle ilişki alt boyutu	Cinsiyet	Kız	129	9.13 $\mp$ 2.17	-0.105	0.916
		Erkek	100	9.17 $\mp$ 2.18		

<b>SMTÖ Sosyal izolasyon alt boyutu</b>	Cinsiyet	Kız	129	18.73 $\mp$ 4.11	-1.178	0.240
		Erkek	100	19.36 $\mp$ 3.78		
<b>ÇİDOBÖ toplam</b>	Sınıf	7.sınıf	120	70.20 $\mp$ 10.31	-1.446	0.150
		8.sınıf	109	72.14 $\mp$ 10.02		
<b>SMTÖ toplam</b>	Sınıf	7.sınıf	120	71.19 $\mp$ 13.80	-0.781	0.436
		8.sınıf	109	72.67 $\mp$ 15.01		
<b>SMTÖ Sosyal yetkinlik alt boyutu</b>	Sınıf	7.sınıf	120	18.13 $\mp$ 3.81	-1.805	0.072
		8.sınıf	109	19.09 $\mp$ 4.21		
<b>SMTÖ Paylaşım ihtiyacı alt boyutu</b>	Sınıf	7.sınıf	120	24.91 $\mp$ 5.35	-0.665	0.507
		8.sınıf	109	25.40 $\mp$ 5.72		
<b>SMTÖ Öğretmenlerle ilişki alt boyutu</b>	Sınıf	7.sınıf	120	9.15 $\mp$ 2.05	0.040	0.968
		8.sınıf	109	9.14 $\mp$ 2.30		
<b>SMTÖ Sosyal izolasyon alt boyutu</b>	Sınıf	7.sınıf	120	18.98 $\mp$ 3.82	-0.101	0.919
		8.sınıf	109	19.03 $\mp$ 4.14		

Yukarıdaki tabloda demografik değişkenler bakımından ÇİDOBÖ ve SMTÖ ölçek toplam ve alt boyut puanlarının karşılaştırması, iki bağımsız grup ortalamalarının karşılaştırılması için Independent Sample T Test kullanılmıştır. Yaş, cinsiyet, sınıf bakımından ÇİDOBÖ ve SMTÖ ölçek toplam ve alt boyut puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir.

**Tablo 13.** Katılımcıların oyun tutumları bakımından ÇİDOBÖ ve SMTÖ puanlarının Independent Sample T Test ile incelenmesi

<b>ÇİDOBÖ toplam</b>	Oyun oynarken çevrimiçi oyunlar mı yoksa çevrimdışı oyunlar mı tercih edersiniz	Çevrimiçi	135	70.87 $\mp$ 10.46	-0.448	0.654
		Çevrimdışı	94	71.48 $\mp$ 9.85		
<b>SMTÖ toplam</b>	Oyun oynarken çevrimiçi oyunlar mı yoksa çevrimdışı oyunlar mı tercih edersiniz	Çevrimiçi	135	71.60 $\mp$ 14.81	-0.377	0.706
		Çevrimdışı	94	72.32 $\mp$ 13.79		

<b>SMTÖ Sosyal yetkinlik alt boyutu</b>	Oyun oynarken çevrimiçi oyunlar mı yoksa çevrimdışı oyunlar mı tercih edersiniz	Çevrimiçi	135	18.57±4.11	-0.086	0.932
		Çevrimdışı	94	18.61±3.93		
<b>SMTÖ Paylaşım ihtiyacı alt boyutu</b>	Oyun oynarken çevrimiçi oyunlar mı yoksa çevrimdışı oyunlar mı tercih edersiniz	Çevrimiçi	135	25±5.65	-0.486	0.627
		Çevrimdışı	94	25.36±5.36		
<b>SMTÖ Öğretmenlerle ilişki alt boyutu</b>	Oyun oynarken çevrimiçi oyunlar mı yoksa çevrimdışı oyunlar mı tercih edersiniz	Çevrimiçi	135	9.18±2.17	0.270	0.788
		Çevrimdışı	94	9.10±2.17		
<b>SMTÖ Sosyal izolasyon alt boyutu</b>	Oyun oynarken çevrimiçi oyunlar mı yoksa çevrimdışı oyunlar mı tercih edersiniz	Çevrimiçi	135	18.84±4.10	-0.749	0.455
		Çevrimdışı	94	19.24±3.78		

Yukarıdaki tabloda demografik değişkenler bakımından ÇİDOBÖ ve SMTÖ ölçek toplam ve alt boyut puanlarının karşılaştırması, iki bağımsız grup ortalamalarının karşılaştırılması için Independent Sample T Test kullanılmıştır. Oyun oynarken çevrimiçi mi çevrimdışı mı oyun tercih etmeleri bakımından ÇİDOBÖ ve SMTÖ ölçek toplam ve alt boyut puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir.

**Tablo 14.** Katılımcıların oyun tutumları bakımından SZTDÖ puanlarının One Way ANOVA ile incelenmesi

Ölçek	Değişken	Kategoriler	N	Ortalama± SS	F	p
<b>ÇİDOBÖ toplam</b>	Oyun oynama sıklığı	Her gün	94	72.27±10.20	1.303	0.274
		Haftada 1-3 gün	80	69.77±9.90		
		Haftada 4-6 gün	55	71.12±10.55		
<b>SMTÖ toplam</b>	Oyun oynama sıklığı	Her gün	94	73.02±14.98	0.630	0.533
		Haftada 1-3 gün	80	71.67±13.74		
		Haftada 4-6 gün	55	70.30±14.32		
<b>SMTÖ Sosyal yetkinlik alt boyutu</b>	Oyun oynama sıklığı	Her gün	94	18.72±4.01	0.368	0.692
		Haftada 1-3 gün	80	18.71±4.07		
		Haftada 4-6 gün	55	18.18±4.04		

<b>SMTÖ Paylaşım ihtiyacı alt boyutu</b>	Oyun oynama sıklığı	Her gün	94	25.47±5.78	0.419	0.658
		Haftada 1-3 gün	80	25.12±5.36		
		Haftada 4-6 gün	55	24.61±5.36		
<b>SMTÖ Öğretmenlerle ilişki alt boyutu</b>	Oyun oynama sıklığı	Her gün	94	9.46±2.13	2.045	0.132
		Haftada 1-3 gün	80	9.06±2.16		
		Haftada 4-6 gün	55	8.74±2.21		
<b>SMTÖ Sosyal izolasyon alt boyutu</b>	Oyun oynama sıklığı	Her gün	94	19.35±4.23	0.589	0.556
		Haftada 1-3 gün	80	18.77±3.71		
		Haftada 4-6 gün	55	18.76±3.90		
<b>ÇİDOBÖ toplam</b>	Günde kaç saat oyuna vakit ayırırsınız	1-2 saat	79	67.48±10.21	8.194	<b>0.001</b>
		3-5 saat	108	73±9.98		
		5-6 saat	42	73.14±8.96		
<b>SMTÖ toplam</b>	Günde kaç saat oyuna vakit ayırırsınız	1-2 saat	79	68.60±15.84	3.808	<b>0.024</b>
		3-5 saat	108	72.86±13.37		
		5-6 saat	42	75.61±12.97		
<b>SMTÖ Sosyal yetkinlik alt boyutu</b>	Günde kaç saat oyuna vakit ayırırsınız	1-2 saat	79	17.88±4.54	3.042	0.050
		3-5 saat	108	18.64±3.85		
		5-6 saat	42	19.76±3.18		
<b>SMTÖ Paylaşım ihtiyacı alt boyutu</b>	Günde kaç saat oyuna vakit ayırırsınız	1-2 saat	79	24.16±5.95	2.127	0.122
		3-5 saat	108	25.49±5.23		
		5-6 saat	42	26.11±5.28		
<b>SMTÖ Öğretmenlerle ilişki alt boyutu</b>	Günde kaç saat oyuna vakit ayırırsınız	1-2 saat	79	8.69±2.38	3.107	<b>0.047</b>
		3-5 saat	108	9.29±2.07		
		5-6 saat	42	9.64±1.87		
<b>SMTÖ Sosyal izolasyon alt boyutu</b>	Günde kaç saat oyuna vakit ayırırsınız	1-2 saat	79	17.86±4.26	5.683	<b>0.004</b>
		3-5 saat	108	19.42±3.54		
		5-6 saat	42	20.09±4.02		
<b>ÇİDOBÖ toplam</b>	Oyun oynarken en çok hangi teknolojik aleti tercih edersiniz	Telefon	119	70.73±10.68	0.803	0.493
		Bilgisayar	55	72.81±9		
		Tablet	53	70.13±10.33		
		Diğer	2	74.5±7.77		
<b>SMTÖ toplam</b>	Oyun oynarken en çok hangi teknolojik aleti	Telefon	119	71.79±15.35	0.385	0.764
		Bilgisayar	55	73.29±13.32		

