



## Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı, Zorbalık Bilişleri ve Empati Düzeyleri Arasındaki İlişkiler

### Relationships between Digital Game Addiction, Bullying Cognitions and Empathy Levels in Adolescents

**Kızbes Meral KILIÇ**, Akdeniz Üniversitesi, [kizbesmeral@akdeniz.edu.tr](mailto:kizbesmeral@akdeniz.edu.tr), ORCID: 0000-0002-4209-2615

**Öz.** Bu çalışmanın amacı, ergenlerde empati, akran zorbalığı bilişleri ve dijital oyun bağımlılığı ilişkisinin incelenmesi ve bu değişkenler arasında cinsiyet farklılığının olup olmadığının belirlenmesidir. Araştırma ilişkisel tarama modelindedir. Çalışma grubu Ankara Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı tesadüfi olarak belirlenen dört ortaokulun, altıncı, yedinci ve sekizinci sınıfa devam eden 240 öğrenciden oluşmuştur. Araştırmada “Çocuklar İçin Zorbalıkla İlgili Bilişler Ölçeği”, “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Çocuklar ve Ergenler İçin Empati Ölçeği” kullanılmıştır. Verilerin analizinde, “Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Tekniği” ve “Bağımsız Gruplar İçin T Testi Analizi” uygulanmıştır. İstatistiksel analizler sonucunda, dijital oyun bağımlılık puanları ve zorbalıkla ilgili biliş düzeyleri arttıkça çocukların empati düzeylerinin azaldığı ( $p<0,01$ ); dijital oyun bağımlılık puanları arttıkça zorbalıkla ilgili biliş düzeylerinin de arttığı ( $p<0,01$ ) görülmüştür. Kızların empati puanlarının erkeklere göre ( $p<0,01$ ); erkeklerin de dijital oyun bağımlılık ve zorbalıkla ilgili biliş puanlarının kızlara göre ( $p<0,01$ ) daha yüksek çıktığı görülmüştür. Elde edilen bulgular ışığında önerilerde bulunulmuştur.

**Anahtar Sözcükler:** Ergen, Dijital Oyun Bağımlılığı, Zorbalık, Empati

**Abstract.** The aim of this study is to investigate the relationship between empathy, bullying cognition and digital game addiction in adolescents and to determine whether there is a gender difference between these variables. The research is in relational screening model. The study group consisted of 240 randomly selected students from six secondary schools (sixth, seventh and eighth grade) students. “Inventory of Cognitions Related Bullying for Children”, “Digital Game Addiction Scale for Children” and “Empathy Scale for Children and Adolescents” were used in the study. The data were analyzed by using T test for independent groups and The Pearson product-moment correlation analysis. As a result of the statistical analysis, it was found that children's empathy levels decreased as digital game addiction scores and bullying cognition level increased ( $p < 0.01$ ); As the level of digital game addiction increased, the level of bullying cognition level was also increased ( $p < 0.01$ ). Empathy scores of girls were higher than boys ( $p < 0.01$ ); it was also observed that boys' scores of bullying cognition level and digital game addiction were higher than girls ( $p < 0.01$ ). Suggestions were made in the light of the findings.

**Keywords:** Adolescent, Digital Game Addiction, Bullying, Empathy

## SUMMARY

### Introduction

Digital game addiction and peer bullying have a negative effect on adolescents' themselves, their families and social environment. The aim of this study was to investigate the relationships between adolescents' levels of bullying cognition, digital game addiction and empathy. It is thought that this study will benefit in this area. In the light of this information, the aim of this study was to investigate the relationship between the levels of bullying cognition, digital game addiction and empathy in adolescents and to determine whether there is a gender difference between the levels of bullying cognition, digital game addiction and empathy.

### Method

The study group consisted of 240 (125 girls, 115 boys) students in the sixth, seventh and eighth grade students of four secondary schools randomly assigned to the Ankara Directorate of National Education during the spring semester of the 2016-2017 academic year. The data were collected by using "Inventory of Cognitions Related Bullying for Children" developed by Gökaya and Tekinsav-Sütçü (2015) in order to determine the students' bullying cognitions, "Digital Game Addiction Scale for Children" developed by Hazar and Hazar (2017) in order to determine the students' digital game addiction levels and "Empathy Scale for Children and Adolescents" developed by Gürtunca (2013) in order to determine the students' empathy levels.

### Results

In the analysis of data, Pearson moment product correlation technique was applied to determine the relationship between children's cognition of bullying, empathy levels and digital game addiction levels, and a "T test for independent groups" analysis to determine whether there is a difference between bullying cognitions, empathy and digital game addiction between girls and boys. As a result of statistical analysis, empathy levels of adolescents and their digital game addiction levels ( $r=-.376^{**}$ ), bullying cognitions ( $r=-.427^{**}$ ); bullying cognitions and levels of digital game addiction ( $r=.366^{**}$ ) ( $p<0.01$ ). When the scores were examined, the empathy scores of girls were higher than boys ( $p<0.01$ ), and the bullying cognition scores and digital game addiction scores of boys were higher than girls ( $p<0.01$ ).

### Discussion and Conclusion

It is reported that bullying is more common in males than females, physical bullying in males and indirect bullying in females are more frequent in bullying studies. It was seen that boys' bullying cognition levels were higher than girls in this study. The most important reasons of this is that children are raised in accordance with their gender roles in socialization process and that boys are encouraged to behave more directly and physically. They behave generally directly instead of indirect ways. When digital game addiction studies are examined, it is stated that boys play more digital games than girls and they are more addictive to these games. It was seen that the digital game addictions of boys were higher than girls in this study too. According to girls, it is easier for boys to access digital game resources, the games and preferences of digital games are more suitable for boys, the digital game characters are more suitable for boys, the racing and competition in the games are more preferred by boys. In addition, it is also stated that boys' brain activities are different than girls. Adolescents and adulthood, girls are more empathetic than boys. In this study, empathy levels of girls were higher than boys. Why girls are more empathic than boys? It is stated that socialization processes, hormonal levels and differences in brain structures are effective in this situation. Adolescent digital game addiction and bullying affect adolescents' mental and physical health, academic success and social relations negatively. It is stated that

digital games isolate children from real life and violent games cause internalizing violence and violence behavior in children and normalizing this emotion and raising individuals who are susceptible to violence. When the related literature is examined, it is reported that there are negative relations between empathy and bullying, especially violent digital games increase the thoughts, feelings and behaviors related to violence in daily life and decrease the level of empathy. Similar results were obtained in this study. It is important to strengthen the self-control mechanisms for the prevention of adolescents' access to digital games and their dependence on digital games that endanger their physical, emotional and social health, and to increase their intrinsic motivation instead of external motivation. Intervention programs and trainings, including components such as bullying, digital game addiction and empathy, should be organized and these trainings should be disseminated. These training programs and intervention programs can be prevented from childhood to prevent the risky situations that may occur during adolescence and adulthood. Adolescents with thoughts and behaviors of digital gaming addiction and bullying should be identified and supported emotionally, and cognitive-behavioral interventions aimed at increasing empathy levels should be expanded. Considering the studies conducted in this field, digital game addiction, bullying and crime relationship can be investigated.

