

Dış Mekan Oyunları İle Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki

The Relationship Between Outdoor Games and Digital Game Addiction

Ebru Boğa Baran ¹ , Mehmet Sağlam ² 

1. Dicle Üniversitesi, Diyarbakır

2. İnönü Üniversitesi, Malatya

Abstract

Objective: The aim of this study was to examine the relationship between Digital Game Addiction and Outdoor Games.

Method: The study was carried out by quantitative method.. As a data collection tool in research; The Demographic Information Form prepared by the researcher, Questionnaire Form prepared for children and their families by taking expert opinion, and the "Digital Game Addiction Scale for Children" were used.

Results: With digital game addiction; there was no significant difference between children's thoughts of playing outside, duration of playing, playing outside and playing digital games at home; it was determined that there is a significant difference between the places where games are played outside and the relationships with friends.

Conclusion: Although there is unlimited internet at home, children like to play outside, and children who do not have their own computer and smart phone at home prefer to play outside.

Keywords: Game, digital game, digital game addiction, outdoor play, outdoor games

Öz

Amaç: Bu çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile dış mekân oyunları arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Yöntem: Çalışma nicel yöntem ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak; araştırmacı tarafından hazırlanan Demografik Bilgi Formu, çocuklar ve ailelere yönelik hazırlanan ve uzman görüşü alınarak oluşturulan Anket Formu ve "Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılmıştır.

Bulgular: Çalışma sonucunda dijital oyun bağımlılığı ile; çocukların dışarıda oyun oynama düşünceleri, oyun oynama süresi, dışarıda oyun oynama durumu ve evde dijital oyun oynama durumu arasında anlamlı bir fark olmadığı; dışarıda oyun oynanan yerler ile arkadaş ilişkileri arasında anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır.

Sonuç: Evde sınırsız internet bulunsa da çocukların dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı, evinde kendisine ait bilgisayar ve akıllı telefonu bulunmayan çocukların ise dışarıda oyun oynamaktan daha çok hoşlandığı saptanmıştır.

Anahtar kelimeler: Oyun, dijital oyun, dijital oyun bağımlılığı, dışarıda oyun, dış mekan oyunları

Giriş

Bu çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile dış mekân oyunları arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Dijitalleşme süreçlerinin hız kazanması, sosyalleşme türlerinden farklı iletişim biçimlerine kadar birçok noktada değişim ve dönüşüme sebep olmaktadır. Uzun mektuplar yerini anlık gönderilen kısa mesajlara bırakırken, koşarak ve zıplayarak oynanan oyunlar yerini tablet ve bilgisayar oyunlarına bırakmıştır. Entegre olmayı zorlaştıracak hızda ilerleyen dijitalleşme süreci, günlük yaşam pratiklerini yeniden şekillendirerek özellikle gelişimsel açıdan hassas sayılan çocukluk döneminde önemle üzerinde durulması gereken bir konu haline dönüşmektedir (1). Yakın bir tarihe kadar dışarıda ve açık havada oynanan birçok oyun evlerde veya ofislerde oynanabilecek hale gelmiştir (2). Özellikle parklarda veya sokaklarda açık havada oynanan ve çocukların arkadaşları ile etkileşim kurduğu oyunlar yerini dijitalleşme süreci ile birlikte sanal ortamlarda oynanan oyunlara bırakmaktadır (3). Gerek kentleşme süreci gerekse dijital çağın günlük yaşam standartlarını etkilemesi oyun oynama sürecindeki bu değişim ve dönüşümü etkilemektedir. Özellikle 1970'li yıllardan sonra, çocukların tek başına oyun oynayabileceği veya gezebileceği alanların %90 oranında daraldığı belirtilmektedir. Çocuklar dış mekanlarda oyun oynamadığı gibi nasıl oynayacağını da artık bilmemektedir. Nitekim çocuklar zamanın çoğunu herhangi bir ekran karşısında konuşmadan ve gözlerini kırpmadan geçirmektedir (4).

Doğası gereği çocuklar her zaman oyun oynama becerisine sahiptirler ve her ortamda oyun oynayabilirler. Ancak çocuklar, tüm gelişim alanlarının desteklenmesi ve potansiyellerini tam olarak kullanabilmeleri için özgür bir ortama ihtiyaç duymaktadır. Bu açıdan bakıldığında, dış mekanlar; çocuklara rahat ve özgür hareket edebilme olanağı sunmaktadır (5). Birçok farklı kaynaktan oldukça geniş kapsamlı tanımlara sahip olan "Oyun" kavramı; genel olarak çocuğun yaratıcı ve özgür faaliyetler ile kendilik arayışı süreci olarak tanımlanmaktadır (6). Beslenme, sağlık ve eğitimin yanı sıra oyunun da çocuk için yaşamsal bir öneme sahip olduğu vurgulanarak, uluslararası yasalar ve sözleşmeler ile birlikte çocukların oyun oynama hakları savunulmuştur. Birleşmiş Milletler tarafından 1989 yılında onaylanan Çocuk Hakları Bildirgesi, 1995 yılında Türkiye'de de kabul edilmiştir. Çocuk haklarının 31. Maddesinde ise; "Taraf devletler çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence etkinliklerinde bulunma, kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını tanırlar" ifadesi ile çocukların oyun oynama hakkının gözetilmesi gerektiği vurgulanmaktadır (7). Çocuğun kendini ifade etmesini sağlayan, gelişim için gereken enerjiye kaynak oluşturan oyun; temelde eğlenme amacıyla gerçekleştirilen bir etkinlik olarak değerlendirilse de dil gelişimi, sosyal-duygusal gelişim, zihinsel gelişim ve fiziksel gelişim gibi gelişim alanlarını etkileyerek bütüncül gelişime katkı sağlamaktadır (8). Hızlı bir gelişim süreci olan çocukluk döneminde oyun, benlik ve kişilik gelişiminin, sosyal ve bilişsel kapasitenin ve bunların yanı sıra fiziksel gelişimin de dışı vurumu olarak ele alınmaktadır (9).

Çocuğun olabildiğince özgür ve serbest oyun oynama şansına sahip olabildiği dış mekân oyunları ile birlikte çocuklar çevreyi keşfetmekte, farklı duysal deneyimler yaşamakta, kendi oyunlarına özel mekanlar bulmakta veya bu mekanları yaratmaktadır. Dış mekân oyunları ile çocuklar nesneler toplayarak hobiler geliştirebilmekte ve bunun yanı sıra daha fazla fiziksel aktivitede bulunmaktadır (10). İç mekân ile kıyaslandığında dış mekân oyunlarının tüm gelişim alanlarına daha fazla katkı sağladığı vurgulanmaktadır (11). Dış mekanlarda sürekli hareket halinde olan bir yaşantı bulunmaktadır; rüzgâr, gökyüzünde değişen bulutlar, hayvanlar, farklı boyut ve dokularda taşlar, akan dereler, farklı renkler ve farklı sesler çeşitlilik ve zenginlik sunmaktadır. Çocuk için "zengin uyarıcı çevre" kavramını sağlayan dış mekanlarda çocuklar koşarak, tırmanarak ve hatta bağırarak fiziksel aktiviteler aracılığıyla rahatlamaktadır. Dış mekân oyunlarının çocukların tüm gelişim alanlarını desteklediğini vurgulayan araştırmalar da bulunmaktadır (12-14). Dış mekânda oyun oynayan çocukların oynamayan çocuklara göre motor gelişim açısından daha ileri bir gelişim düzeyinde olduğu ve özellikle denge, koordinasyon gibi becerilerde daha iyi oldukları gözlemlenmiştir (15). Okul bahçesinde, çocuk parklarında veya ormanda doğayla iç içe oyunlar oynayan çocukların güneş ışığı aracılığıyla yeterli miktarda D vitamini aldığı, dolayısıyla kemik ve kas gelişiminin desteklendiği vurgulanmaktadır. Sağlıklı bir fiziksel gelişim süreci ile birlikte çocuklar daha düzenli uyumakta, daha dengeli beslenmekte ve de daha az stres yaşamaktadırlar (16).