	tercih edersiniz	Tablet	53	70.52 $\mp$ 13.51		
		Diğer	2	76 $\mp$ 2.82		
<b>SMTÖ Sosyal yetkinlik alt boyutu</b>	Oyun oynarken en çok hangi teknolojik aleti tercih edersiniz	Telefon	119	18.51 $\mp$ 4.33	0.801	0.494
		Bilgisayar	55	19.20 $\mp$ 3.67		
		Tablet	53	18.07 $\mp$ 3.70		
		Diğer	2	20 $\mp$ 1.41		
<b>SMTÖ Paylaşım ihtiyacı alt boyutu</b>	Oyun oynarken en çok hangi teknolojik aleti tercih edersiniz	Telefon	119	25.03 $\mp$ 5.87	0.257	0.856
		Bilgisayar	55	25.60 $\mp$ 5.40		
		Tablet	53	24.86 $\mp$ 4.96		
		Diğer	2	27 $\mp$ 2.82		
<b>SMTÖ Öğretmenlerle ilişki alt boyutu</b>	Oyun oynarken en çok hangi teknolojik aleti tercih edersiniz	Telefon	119	9.23 $\mp$ 2.30	0.169	0.917
		Bilgisayar	55	9.14 $\mp$ 1.85		
		Tablet	53	8.98 $\mp$ 2.24		
		Diğer	2	9 $\mp$ 0.001		
<b>SMTÖ Sosyal izolasyon alt boyutu</b>	Oyun oynarken en çok hangi teknolojik aleti tercih edersiniz	Telefon	119	19.01 $\mp$ 4.24	0.354	0.787
		Bilgisayar	55	19.34 $\mp$ 3.67		
		Tablet	53	18.60 $\mp$ 3.73		
		Diğer	2	20 $\mp$ 1.41		
<b>ÇİDOBÖ toplam</b>	Genellikle hangi tür oyunlar oynarsınız	Savaş	78	70.25 $\mp$ 9.61	1.019	0.385
		Strateji	57	73.05 $\mp$ 11.04		
		Yarış	55	71.14 $\mp$ 9.84		
		Beceri-akıl	39	70.02 $\mp$ 10.53		
<b>SMTÖ toplam</b>	Genellikle hangi tür oyunlar oynarsınız	Savaş	78	71.93 $\mp$ 14.25	0.512	0.674
		Strateji	57	73.71 $\mp$ 12.60		
		Yarış	55	70.49 $\mp$ 15.45		
		Beceri-akıl	39	71.15 $\mp$ 15.72		
<b>SMTÖ Sosyal yetkinlik alt boyutu</b>	Genellikle hangi tür oyunlar oynarsınız	Savaş	78	18.56 $\mp$ 3.92	0.671	0.570
		Strateji	57	19.17 $\mp$ 3.66		
		Yarış	55	18.40 $\mp$ 4.49		
		Beceri-akıl	39	18.05 $\mp$ 4.10		
<b>SMTÖ Paylaşım ihtiyacı alt boyutu</b>	Genellikle hangi tür oyunlar oynarsınız	Savaş	78	25.15 $\mp$ 5.59	0.380	0.768
		Strateji	57	25.49 $\mp$ 4.57		
		Yarış	55	24.50 $\mp$ 5.91		
		Beceri-akıl	39	25.53 $\mp$ 6.19		



<b>SMTÖ Öğretmenlerle ilişki alt boyutu</b>	Genellikle hangi tür oyunlar oynarsınız	Savaş	78	9.20 $\bar{7}$ 2.23	0.473	0.702
		Strateji	57	9.36 $\bar{7}$ 2.31		
		Yarış	55	8.89 $\bar{7}$ 2.11		
		Beceri-akıl	39	9.10 $\bar{7}$ 1.94		
<b>SMTÖ Sosyal izolasyon alt boyutu</b>	Genellikle hangi tür oyunlar oynarsınız	Savaş	78	19.01 $\bar{7}$ 3.83	0.911	0.436
		Strateji	57	19.68 $\bar{7}$ 3.71		
		Yarış	55	18.69 $\bar{7}$ 4.08		
		Beceri-akıl	39	18.46 $\bar{7}$ 4.45		

Yukarıdaki tabloda, demografik değişkenlerin düzeyleri arasında ÇİDOBÖ ve SMTÖ toplam puanı ve SMTÖ alt boyut puanları bakımından farklılık olup olmadığının incelenmesi için Varyans Analizi (One Way ANOVA) uygulanmıştır. Anlamli farklılık bulunduğunda farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için Post-hoc çoklu karşılaştırma testi uygulanmıştır. Buna göre, varyansların homojenliği sağlayıp sağlamadığı dikkate alınmıştır. Varyansların homojenliği sağladığı tespit edilmiş ve bu nedenle Scheffe çoklu karşılaştırma testi uygulanmıştır.

Oyun oynama sıklığı, oyun oynarken en çok hangi teknolojik aleti tercih ettiği, genelde hangi tür oyunlar oynadığı değişken düzeyleri arasında ÇİDOBÖ ve SMTÖ toplam puanı ve SMTÖ alt boyut puanları bakımından anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir ( $p>0.05$ ). Ancak öğrencilerin günde kaç saat oyuna vakit ayırma düzeyleri arasında ÇİDOBÖ ve SMTÖ toplam puanı ve SMTÖ öğretmenlerle ilişki, ve sosyal izolasyon alt boyut puanları bakımından anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir ( $p<0.05$ ). ÇİDOBÖ için farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan post-hoc çoklu karşılaştırma testine göre, günde ortalama oyuna 1-2 saat vakit ayıranların ÇİDOBÖ puan ortalamasının ( $ort=67.48$ ), günde ortalama 3-5 saat oynayanlara ( $ort=73$ ) ve 5-6 saat oynayanlara göre ( $ort=73.14$ ) daha az dijital oyun bağımlısı olduğu tespit edilmiştir. SMTÖ toplam puanı için farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan post-hoc çoklu karşılaştırma testine göre, günde ortalama oyuna 1-2 saat vakit ayıranların ( $ort=68.60$ ), 5-6 saat vakit ayıranlara göre ( $ort=75.61$ ) daha az sosyal medya tutumu gösterdiği tespit edilmiştir. SMTÖ öğretmenlerle ilişki alt boyut puanı bakımından günde 1-2 saat oyun oynayanların ( $ort=8.69$ ), 5-6 saat oyun oynayanlara göre ( $ort=9.64$ ) daha az

öğretmenlerle ilişki kurduğu söylenebilmektedir. SMTÖ sosyal izolasyon alt boyut puanı bakımından 1-2 saat oyun oynayanların (ort=17.86) 5-6 saat oyun oynayanlara göre (ort=20.09) daha düşük puan aldığı, dolayısıyla 5-6 saat oyun oynayanların 1-2 saat oyun oynayanlara göre daha fazla sosyal izolasyon yaşadığı söylenebilmektedir.