## GİRİŞ

Fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal anlamda büyük değişimlerin ve gelişimlerin gözlemlendiği ergenlik döneminde son yıllarda dijital oyun bağımlılığı ve akran zorbalığı ergenlerin kendilerini, ailelerini ve sosyal çevrelerini olumsuz anlamda etkilemektedir.

Teknolojik bağımlılık türü olarak kabul edilen aynı zamanda internet bağımlılığı başlığı altında dijital oyun bağımlılığında uyumsuz ve inatçı davranışlar görülmektedir. Aşırı derecede video oyunu oynanması sonucu iş, eğitim, diğer insanlarla ilişkiler ve sağlık gibi alanlarda olumsuz sonuçlar ortaya çıkmaktadır (King, Delfabbro ve Griffiths, 2013). Dijital oyunların ergenler üzerindeki olumsuz etkileri konusu uzun süredir araştırılmış ve araştırılmaya devam edilmektedir. Dünya çapında birçok insan özellikle de genç yetişkin ve ergenler boş zamanlarının büyük çoğunluğunu sanal ortamda geçirdikleri için bu konunun daha da uzun süre araştırılmaya devam edeceği tahmin edilmektedir. Örneğin Amerika Birleşik Devletleri'nde bir günde ortalama 9.5 saatin sanal ortamda geçirildiği bildirilmiştir (Kneer, Rieger, Ivory ve Ferguson, 2014). Bilgisayar oyunları ergenler ve yetişkinler arasında son derece popüler bir boş zaman aktivitesi haline gelmiştir. Avrupa İnternet İnteraktif Yazılım Federasyonu'nun yaptığı bir araştırmaya göre Avrupalı çevrimiçi yanıt verenlerin % 25'i video oyunlarını haftada en az bir kez oynadığını, ortalama oyuncu yaşının 35, tüm oyuncuların % 45'inin kadın olduğu belirtilmiştir. Ağ oyunları, günlük hayatın daha büyük bir parçası haline gelmiş ve Avrupalı oyuncuların % 81'inin online oyun oynadığı bildirilmiştir (Männikkö, Mendes, Barbosa ve Reis, 2014).

Bağımlılık yapan davranışlar, karşı konulmaz, tekrarlayıcı ve hatta zararlı olabilir. Örneğin, kumar, internet kullanımı, alışveriş, çevrimiçi oyun oynama, cinsellik ve yeme bozuklukları bu davranışlar arasında yer alır. Bu tür davranışsal bağımlılıklar psikolojik olarak birbirlerine benzemekte ve çoğu zaman madde bağımlılığı ile benzerlik göstermektedir (Hafeez, Idrees ve Kim, 2017). Dijital oyunların, oyuncular üzerinde birçok olumlu ve olumsuz etkilerinin olduğu yapılan çalışmalarla ortaya konulmuştur. Özellikle gelişim döneminde bulunan çocukların bilişsel, duyuşsal, sosyal ve fiziksel açıdan bu dönemde daha kolay etkilendiği ve dijital oyunların bu gelişim alanlarını doğrudan etkilediği yapılan araştırmalar sonucunda kanıtlanmıştır (Hazar ve Hazar, 2017). Dijital oyun bağımlılığına, oyunla ilgili endişe, sosyal ihmâl, yaptıkları hakkında yalan, diğer eğlence etkinliklerine ilgi kaybı, sosyal ve psikolojik izolasyon, kaçış sorunları, savunma ve öfke tepkilerinin yanısıra sosyal ve psikolojik stres, okul performansında azalma, uyku kalitesinde azalma ve intihar düşüncesi de görülebilir. Bütün bu nedenlerden dolayı, bu sorun, özellikle ergenlerde uyumsuz davranışları ele almada göz önünde bulundurulması gereken bir husustur (Männikkö, Mendes, Barbosa ve Reis, 2014). İlgili literatür incelendiğinde erkeklerin kızlardan daha çok dijital oyun oynadıkları ve bu oyunlara daha fazla bağımlılık gösterdikleri belirtilmektedir (Gentile, 2008; Hoeft, Watson, Kesler, Bettinger ve Reiss, 2008; Ko, Yen, Chen, Chen ve Yen, 2005; Mentzoni ve diğ., 2011; Lucas ve Sherry, 2004).

Empati, bir başkasının ruh halini veya duygularını paylaşma ve anlama kapasitesidir. Genellikle kendini başka birisinin yerine koymak ya da bir şekilde kendi içinde başka bir varlığın bakışını veya duygularını deneyimleme yeteneği olarak tanımlanır. Sıklıkla yanlış anlaşılan ve az kullanılan güçlü bir iletişim becerisi (Ioannidou ve Konstantikaki, 2008) olan empati, duygusal tepkileri ve farklı deneyimleri, başka bir deyişle, başkalarının duygusal durumlarını ayırt etme kapasitesini ve diğerlerine göre hem bilişsel hem de duyuşsal bir bakış açısı alma yeteneğini içerir (Garaigordobil, 2009). Bir insanın karşısındaki kişi ile empati kurabilmesi için, oldukça kısa sürede kendisini karşısındakinin yerine koyarak olayları onun gibi algılamaya ve yaşamaya çalışması, karşısındaki kişinin duygularını ve düşüncelerini doğru anlaması ve empati kuran kişinin zihninde oluşan empatik anlayışın, karşısındaki kişiye iletmesi gerekir (Dökmen, 2008). Empatinin gelişimsel sürecini araştıran çalışmalarda, yenidoğanların, doğumdan 18-72 saat sonra diğer bebeklerin ağlama sesini duyduklarında stres yanıtını verdikleri ve ağladıkları görülmüştür. Bu durum, ilk empatik tepki olarak kabul edilmektedir (Richaud de Minzi, Lemos ve Oros, 2014). Yapılan çalışmalarda, kızların erkeklerden daha fazla empatik oldukları belirtilmektedir (Hanson ve Mullis, 1985; Garaigordobil, 2009; Landazabal, 2009; Rueckert ve Naybar, 2008; Toussaint ve Webb, 2005; Van der Graaff ve diğ., 2014; Van Noorden, Haselager, Cillessen ve Bukowski, 2014).