Dış mekan oyunlarında çeşitli kaza ve yaralanmalar olabileceği gibi, uygun mekanlar oluşturma zorluğu ve uygun mekan olmadığı takdirde fiziksel yaralanmalara neden olabileceği gibi riskler söz konusu olabilmektedir. Dış mekan oyunlarının dezavantaj boyutunda böyle bir durum mevcut olmasına rağmen, alanyazın incelendiğinde dış mekân oyunlarının çocukların öğrenme, üretkenlik ve akademik beceriler üzerinde olumlu katkılar sunduğunu gösteren araştırmalar da bulunmaktadır (17,18). Dış mekanlarda serbest hareket ederek gün ışığından faydalanan çocuklar; oyun oynarken oldukça yüksek bir algıya sahip olmaktadır. Dış mekanlarda oyun ve aktivite sürecinde hem sosyal-duygusal gelişim hem de fiziksel gelişim açısından tüm kapasitelerini kullanma imkânı bulan çocukların (19); dış mekanlarda daha az zaman geçirdiklerinde dikkat eksikliği, depresyon, stres, obezite, D vitamini eksikliği ve astım gibi sorunlarla karşılaşma riski artmaktadır (20,21). Dış mekanlarda doğal ortamlarda bulunan ışık, özellikle epifiz bezini uyatarak mutluluk hormonu salgılanmasını sağlamaktadır ve bağışıklık sisteminin güçlenmesinde büyük önem taşımaktadır (22). Ayrıca bir başka çalışmada; gün ışığı alan sınıflarda eğitim gören çocukların okuma düzeylerinin ve matematik performanslarının, gün ışığı almayan sınıflarda eğitime devam eden çocuklara oranla daha iyi bir düzeyde olduğu sonucuna ulaşılmıştır (23). Bunun yanı sıra farklı çalışmalarda iç mekanlarda yakın bakışın daha çok kullanılmasının miyop sorunu oluşmasına sebep olabileceği vurgulanarak, dış mekanlarda uzak bakışın kullanılmasıyla miyop riskinin de azaltılabileceği belirtilmektedir (24,25). Tüm çalışmalar göstermektedir ki dış mekân oyunları hem biyolojik hem fizyolojik hem psikolojik açıdan çocuklar için gelişimsel açıdan önemli avantajlar sunmaktadır.

Neredeyse insanlık tarihiyle birlikte ele alınan oyun; her çağda ve zamanda, her yerde, kendi kendine veya başkalarıyla oynanan, hayatın farklı evrelerinde hayal dünyası ve yaratıcılık, taklit, eğitim ve iletişim gibi becerilerle varlığını sürdüren önemli bir etkinlik olarak değerlendirilmiştir (26). Çocukluğun vazgeçilmez bir parçası olarak görülen oyun, değişen ve gelişen zamanla birlikte değişime uğramıştır (27). Özellikle dijitalleşme süreçlerinin hız kazandığı son yıllarda, oyunların içeriği yeniden şekillenmiş ve çocukların oyun tercihleri de farklılık göstermeye başlamıştır. Dış mekanlarda açık havada oynanan oyunların yerini kapalı mekanlarda oynanan oyunlar, gerçek kişilerle sosyalleşerek oynanan oyunların yerini sanal kişilerle dijital ortamlarda oynanan oyunların aldığı görülmektedir (3). Özellikle 1990 yılı ve sonrasında tüm dünyada çocukların dijital oyun oynama oranlarında büyük bir artış olduğu görülmektedir. En sade tanımıyla “dijital oyun” kavramı; bilgisayar, tablet, telefon veya oyun konsolu gibi dijital araçlar ile oynanan oyunlar olarak ifade edilmektedir (28).

Teknolojik gelişmelere paralel olarak ilerleyen dijital oyun süreci, sosyal yaşam geleneklerini dijital ortama aktararak hem sosyal hem de ekonomik boyutlarda farklı bir noktaya ulaşmaya başlamıştır (29). Ekonomik anlamda da büyük bir pazar payına sahip olan dijital oyun piyasası, özellikle çocukların zamanının çoğunu ekran karşısında geçirmesine sebep olarak sanal ve kurgudan oluşan bir dünyada, gerçek yaşamdan uzak deneyimler edinmesine zemin hazırlamaktadır. Hızlı değişen zaman ve hızlı gelişen dijital oyun dünyası, hızlı ve hassas bir gelişim dönemi olan çocukluk yıllarında oyun bağımlılığının oluşmasına sebep olabilmektedir. Dijital gelişmeler bazı noktalarda kolaylık ve avantaj sağlasa da fazla ve bilinçsiz kullanım olumsuz sonuçlar doğurabilmektedir (30).

Çocuklar, teknolojik donanımlarla programlanarak hazırlanan ve görsel bir ortam sunumuyla giriş yapmayı sağlayan dijital ortamlarda dijital oyun oynamaktadır (31). Çocuklar bu dijital oyunlarda, tek başlarına yapay zekaya karşı ya da çok oyunculu bir oyunda birbirlerine karşı oyun oynayabilmektedir (32). Bu oyunlar çevrimiçi oynanabildiği gibi konsol oyunları veya bilgisayar oyunları şeklinde de oynanmaktadır (33). Türkiye’de 20 milyonu aşkın dijital oyuncu bulunması ve özellikle 2000’li yıllardan sonra ciddi bir artış göstermesi neticesinde, 2011 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu kurulmuştur. Dijital oyun oynayan bireylere hizmet etmek ve başarılı oyunculardan “Dijital Oyunlar Milli Takımı” oluşturmak amacıyla kurulan birim, farklı kategorilerde ve farklı türlerde dijital oyun oynama süreçleri ile ilgili destek ve hizmet sunmaktadır (34). Ancak oynanan dijital oyunlar çocuklar açısından değerlendirildiğinde ve gelişim dönemleri açısından ele alındığında, oyun oynama süresi ve sıklığı ile birlikte risk oluşturmakta ve “dijital oyun bağımlılığı” kavramı ile karşı karşıya kalınmaktadır. Dijital oyun bağımlılığını ifade eden birçok farklı kavram da literatürde yer almaktadır. Bu kavramlardan bazıları “Bilgisayar oyunlarını problemli kullanma”, “Problemli internet kullanımı”, “Video oyun bağımlılığı”, “Aşırı

bilgisayar oyunu oynama", "Siber oyun bağımlılığı" şeklinde sıralanmaktadır. Tanım olarak incelendiğinde ise dijital oyun bağımlılığı, günlük yaşam akışını olumsuz etkileyen aşırı dijital oyun oynama, sosyal iletişimden kopma ve soyutlanma, gerçek yaşamdan ziyade oyun başarısına odaklanma şeklinde açıklanmaktadır (35).