**Tablo 15.** Ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medya tutumlarının siber zorbalık üzerindeki etkisinin incelenmesi

Bağımlı değişken	Bağımsız değişkenler	$\beta$	t	p
SMTÖ toplam puanı	Sabit terim	53.932	7.065	0.001
	ÇİDOBÖ toplam puanı	0.303	3.307	0.001
	SZTDÖ toplam puanı	-0.013	-0.888	0.375
$R^2=0.049$ , $F=5.814$ , $p=0.003$ $SMTÖ=53.932+0.303*ÇİDOBÖ-0.013*SZTDÖ$				

Bağımlı değişkenin SMTÖ toplam puanı olduğu, bağımsız değişkenlerin ise ÇİDOBÖ toplam puanı ve SZTDÖ toplam puanı olarak belirlenen regresyon denklemi yukarıdaki tabloda gösterilmiştir. Tabloda regresyon denkleminin anlamlılığının yanı sıra bağımsız değişkenlerden hangilerinin istatistiksel olarak anlamlı olduğu ve bu değişkenlere ilişkin katsayıları vermektedir. Belirlilik katsayısı ( $R^2$ ) 0.049 olarak hesaplanmış ve F istatistiği anlamlı bulunmuştur ( $p=0.001<0.05$ ). Buna göre dijital oyun bağımlılığının sosyal medya tutumu üzerinde 0.05 anlamlılık düzeyinde etkili olduğu söylenebilmektedir. Modelde; dijital oyun bağımlılığındaki bir birimlik artışın sosyal medya tutumu üzerinde 0.303 birim artışa sebep olduğu söylenebilmektedir.

**Tablo 16.** Arařtırmada kullanılan leklerin toplam puanları ve alt boyut puanları arasındaki iliřkinin incelenmesi

lekler		İDOB toplam	SZTD toplam	SZTD mağduriyet	SZTD zorbalık	SZTD tanıklık
SMT toplam	Pearson	0.214*	-0.054	-0.050	-0.023	-0.053
	p	0.001	0.417	0.449	0.729	0.422
SMT sosyal yetkinlik	Pearson	0.210*	-0.060	-0.038	-0.024	-0.079
	p	0.001	0.366	0.564	0.718	0.236
SMT paylaşım ihtiyacı	Pearson	0.166*	-0.073	-0.066	-0.041	-0.065
	p	0.012	0.271	0.320	0.538	0.325
SMT ğretmenlerle iliřki	Pearson	0.178*	-0.052	-0.059	-0.022	-0.041
	p	0.007	0.435	0.372	0.738	0.541
SMT sosyal izolasyon	Pearson	0.232*	-0.004	-0.019	0.010	0.001
	p	0.001	0.951	0.775	0.878	0.997

Yukarıdaki tabloda arařtırmada kullanılan leklerin toplam ve alt boyut puanları arasındaki iliřki Pearson Korelasyon analizi kullanılarak test edilmiřtir. Buna gre, SMT toplam puanı ile İDOB toplam puanı arasında anlamlı, pozitif ynde ve zayıf bir iliřki olduėu tespit edilmiřtir ( $p=0.001<0.05$ ,  $r=0.214$ ). Yani, dijital oyun baėımlılıėı arttıka sosyal medya tutumunun da artacaėı sylenebilmektedir. SMT sosyal yetkinlik alt boyut puanı ile İDOB arasında anlamlı, pozitif ynde ve zayıf bir iliřki olduėu saptanmıřtır ( $p=0.001<0.05$ ,  $r=0.210$ ). Yani dijital oyun baėımlılıėı arttıka sosyal medya tutumunun da artacaėı sylenebilir. SMT paylaşım ihtiyacı alt boyutu ile İDOB toplam puanı arasında olduka zayıf, pozitif ynde ve anlamlı bir iliřki olduėu tespit edilmiřtir ( $p=0.012<0.05$ ). Yani, dijital oyun baėımlılıėı arttıka paylaşım ihtiyacının da artacaėı sylenebilmektedir. SMT ğretmenlerle iliřki alt boyut puanı ile İDOB toplam puanı arasında anlamlı, ve pozitif ynde bir iliřki olduėu saptanmıřtır ( $p=0.007<0.05$ ,  $r=0.178$ ). Buna gre, ğretmenlerle iliřki arttıka dijital oyun baėımlılıėının da artacaėı

söylenmektedir. SMTÖ sosyal izolasyon alt boyut puanı ile ÇİDOBÖ arasında pozitif yönde, zayıf, ve anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir ( $p=0.001<0.05$ ,  $r=0.232$ ). Yani sosyal izolasyon arttıkça dijital oyun bağımlılığının da artacağı söylenmektedir.



## SONUÇ VE TARTIŞMA

Günümüzde teknolojik oyunlar özellikle ergenler arasında bağımlık düzeyine ulaşmaktadır. İnternet bağımlılığı sosyal ilişkiler, iletişim biçimleri ve kullanıcıların ruh sağlığı üzerinde bazı olumsuz etkilere yol açmaktadır (Köse, 2013). İnternetin sosyal, psikolojik açıdan etkileri, toplumdaki yalıtılma, ilişkilerin zayıflaması ve yüzeyselleşmesi, yalnızlık, depresyon ve çöküntü duygularının yaşanması olarak belirtilmektedir (Köse, 2013). İnternet ortamlarında siber zorbalık davranışlarına maruz kalılabilmekte ve bu durum ergenler için tehlike oluşturabilmektedir.

Örneklem grubunu oluşturan öğrencilerin çoğunluğunun her gün oyun oynadığı ve günde 3-5 saat oynadığı sonucuna ulaşılmıştır. Çoğunluğunun günün akşam saatlerinde oyun oynamayı tercih ettikleri görülmüştür. Bu durumun sebebinin bu yaş grubundaki öğrencilerin sabah ve öğlen zamanlarının çoğunu okulda geçirdikleri söylenebilir. Böylece daha fazla dijital oyun oynama olanağı bulan çocukların bağımlı olma risklerinin de arttığı görülmektedir. Öğrencilerin yarısından fazlasının oyun oynarken teknolojik alet olarak telefonu tercih ettikleri görülmüştür. Bu durumun nedeninin ise öğrencilerin, ebeveynlerinin telefonlara erişimlerine daha kolay fırsat tanınmaları olduğu sonucuna varılabilir. Çocukların en fazla savaş türündeki oyunları oynamalarının nedeninin bu oyun türü yoluyla duygusal boşalım sağlıyor olmaları düşünülmüştür. Akınoğlu'nun (2002) " Eğitim ve Sosyalleşme Açısından İnternet Kullanımı " araştırmasında en çok oynanan oyunlar incelendiğinde birinci sırada strateji oyunu, ikinci sırada savaş oyunlarının yer aldığı görülmüştür. Savaş oyunu oynayan çocukların hırçın davranışlar gösterdikleri görülmektedir. Çocuklar içgüdülerini bu yolla yansıttıkları düşünülür (Akınoğlu, 2002). Akınoğlu'nun araştırması ve yapılan araştırmanın bulguları benzer sonuçlar göstermektedir.

Bulgulara göre kızların erkeklere göre daha fazla siber zorbalık yaptığı söylenebilmektedir. 14- 18 yaş arasındaki ergenler üzerinde yapılan bir çalışmada, erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla daha fazla siber zorba oldukları sonucuna ulaşılmıştır (Erdur, Baker,2010). Erdur, Baker ve Tanrıku'nun Türkiye'de yapılan diğer bir araştırma sonucunda ise, kız öğrencilerin erkek öğrencilere oranla daha fazla siber zorba oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Kavuk'un (2011) 2082 ergenle yaptığı çalışmada ise erkeklerin kızlara göre daha fazla siber zorba oldukları tespit

edilmiştir. Bazı arařtırmalar cinsiyetin siber zorba olma davranıřı üzerinde etkisi olduđu sonucunu elde ederken, diđer arařtırmalarda siber zorba olma davranıřının cinsiyetle anlamlı bir farklılıđı bulunamadıđı sonucuna ulařılmıřtır. Beran ve Li'nin (2005) arařtırmasında, öğrencilerin cinsiyetlerinin siber zorba veya mađdur olmalarıyla anlamlı bir farklılıđının bulunmadıđı sonucuna ulařılmıřtır. Kız öğrencilerin daha fazla zorbalık yapma sonucunun ortaya çıkmasında kız öğrencilere yapılan zorbalık süreçlerinde kendilerini korumaya alma olarak zorbalık yaptıkları düşünölmüřtür.