Empati, sosyal ve antisosyal davranışları etkileyen temel bir insan özelliğidir. Antisosyal davranışlardan birisi olan zorbalık, çocuklar arasında giderek artmaktadır (Van Noorden, Haselager, Cillessen ve Bukowski, 2014). Okul ortamında yaşanan okul zorbalığı, öğrencilerin akranlarına karşı sıkça sergiledikleri uzun süreli saldırgan davranışlardır. Zorbalıkta güç dengesizliği olan iki taraf (zorba/saldırgan ve mağdur) arasında kendini kolayca savunamayan bir öğrenciye kasıtlı olarak saldırganlık söz konusudur (Smith ve Brain, 2000). Zorbalık, itme, tekmeleme, hakaret etme, lakap takma gibi davranışlarla doğrudan olabileceği gibi, dedikodu çıkarma, zorbalık yapılan çocuğun arkadaşlarıyla ilişki kurmasını önleme, gruptan dışlama gibi dolaylı da olabilmektedir (Zych, Farrington, Llorent ve Ttofi, 2017). Batı Avrupa'da geniş katılımlı çalışmalarda gençlerin %4-9'unun sık sık zorbalık davranışlarına karıştığı ve okul çağındaki çocukların %9-25'inin zorbalığa uğradığı görülmüştür (Menesini ve Salmivalli, 2017). Kırk ülkeden alınan veriler doğrultusunda yapılan bir çalışmada ergenlerin (11-15 yaş arası) % 10,7'sinin başkalarına zorbalık yaptığını, % 12,6'sının kendisine zorbalık yapıldığını, % 3,6'sının hem başkalarına zorbalık yaptığını hem de kendisinin zorbalığa uğradığını belirttikleri görülmüştür (Craig ve ark., 2009). Ülkemizde yapılan araştırmalarda öğrencilerin %4.6 ile %72.4 arasında zorbalık yaptıkları ya da kendilerine zorbalık yapıldığı belirlenmiştir (Şahin ve Akbaba, 2010). Zorbalığın ortaokul döneminde daha fazla görüldüğü, lise yıllarının sonunda azaldığı, kızlara göre erkeklerde daha sık karşılaşıldığı, erkeklerde fiziksel zorbalığın, kızlarda ise dolaylı zorbalığın daha sık olduğu bildirilmektedir (Menesini ve Salmivalli, 2017). İlgili literatür incelendiğinde, empati ile zorbalık arasında negatif yönde ilişkiler olduğu görülmüştür (Ciucci ve Baroncelli, 2013; Endresen ve Olweus, 2001; Gini, Albiero, Benelli ve Altoe, 2007; Duy ve Yıldız, 2014; Filiz, 2009; Güvenir, 2005; Raskauskas, Gregory, Harvey, Rifshana ve 2010; Stavriniades, Georgiou ve Theofanous, 2010; Sticca, Ruggieri, Alsaker ve Perren, 2013).

Dijital oyun bağımlılığı, zorbalık ile empati arasındaki ilişkilerin araştırıldığı çalışmalar incelendiğinde, özellikle şiddet içeren dijital oyunların günlük yaşamda şiddete ilişkin düşünce, duygu ve davranışları artırdığı ve empati düzeyinin düştüğü bildirilmektedir (Anderson ve diğ., 2004; Anderson ve diğ., 2010; Barlett ve diğ., 2009; Ferguson, San Miguel ve Hartley, 2009; Funk, Buchman, Jenks ve Bechtoldt, 2003; Gentile, Lynch, Linder ve Walsh, 2004; Huesmann, 2010; Janssen, Boyce ve Pickett, 2012; Menesini ve Salmivalli, 2017; Uhlmann ve Swanson, 2004).

Yapılan davranışların bilişsel süreçlerini bilmek, davranışa ilişkin müdahaleleri kolaylaştırmaktadır. Ergenlerin akran zorbalığına ilişkin bilişlerinin, empati düzeylerinin ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkiyi bildiren çalışmaların yetersiz olduğu görülmüştür. Ergenlik döneminde olan çocuklarda empati, zorbalık ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin ortaya konmasının yapılacak destek çalışmalarında yarar sağlayacağı düşünülmektedir.

Bu bilgiler ışığında bu çalışmanın amacı; ergenlerde empati, zorbalık bilişleri ve dijital oyun bağımlılığı ilişkisinin incelenmesi ve zorbalık bilişleri, oyun bağımlılığı ve empati düzeyleri arasında cinsiyet farklılığının olup olmadığının belirlenmesidir.

## YÖNTEM

### Araştırma Deseni

Bu araştırma ilişkisel tarama modeline göre yapılmıştır. Tarama modelleri, geçmişte veya halen var olan bir durumu, var olduğu şekli ile betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımıdır. Tarama modelinde, araştırmaya konu olan olay, birey ya da nesne, kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılmaktadır. Bu amaçla, önce her iki durumun belli değişkenler açısından ayrıntılı betimlemeleri yapılmakta, sonrasında ise ortak ölçütlere göre yapılan bu betimlemeler karşılaştırılmaktadır (Karasar, 2005).

### Çalışma Grubu

Çalışma grubu 2016-2017 eğitim öğretim yılı bahar döneminde, Ankara Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı dört ortaokulun, altıncı, yedinci ve sekizinci sınıfa devam eden 240 (125 kız, 115 erkek) öğrenciden oluşmaktadır. Çalışma grubunun sayısının belirlenmesinde amaçlı

örnekleme yöntemleri içerisinde ulaşılabilir örnekleme yolu kullanılmıştır (Büyüköztürk ve diğ., 2013). Araştırmadaki ölçeklerin kullanılabilmesi için, ölçeklerin yazarlarından elektronik posta yoluyla izin alınmıştır. Uygulamanın yapılacağı Ankara Valiliği İl Millî Eğitim Müdürlüğü'ne başvuru yapılmış ve kurumsal onay alınmıştır. Okul Yöneticileri, öğretmenler ve araştırmaya katılan öğrencilere çalışmanın amacı, veri toplama işleminin nasıl ve ne kadar süreceği gibi konularda açıklamalar yapılmıştır. Velilerin yazılı izni alınmak suretiyle çalışmada yer alan ölçekler öğrenciler tarafından doldurulmuştur.

## **Veri Toplama Araçları ve Uygulama**

Araştırmada çocukların zorbalıkla ilgili bilişlerini belirlemek için Gökaya ve Tekinsav-Sütçü'nün (2015) geliştirdiği "Çocuklar İçin Zorbalıkla İlgili Bilişler Ölçeği", dijital oyun bağımlılıklarını belirlemek için Hazar ve Hazar'ın (2017) geliştirdiği "Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" ve empati düzeylerini belirlemek için Gürtunca'nın (2013) geliştirdiği "Çocuklar ve Ergenler İçin Empati Ölçeği" kullanılmıştır.