Eğitici, öğretici ve geliştirici dijital oyunlar gelişimsel süreçte olumlu etki oluşturmakta ve sınırlı kullanıldığında çocuklarda kavram gelişimini, el göz koordinasyonunu ve görsel hafızanın gelişimini desteklemektedir (27). Ancak zaman sınırlaması ve kontrollü bir dijital araç kullanım süreci olmadığında, dijital oyun bağımlılığı riski çocukların dijital ortamlarda uzun zaman harcamasına ve bağlanmasına sebep olabilmektedir (36). Dijital oyun bağımlılığının bir hastalık olarak ele alınabilmesi için gerekli ölçütleri karşıladığı henüz netlik kazanmamıştır. Ancak Amerika Psikiyatri Derneği tarafından DSM-5'te "İnternette oyun oynama bozuklukları" olarak tanımlanabileceği önerilerek gözden geçirilmesi tavsiye edilmiştir. DSM-5'te yer alan tanı ölçütleri genel olarak; dijital oyun oynamanın günlük yaşam akışında baskın hale gelmesi ve zihinsel meşguliyet yaratması, her seferinde daha çok oyun oynama isteği, sinirlilik, üzüntü ve kaygı duyma, oyun oynamayı azaltma veya bırakmada zorluk, eğlenme ve hobi etkinlikleri yerine dijital oyun oynamayı tercih etme, oyun oynama süresi ile ilgili yanlış bilgiler verme, olumsuz duyguları bastırmak ve bu duygulardan kaçınmak için dijital oyunları kaçış yolu olarak kullanma, iş veya eğitim ile ilgili fırsatları kaçırmak şeklinde sıralanmaktadır (34). Yapılan çalışmalarda yaş, ailede dijital oyun oynayan bireylerin varlığı, yüksek sosyoekonomik düzey, annenin eğitim düzeyinin yüksek olması, dış mekânda az oyun oynama, çocuğun mizacı (özellikle içe kapanık, duygularını tanımlamada ve ifade etmede zorlanan çocuklar) gibi faktörlerin dijital oyun bağımlılığı için risk oluşturduğu öne sürülmektedir (37-40).

Dijital oyun bağımlılığı birçok açıdan çocukların gelişimsel sürecinde önemli bir etkiye sahiptir. Ortaokul öğrencileri ile yapılan bir çalışmada, özel okullarda okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılığının daha yüksek düzeyde olduğu ve bu çocuklarda olumsuz duyguların daha fazla görüldüğü sonucuna ulaşılmıştır (41). Farklı bir çalışmada ise dijital oyunların sosyal çevreden izole olma, yeterli ve dengeli beslenmede sorunlar, akademik başarı ve kişiler arası iletişimde sorunlar yaşama gibi problemlere neden olduğu belirtilmektedir (42). Bunlara ek olarak göz sağlığı ile ilgili problemler, bilek ve boyun ağrıları, ışığa duyarlı epilepsi gibi tıbbi sorunların yaşandığı da belirtilmektedir (43). Normal şartlarda çocuğun iç dünyası ile dış dünya arasında köprü kurmasını sağlayan oyun, dijital ortamlarda bu köprü görevini amacına uygun bir şekilde yerine getirememektedir. Çünkü dijital ortamlarda oynanan oyunlarda başta bağımlılık olmak üzere, agresif davranışlar ve şiddetin normalleştirilmesi gibi olumsuz durumlar sıkça yaşanmaktadır (44-46).

Dijital süreçlerin yaşamın her alanında yer bulması ve dijital oyun bağımlılığının gün geçtikçe artış göstermesi, dijital oyunların günlük hayatın vazgeçilmez bir parçası haline gelmesi ile birlikte dış mekân oyunlarının azalması, çocukların gelişimi üzerinde olumsuz etkiye sebep olabilmektedir. Nitekim fiziksel aktivitelere katılmayan ve düzenli spor yapmayan çocuklarda dijital oyun bağımlılığı görülme oranının daha fazla olduğu düşünülmektedir (47). Dış mekân oyunları ile daha çok fiziksel aktivite olanağı bulan çocuklar, gelişimsel açıdan da desteklenmektedir. Hem oyun oynama alanı hem de oyun oynama aracı olarak çocuklara farklı ortamlar sunan dijital oyunlar (48), çocukları dışarıda akıp giden gerçek yaşamın dışında ve uzağında bırakabilmektedir. Dijital gelişim ve değişim, dış mekanlardan kopukluklar meydana getirebilmektedir. Nitekim Rideout ve arkadaşları (49), tüm gün televizyon açık olan evlerde yaşayan çocukların diğer çocuklara kıyasla daha az dışarıda oyun oynadığını vurgulamaktadır. Dış mekân oyunlarının çocukların gelişimi üzerindeki olumlu etkisi ve dijital oyunların gelişim sürecindeki olumsuz etkileri göz önüne alındığında; dış mekân oyunları ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin bilimsel veriler ışığında yorumlanması önem taşımaktadır. Bu çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile dış mekân oyunları arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Yöntem

Bu çalışma yapılmadan önce Dicle Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Etik Kurulu'na başvurulmuş ve gerekli etik kurul izni 28/08/2020-82104 evrak tarihi ve sayısı ile alınmıştır. Bu çalışma, nicel yöntem ile gerçekleştirilmiş bir çalışmadır. Nicel araştırmalar; değişkenler arası ilişkileri açıklama, yapılandırılmış ölçüm

araçları ile çok sayıda katılımcıdan sayısal veri toplama, istatistikler analizler kullanarak değişkenleri ilişkilendirme gibi süreçlerden oluşan araştırma yöntemi olarak tanımlanmaktadır (50).

Tablo 1. Çalışma grubuna ait demografik bilgiler

Değişken	n	%
Yaş		
13 yaş	97	25,4
12 yaş	94	24,6
11 yaş	92	24,1
10 yaş	99	25,9
Cinsiyet		
Erkek	200	47,6
Kız	182	52,4
Kardeş Sayısı		
Tek çocuk	54	14,1
2-3	261	68,3
4 ve üstü	67	17,5
Doğum Sırası		
İlk çocuk	201	52,6
Ortanca	90	23,6
Son çocuk	91	23,8
Anne iş		
Çalışıyor	184	48,2
Çalışmıyor	198	51,8
Baba iş		
Çalışıyor	374	97,9
Çalışmıyor	8	2,1
Anne Öğrenim Düzeyi		
Okur-yazar değil	13	3,4
İlköğretim	75	19,6
Lise	87	22,8
Ön lisans	10	2,6
Lisans	186	48,7
Lisansüstü	11	2,9
Baba Öğrenim Düzeyi		
Okur-yazar değil	4	1,0
İlköğretim	22	5,8
Lise	101	26,4
Ön lisans	14	3,7
Lisans	217	56,8
Lisansüstü	24	6,3
Gelir Düzeyi		
Asgari ücretten az	4	1,0
Asgari ücret	23	6,0
Asgari ücretten fazla	167	43,7
Asgari ücretin 2 katı ve fazlası	188	49,2
Toplam	382	%100

Örneklem

Araştırmamızın evreni, Diyarbakır ilinde ortaokul öğrenimine devam eden öğrencilerden oluşmaktadır. Araştırmamızın örneklemini ise; Diyarbakır'ın Kayapınar ilçesinde öğrenim görmekte olan, 10-14 yaşları arasında 382 ortaokul öğrencisi oluşturmaktadır. %95 güven aralığında hesaplanan örneklem sayısı 381 olarak bulunmuştur. 5, 6, 7 ve 8. sınıf öğrencilerinin katıldığı bu çalışmada amaçlı örneklem yöntemiyle örneklem belirlenmiştir. Amaçlı örnekleme, araştırmacı ilgili evrenin özelliklerini ve çalışmaya katılacak bireylerin kriterlerini belirleyerek örneklemini oluşturmaktadır (51). Bu doğrultuda, ortaokul öğrenimine devam etme ve 10-14 yaş aralığında bulunma bu çalışmaya dahil edilme kriterleri olarak belirlenmiştir. Çalışma grubuna ait veriler Tablo 1'de yer almaktadır.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak; araştırmacı tarafından hazırlanan Demografik Bilgi Formu, çocuklar ve ailelere yönelik hazırlanan ve uzman görüşü alınarak oluşturulan Anket Formu ve "Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılmıştır. Katılımcılardan onam alındıktan sonra veriler toplanmıştır.