Bir ortaokulda 490 öğrenci ile yürütölen bir çalıřmada ise, siber zorbalık deneyimlerini içeren arařtırmada sınıf düzeyi ile siber zorba ve mađdur olma arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıřtır (Yalın, 2010). Diđer bir arařtırma sonucuna göre ise, 8. Sınıf öğrencilerinin 7. Sınıf öğrencilerine göre daha fazla siber zorbalık yaptıđı sonucuna ulařılmıřtır. (Salı, Bařak ve Akça, 2015). Bu sonucun nedeninin yařı büyük olan ergenlerin kendisinden küçöklere zorbalık yapma hakkını kendilerinde daha fazla buldukları olarak yorumlanmıřtır. Arařtırmamızın bulgularının sonuçları ile ilgili alan yazın taraması arasında uyumluluk olduđu görölmüřtür.

Bulgu sonuçlarına göre öğrencilerin oyun oynarken çevrimiçi oyunları mı yoksa çevrimdışı oyunları mı tercih ettiđi incelendiđinde SZTDÖ toplam ve alt boyut puanında anlamlı bir farklılık olmadıđı tespit edilmiřtir. Yapılan bir çalıřmada interneti çevrimiçi oyun oynamak amacıyla kullanma ile siber zorba olma davranıřı ve siber mađdur olmanın iliřkili olduđu sonucuna ulařılmıřtır. Ergenlerin, bu tür çevrimiçi oyunların içerisinde var olan gruplar tarafından kabul edilme ve grup içindeki kademesini yükseltmek istemelerinin siber zorbalık ve mađduriyet olasılıklarını arttırdıđı belirtilmektedir (Ko, Yen, Liu, Huang ve Yen, 2009; Erođlu, Aktepe, Akbaba, Iřık, Özkorumak, 2015). Taylan, Aydın ve Topalın (2017) yaptıđı bir çalıřmada çevrimiçi ve çevrim dıřı oyun oynama amacıyla mobil telefon kullanımının siber zorbalık üzerinde anlamlı etkisi olduđu sonucuna ulařılmıřtır. Diđer bir arařtırmada ise sanal zorbalık yapan kiřilerin özellikleri kapsamında çevrimiçi veya çevrimdışı oyunların içerisinde diđer oyuncuları oyundan dıřlama, ya da oyunu zorla terk ettirme gibi durumlar içerisinde oldukları sonucuna ulařılmıřtır. (Vatanartıran, 2014; Tuncer ve Dikmen, 2015; Taylan, Aydın ve Topal, 2017). İlgili alan yazın taramasındaki sonuçların, siber zorba olma ve çevrim içi- çevrim dıřı

oyun oynama ilişkisi ile anlamlı sonuçlar gösterdiği görülmektedir. Çalışmanın bulgularının sonucunun bu şekilde olması çocukların zorbalık davranışlarını türlü ortamlarda sergilemekten çekinmemeye olarak yorumlanmıştır. Araştırmamızın bulguları ile alan yazın taramasındaki sonuçlar örtüşmemektedir.

Demografik değişkenler bakımından yaş, cinsiyet, sınıf, oyun oynarken çevrimiçi mi çevrimdışı mı oyun tercih etmeleri bakımından ÇİDOBÖ ve SMTÖ ölçek toplam ve alt boyut puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Yapılan bir araştırmada sosyal medya tutumlarının sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık göstermediği bulgusuna ulaşılmıştır (Özay, 2018). Alan yazın araştırması bulguları destekler niteliktedir. Diğer bir araştırmada ise kız ergenlerin erkeklere göre daha olumlu sosyal medya tutumları olduğu sonucuna varılmıştır. (Meltem, 2020; Kalemkuş ve Tünel, 2022) Bunun nedeninin kız öğrencilerin, alışveriş ve paylaşım ihtiyacının daha fazla olmasından kaynaklı olduğu düşünülmektedir yorumlanmıştır. Funk (1993), Griffiths ve Hunt (1995, 1998), Hauge ve Gentile (2003) bazı araştırmacıların cinsiyet değişkeni ile yaptığı çalışmalarda erkek ergenlerin kızlara oranla daha çok ve düzenli şekilde oyun oynadıkları ve bağımlılığa daha yatkın oldukları sonucuna ulaşılmıştır. (Horzum, 2011). Cinsiyet değişkenine bakıldığında Fisher ve Colwell tarafından yapılan çalışmada oyun bağımlılığında, anlamlı bir sonuç bulunmadığı ortaya çıkmıştır (Horzum, 2011). Bulgu sonuçlarına göre anlamlı farklılığın çıkmamasının nedeni olarak günümüzde cinsiyet farkı olmadan her ergenin dijital ağlara ulaşma kolaylığına sahip olduğu olarak yorumlanmıştır.

Örnekleme alınan öğrencilerin anne eğitim durumunu değişkenlerine bakıldığında anne eğitim durumu, baba eğitim durumu ile ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Erboy ve Akar Vural (2010) tarafından yapılan araştırmada eğitim düzeyi düşük olan öğrencilerin annelerinin yüksek eğitim düzeyine sahip olan öğrencilerin annelerine nazaran bilgisayar içerikli oyun bağımlılığına yatkın oldukları sonucuna ulaşılmıştır (Erboy, Akar Vural, 2010). Bu durumun nedenin anne ve babanın kendilerini yetiştirme ve geliştirme düzeyleri ile ilişkili olduğu düşünülmektedir. Araştırmaların farklı sonuçlar vermesindeki nedenin ergenlerin aralarındaki iletişim ve sosyalleşme bakımından dini, sosyal duygusal, ailevi nedenler ve sanal ortamda karşılaştıkları durum çeşitliliklerinden olduğu olarak yorumlanmıştır.

Örneklem grubuna göre günde ortalama oyuna 1-2 saat vakit ayıranların ise, 5-6 saat vakit ayıranlara göre daha az sosyal medya tutumu gösterdiği tespit edilmiştir. Bunun sonucunun akademik hayatına ve sosyal çevresine daha fazla vakit ayıran ergenlerin sosyal ağlar ve oyunlara daha az yönelim göstereceği olarak yorumlanmıştır. Bulgulara göre dijital oyun bağımlılığı arttıkça sosyal medya tutumunun da artacağı sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonucun nedeninin internette geçirilen süre ile ilgili olduğu düşünülmektedir. Dijital oyunlarda ve sosyal medya da fazla zaman geçirdikçe tutumları ve bağımlılığı artabilir.





## ÖNERİLER

- Ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medya tutumlarının siber zorbalık tehlike düzeylerine etkisinin incelenmesi amacıyla çalışma yapmak isteyen araştırmacılara daha geniş örneklem gruplarıyla çalışabilecekleri ve farklı şehirler, okullar ile karşılaştırma yaparak araştırmanın genişletilmesi önerilebilir.
- Siber zorbalığın ve mağduriyetin yaşanmamasına yönelik programlar geliştirilebilir.
- Ergenlik döneminde gençlerin ilgilerinin ve beklentilerinin dikkate alınarak aile bireylerinin ergene destek olması gerekir. Ergenlerin bu dönemde duygularını en üst seviyede yaşadıkları düşünülerek, aile içi tutumlarının ergeni anlayan ve saygı gösteren şekilde olması onların daha iyi anlaşıldıklarını hissetmelerine fırsat tanır.
- Ebeveynlerin çocuklarını teknolojinin olumsuz sonuçlarından korumak için teknoloji kullanımı ile ilgili belli zaman sınırlandırmaları yapmaları söylenebilir. Bu noktada ebeveynlere güvenli internet kullanımı ile ilgili araçlar sunulabilir.
- Ergenlerin dijital oyun bağımlılığından uzaklaşabilmeleri için herhangi bir spor branşıyla ilgilenmeleri önerilebilir.
- Özellikle dijital oyunlar gruplar halinde çevrimiçi oynanabilmekte, çocuklar kendi oyun arkadaşlarını seçebilmektedir. Çocuğun oyundaki grubunda hangi kişiler olduğu veya karşısındaki kişinin gerçekten akran gruplarından oluşup oluşmadığının kontrol edilmesi, gerekirse ebeveynlerin çocukla beraber vakit geçirmeleri önerilmektedir.
- Ebeveynlere çocuklarının oynadığı dijital oyunların içeriğini mutlaka kontrol etmeleri önerilir.
- Dijital oyun bağımlısı olmuş çocukların sosyalleşmesini engellemek yerine, daha fazla sosyal ortamlara katmalı ve çocukları bu konuda bilinçlendirilip, kontrollü bir şekilde dijital oyun oynamaları sağlanabilir.