### **Çocuklar için zorbalıkla ilgili bilişler ölçeği**

Çocuklar İçin Zorbalıkla İlgili Bilişler Ölçeği, çocuklarda akran zorbalığıyla ilişkili bilişsel özellikleri değerlendirmeyi amaçlayan, 22 maddelik 4'lü Likert tipinde bir ölçektir. İzmir'de devlet okullarında okuyan 11-15 yaşlarındaki 1740 ortaokul öğrencisine uygulanan, ölçeğin iç tutarlılık katsayısı 0.91 bulunmuştur. Ölçeğin test-tekrar test güvenilirliği de oldukça yüksektir ( $r=0.79$ ,  $p<0.05$ ). Yapılan faktör analizi sonucunda toplam varsayansın % 48.73'ünü açıklayan üç faktör bulunmuştur. Ancak faktörlerin birbirlerinden yük almaları nedeniyle ölçeğin toplam puanla değerlendirilmesine karar verilmiştir. Ölçeğin Akran Zorbalığı Belirleme Ölçeği-Çocuk Formu zorbalık uygulayan testi ve Zorbalık Davranış Eğilim Ölçeği ile korelasyonlarına dayanan birleşen geçerliği (sırası ile  $r=0.40$  ve  $r=0.52$ ,  $p<0.001$ ) istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Çocuklar için Zorbalıkla İlgili Bilişler Ölçeğinin kabul edilebilir düzeyde geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı olduğu anlaşılmıştır. Ölçeğin ortaokul öğrencilerinde zorbalıkla ilgili bilişleri ölçmek ve zorbalığı azaltmaya yönelik ruhsal girişimlerin etkinliğini değerlendirmek için kullanılabilmesi belirtilmektedir (Gökaya ve Tekinsav-Sütçü, 2015).

### **Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği**

Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Hazar ve Hazar (2017) tarafından 10-14 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılığı düzeylerini belirlemek için geliştirilmiştir. 5'li likert olarak hazırlanan ölçek, 4 alt faktör ve 24 maddeden oluşmaktadır. Ölçekte yer alan faktörler, "Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma"; "Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer"; "Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi" ve "Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma"dır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan "24" en yüksek puan "120" dir. Ölçeğe göre açıklanan toplam varyans oranı % 47,95'dir. Tüm ölçek için Croanbach Alpha değeri .90, alt faktörler sırasıyla, .78, .81, .76 ve .67'dir.

### **Çocuklar ve ergenler için empati ölçeği**

Bryant (1982) tarafından geliştirilmiş olan Çocuklar ve Ergenler İçin Empati Ölçeği, Gürtunca (2013) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Ölçek, 21 maddeden oluşan, ikili cevap formu (evet-hayır) olan, 8-14 yaş arası çocuk ve ergenlere uygulanabilen, empati becerisini ölçen bir kağıt kalem ölçeğidir. Ölçek hem çocuklar hem de ergenler için aynı olan tek bir formdan oluşmaktadır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 0, en yüksek puan ise 21'dir. Eğer bir maddeye "evet" cevabı verilmişse, o maddeden alınacak puan 1'dir; "hayır" cevabı verilmişse o maddeden alınacak puan 0'dır. Ölçekte yer alan bazı maddeler ters puanlanmaktadır. Ayırdecilik puanı yeterli olmayan maddeler ölçekten çıkarıldıktan sonra güvenilirlik için hesaplanan KR 20 değeri 0,70; test-tekrar test yöntemi ile hesaplanan Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayısı ise 0,76 olarak bulunmuştur. Ölçeğin geçerliği için hesaplanan Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayısı ise, ölçek ile KA-Sİ Çocuk ve Ergen Empatik Eğilim Ölçeği Çocuk Formu

arasında 0,60; KA-Sİ- Ergen Formu arasında 0,64 olarak bulunmuştur. Ölçeğin geçerli ve güvenilir olduğu belirlenmiştir.

### Verilerin Analizi

Bu çalışmada elde edilen veriler SPSS 22.0 paket programı ile analiz edilmiştir. Verilerin normal dağılıp dağılmadığını belirlemek için normalite testi uygulanmıştır. Büyüköztürk (2007), "n" sayısının 50 ve üzeri olması durumunda "Kolmogorov-Smirnov", "n" sayısının 50'nin altında olması durumunda "Shapiro-Wilk" testinin kullanılmasını önermektedir. Araştırmanın çalışma grubu n=240 olduğu için sonuçlar Kolmogorov-Smirnov testi ile değerlendirilmiştir. Verilerin analizinde, çocukların zorbalık bilişleri, empati düzeyleri ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkinin ortaya konulması amacıyla "Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Tekniği" kullanılmıştır. Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon testi iki değişkenin birbiriyle ilişkisinin miktarını bulup yorumlamak için kullanılır. Korelasyon katsayısı 1.00 ise, değişkenler arasında mükemmel pozitif ilişki olduğu; -1.00 ise değişkenler arasında mükemmel bir negatif ilişki olduğu; 0.00 ise, iki değişken arasında ilişki olmadığı belirtilebilir (Büyüköztürk, 2007). Kızlar ve erkekler arasında akran zorbalığı, empati ve dijital oyun bağımlılığı arasında fark olup olmadığını belirlemek için "Bağımsız Gruplar İçin t Testi Analizi" uygulanmıştır. Bağımsız Gruplar İçin t testi ise iki örneklem ortalamaları arasındaki farkın manidar olup olmadığını ortaya koymak amacıyla uygulanır (Büyüköztürk, 2007).

### BULGULAR

Bu bölümde çocukların cinsiyet, yaş, sınıf, kardeş sayısı, anne/baba eğitim düzeyi, anne/baba iş-meslek ve anne/baba yaş durumları, zorbalıkla ilgili biliş, empati ve dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile ilgili bulgular ve yorumlar yer almaktadır.

**Tablo 1.** Çocukların cinsiyet, yaş, sınıf, kardeş sayısı, anne/baba eğitim düzeyi, anne/baba iş-meslek ve anne/baba yaş durumlarına ilişkin bulgular

Cinsiyet	n	%
Kız	125	52,1
Erkek	115	47,9
Yaş	n	%
10	15	6,25
11	25	10,4
12	31	12,9
13	55	22,9
14	104	43,3
15	10	4,1
Sınıf	n	%
6	68	28,3
7	56	23,3
8	116	48,3
Kardeş Sayısı	n	%
Yok	28	11,7
2-3	192	80
4 ve daha fazla	20	15,5
Anne Eğitim Düzeyi	n	%
İlkokul	54	22,5
Ortaokul	68	28,3
Lise	78	32,5
Üniversite	40	16,7
Anne İş/Meslek	n	%
Ev Hanımı	186	77,5
Hizmet Sektörü	18	7,5
Öğretmen	16	6,7