Demografik Bilgi Formu ve Anket Formu

Uzman görüşü alınarak oluşturulan Anket Formunda çocuklara ve ailelere yönelik sorular yer almıştır.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili veri toplamak amacıyla kullanılan "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği", Hazar ve Hazar (52) tarafından geçerlik güvenirlik çalışması yapılan 5'li likert tipinde bir ölçektir. "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" 10-14 yaş aralığında yer alan çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeyini belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Ölçeğin genelinde Croanbach Alpha iç tutarlık katsayısı .90 iken, birinci alt faktör değeri .78, ikinci faktör .81, üçüncü faktör .76 ve dördüncü faktör ise .67 olarak hesaplanmıştır. Ölçek maddelerinde "5=Kesinlikle Katılıyorum", "4=Katılıyorum", "3=Kararsızım", "2=Katılıyorum" ve "1=Kesinlikle Katılmıyorum" şeklinde puanlama yer almaktadır. Toplam 24 maddeden oluşan "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" dört faktörlü bir alt yapıya sahiptir. 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. Ölçekten alınabilecek en düşük puan "24" en yüksek puan "120" dir. Ölçek puanlamasının derecelendirmesinde ise; "1-24: Normal grup, 25-48: Az riskli grup, 49-72 Riskli grup, 73-96 Bağımlı grup, 97-120 Yüksek düzeyde bağımlı grup" olarak değerlendirilmektedir.

Veri Analizi

Veriler 2020-2021 Eğitim-Öğretim yılında Diyarbakır ili Kayapınar ilçesinde öğrenimine devam eden ortaokul öğrencileri ile görüşmeler yapılarak toplanmıştır. Verilerin analizinde SPSS istatistik paket programı kullanılmıştır. Katılımcıların demografik özelliklerinin belirlenmesinde frekans (f) ve yüzde (%) betimsel istatistiklerden yararlanılmıştır. Çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeyini belirlemek için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin ortalama ve standart sapma değerleri hesaplanmıştır. Verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirleyebilmek amacıyla çarpıklık ve basıklık değerleri incelenmiş ve verilerin normal dağılım göstermediği sonucuna ulaşılmıştır. Basıklık ve Çarpıklık değerleri -1.5 ile +1.5 olduğu zaman normal dağılım olduğu kabul edilmektedir (53). Veriler normal dağılım göstermediği için değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemek için "Kruskal Wallis Testi" ve "Mann-Whitney U Testi" kullanılmıştır. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ile çocuğun dışarıda oyun oynamaya ilgili düşünceleri, oyun oynama süresi, oyun oynanan yerler, dışarıda yapılan etkinlikler, çocuğun dışarıda oyun oynama durumu, arkadaş ilişkileri, evde dijital oyun oynama durumu ve ailenin çocuğun oyun oynama durumuna yorumu arasındaki farkı belirlemek amacıyla Kruskal Wallis H Testi uygulanmıştır. Ortaya çıkan anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek için Mann Whitney-U testi yapılmıştır.

Bulgular

Bu çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile dış mekân oyunları arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki tablolarda elde edilen bulgulara yer verilmektedir.

Tablo 2. Evde internet/bilgisayar/akıllı telefon bulunma durumuna ilişkin analiz sonuçları

Değişken	n	%
İnternet		
İnternet yok	9	2,4
Mobil internet	40	10,5
Sınırsız internet	333	87,2
Bilgisayar		
Evde bilgisayar yok	61	16,0
Evde ortak kullanımda bilgisayar var	209	54,7
Odamda bana özel bilgisayar var	112	29,3
Akıllı Telefon		
Akıllı telefonum yok	209	54,7
Sınırlı internetli akıllı telefonum var	101	26,5
Sınırsız internetli akıllı telefonum var	72	18,8
Toplam	382	%100

Tablo 3. Çocukların dışarıda oyun oynamaya yönelik görüşlerinin dağılımı

	n	%
Dışarıda oyun oynama ile ilgili düşüncüler		
Dışarıda oyun oynamaktan hoşlanırım	191	50,0
Bazen dışarıda oyun oynamaktan hoşlanırım	145	38,0
Dışarıda oyun oynamaktan hoşlanmam	46	12,0
Dışarıda oyun oynama süresi		
Dışarıda oyun oynamam	52	13,6
1 saatten az	58	15,2
1-2 saat	160	41,9
3-4 saat	78	20,4
5-6 saat	34	8,9
Dışarıda oyun oynanan yerler		
Dışarıda oyun oynamam	42	11,0
Evin bahçesi-önü	222	58,1
Okul bahçesi	81	21,2
Çocuk parkı	29	7,6
AVM oyun alanları	5	1,3
Lunapark	3	0,8
Arkadaş ilişkileri		
Düzenli olarak yüz yüze görüştüğüm çok fazla arkadaşım var	218	57,1
Düzenli olarak yüz yüze görüştüğüm az arkadaşım var	83	21,7
Düzenli olarak yüz yüze görüştüğüm fazla arkadaşım yok	59	15,4
Düzenli olarak yüz yüze görüştüğüm arkadaşım yok	22	5,8
Evde dijital oyun oynama		
Telefonda oyun oynarım	191	50,0
Tablette oyun oynarım	109	28,5
Bilgisayarda oyun oynarım	82	21,5
Toplam	382	%100

Tablo 2’de elde edilen bulgular incelendiğinde araştırmaya katılan çocukların %87,2’nin evinde sınırsız internet bulunurken, %10,5’inde mobil internet bulunduğu ve %2,4’ünde evde internet bulunmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Odasında kendi bilgisayarları olan çocukların oranı %29,3 iken, evde ortak kullanımda bilgisayar olması %54,7, evde bilgisayar olmaması ise %16,0 olarak bulunmuştur. Akıllı telefon ile ilgili bulgular incelendiğinde çocukların %54,7’sinde akıllı telefon olmadığı, %26,5’inde sınırlı internetli akıllı telefon bulunduğu, %18,8’inde ise sınırsız internetli akıllı telefon bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 4. Ailelerin dışarıda oyun oynamaya yönelik görüşlerinin dağılımı

	N	%
Çocuğunuzun oyun oynama durumu		
Tek başına oyun oynamayı sever	12	3,1
Ailesiyle veya arkadaşlarıyla oyun oynamayı sever	150	39,3
Sürekli oyun oynamak ister	60	15,7
Bazen oyun oynamak ister	128	33,5
Oyun oynamaktan hoşlanmaz	32	8,4
Çocuğunuzun dışarıda oyun oynama durumu		
Arkadaşları ile düzenli olarak dışarıda oynamasını isterim	131	34,3
Genelde sınırlı sayıda arkadaşı ile dışarıda oyun oynamasını isterim	62	16,2
Benim kontrolümde dışarıda oynamasını isterim	100	26,2
Çocuğumun kendi başına dışarıda oyun oynamasını isterim	34	8,9
Dışarıda oyun oynamasına pek sıcak bakmıyorum	55	14,4
Çocuğunuzun arkadaşları ile oyun oynama durumu		
Arkadaşları ile sürekli dışarıda oynar	75	19,6
Arkadaşları ile dışarıda ara sıra oynar	195	51,0
Arkadaşları ile dışarıda nadiren oynar	62	16,2
Arkadaşları ile dışarıda oynamaz genelde evdedir	50	13,1
Çocuğunuzun dijital oyun oynama durumu		
Dijital oyun yerine dışarıda oyun oynamasını isterim	254	66,5
Dışarıda oynaması yerine evde oynamasını tercih ederim	120	31,4
Dışarıda oyun yerine evde dijital oyun oynamasını tercih ederim	8	2,1
Toplam	382	%100