## KAYNAKÇA

- Adanır, A. S., Doğru, H., & Özatalay, E. (2016). Oyuna adanmış yaşam: Bir olgu sunumu üzerinden internet oyun oynama bozukluğuna kısa bir bakış. *Turkish Journal of Family Practice/Türkiye Aile Hekimliği Dergisi*, 20(2).
- Akbıyık, C., Kestel, M. (2016). Siber Zorbalığın Öğrencilerin Akademik, Sosyal ve Duygusal Durumları Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12 (3), 844-859
- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve Ergenlerde Bilgisayar ve İnternet Kullanımının Gelişimsel Sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 58- 63.
- Akinoğlu, P. O. (2002). Eğitim ve Sosyalleşme Açısından İntertnet Kullanımı. 76-93
- Allen, K. A., Ryan, T., Gray, D. L., McInerney, D. M., Waters, L. 2014. Social media use and social connectedness in adolescents: The positives and the potential pitfalls. *The Australian Educational and Developmental Psychologist*; 31(1): 18-31.
- Ang RP. Adolescent cyberbullying: a review of characteristics, prevention and intervention strategies. *Aggress Violent Behav.* (2015) 25:35–42.
- Aslan, T. (2020). Üniversite öğrencilerinin sosyal medya kaygılarının sosyal medya bağımlılıklarını yordayıcı rolünün incelenmesi (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Ayan, S., & Memiş, A. U. (2012). Erken çocukluk döneminde oyun.
- Belsey, B. 2008. Cyberbullying. Retrieved February 28, 2008, from [http://www.cyberbullying.ca/pdf/feature\\_dec2005.pdf](http://www.cyberbullying.ca/pdf/feature_dec2005.pdf).
- Belsky, J., Ravine, M., & Taylor, D.G. (1984). The Pennsylvania Infant and Family Development Project, in: *The Origins of İndividual Differences in Infant-Mother Attachment: Maternal and Infant Contributions*. *Child Development*, 55, 718-728.
- Beran, T. and Li, Q. (2005). Cyber-harassment: A study of new method for an old behaviour. *Journal of Educational Computing Research*, 32, 265-277
- Chou, H. T. G., & Edge, N. (2012). "They are happier and having better lives than I am": The impact of using Facebook on perceptions of others' lives. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 15(2), 117-121
- Çağrı, R. (2010). Zorbalık yapan ve zorbalığa maruz kalan çocukların kişilik özelliklerinin karşılaştırılması (Master's thesis, Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü)
- Çetin, E. (2013). Tanımlar ve Temel Kavramlar, Eğitsel Dijital Oyunlar. Ankara: Pegem Akademi
- Demir, H. Y.-İ. (2016). İnternet bağımlılığı. Yeni kuşak anne -baba ve çocukları. İstanbul: Remzi kitapevi

- Dinçel, E. (2006). Ergenlik dönemi gelişimsel ödevleri ve psikolojik problemler. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Doctoral Dissertation, Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü).
- Dursun, A. Ve Eraslan Çapa, B. (2018a). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İhtiyaçlar. İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi.
- Dursun, A., Eraslan Çapa, B. (2018b). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İhtiyaçlar. İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi.
- Dursun, A., Eraslan Çapa, B. (2018c). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İhtiyaçlar. İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi.
- Ekşi, F. Ve Ümmet, D. (2013). Bir kişilerarası iletişim problemi olarak internet bağımlılığı ve siber zorbalık: psikolojik danışma açısından değerlendirilmesi. Değerler eğitimi dergisi, cilt 11, no.25, 91-115.
- Eraslan, L. 2018. Sosyal medya ve algı yönetimi: Sosyal medya istihbaratına giriş. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Erden, M. Ve Fidan, N. (1999). Eğitime Giriş, İstanbul: Alkım Yayınları
- Erdinç, A. (2021). Ergenlerin sosyal medya tutumlarının derse katılım, ders çalışmaya motive olma ve saldırganlık açısından incelenmesi (Master's thesis, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi).
- Erdinç, A. (2021). Ergenlerin sosyal medya tutumlarının derse katılım, ders çalışmaya motive olma ve saldırganlık açısından incelenmesi (Master's thesis, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi)
- Erdur- Baker, Ö. And Kavşut, F. (2007). Akran zorbalığının yeni yüzü: Siber zorbalık. Eurasian Journal of Educational Research, 27, 31-42
- Erdur- Baker, Ö. And Tanrıkulu, İ. (2010). Psychological consequences of cyber bullying experiences among Turkish secondary school children. Procedia Social and Behavioral Sciences 2 (2010), 2771–2776
- Eroğlu Yüksel, (2011), Koşullu Öz-Değer, Riskli İnternet Davranışları ve Siber Zorbalık/Mağduriyet Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi
- Ferreira TRSC, Deslandes SF. Cyberbullying: concepts, 53atüre5353, characters and health implications. Cien Saude Colet. 2018 Oct;23(10):3369-3379. Portuguese, English. Doi: 10.1590/1413-812320182310.13482018. PMID: 30365856.
- Ferreira, T. R. D. S. C., & Deslandes, S. F. (2018). Cyberbulling: conceituações, dinâmicas, personagens e implicações à saúde. Ciência & Saúde Coletiva, 23, 3369-3379
- Göksu, M. Depresif ergenlerde sosyal medya tutumu ve siber zorbalık ilişkisi.

- Göksu, M. Depresif ergenlerde sosyal medya tutumu ve siber zorbalık ilişkisi.2019
- Günay, G. (2011). Şiddet içerikli online bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık tepkileri üzerindeki etkisi (Yüksek Lisans Tezi). Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Çanakkale.
- Han, F., & Demirtaş, H. (2020). The Effects of Exposure Traditional Bullying or Cyberbullying on School Alienation. *Education*, 21(3), 1136-1152
- Harter, S. (2006). Developmental and Individual Difference Perspectives on Self-Esteem.
- Hazar, Ç. M. (2011). Sosyal medya bağımlılığı-bir alan çalışması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (32), 151-175
- Hazar, M., Hazar. Z. (2017). Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 2014.
- Hazar, Z. Ve Hazar, M. (2017). Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *International Journal of Human Sciences*, 14 (1), 204-216.
- Horzum MB, Ayas T. Orta öğretim öğrencilerin psikolojik belirtilere göre sanal zorba ve sanal mağdur düzeylerinin yordanması. *Online J Technol Addict Cyberbullying* 2014; 1: 21-36.
- Hurwitz, SC. To Be Successful-Let Them Play!, *Childhood Education*, 2003; 79(2): 101-102.
- Hutson, E., Kelly, S., Militello, LK. Systematic review of cyberbullying interventions for youth and parents with implications for evidence-based practice. *Worldviews Evid Based Nurs*. (2018) 15:72–9. 10.1111/wvn.12257
- İnce, M., & Yılmaz, M. (2020). Ergenlik çağındaki çocukların sosyal medya kullanım alışkanlıklarının yalnızlaşmaya etkisi. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 8(2), 1111-1144
- Karaca, M. (2007). İnternet Gençliği: Yeni Bir Gençlik Tiplemesi Denemesi . *Humanities sciences , e-journal of new 54atür sciences 54atüre54 2 (4) ,*
- Karahisar, T. (2013). Türkiye’de Dijital Oyun Sektörünün Durumu. Sakarya: Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.
- Kavuk Kalender, M., Bulu, Ş. & Keser, H. (2018). Siber Zorbalık Tehlike Düzeyi Ölçeğinin Ortaokul ve Lise Formlarının Geliştirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 26 (2), 569-587. DOI: 10.24106/kefdergi.389857
- Kesici, A., Tunç, NF. Investigating the digital addiction level of the university students according to their purposes for using digital tools. *Universal Journal of Educational Research*, 2018; 6(2): 235-241.
- Keskin, B. (2021). Ergenlerde Sosyal Medya Kullanımı Benlik Saygısı ve Psikolojik İyi Oluş Arasındaki İlişki (Yüksek Lisans Tezi). Nişantaşı Üniversitesi. İstanbul