Memur	16	6,7
Serbest	4	1,7
<b>Anne Yaş</b>	<b>n</b>	<b>%</b>
29-35	74	30,8
36-45	136	56,7
46-50	30	12,5
<b>Baba Eğitim Düzeyi</b>	<b>n</b>	<b>%</b>
İlkokul	34	14,2
Ortaokul	40	16,7
Lise	98	40,8
Üniversite	66	27,5
<b>Baba İş/Meslek</b>	<b>n</b>	<b>%</b>
İşçi	64	26,7
Memur	34	14,2
Mühendis	16	6,7
Serbest	86	35,8
Zanaatkâr	24	10,0
Öğretmen	10	4,2
Eczacı	4	1,7
<b>Baba Yaş</b>	<b>n</b>	<b>%</b>
32-35	10	4,2
36-45	164	68,3
46-56	62	25,8

Katılımcıların cinsiyet, yaş, sınıf, kardeş sayısı, anne/baba eğitim düzeyi, anne/baba iş-meslek ve anne/baba yaş durumlarına ilişkin bulgular incelendiğinde, %54,2'sinin kız (n= 130), % 43,3'ünün (n=104) 14 yaşında olduğu, % 48,3'ünün 8. sınıfa (n=116) devam ettiği, % 80'inin (n=192) iki-üç kardeşinin olduğu görülmüştür. Katılımcıların annelerinin % 32,5'inin (n= 78) lise mezunu, % 77,5'inin (n=186) ev hanımı, % 56,7'sinin (n= 136) 36-45 yaş aralığında olduğu; babalarının % 40,8'inin (n= 98) lise mezunu, % 35,8'inin (n=80) serbest çalıştığı, % 68,3'ünün (n= 164) 36-45 yaş aralığında olduğu görülmüştür.

Tablo 2'de zorbalık bilişleri, empati düzeyleri ve dijital oyun bağımlılık puanlarına ilişkin normallik testi sonuçları verilmiştir.

**Tablo 2.** Kolmogorov-Smirnov normallik testi sonuçları

Kolmogorov-Smirnov testi			
	St.	df	Sig.
Dijital oyun bağımlılık düzeyi	1,112	240	0,36
Empati düzeyi	1,106	240	0,12
Zorbalıkla ilgili biliş düzeyi	1,156	240	0,43

Tablo 2'de görüldüğü üzere, anlamlılık seviyesinin 0.05'ten büyük çıkması, verilerin normal dağıldığını göstermektedir. Bu sonuçtan hareketle, bu çalışmada elde edilen veriler parametrik testler ile değerlendirilmiştir.

Tablo 3'te zorbalık bilişleri, empati düzeyleri ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkiyi belirlemeye yönelik korelasyon analizi sonuçları verilmiştir.



**Tablo 3.** Çocuklar için zorbalıkla ilgili bilişler ölçeği, çocuklar ve ergenler için empati ölçeği ve çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanları arasındaki ilişkiyi belirlemek için yapılan pearson momentler çarpımı korelasyon analizi sonuçları

	Dijital oyun bağımlılık düzeyi	Empati düzeyi	Zorbalıkla ilgili Biliş Düzeyi
Dijital oyun bağımlılık düzeyi	1	-,376**	,366**
Empati düzeyi		1	-,427**
Zorbalıkla ilgili biliş düzeyi			1

Tablo 3'te yer alan bilgiler incelendiğinde, çalışmaya katılan ergenlerin empati düzeyleri ile dijital bağımlılık düzeyleri ( $r=-.376^{**}$ ), zorbalıkla ilgili bilişleri ( $r= -.427^{**}$ ) arasında negatif yönde; zorbalıkla ilgili bilişleri ile dijital bağımlılık düzeyleri ( $r=.366^{**}$ ) arasında pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı ilişkiler ortaya çıkmıştır ( $p<0,01$ ).

Tablo 4'te kızlar ile erkekler arasında akran zorbalığı bilişleri, empati düzeyleri ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri açısından fark olup olmadığını belirlemeye yönelik "Bağımsız Gruplar İçin T Testi Analizi" sonuçları verilmiştir.

**Tablo 4.** Çocuklar için zorbalıkla ilgili bilişler ölçeği, çocuklar ve ergenler için empati ölçeği ve çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin bağımsız gruplar için t testi sonuçları

Değişkenler	Cinsiyet	N	Ortalama	S	Sd	t	p
Dijital oyun bağımlılık düzeyi	Kız	125	39,6923	15,51302	98,854	4,543	,000**
	Erkek	115	61,3455	20,86217			
Empati düzeyi	Kız	125	16,0154	2,85861	98,211	-6,353	,000**
	Erkek	115	13,1818	3,80590			
Zorbalıkla ilgili biliş düzeyi	Kız	125	32,2154	10,54824	98,045	-3,236	,000**
	Erkek	115	39,7273	14,22238			

Tablo 4'te yer alan bilgiler incelendiğinde, kızlarla erkeklerin empati, dijital oyun bağımlılık ve zorbalıkla ilgili biliş puanlarının ( $p<0,01$ ) anlamlı farklılık gösterdiği görülmüştür. Sonuçlar incelendiğinde, kızların empati düzeylerinin erkeklere göre; erkeklerin de dijital oyun bağımlılıklarının ve zorbalıkla ilgili biliş puanlarının kızlara göre daha yüksek çıktığı görülmüştür

## TARTIŞMA ve SONUÇ

Bu çalışmada ergenlerin dijital oyun bağımlılıkları, zorbalık ile ilgili bilişleri ve empati düzeyleri arasındaki ilişki ile dijital oyun bağımlılıkları, zorbalık ile ilgili bilişleri ve empati düzeyleri arasında cinsiyet açısından fark olup olmadığı incelenmiştir. Yapılan istatistiksel analizler sonucunda, dijital oyun bağımlılık puanları ve zorbalıkla ilgili biliş düzeyleri arttıkça çocukların empati düzeylerinin azaldığı; dijital oyun bağımlılık puanları arttıkça zorbalıkla ilgili biliş düzeylerinin de arttığı görülmüştür. Kızların empati puanlarının erkeklere göre; erkeklerin

de dijital oyun bağımlılık ve zorbalıkla ilgili biliş puanlarının kızlara göre daha yüksek çıktığı görülmüştür.

Anksiyete, depresyon, sosyal içe çekilme gibi içselleştirme davranışları ile öfke, yıkıcı ve dürtüsel davranışlar gibi dışsallaştırma davranışları, akran etkisi, bireylerin yapacakları davranışların doğru olmadığını bilmelerine rağmen, bu davranışı kendi içlerinde rasyonelleştirerek devam ettirme eğilimi, akademik başarısızlığı, okul ortamı, sosyal beceri eksiklikleri gibi riskleri olan zorbalığın zaman içinde benlik değerinde düşüşe, yalnızlığa, depresyona, genel ve sosyal kaygıya, intihar düşüncelerine ve intihara, silah taşımaya, suç işleyerek cezaevine girmeye neden olabileceği belirtilmektedir (Zych, Farrington, Llorent ve Ttofi, 2017).