Tablo 3’te elde edilen bulgular incelendiğinde araştırmaya katılan çocukların %50’sinin dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı, %38’inin bazen dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı, %12’sinin ise dışarıda oyun oynamaktan hoşlanmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Dışarıda oyun oynama süresi incelendiğinde; çocukların %41,9’u günde 1-2 saat, %20,4’ü günde 3-4 saat, %15,2’si günde 1 saatten az, %8,9’u günde 5-6 saat dışarıda oyun oynarken, %13,6’sının dışarıda oyun oynamadığı saptanmıştır. Dışarıda oyun oynanan yerler ile ilgili sonuçlar incelendiğinde; Çocukların %58,1’inin evin bahçesinde-önünde, %21,2’sinin okul bahçesinde, %7,6’sının çocuk parkında, %1,3’ünün alışveriş merkezi oyun alanlarında, %0,8’inin lunaparkta oyun oynadığı sonucuna ulaşılmıştır. Arkadaş ilişkilerine bakıldığında ise; çocukların %57,1’inin düzenli olarak yüz yüze görüştüğü çok fazla arkadaşının olduğu, %21,7’sinin düzenli olarak yüz yüze görüştüğü arkadaşının az olduğu, %15,4’nün yüz yüze görüştüğü çok fazla arkadaşının olmadığı ve %5,8’inin ise yüz yüze görüştüğü arkadaşının olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların %50’sinin telefonda, %28,5’inin tablette, %21,5’inin ise bilgisayarda oyun oynadığı elde edilen sonuçlar arasında yer almaktadır.

Tablo 4’te ailelerin çocukların oyun oynama durumu ile ilgili görüşlerinden elde edilen bulgular incelendiğinde çocukların %39,3’ünün arkadaşları ve aileleri ile oyun oynamayı sevdikleri, %33,3’ünün bazen oyun oynamayı sevdiği, %15,7’sinin sürekli oyun oynamak istediği, %3,1’inin tek başına oyun oynamayı sevdiği ve %8,4’ünün ise oyun oynamaktan hoşlanmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Ailelerin %34,3’ünün çocuklarının

düzenli olarak dışarıda oyun oynamasını istediği, %26,2'sinin aile kontrolü ile birlikte çocuklarının dışarıda oyun oynamasını istediği, %16,2'si çocuklarının sınırlı sayıda arkadaş ile dışarıda oyun oynamasını istediği, %8,9'nun çocuğunun tek başına dışarıda oyun oynamasını istediği, %14,4'ünün ise çocuklarının dışarıda oynamasına sıcak bakmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Çocuğun arkadaşları ile oyun oynama durumu incelendiğinde ailelerin %51,0'ı çocuklarının ara sıra dışarıda arkadaşları ile oynadıklarını, %19,6'sı çocuklarının sürekli dışarıda oynadıklarını, %16,2'si nadiren oynadıklarını, %13,1'i ise çocukların dışarıda oyun oynamadıklarını ve genelde evde olduklarını ifade etmiştir. Çocuğun dijital oyun oynama durumuna yönelik sonuçlar incelendiğinde; ailelerin %66,5'inin çocukların dijital oyun oynama yerine dışarıda oyun oynamasını tercih ettiği, %31,4'ünün dışarıda oyun oynama yerine evde oyun oynamasını tercih ettiği, %2,1'inin ise dışarıda oyun oynama yerine evde dijital oyun oynamasını tercih ettiği sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 5. Çocukların dışarıda oyun oynama düşüncelerinin evde internet, bilgisayar ve akıllı telefon bulunma durumuna göre dağılımı

	Dışarıda oyun oynamaktan hoşlanırım	Bazen dışarıda oyun oynamaktan hoşlanırım	Dışarıda oyun oynamaktan hoşlanmam	n	%
Evde İnternet Durumu					
İnternet yok	4	1	4	9	2,3
Sadece mobil internet	17	16	7	40	10,5
Sınırsız internet	170	128	35	333	87,2
Evde Bilgisayar Durumu					
Bilgisayar yok	31	21	9	61	16,0
Ortak kullanımda bilgisayar	97	87	25	209	55,0
Evde çocuğa ait bilgisayar	63	37	12	112	29,9
Akıllı Telefon Durumu					
Yok	104	78	27	209	55,0
Çocuğa ait sınırlı internetli akıllı telefon	51	42	8	101	26,3
Çocuğa ait sınırsız internetli akıllı telefon	36	25	11	72	18,7
Toplam				382	%100

Tablo 6. Çocukların dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanına göre bağımlılık düzeyleri

Düzye	n	%
Normal Grup	15	3,9
Az Riskli Grup	171	44,8
Riskli Grup	161	42,1
Bağımlı Grup	35	9,2
Toplam	382	100

Tablo 5'te elde edilen bulgular incelendiğinde; evinde interneti olmayan 4 çocuğun dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı, 1 çocuğun bazen dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı, 4 çocuğun ise dışarıda oyun oynamaktan hoşlanmadığı sonucu elde edilmiştir. Evinde sadece mobil internet olan çocuklara dair incelendiğinde ise; 17 çocuğun dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı, 16 çocuğun bazen dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı, 7 çocuğun dışarıda oyun oynamaktan hoşlanmadığı saptanmıştır. Evinde sınırsız interneti olan 170 çocuğun dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı, 128 çocuğun bazen dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı, 35 çocuğun ise dışarıda oyun oynamaktan hoşlanmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Evde bilgisayar bulunma durumu incelendiğinde; evinde bilgisayar olmayan 31 çocuğun dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı, 21 çocuğun

bazen dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı, 9 çocuğun ise dışarıda oyun oynamaktan hoşlanmadığı sonucu elde edilmiştir. Evinde ortak kullanımda bilgisayar olan çocukların dışarıda oyun oynamaya yönelik düşünceler incelendiğinde 97 çocuğun dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı, 87 çocuğun bazen dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı, 25 çocuğun ise dışarıda oyun oynamaktan hoşlanmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Evinde kendisine ait bilgisayarı olan 63 çocuğun dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı, 37 çocuğun bazen dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı, 12 çocuğun ise dışarıda oyun oynamaktan hoşlanmadığı sonucu elde edilmiştir.

Tablo 7. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ile çocuğun dışarıda oyun oynamaya ilgili düşünceleri, oynama süresi, oyun oynanan yerler ve dışarıda yapılan etkinlikler arasındaki fark

Değişken	N	Sıra Ortalaması	sd	X ²	P
Çocuğun Dışarıda Oyun Oynama ile İlgili Düşünceleri					
(1) Dışarıda oyun oynamaktan hoşlanırım	191	196,54	2	,859	,651
(2) Bazen dışarıda oyun oynamaktan hoşlanırım	145	187,57			
(3) Dışarıda oyun oynamaktan hoşlanmam	46	182,93			
Çocuğun Dışarıda Oyun Oynama Süresi					
(1) Dışarıda oyun oynamam	52	177,86	4	5,9	,283
(2) 1 saatten az	58	184,78			
(3) 1-2 saat	160	186,98			
(4) 3-4 saat	78	199,84			
(5) 5-6 saat	34	225,99			
Dışarıda Oyun Oynanan Yerler					
(1) Dışarıda oyun oynamam	42	178,73	5	17,871	,003
(2) Evin bahçesi-önü	222	183,54			
(3) Okulun bahçesi	81	222,29			
(4) Çocuk parkı	29	157,76			
(5) AVM oyun alanları	5	263,50			
(6) Lunapark	3	334,33			
Dışarıda Oyun Oynanan Yerler					
(1) Arkadaşlar ile sokakta-sitede oyun oynama	240	178,35	2	4,852	0,88
(2) Arkadaşlar ile okul bahçesinde oyun oynama	86	191,24			
(3) Arkadaşlar ile parkta oyun oynama	30	143,18			