- Kılıç, M.K. (2019). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı, Zorbalık Bilişleri ve Empati Düzeyleri Arasındaki İlişkiler, *Elementary Education Online*, 18(2): pp. 549-562
- Kırtış, AK. ve Karahan, F. (2011). Küresel durgunluktan sonra en uygun maliyetli pazarlama stratejisi olarak sosyal medya arenasında olmak ya da olmamak. *Procedia-Sosyal ve Davranış Bilimleri*, 24, 260-268
- Kowalski, R.M., ve Limber, S.P. (2007) Electronic bullying among middle school students. *Journal of Adolescent Health* 41.22-30
- Kowalski, R. M., Limber, S. P., & Agatston, P. W. (2012). *Cyberbullying: Bullying in the digital age*. John Wiley & Sons.
- Köse, Z. (2013). 13-14 Yaş Grubu Ergenlerin Bilgisayar Oyunlarını Oynama Alışkanlıklarının ve Sosyalleşme Durumlarının Araştırılması (Kütahya İli Örneği)
- Kulaksızoğlu, A. (1997). Ergenlik dönemi. TC Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu.
- Kulaksızoğlu, A. (2009). Ergenlik psikolojisi (11. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi
- Lenhart, A., Purcell, K., Smith, A., Zickuhr, K. Social Media & Mobile Internet Use among Teens and Young Adults. Millennials. Pew internet & American life 55atüre55. Washington, DC, Pew Research Center. 2010.
- Lenhart, A., Purcell, K., Smith, A., & Zickuhr, K. (2010). Social Media & Mobile Internet Use among Teens and Young Adults. Millennials. Pew internet & American life 55atüre55
- Maier, F. (2015). *Dialogische Markenführung im Business-to-Business: der Einfluss von Social Media auf die identitätsbasierte Markenführung*. Springer-Verlag.
- Nergiz, H. Ve Nergiz, S. F. (2021). Çocuk, Ergen veya Gençlerde Dijital Oyun
- Onat, y. D. D. F., & Alikılıç, ö. G. D. Ö. A. Sosyal ağ sitelerinin reklam ve halkla ilişkiler ortamları olarak değerlendirilmesi. 2008
- Otrar, M. Ve Argın, F. S. (2015). Öğrencilerin Sosyal Medyaya İlişkin Tutumlarını Belirlemeye Yönelik Bir Ölçek Geliştirme Çalışması. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, Cilt 4, Sayı 1(37).
- Özay, S. (2018). Ergenlerin sosyal medyaya ilişkin tutumları ile narsisizm arasındaki ilişkinin incelenmesi.
- Özdemir, S. S., Özdemir, M., Polat, E., & Aksoy, R. (2014). Sosyal Medya Kavramı Ve Sosyal Ağ Sitelerinde Yer Alan Online Reklam Uygulamalarının İncelenmesi. *Ejovoc (Electronic Journal of Vocational Colleges)*, 4(4), 58-64.
- Parlaz, E. A., Tekgül, N., Karademirci, E., & Öngel, K. (2012). Ergenlik dönemi: fiziksel büyüme, psikolojik ve sosyal gelişim süreci. *Turkish Family Physician*, 3(2), 10-16.

- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2006). Bullies move beyond the schoolyard: A preliminary look at cyberbullying. *Youth violence and juvenile justice*, 4(2), 148-169
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2006). Bullies move beyond the schoolyard: A preliminary look at cyberbullying. *Youth violence and juvenile justice*, 4(2), 148-169
- Pempek, T. A., Yermolayeva, Y. A., Calvert, S. L. (2009). College students' social networking experiences on Facebook. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 30, 227-238.
- Petersen AC, Leffert N, Graham BL. Adolescent development and the emergence of sexuality. *Suicide Life Threat Behav.* 1995;25 Suppl:4-17. PMID: 8553427.
- Karademir, S. (2020). 14-18 yaş arası ergenlerde benmerkezcilik düzeyinin bazı değişkenler açısından incelenmesi (Master's thesis, Sağlık Bilimleri Enstitüsü).
- Pilten, G. Pilten, P. (2013,). Okul Çağı Çocuklarının Oyun Kavramına İlişkin Algılarının ve Oyun. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*.
- Radovic, A., Gmelin, T., Stein, B. D., & Miller, E. (2017). Depressed adolescents' positive and negative use of social media. *Journal of adolescence*, 55, 5-15. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2016.12.002>
- Rao, J., Wang, H., Pang, M., Yang, J., Zhang, J., Ye, Y., Chen, X., Wang, S., Dong, X. Cyberbullying perpetration and victimisation among junior and senior high school students in Guangzhou, China. *Inj Prev.* 2019 Feb;25(1):13-19. Doi: 10.1136/injuryprev-2016-042210. Epub 2017 Apr 6. PMID: 28385955
- Salı, J.B., Başak, B. E. and Akca, E.B. (2015). Türkiye'de ortaokul öğrencileri arasında siber zorbalık. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 5(2), 109- 130.
- Sheila O'Riordan, Joseph Feller & Tadhg Nagle (2016) A categorisation framework for a feature-level analysis of social network sites, *Journal of Decision Systems*, 25:3, 244-262,
- Smith, P. K., Catalano, R., JUNGER-TAS, J. J., SLEE, P. P., MORITA, Y., & OLWEUS, D. (Eds.). (1999). *The 56ature of school bullying: A cross-national perspective*. Psychology Press.
- Sourander, A., Klomek, A. B., Ikonen, M., Lindroos, J., Luntamo, T., Koskelainen, M., ... & Helenius, H. (2010). Psychosocial risk factors associated with cyberbullying among adolescents: A population-based study. *Archives of general psychiatry*, 67(7), 720- 728.
- Spears, B. A., Slee, P., Owens, L., & Johnson, B. R. (2009). Behind the scenes: Insights into the human dimension of covert bullying.
- Şahin, Ş., & Özçelik, Ç. Ç. (2016). Ergenlik dönemi ve sosyalleşme. *Cumhuriyet Hemşirelik Dergisi*, 5(1), 42-49.
- Tokunaga, R.S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior*, 26, 277-287.

- Topcu, Ç. (2008). The Relationship of Cyber Bullying to Empathy, Gender, Traditional Bullying, İnternet Use and Adult Monitoring (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara.
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2013a, Ağustos 22). Türkiye İstatistik Kurumu, 06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanımı Ve Medya. Retrieved from Türkiye İstatistik Kurumu: file:///C:/Users/Cemil/Downloads/06-15\_Ya%C5%9F\_Grubu\_%C3%87ocuklarda\_Bil\_22.08.2013.pdf
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2018b, Ağustos 8). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2018. Retrieved from Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni:
- Uludaşdemir, D. (2017). 12-17 yaş arası adölesanların siber zorbalık deneyimleri ve ebeveynlerin siber zorbalık konusundaki farkındalık durumlarının incelenmesi
- VF, Farley F. Risk and rationality in adolescent decision making: implications for theory, practice, and public policy. *Psychol Sci Public Interest*. (2006) 7:1–44.
- Willard, N. An educator's guide to cyberbullying and cyberthreats, 2004. [https://education.ohio.gov/getattachment/Topics/Other-Resources/School Safety/Safe-and-Supportive-Learning/Anti-Harassment-Intimidation-andBullying Resource/Educator-s-Guide-Cyber-Safety.pdf.aspx](https://education.ohio.gov/getattachment/Topics/Other-Resources/School-Safety/Safe-and-Supportive-Learning/Anti-Harassment-Intimidation-andBullying-Resource/Educator-s-Guide-Cyber-Safety.pdf.aspx). 14.4.2017.
- Yalçın, I. A., & Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anatolian Journal of Psychiatry/Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16.
- Yalın, H. İ., Bayır, Ş. Ve Numanoğlu, G. (2010). Cyber-bullying among primary school students. Paper presented in 9th International Internet Education Conference & Exhibition, September 14-16, 2010. Cairo-Egypt.
- Yavuzer, H. (1987). Oyunun Tanımı. Çocuk psikolojisi. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Yavuzer, H., Demir. İ. (2016). Yeni Kuşak Anne-Babalar ve Çocukları. İstanbul: Remzi Kitapevi
- Yenğın, D. (2010, 12 1). Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet. İstanbul, Türkiye.
- Yörükoğlu, A. (2004). Gençlik çağı ruh sağlığı ve ruhsal sorunlar. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Yüksel Şahin, F. ve Öztoprak, Ö. (2019). Ergenlerin Sosyal Medya Bağımlılığı Düzeylerinin Benlik Saygısına Göre İncelenmesi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*. Özel sayı. 363-377.