Zorbalıkla ilgili yapılan araştırmalarda zorbalığın kızlara göre erkeklerde daha sık karşılaşıldığı, erkeklerde fiziksel zorbalığın, kızlarda ise dolaylı zorbalığın daha sık olduğu bildirilmektedir (Cook, Williams, Guerra, Kim ve Sadek, 2010; Dukes, Stein ve Zane, 2010; Menesini ve Salmivalli, 2017; Pekel-Uludağlı ve Uçanok, 2005; Pişkin, 2002; Scheithauer, Hayer, Petermann ve Jugert, 2006; Wang, Iannotti ve Nansel, 2009). Bu çalışmada da erkeklerin zorbalıkla ilgili bilişlerinin kızlardan daha yüksek olduğu görülmüştür. Zorbalık neden erkeklerde daha yaygın görülmektedir? Araştırmacılar, bunun birincil nedenleri arasında zorbalığın maskülenleğin tanımının normalleştirilmesinde rol oynadığını belirtmektedirler. Zorbalık, şiddetin bir türü olup, erkekler için normal bir davranış olarak kabul edilerek toplumda erkek egemen tutumun bir parçası olarak algılanmaktadır. Bu algı çerçevesinde erkekler öfkeli ve zorbaca davranarak toplum normlarına uygun ve kabul edilebilir olmaktadır (Penning, Bhagwanjee ve Kaymarlin, 2010). Cinsiyet rolleri, toplumun her bir cinsiyetle ilişkili beklediği tutum ve davranışlardır. Hormonların cinsiyet rolleri üzerindeki etkisini araştıran çalışmalar incelendiğinde, çoğu türde primatlar da dahil olmak üzere erkeklerin kızlardan daha sinirli olduğu bildirilmiştir. Kızlarla erkeklerin cinsiyet rolleri bağlamında zorbalığı da farklı öğrendikleri ve uyguladıkları bilinmektedir. Kızlar erkeklere göre öfkelerini daha çok bastırır veya sözel olarak ifadelendirirler. Bunun yanısıra yakın çevrelerini manipüle ederler ve daha çok dolaylı zorbalık yaparlar. Erkeklerin kızlara göre saldırganlıklarını fiziksel yolla açıkça ve doğrudan göstermeleri daha olasıdır. (Lindsey, 2010). Cinsiyetin toplumsallaşması, aile ve medya gibi casusların yardımıyla toplumsal cinsiyet rollerinin öğrenilmesi sürecidir. Cinsiyetin toplumsallaşması süreci bebeğin doğumuyla başlar. Çocuklar, biyolojik cinsiyetlerine uygun olduğu düşünülen normları ve beklentileri öğrenerek içselleştirirler. Böylelikle bu normlara ve beklentilere uygun “ cinsiyet rollerini,” erkek ve dişi kimliklerini (erillik ve dişillik) benimserler. (Giddens, 2012).

Dijital oyun bağımlılığı araştırmaları incelendiğinde, erkeklerin kızlardan daha çok dijital oyun oynadıkları ve bu oyunlara daha fazla bağımlılık gösterdikleri belirtilmektedir (Gentile, 2008; Hoefl, Watson, Kesler, Bettinger ve Reiss, 2008; Ko, Yen, Chen, Chen ve Yen, 2005; Mentzoni ve diğ., 2011; Lucas ve Sherry, 2004). Bu çalışmada da erkeklerin dijital oyun bağımlılıklarının kızlara göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Kızlarla erkekler arasındaki bu farklılık neden kaynaklanmaktadır? İlgili literatür incelendiğinde, erkek çocuk ve ergenlerin kızlara göre dijital oyun kaynaklarına erişmelerinin daha kolay olduğu, dijital oyunların tasarımlarının ve tercihlerinin erkeklere daha uygun olduğu, dijital oyun karakterlerinin daha çok erkeklere hitap ettiği, oyunlardaki yarış ve rekabetin erkekler tarafından daha çok tercih edildiği ve erkeklerin elektronik aygıtlarla erken dönemden itibaren tanıştıkları vurgulanmaktadır (Lucas ve Sherry, 2004). Hoefl, Watson, Kesler, Bettinger ve Reiss (2008), çalışmalarında dijital oyun esnasında fonksiyonel manyetik rezonans görüntüleme tekniği ile deneklerin beyin faaliyetlerini incelemişler, erkeklerin beynin ödül ve bağımlılıkla ilgili olan mezokortikolimbik sistemlerinin kızlara göre daha çok faaliyet gösterdiğini saptamışlardır. Bu sonuç, erkeklerin dijital oyunlarda kızlara göre neden daha çok motive olduklarını ve bu oyunlara daha fazla bağımlı olduklarını anlamaya yardımcı olabilir.

Yapılan çalışmalarda, ergenlik ve yetişkinlik döneminde kızların erkeklerden daha fazla empatik oldukları belirtilmektedir (Hanson ve Mullis, 1985; Garaigordobil, 2009; Landazabal, 2009; Rueckert ve Naybar, 2008; Toussaint ve Webb, 2005; Van der Graaff ve diğ., 2014; Van Noorden, Haselager, Cillessen ve Bukowski, 2014;). Bu çalışmada da kızların empati düzeylerinin erkeklerden daha yüksek olduğu bulunmuştur. İlgili literatür incelendiğinde, kızlarla erkekler

arasında empati açısından farklılıkların olduğunu belirten çalışmaların olduğu görülmektedir. Kızların erkeklerden neden daha empatik olduğuna ilişkin yapılan araştırmalarda sosyalizasyon süreçlerinin, hormonal düzeylerinin ve beyin yapılarının farklılığının etkili olduğu belirtilmektedir. Kızlarla erkeklerin farklı sosyalizasyon süreçleri, kızların daha duyarlı ve empatik olmalarını da beraberinde getirmektedir. Ergenlik döneminde erkeklerde meydana gelen baskınlık ve güç ile ilişkilendirilen testosteron hormonlarındaki artış da empati seviyelerinde düşüklüğe neden olabilir (Van der Graaff ve diğ., 2014). Rueckert ve Naybar (2008), empatide cinsiyet farklılıklarını nöral temelde inceledikleri çalışmalarında, kadınların erkeklerden daha yüksek empati puanları aldıklarını sağ serebral hemisferlerinin erkeklerden daha farklı çalıştığını belirlemişlerdir. Buna göre empati açısından kadınlarla erkekler arasında nöral temelde farklılıklar olduğunu öne sürmüşlerdir.