Akıllı telefon bulunma durumuna göre çocuğun dışarıda oyun oynamaya dair düşünceleri incelendiğinde ise; akıllı telefonu bulunmayan 104 çocuğun dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı, 78 çocuğun bazen dışarıda oynamaktan hoşlandığı 27 çocuğun da dışarıda oyun oynamaktan hoşlanmadığı saptanmıştır. Sınırlı internet ile akıllı telefon kullanan 51 çocuğun dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı, 42 çocuğun bazen dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı, 8 çocuğun ise dışarıda oyun oynamadığı sonucuna ulaşılırken; sınırsız internet ile akıllı telefon kullanan 36 çocuğun dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı 25 çocuğun bazen dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı, 11 çocuğun ise dışarıda oyun oynamaktan hoşlanmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 6'da katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanına göre bağımlılık düzeyine ilişkin bilgiler yer almaktadır. Elde edilen sonuçlar incelendiğinde; araştırmaya katılan 15 çocuğun normal grupta, 171 çocuğun az riskli grupta, 161 çocuğun riskli grupta, 35 çocuğun ise bağımlı grupta yer aldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ile dışarıda oyun oynamaya yönelik düşünceleri arasındaki farka ilişkin Kruskal Wallis H testi sonuçlarına göre Dijital Oyun Bağımlılığı toplam puanıyla ($X^2=,859$, $sd=2$, $p>.05$), dışarıda oyun oynamaya yönelik düşünceler arasında anlamlı bir farklılık tespit

edilmemiştir. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ile dışarıda oyun oynama süreleri arasındaki farka ilişkin Kruskal Wallis H testi sonuçları incelendiğinde Dijital Oyun Bağımlılığı toplam puanıyla ($X^2=5,39$, $sd=4$, $p>.05$), dışarıda oyun oynama süreleri arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ile dışarıda oyun oynadıkları yerler arasındaki farka ilişkin Kruskal Wallis H testi sonuçlarında ise Dijital Oyun Bağımlılığı toplam puanıyla ($X^2=17,871$, $sd=5$, $p<.05$), dışarıda oyun oynadıkları yerler arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Ortaya çıkan bu anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek için Mann Whitney-U testi yapılmıştır. Analiz sonucunda oyun oynanan yerler arasında evin bahçesi-önü ile okul bahçesi, çocuk parkı ve lunapark arasında bir farklılığın olduğu; bu farklılığın evin önünde oyun oynamanın lehine olduğu tespit edilmiştir ($p<.05$). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ile dışarıda oyun oynama etkinlikleri arasındaki farka ilişkin Kruskal Wallis H testi sonuçlarına göre Dijital Oyun Bağımlılığı toplam puanıyla ($X^2=4,852$, $sd=2$, $p>.05$), çocuğun dışarıda oyun oynama etkinlikleri arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

Tablo 8. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ile çocuğun dışarıda oyun oynama durumu, arkadaş ilişkileri ve evde dijital oyun oynama durumu arasındaki fark

Değişken	n	Sıra Ortalaması	sd	X^2	P
Çocuğun Dışarıda Oyun Oynama Durumu					
(1) Her gün düzenli olarak dışarıda oyun oynarım	89	206,08	4	3,308	,508
(2) Haftada birkaç kez dışarıda oyun oynarım	146	194,14			
(3) Sadece hafta sonu dışarıda oyun oynarım	68	180,52			
(4) Dışarıda oyun oynamayı pek tercih etmem	46	182,83			
(5) Dışarıda oyun oynamam	33	175,23			
Çocuğun Arkadaş İlişkileri					
(1) Düzenli olarak yüz yüze görüştüğüm çok fazla arkadaşım var	218	203,10	3	8,239	,041
(2) Düzenli olarak yüz yüze görüştüğüm az arkadaşım var	83	189,90			
(3) Düzenli olarak yüz yüze görüştüğüm fazla arkadaşım yok	59	162,39			
(4) Düzenli olarak yüz yüze görüştüğüm arkadaşım yok	22	160,68			
Evde Dijital Oyun Oynama Durumu					
(1) Telefonda oyun oynarım	191	186,58	2	1,764	,414
(2) Tablette oyun oynarım	109	189,58			
(3) Bilgisayarda oyun oynarım	82	205,65			

Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ile dışarıda oyun oynama durumu arasındaki farka ilişkin Kruskal Wallis H testi sonuçlarına göre Dijital Oyun Bağımlılığı toplam puanıyla ($X^2=3,308$, $sd=4$, $p>.05$), dışarıda oyun oynama durumu arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ile arkadaş ilişkileri arasındaki farka ilişkin Kruskal Wallis H testi sonuçlarında ise; Dijital Oyun Bağımlılığı toplam puanıyla ($X^2=8,239$, $sd=3$, $p<.05$), arkadaş ilişkileri arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Ortaya çıkan bu anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek için Mann Whitney-U testi yapılmıştır. Analiz sonucunda düzenli olarak görüşülen arkadaş sayısı fazla olan çocuklar ile görüşülen arkadaş sayısı az olan çocuklar arasında bir farklılığın olduğu; bu farklılığın arkadaş sayısı fazla olan çocukların lehine olduğu tespit edilmiştir ($p<.05$). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ile evde dijital oyun oynama durumu arasındaki farka ilişkin Kruskal Wallis H testi sonuçlarına göre katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı toplam puanıyla ($X^2=1,764$, $sd=2$, $p>.05$), dışarıda oyun oynama durumu arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

Tablo 9. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ile ailenin çocuğun oyun oynama durumuna yorumu arasındaki fark

	N	Sıra Ortalaması	sd	X ²	P
Aileye Göre Çocuğun Oyun Oynama Durumu					
(1) Tek başına oyun oynamayı sever	12	220,75	4	9,179	0,57
(2) Ailesiyle veya arkadaşlarıyla oyun oynamayı sever	150	193,35			
(3) Sürekli oyun oynamak ister	60	216,08			
(4) Bazen oyun oynamak ister	128	185,99			
(5) Oyun oynamaktan hoşlanmaz	32	147,84			
Aileye Göre Çocuğun Arkadaşları ile Oyun Oynama Durumu					
(1) Arkadaşları ile dışarıda sürekli oyun oynar	75	229,48	2	12,289	0,006
(2) Arkadaşları ile dışarıda ara sıra oyun oynar	195	187,13			
(3) Arkadaşları ile dışarıda nadiren oyun oynar	62	177,75			
(4) Arkadaşları ile dışarıda oyun oynamaz, genelde evdedir	50	168,62			
Ailenin Çocuğun Dışarıda Oyun Oynama Durumuna Yorumu					
(1) Arkadaşları ile düzenli olarak oyun oynamasını isterim	131	182,40	4	5,250	,263
(2) Genelde sınırlı sayıda arkadaşı ile dışarıda oyun oynamasına izin veririm	62	180,22			
(3) Benim kontrolümde dışarıda oyun oynamasını isterim	100	207,16			
(4) Kendi başına arkadaşları ile dışarıda oyun oynamasını isterim	34	176,29			
(5) Dışarıda oyun oynamasına pek sıcak bakmıyorum	55	206,81			
Ailenin Çocuğun Evde Dijital Oyun Oynama Durumuna Yorumu					
(1) Dijital oyun yerine dışarıda oyun oynamasını isterim	254	183,75	2	4,268	,118
(2) Dışarıda oyun oynaması yerine evde oyun oynamasını tercih ederim	120	205,05			
(3) Dışarıda oyun yerine evde dijital oyun oynamasını tercih ederim	8	234,38			

Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ile aile görüşü doğrultusunda oyun oynama durumları arasındaki farka ilişkin Kruskal Wallis H testi sonuçları görülmektedir. Tabloya göre katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı toplam puanıyla ($X^2=9,179$, $sd=4$, $p>.05$), aile görüşü doğrultusunda oyun oynama durumu arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ile aile görüşü doğrultusunda arkadaş ilişkileri arasındaki farka ilişkin Kruskal Wallis H testi sonuçlarında ise; Dijital Oyun Bağımlılığı toplam puanıyla ($X^2=12,289$, $sd=3$, $p<.05$), aile görüşü doğrultusunda arkadaş ilişkileri arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Ortaya çıkan bu anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek için Mann Whitney-U testi yapılmıştır. Analiz sonucunda dışarıda oyun oynayan çocuklar ile dışarıda oyun oynamayan çocuklar arasında bir farklılığın olduğu; bu farklılığın dışarıda oyun

oynayan çocukların lehine olduğu tespit edilmiştir ($p < .05$). Katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ile ailenin oyun oynama durumuna yorumu arasındaki farka ilişkin Kruskal Wallis H testi sonuçlarına göre katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılığı toplam puanıyla ($X^2=5,250$, $sd=4$, $p > .05$), ailenin oyun oynama durumuna yorumu arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ile aile görüşü doğrultusunda dijital oyun oynama durumları arasındaki farka ilişkin Kruskal Wallis H testi sonuçlarında ise; Dijital Oyun Bağımlılığı toplam puanıyla ($X^2=4,268$, $sd=2$, $p > .05$), aile görüşü doğrultusunda dijital oyun oynama durumları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

Tartışma

Bu çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile dış mekân oyunları arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma kapsamında elde edilen bulgular genel olarak değerlendirildiğinde; evde internet, bilgisayar ve akıllı telefon bulunma durumuna dair sonuçlara göre; çocukların büyük bir çoğunluğunun evinde sınırsız internet bulunurken, yine büyük bir çoğunlukta evde ortak kullanımda bilgisayar olduğu ve ortaokul çağındaki çocukların akıllı telefon kullanma oranının düşük olduğu saptanmıştır. Yaş grubu göz önüne alındığında, çocukların bireysel olarak akıllı telefona sahip olmaması söz konusu olabilir. Bunun yanında çocuklar ebeveynlere ait telefonları da kullanabilir. Evde internet ve bilgisayar bulunma durumu değerlendirildiğinde, dijital gelişmelerin hız kazanması ve günlük hayatın normal bir parçası haline gelmesi sonuç üzerinde etkili olabilir. TÜİK (54) tarafından gerçekleştirilen Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanımı Araştırmasına göre de evden internete erişim imkanı %90,7, telefon kullanım oranı %95,3 ve bilgisayar bulunma durumu ise %89,1 oranındadır. Yaşamın normal standartları haline gelen dijitalleşme süreçleri, yetişkinler kadar çocukların da hayatında yer edebilmektedir. Nitekim yapılan bir araştırmada, 0-8 yaş grubunda yer alan daha küçük yaşta çocuklarda da dijital cihaz kullanım oranının %52 olduğu ve bu oranının her geçen gün arttığı sonucuna ulaşılmıştır (49).

Çocukların dışarıda oyun oynamaya yönelik düşünceleri, dışarıda oyun oynama süresi, dışarıda oyun oynama yerleri, arkadaş ilişkileri ve evde dijital oyun oynama durumuna dair sonuçlar incelendiğinde; dışarıda oyun oynamaktan hoşlanan çocukların sayıca fazla olduğu ve genellikle günde 1-2 saat süreyle dışarıda oyun oynadıkları söylenebilir. Oyunun, çocuklar için her zaman temel bir yaşam uğraşı olması ve gelişim serüveninin vazgeçilmez bir parçası olması bu sonuç üzerinde etkili olabilir. Bununla birlikte oyun çocuğun doğasında yer almaktadır ve yaşla beraber ev ortamında oynanan oyunlardan dışarıda oynanan oyunlara yönelik bir seyir izlemektedir (55). Çocukların çoğunlukla evin bahçesi ya da evin önünde oyun oynadığı elde edilen diğer sonuçlar arasındadır. Bu araştırmada veriler COVID-19 döneminde toplanmıştır. Dolayısıyla dünya genelinde yaşanan COVID-19 pandemisi sürecinde, çocukların çoğunlukla evde vakit geçirmek zorunda kalması bu sonucu etkilemiş olabilir. Nitekim COVID-19 pandemisinin gerek kısa vadede gerekse uzun vadede çocuklar üzerinde psikososyal etkileri bulunmaktadır (56). Özellikle okul döneminde bulunan çocuklarda korku ve kaygının yanı sıra huzursuzluk, saldırganlık ve sosyal çekilme gibi davranışlar gözlemlenmektedir (57). Çocukların arkadaş ilişkileri değerlendirildiğinde büyük çoğunluğunun düzenli olarak yüz yüze görüştüğü çok fazla arkadaşı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Evde dijital oyun oynama durumu değerlendirildiğinde ise çocukların büyük bir bölümünün akıllı telefonda oyun oynadığı tespit edilmiştir. Akıllı telefonların kullanımının çok yaygın olması ve her evde mutlaka akıllı telefon bulunması çocukların akıllı telefon kullanımının artmasına sebep olabilir. Çocukların akıllı telefonlar ile fazla zaman geçirmeleri üzerinde önemli durulması gereken bir konudur. Nitekim yoğun akıllı telefon kullanımı aile ve arkadaş ilişkileri başta olmak üzere sosyal ilişkileri zedeleyebilmektedir; bununla beraber akademik performans üzerinde de olumsuz etkiler yaratabilmektedir (58).

Ailelerden alınan görüşler incelendiğinde; ebeveynler, çocuklarının çoğunlukla aile üyeleriyle veya arkadaşları ile oyun oynamayı sevdiklerini ve çocuklarının arkadaşları ile düzenli olarak dışarıda oyun oynamalarını istediklerini belirtmiştir. Bununla birlikte çocuklarının ara sıra arkadaşları ile dışarıda oyun oynadıkları ve çocukların evde dijital oyun oynamaları yerine dışarıda oyun oynamalarını tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Ebeveynlerin çocukların dışarıda oyun oynamalarına bakış açıları ve evde dijital oyun oynama durumlarını değerlendirme biçimleri çocukların dijital oyun oynama oranını arttırabilmektedir. Nitekim yapılan

bir araştırmada aile içinde belirlenen kural ve sınırların, ebeveynlerin çocuklarıyla ilgilenme durumlarının, ailelerin dijital süreçlerin gelişimdeki dezavantajları konusunda farkındalık sahibi olmalarının dijital oyun bağımlılığını azalttığı sonucuna ulaşılmıştır (59).

Çocukların dışarıda oyun oynama düşüncelerinin evde internet, bilgisayar ve akıllı telefon bulunma durumuna göre değerlendirilmesine yönelik sonuçlara göre; evde sınırsız internet bulunsu da çocukların dışarıda oyun oynamaktan hoşlandığı, evinde kendisine ait bilgisayarı ve akıllı telefonu bulunmayan çocukların ise dışarıda oyun oynamaktan daha çok hoşlandığı saptanmıştır. Bu sonuçlara göre, çocukların akıllı telefona sahip olmalarının ve odalarında kendilerine ait bilgisayarlarının bulunmasının dışarıda oyun oynama sürecinde etkili olduğu söylenebilir. Çocukların dışarıda oyun oynamak yerine akıllı telefon veya bilgisayar ile vakit geçirmeleri gelişimsel açıdan bazı problemlere yol açabilir. Nitekim akıllı telefon ve bilgisayar gibi teknolojik araçlarla uzun vakit geçirmek uykusuzluk, fiziksel aktivite yetersizliği, obezite ve kas- iskelet problemi ile beraber gelişimsel problemlere neden olabilmektedir (60).