## EKLER

### EK- A

#### GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

Sevgili arkadaşlar;

Bu çalışma, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Çocuk Gelişimi Anabilim dalı Yüksek Lisans Tezi kapsamında “Ergenlerin Dijital Oyun Bağımlılığı Sosyal Medya Tutumlarının Siber Zorbalık Tehlike Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi” amacıyla hazırlanmıştır. Bu çalışma Prof. Dr. Ebru KOLSAL danışmanlığında Nisa Nur UZUNLAR tarafından yürütülmektedir. Soruları tarafsız ve samimi bir şekilde yanıtlamanız geçerlik ve güvenilirlik açısından önemlidir. Formu doldururken gönüllülük esas alınmıştır. Anket cevaplarınız tamamıyla gizli tutulacak, elde edilecek bulgular sonrasında bilimsel yayımlarda kullanılacaktır. Anketteki soruların doğru ya da yanlış cevapları yoktur. Lütfen hiçbir soruyu boş bırakmayınız. Çalışma hakkında daha fazla bilgi almak için İstanbul Gelişim Üniversitesi Çocuk Gelişimi Bölümü Yüksek Lisans öğrencisi Nisa Nur UZUNLAR (E-posta:nisauzunlar@hotmail.com) ile iletişim kurabilirsiniz.

**Bu çalışmaya tamamen gönüllü ve ailemin bilgisi dahilinde katılıyorum ve verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlı yayımlarda kullanılmasını kabul ediyorum**

#### Kişisel Bilgi Formu

Yaşı:

Sınıfı: 7.  8.

Cinsiyet: Kız  Erkek

#### Aile Bilgileri

ANNE	BABA
Yaşı:	Yaşı:
Eğitim Durumu: İlkokul <input type="checkbox"/> Ortaokul <input type="checkbox"/> Lise <input type="checkbox"/>	Eğitim Durumu: İlkokul <input type="checkbox"/> Ortaokul <input type="checkbox"/> Lise <input type="checkbox"/>
Üniversite <input type="checkbox"/> Yüksek Lisans/ Doktora <input type="checkbox"/>	Üniversite <input type="checkbox"/> Yüksek Lisans/ Doktora <input type="checkbox"/>
Meslek:	Meslek:



Çalışma Durumu: Evet <input type="checkbox"/> Hayır <input type="checkbox"/> Emekli <input type="checkbox"/>	Çalışma Durumu: Evet <input type="checkbox"/> Hayır <input type="checkbox"/> Emekli <input type="checkbox"/>
Medeni Durum: Evli <input type="checkbox"/> Bekar <input type="checkbox"/> Boşanmış <input type="checkbox"/> Vefat <input type="checkbox"/>	Medeni Durum: Evli <input type="checkbox"/> Bekar <input type="checkbox"/> Boşanmış <input type="checkbox"/> Vefat <input type="checkbox"/>

### Genel Bilgiler

1) Oyun oynama sıklığınız nedir?

Her gün

Haftada 1-3 gün

Haftada 3-6 gün

2) Günde kaç saatinizi oyun oynamaya ayırırsınız?

1-2 saat

3-5 saat

5-6 saat

3) Genellikle günün hangi zamanlarında oyun oynamayı tercih edersiniz?

Sabah

Öğlen

Akşam

4) Oyun oynarken en çok hangi teknolojik aleti tercih edersiniz ?

Telefon

Bilgisayar

Tablet

Diğer

5) Oyun içinde karşılıklı diyalog gerektiren çevrimiçi oyunlar mı yoksa çevrimdışı oyunlar mı tercih edersiniz?

Çevrimiçi

Çevrimdışı

6) Genellikle hangi tür oyunlar oynarsınız ?

Savaş

Strateji

Yarış

Beceri- Akıl

## EK- B

	Sorunun yaşanma sıklığı					Algılanan ciddiyet düzeyi					Hissedilen olumsuz etki düzeyi				
	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman	Çok ciddi bir olaydı	Oldukça ciddi bir olaydı	Kararsızım	Önemsiz bir olaydı	Çok önemsiz bir olaydı	Çok etkilendim	Oldukça etkilendim	Kararsızım	Biraz etkilendim	Hiç etkilanmedim
TANIK OLMA Sanal ortamda veya cep telefonu kullanılarak yapıldığına tanık olunan utandırıcı veya kırıcı siber zorbalık davranışları															
1.Kaba lakap takma															
2.Taciz															
3.Alay etme															
4.Söylenti/dedikodu yayma															
5.Kandırma															
6.Korkutma															
7.Hakaret etme															
8.Birine ait kişisel bir fotoğrafı veya videoyu izinsiz olarak başkalarıyla paylaşma															
9.Sanal yalancılık (Başkasıymış gibi davranma)															
10.Cinsel içerikli istenmeyen sözler veya fotoğraflar yollama															

B) Bu kısım başkalarına siber zorbalık davranışı sergileme ile ilgili sorulardan oluşmaktadır. Birinci sütunda sergilenen siber zorbalık davranışları yer almaktadır. Bunlara ilişkin olarak; Birinci bölümde, bu davranışları sergileme sıklığı; İkinci bölümde sorunun büyüklüğü; Üçüncü bölümde bıraktığı olumsuz etkinin büyüklüğü; Dördüncü bölümde bu davranışların kaç kişiye karşı yapıldığına ilişkin seçenekler yer almaktadır. Lütfen her madde için, size en uygun gelen seçeneği işaretleyerek, üç bölümü de yanıtlayınız.

SERGİLEME	Sorunun yaşanma sıklığı					Algılanan ciddiyet düzeyi				Hissedilen olumsuz etki düzeyi					
	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman	Çok ciddi bir olaydı	Oldukça ciddi bir olaydı	Kararsızım	Önemsiz bir olaydı	Çok önemsiz bir olaydı	Çok etkilendim	Oldukça etkilendim	Kararsızım	Biraz etkilendim	Hiç etkilenmedim
Sanal ortamda veya cep telefonu kullanılarak sergilenen utandırıcı veya kırıcı siber zorbalık davranışları															
1.Kaba lakap takma															
2.Taciz															
3.Alay etme															
4.Söylenti/dedikodu yayma															
5.Kandırma															
6.Korkutma															
7.Hakaret etme															
8.Birine ait kişisel bir fotoğrafı veya videoyu izinsiz olarak başkalarıyla paylaşma															
9.Sanal yalancılık (Başkasıymış gibi davranma)															
10.Cinsel içerikli istenmeyen sözler veya fotoğraflar yollama															
11.Cinsel içerikli teklifte bulunma															
12.Numarayı gizleyerek aramalar yapma															
13.Biriyle ilgili utandırıcı veya kırıcı bir web sayfası (Web sitesi, Facebookta bir sayfa, vb.) oluşturma.															
14.Virüslü e-posta yollama															
15.Birini sohbet odasından veya sanal bir oyundan atma															
16.Birine karşı düşmanca davranışlar sergileme															
17.Başkasının bilgisayar veya cep telefonuna girerek, şifresini izinsiz olarak değiştirme															

MARUZ KALMA	Sorunun yaşanma sıklığı					Algılanan ciddiyet düzeyi				Hissedilen olumsuz etki düzeyi					
	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman	Çok ciddi bir olaydı	Oldukça ciddi bir olaydı	Kararsızım	Önemsiz bir olaydı	Çok önemsiz bir olaydı	Çok etkilendim	Oldukça etkilendim	Kararsızım	Biraz etkilendim	Hiç etkilenmedim
Sanal ortamda veya cep telefonu kullanılarak maruz kalınan utandırıcı veya kırıcı siber zorbalık davranışları															
1.Kaba lakap takma															
2.Taciz															
3.Alay etme															
4.Söylenti/dedikodu yayma															
5.Kandırma															
6.Korkutma															
7.Hakaret etme															
8.Birine ait kişisel bir fotoğrafı veya videoyu izinsiz olarak başkalarıyla paylaşma															
9.Sanal yalancılık (Başkasıymış gibi davranma)															
10.Cinsel içerikli istenmeyen sözler veya fotoğraflar yollama															
11.Cinsel içerikli teklifte bulunma															
12.Numarayı gizleyerek aramalar yapma															
13.Biriyle ilgili utandırıcı veya kırıcı bir web sayfası (Web sitesi, Facebookta bir sayfa, vb.) oluşturma.															
14.Virüslü e-posta yollama															
15.Birini sohbet odasından veya sanal bir oyundan atma															
16.Birine karşı düşmanca davranışlar sergileme															
17.Başkasının bilgisayar veya cep telefonuna girerek, şifresini izinsiz olarak değiştirme															