Ergenlikte görülen dijital oyun bağımlılığı ve akran zorbalığı ergenlerin ruhsal ve fiziksel sağlıklarını, akademik başarılarını, sosyal ilişkilerini olumsuz etkileyen durumlardır. Dijital oyunların çocukları yalnızlaştırıp gerçek hayattan soyutlaştırması ve şiddet içerikli oyunların çocuklarda şiddet duygusunu ve şiddet davranışını içselleştirerek bu duyguyu zamanla normalleştirmesine ve şiddete yatkın bireylerin yetişmesine neden olduğu belirtilmektedir. Bu oyunların oynanış şekli ve süresi göz önüne alınacak olursa, çoğunlukla oturarak ve saatler süren bir oyun oynama şeklinde olduğu, dijital oyun oynayanların beslenme, uyku, tuvalet gibi ihtiyaçlarını erteledikleri ve uzun süreli hareketsiz kaldıkları için solunum, dolaşım, kas ve iskelet sistemlerinin gelişimlerinin olumsuz etkilendiği vurgulanmaktadır (Hazar ve Hazar, 2017). İlgili literatür incelendiğinde, empati ile zorbalık arasında negatif yönde ilişkiler olduğu (Ciucci ve Baroncelli, 2013; Endresen ve Olweus, 2001; Gini, Albiero, Benelli ve Altoe, 2007; Duy ve Yıldız, 2014; Filiz, 2009; Güvenir, 2005; Raskauskas, Gregory, Harvey, Rifshana ve 2010; Stavrinides, Georgiou ve Theofanous, 2010; Sticca, Ruggieri, Alsaker ve Perren, 2013), özellikle şiddet içeren dijital oyunların günlük yaşamda şiddete ilişkin düşünce, duygu ve davranışları artırdığı ve empati düzeyini düşürdüğü bildirilmektedir (Anderson ve diğ., 2004; Anderson ve diğ., 2010; Barlett ve diğ., 2009; Ferguson, San Miguel ve Hartley, 2009; Funk, Buchman, Jenks ve Bechtoldt, 2003; Gentile, Lynch, Linder ve Walsh, 2004; Huesmann, 2010; Janssen, Boyce ve Pickett, 2012; Menesini ve Salmivalli, 2017; Uhlmann ve Swanson, 2004). Bu çalışmada da benzer sonuçlar ortaya çıkmıştır.

Bu konuda daha önce yapılan çalışmalar ve bu çalışmadan elde edilen sonuçlar göz önünde bulundurulduğunda, çocukluktan yetişkinliğe önemli bir geçiş dönemi olan ergenlik döneminde kızlarla erkeklerin hormonal ve nöral yapılarının ve sosyalizasyon süreçlerinin farklılıkları gözetilerek onlara sanal dünya ile gerçek dünyanın farklı olduğu, şiddet içeren oyunların günlük yaşamda empati düzeylerini azalttığı ve zorbalıkla ilgili düşünce ve davranışları artırdığı öğretilmelidir. Fiziksel, duygusal ve sosyal sağlıklarını tehlikeye sokan dijital oyun bağımlılığı riskleri olan ergenlerin dijital oyunlara ulaşmaları ve bağımlılıklarının engellenmesi için öz denetim mekanizmalarının güçlendirilmesi ve dışsal motivasyon yerine içsel motivasyonlarının artırılması önemlidir. Zorbalık, dijital oyun bağımlılığı ve empati gibi bileşenlerin birlikte ele alındığı müdahale programları ve eğitimler düzenlenmeli ve bu eğitimler yaygınlaştırılmalıdır. Bu eğitimlerin ve müdahale programlarının çocukluk döneminden itibaren verilmesi ergenlik ve yetişkinlik döneminde oluşabilecek riskli durumları engelleyebilmesi de söz konusudur. Dijital oyun bağımlılığı ve zorbalık düşünce ve davranışları olan ergenler tespit edilerek duygusal açıdan desteklenmeli, empati düzeylerinin artırılmasına yönelik bilişsel-davranışçı müdahaleler yaygınlaştırılmalıdır. Bu alanda yapılan çalışmalar göz önünde bulundurulduğunda, dijital oyun bağımlılığı, zorbalık ile suç ilişkisi araştırılabilir.

## KAYNAKÇA

Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J., Eubanks, J., & Valentine, J. C. (2004). Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. *Advances in Experimental Social Psychology*, 36, 199–249.

- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., . . . Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries. *Psychological Bulletin*, *136*, 151–173.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E.K., Akgün, Ö.E. & vd. (2013). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (15. Baskı). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Büyüköztürk, Ş. (2007). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı* (7. Baskı). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Ciucci, E., & Baroncelli, A. (2014). The emotional core of bullying: Further evidences of the role of callous-unemotional traits and empathy. *Personality and Individual Differences*, *67*, 69-74 doi:10.1016/j.paid.2013.09.033
- Cook, C. R., Williams, K. R., Guerra, N. G., Kim, T. E., & Sadek, S. (2010). Predictors of bullying and victimization in childhood and adolescence: A meta-analytic investigation. *School Psychology Quarterly*, *25*, 65–83.
- Craig, W., Harel-Fisch, Y., Fogel-Grinvald, H., Dostaler, S., Hetland, J., Simons-Morton, B., et al. (2009). A cross-national profile of bullying and victimization among adolescents in 40 countries. *International Journal of Public Health*, *54*, 216–224. doi:10.1007/s00038-009-5413-9
- Dökmen, Ü. (2008). *İletişim çatışmaları ve empati*. İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Dukes, R. L., Stein, J. A., & Zane, J. I. (2010). Gender differences in the relative impact of physical and relational bullying on adolescent injury and weapon carrying. *Journal of School Psychology*, *48*, 511–532.
- Duy, B., & Yıldız, M. A. (2014). Farklı zorbalık konumunda olmak empatik eğilim ve yaşam doyumu bağlamında bir fark yaratır mı? *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *10*(3), 31-47.
- Endresen, I. M., & Olweus, D. (2001). Self-reported empathy in Norwegian adolescents: Sex differences, age trends, and relationship to bullying. In A. C. Bohart & D. J. Stipek (Eds.), *Constructive & destructive behavior: Implications for family, school, & society* (pp. 147-165). Washington, DC, US: American Psychological Association. doi://dx.doi.org/10.1037/10433-007
- Ferguson, C. J., San Miguel, C., & Hartley, R. D. (2009). A multivariate analysis of youth violence and aggression: The influence of family, peers, depression, and media violence. *The Journal of Pediatrics*, *155*, 904–908. e3. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jpeds.2009.06.021>
- Filiz, A. (2009). *Farklı lise türlerindeki öğrencilerin empatik eğilimleri ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Yeditepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Funk, J. B., Buchman, D. D., Jenks, J., & Bechtoldt, H. (2003). Playing violent video games, desensitization, and moral evaluation in children. *Journal of Applied Developmental Psychology*, *24* (4), 413-436.
- Garaigordobil, M. (2009). A comparative analysis of empathy in childhood and adolescence: Gender differences and associated socio-emotional variables. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, *9*(2), 217-235.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: a national study. *Psychological Science*, *20*: 594–602.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent aggressive attitudes and behaviors. *Journal of Adolescence*, *27*, 5-22.
- Giddens, A. (2012). *Sosyoloji*. (C. Güzel, Yayına Haz.) İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Gini, G., Albiero, P., Benelli, B., & Altoe, G. (2007). Does empathy predict adolescents' bullying and defending behavior? *Aggressive Behavior*, *33*(5), 467–476. doi:10.1002/Ab.20204
- Gökkaya, F., Sütcü, S. T. (2015). Development and evaluation of psychometric characteristics of the inventory of cognitions related bullying for children. *Anatolian Journal of Psychiatry*, *16*(1), 54-63.

- Gürtunca, A. (2013). *Çocuklar ve ergenler için empati ölçeği Türkiye geçerlik ve güvenirlik çalışması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Arel Üniversitesi, İstanbul.
- Güvenir, T. (2005). *Okulda akran istismarı*. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Hanson, R. A., & Mullis, R. L. (1985). Age and gender differences in empathy and moral reasoning among adolescents. *Child Study Journal*, 15(3), 181-188.
- Hafeez, M., Idrees, M. D., & Kim, J. Y. (2017). Game Addiction: a brief review. *International Journal of Scientific Engineering and Research* 5(10), 99-104.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *International Journal of Human Sciences*, 14 (1), 204-216.
- Huesmann, L. R. (2010). Nailing the coffin shut on doubts that violent video games stimulate aggression: Comment on Anderson et al (2010). *Psychological Bulletin*, 136, 179-181.
- Ioannidou, F., & Konstantikaki, V. (2008). Empathy and emotional intelligence: What is it really about? *International Journal of Caring Sciences*, 1(3), 118-123.
- Janssen, I., Boyce, W. F., & Pickett, W. (2012). Screen time and physical violence in 10- to 16-year-old Canadian youth. *International Journal of Public Health*, 57, 325-331. <http://dx.doi.org/10.1007/s00038-010-0221-9>
- Karasar N. (2005). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2013). Principles of addiction. *Comprehensive addictive behaviors and disorders*, 1, 819-825. doi:10.1016/B978-0-12-398336-7.00082-6
- Kneer J., Rieger D., Ivory J. D., Ferguson C. (2014). Awareness of risk factors for digital game addiction: interviewing players and counselors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12, 585-599. 10.1007/s11469-014-9489
- Ko, C., Yen, J., Chen, C., Chen, S., & Yen, C. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 193, 273-277.
- Lindsey, L.L. (2010). *Gender roles: A sociological perspective*. 5th Edition. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Lucas, K., & Sherry, J. L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research*, 31(5), 499-523. doi: /10.1177/0093650204267930
- Männikkö, N., Mendes, L., Barbosa, F., & Reis, L. P (2014). Health determinants related to digital game playing: a systematic review. *Journal of HealthScience*, 4(3): 53-63. doi:10.5923/j.health.20140403.02
- Menesini, E. & Salmivalli, C. (2017). Bullying in schools: the state of knowledge and effective interventions, *Psychology, Health & Medicine*, 22 (1), 240-253. doi: 10.1080/13548506.2017.1279740
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouvrøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 591-596. doi:10.1089/cyber.2010.0260
- Pekel Uludağlı, N., & Uçanok, Z. (2005). Akran zorbalığı gruplarında yalnızlık ve akademik başarı ile sosyometrik statüye göre zorba/kurban davranış türleri. *Türk Psikoloji Dergisi*, 20 (56), 77-92.
- Penning, S. L., Bhagwanjee, A., & Govender, K. (2010). Bullying boys: the traumatic effects of bullying in male adolescent learners. *Journal of Child & Adolescent Mental Health*, 22(2), 131-143.
- Pişkin, M. (2002). Okul zorbalığı: tanımı, türleri, ilişkili olduğu faktörler ve alınabilecek önlemler. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 2, 531-562.

- Raskauskas, J. L., Gregory, J., Harvey, S. T., Rifshana, F., & Evans, I. M. (2010). Bullying among primary school children in New Zealand: Relationships with prosocial behaviour and classroom climate. *Educational Research, 52*(1), 1–13. doi:10.1080/00131881003588097
- Rueckert, L., & Naybar, N. (2008). Gender differences in empathy: The role of the right hemisphere. *Brain and Cognition, 67*, 162-167.
- Scheithauer, H., Hayer, T., Petermann, F., & Jugert, G. (2006). Physical, Verbal, and Relational Forms of Bullying Among German Students: Age Trends, Gender Differences, and Correlates. *Aggressive Behavior, 32*, 261–75.
- Smith, P. K., & Brain, P. (2000). Bullying in schools: Lessons from two decades of research. *Aggressive Behavior, 26*, 1–9.
- Stavriniades, P., Georgiou, S., & Theofanous, V. (2010). Bullying and empathy: A short-term longitudinal investigation. *Educational Psychology, 30*(7), 793–802. doi:10.1080/01443410.2010.506004
- Sticca, F., Ruggieri, S., Alsaker, F., & Perren, S. (2013). Longitudinal risk factors for cyberbullying in adolescence. *Journal of Community and Applied Social Psychology, 23*(1), 52–67. doi:10.1002/casp.2136
- Şahin, M., & Akbaba, S. (2010). İlköğretim okullarında zorba davranışların azaltılmasına yönelik empati eğitim programının etkisinin araştırılması. *Kastamonu Eğitim Dergisi, 18*, 331-342.
- Toussaint, L. & Webb, J. R. (2005). Gender differences in the relationship between empathy and forgiveness. *Journal of Social Psychology, 145* (6), 673-685.
- Uhlmann, E., & Swanson, J. (2004). Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness. *Journal of Adolescent, 27*(1), 41–52.
- Van der Graaff, J., Branje, S., De Wied, M., Hawk, S., Van Lier, P., & Meeus, W. (2014). Perspective taking and empathic concern in adolescence: Gender differences in developmental changes. *Developmental Psychology, 50*, 881-888.
- Van Noorden, Tirza & Haselager, Gerbert & Cillessen, Antonius & Bukowski, William. (2014). Empathy and involvement in bullying in children and adolescents: A systematic review. *Journal of Youth and Adolescence, 44*. 10.1007/s10964-014-0135-6
- Wang, J., Iannotti, R., & Nansel, T. (2009). School bullying among adolescents in the United States: Physical, verbal, relational, and cyber. *The Journal of adolescent health: official publication of the Society for Adolescent Medicine, 45*, 368-75. doi: 10.1016/j.jadohealth.2009.03.021
- Zych, I., Farrington, D. P., Llorent, V. J., & Ttofi, M. M. (2017). *Protecting children against bullying and its consequences*. New York: Springer.