	Sorunun yaşanma sıklığı					Algılanan ciddiyet düzeyi					Hissedilen olumsuz etki düzeyi				
	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her zaman	Çok ciddi bir olaydı	Orduka ciddi bir olaydı	Kararsızım	Onemsiz bir olaydı	Çok önemsiz bir olaydı	Çok etkilendim	Orduka etkilendim	Kararsızım	Biraz etkilendim	Hiç etkilенmedim
<b>TANIK OLMA</b> Sanal ortamda veya cep telefonu kullanılarak yapıldığına tanık olunan utandırıcı veya kırıcı siber zorbalık davranışları															
11.Cinsel içerikli teklifte bulunma															
12.Numarayı gizleyerek aramalar yapma															
13.Biriyle ilgili utandırıcı veya kırıcı bir web sayfası (Web sitesi, Facebookta bir sayfa, vb.) oluşturma.															
14.Virüslü e-posta yollama															
15.Birini sohbet odasından veya sanal bir oyundan atma															
16.Birine karşı düşmanca davranışlar sergileme															
17.Başkasının bilgisayar veya cep telefonuna girerek, şifresini izinsiz olarak değiştirme															



## EK - C

## Sosyal Medya Tutum Ölçeği

Sıra	Maddeler	Kesinlikle katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle katılmıyorum
1	Sosyal medya siteleri sayesinde arkadaşlarımla beni fark etmesini isterim.	5	4	3	2	1
2	Sosyal medya siteleri sayesinde yeni bir kişilik kazandığımı hissediyorum.	5	4	3	2	1
3	Sosyal medya sitelerinin beni arkadaşlarımdan uzaklaştırdığını düşünüyorum.	5	4	3	2	1
4	Sosyal medya sitelerinde gördüğüm paylaşımları arkadaşlarımla sohbet konusu yapmak hoşuma gidiyor.	5	4	3	2	1
5	Sosyal medya sitelerindeki içerikler hakkında yorum yapmak hoşuma gidiyor.	5	4	3	2	1
6	Sosyal medya sitelerinde yazı, video, müzik vb. paylaşımlarda bulunmaktan hoşlanıyorum.	5	4	3	2	1
7	Sosyal medya sitelerinin, beni ailemden kopardığını düşünüyorum.	5	4	3	2	1
8	Sosyal medya siteleri sayesinde yalnızlıktan kurtulduğumu düşünüyorum.	5	4	3	2	1
9	Sosyal medya sitelerinde öğretmenlerimi takip etmeyi seviyorum.	5	4	3	2	1
10	Öğretmenlerimin yazdıklarını takip etmesi hoşuma gidiyor.	5	4	3	2	1
11	Sosyal medya siteleri yüzünden aileme yeterince vakit ayıramıyorum.	5	4	3	2	1
12	Paylaşımlarımla arkadaşlarımla beğenilmesinden hoşlanıyorum.	5	4	3	2	1
13	Sosyal medya siteleri sayesinde ortak ilgi ve amaçlara sahip olduğum kişilere ulaşabileceğimi düşünüyorum.	5	4	3	2	1
14	Sosyal medya siteleri yüzünden diğer sosyal aktivitelere yeterince vakit ayıramıyorum.	5	4	3	2	1
15	Sosyal medya sitelerinde zaman geçirmekten mutlu oluyorum.	5	4	3	2	1
16	Özel ilgi duyduğum arkadaşlarıma sosyal medya siteleri aracılığıyla duygularımı daha rahat ifade edebiliyorum.	5	4	3	2	1
17	Sosyal medya siteleri sayesinde düzenlenen etkinliklerden haberim olması hoşuma gidiyor.	5	4	3	2	1
18	Sosyal medya siteleri sayesinde daha fazla arkadaşlığımı olacağını düşünürüm.	5	4	3	2	1
19	Öğretmenlerimin sosyal medya sitelerinde beni takip etmesi kendimi değerli hissetmemi sağlıyor.	5	4	3	2	1
20	Sosyal medya siteleri sayesinde saygınlık ihtiyacımın karşılandığını düşünüyorum.	5	4	3	2	1
21	Arkadaşlarımla paylaşımlarım hakkında yorum yapmaları beni mutlu ediyor.	5	4	3	2	1
22	Sosyal medya siteleri yüzünden derslerime yeterli özeni gösteremiyorum.	5	4	3	2	1
23	Sosyal medya siteleri yüzünden arkadaşlarıma yeterince vakit ayıramıyorum.	5	4	3	2	1

1,2,8,16,18 ve 20. Madde sosyal yetkinlik alt boyutu

4,5,6,12,13,15,17 ve 21. Madde paylaşım ihtiyacı alt boyutu

9,10 ve 19. Madde öğretmenlerle ilişki alt boyutu

3,7,11,14,22 ve 23. Madde sosyal izolasyon alt boyutu

Maddeler	Hiç katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1. Mutsuz olduğum zamanlarda dijital oyun oynamak beni rahatlatır	1	2	3	4	5
2. Dijital oyun oynarken acıktığının farkına varmam	1	2	3	4	5
3. Her defasında daha uzun süre dijital oyun oynamak isterim	1	2	3	4	5
4. Dijital oyun oynamadığım zaman kendimi huzursuz hissedirim	1	2	3	4	5
5. Annem ve babam dijital oyun oynamamı engellerse onlara dijital oyun oynamak için ısrar ederim	1	2	3	4	5
6. İstedğim zaman dijital oyun oynayamazsam sinirlenirim/öfkelenirim	1	2	3	4	5
7. Sınıfta ders esnasında dijital oyun oynamayı hayal ederim	1	2	3	4	5
8. Dijital oyun oynamadığım zaman iştahım kaçır.	1	2	3	4	5
9. Okul dışındaki vaktimin çoğunu dijital oyun oynayarak geçiririm.	1	2	3	4	5
10. Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik araçları gördüğümde aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur	1	2	3	4	5
11. Gün içerisinde birden bire/aniden dijital oyun oynamayı istediğim zamanlar olur	1	2	3	4	5
12. Dijital oyun oynadığım için arkadaşlarımla başka oyunlar oynamaya zamanım kalmaz	1	2	3	4	5
13. Ev dışında herhangi bir yere gittiğimde dijital oyun oynayabileceğim bir araç (bilgisayar, telefon, tablet, konsol vb.) var mı diye etrafa bakınırım	1	2	3	4	5
14. Başkaları ile yüz yüze sohbet etmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim	1	2	3	4	5
15. Sabah uyandığımda aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur	1	2	3	4	5
16. Bilgisayar, telefon, tablet ve konsol gibi dijital oyun araçlarından uzak kalmayı istemem	1	2	3	4	5
17. Dijital oyun oynadığım için başka türlü eğlenceli aktivitelere (spor, müzik gibi) zamanım kalmaz	1	2	3	4	5
18. Dijital oyunlar hayatımın olmazsa olmaz bir parçasıdır (benim için çok önemlidir)	1	2	3	4	5
19. Dijital oyun oynamak için ev ödevlerimi aksattığım zamanlar olur	1	2	3	4	5
20. Dijital oyun oynarken tuvalet ihtiyacımı ertelediğim zamanlar olur	1	2	3	4	5
21. Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana sıkıcı gelir	1	2	3	4	5
22. Okula gitmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim	1	2	3	4	5
23. Başkalarına (aile, arkadaşlar, öğretmenler vb.) dijital oyun oynadığım süreyle ilgili yalan söylediğim olur	1	2	3	4	5
24. Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana anlamsız gelir	1	2	3	4	5