Çalışmaya katılan çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanına göre bağımlılık düzeyi incelendiğinde; çocukların büyük çoğunluğunun az riskli (%44,8) ve riskli (%42,1) grupta yer aldığı sonucuna ulaşılmıştır. Ortaokul öğrencileri ile yapılan benzer bir çalışmada da dijital oyun bağımlılığının yüksek düzeyde olduğu sonucuna ulaşılmıştır (41). Evlerde telefon, tablet ve bilgisayar gibi dijital ürünlerin bulunması ve kullanım yaygınlığının artması çocuklar açısından dijital oyun bağımlılığına yönelik risk faktörü oluşturabilir. Dijital oyun bağımlılığı henüz bir hastalık olarak değerlendirilmese de alan yazında sıkça sözü edilen bir kavramdır ve özellikle olumsuz etkileri ile birlikte; ailelerin çözüm arayışı, araştırmalarda ortaya çıkan yaygınlık durumu ve psikiyatri kliniklerine başvuruların artması dijital oyun bağımlılığını üzerinde önemle durulması gereken bir konu haline getirmektedir (61).

Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ile dışarıda oyun oynama düşünceleri, dışarıda oyun oynama süresi, dışarıda oyun etkinlikleri ve dışarıda oyun oynama durumu arasındaki farklılığa yönelik sonuçlar incelendiğinde; anlamlı bir farklılık olmadığı saptanmıştır. Buna karşılık Dijital Oyun Bağımlılığı ile oyun oynanan yerler ve arkadaş ilişkileri arasında ise anlamlı bir farklılık olduğu sonucu elde edilmiştir. Dışarıda oyun oynanan yerler açısından incelendiğinde; evin bahçesinde ya da evin önünde oyun oynamanın diğer yerlere göre (çocuk parkı, okul bahçesi vb.) farklılık gösterdiği görülmektedir. Çocukların COVID-19 pandemisi sebebiyle okula gidememesi ve sokağa çıkma kısıtlamasına tabi tutulması, ailelerin pandemi süreci ile birlikte sağlık kaygısı taşımaları ve çocuklarını çocuk parkı gibi kalabalık ortamlardan uzak tutmaları bu sonuç üzerinde etkili olabilir. Bunun yanı sıra; ailelerin güvenlik kaygısı yaşaması, son yıllarda artan istismar vakaları ile birlikte çocuklarının daha güvenli bölgelerde oyun oynamasını tercih etmesi, çocukların daha çok evin bahçesinde ya da evin bulunduğu site içerisinde oynamasını etkileyebilir. Dijital oyun bağımlılığı ile arkadaş ilişkileri arasındaki anlamlı farklılık incelendiğinde; düzenli olarak görüşülen arkadaş sayısı fazla olan çocuklar ile görüşülen arkadaş sayısı az olan çocuklar arasında bir farklılığın olduğu; bu farklılığın arkadaş sayısı fazla olan çocukların lehine olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyun oynama bağımlılığının çocukların sosyal ilişkileri üzerinde etkili olması ve kişiler arası etkileşimde olumsuz sonuçlar doğurması bu sonuç üzerinde etkili olabilir. Özmen (62) tarafından ortaokul öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyinin değerlendirildiği çalışmada da dijital oyun bağımlılığı ile arkadaş sosyal destek puanları arasında anlamlı bir ilişki olduğu ve arkadaş destek puanı azaldıkça dijital oyun bağımlılığı düzeyinin arttığı saptanmıştır. Bunun yanı sıra yalnızlık, iletişim becerileri ve utangaçlık gibi değişkenlerin de dijital oyun bağımlılığını tetiklediği araştırmalarda elde edilen sonuçlar arasında yer almaktadır (63, 64, 65). Sözü edilen değişkenler arkadaş ilişkilerini de direkt etkilediğinden dolayı, sağlıklı arkadaşlık ilişkilerinin sağlıklı bir sosyal yaşam ve güçlü iletişim becerilerini de beraberinde getireceği; bununla birlikte dijital oyun bağımlılığını azaltacağı düşünülmektedir.

Araştırmaya katılan çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı toplam puanı ile aileye göre çocuğun dışarıda oyun oynama durumu, ailenin çocuğun oyun oynama durumuna bakış açısı ve aileye göre çocuğun evde dijital oyun oynama durumu arasında anlamlı bir fark olmadığı sonucu elde edilmiştir. Buna karşılık Dijital Oyun Bağımlılığı toplam puanıyla aile görüşü doğrultusunda arkadaş ilişkileri arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Bu farklılığın dışarıda oyun oynayan çocuklar ile dışarıda oyun oynamayan çocuklar arasında

olduğu ve dışarıda oyun oynayan çocukların lehine olduğu tespit edilmiştir. Sonuç olarak çocukların dışarıda oyun oynamasının arkadaş ilişkilerini ve dijital oyun bağımlılığını etkilediği söylenebilir. Dışarıda oyun oynayan çocuklar daha çok fiziksel aktivitede bulunma şansı bulmaktadır. Orhan (66) tarafından gerçekleştirilen bir çalışmada, çocuklarda fiziksel aktivite arttıkça dijital oyun bağımlılığın da azalacağı sonucuna ulaşılmıştır. Sonuç olarak çocukların dışarıda oyun oynaması hem fiziksel aktivite imkânı sunması hem de arkadaş ilişkilerini güçlendirmesi bakımından dijital oyun bağımlılığı oluşumunu da engelleyebilir.

Çalışmanın sınırlılıklarına dair, araştırma 10-14 yaş arası çocukların katılımıyla gerçekleştirilmiştir ve kesitsel olarak verilerin toplanması sonucu elde edilen verilerle sınırlıdır. İleriki araştırmalarda, ilkök ve lise eğitim kademelerinde öğrenim gören çocuklar ile çalışma tekrarlanabilir ve farklı katılımcı gruplarında dijital oyun bağımlılığı değerlendirilebilir. Ek olarak, boylamsal çalışmalarla dijital oyun bağımlılığının farklı gelişim dönemlerindeki etkisi yorumlanabilir.

Sonuç olarak teknolojinin hızlı gelişimi ve dijital teknolojinin yaşamın her alanına nüfuz etmesi insanların yaşam biçimlerinde önemli değişimler ortaya çıkarmıştır. Bu değişim ve dönüşüm her şeyi ve herkesi olduğu gibi çocukları ve onların yaşam biçimlerini de büyük oranda etkilemiştir. Bu kapsamda çocukların oyun tercihlerinin ve biçimlerinin değiştiği, çocukların dijital teknoloji ile olan ilişkisinin bağımlılık şeklinde tanımlanacak kadar olumsuz noktalara ulaştığı söylenebilir. Çocukların ekran karşısında geçirdikleri zaman arttıkça; dışarıda, gerçek yaşamda, hayatla ve diğer insanlarla iç içe geçirdikleri zaman azalmaktadır. Bu durum gelişimsel açıdan birçok noktada önemle üzerinde durulması gereken bir konu haline gelmektedir.

Çalışmadan elde edilen sonuçlar doğrultusunda dijital oyun bağımlılığı açısından risk altında bulunan çocuklar için erken müdahale programlarının hazırlanması önerilebilir. Dışarıda oyun oynamanın dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisi göz önünde bulundurularak çocukların ekranlardan daha uzak, gerçek yaşama ve topluma daha yakın aktivitelere katılmaları desteklenebilir. Ailelere, dijital oyun bağımlılığı ile ilgili farkındalık oluşturma ve bilgilendirme amacıyla eğitimler ve seminerler verilebilir. Çocukların dışarıda oyun oynama sürecini arttırmak için dışarıda oyun oynama alanları ile ilgili düzenlemeler yapılabilir. Okullarda rehber öğretmenler hem çocuklara hem de ebeveynlere yönelik bilinçlendirme ve bilgilendirme çalışmaları yapabilir. Dijital süreçlerin her geçen gün daha hızlı ilerleyerek hayatın her alanında ve gelişimin her döneminde etkilerinin dinamik olarak değişkenlik gösterdiği göz önünde bulundurulduğunda; benzer çalışmalar farklı örneklem gruplarıyla ve farklı araştırma yöntemleri ile yapılabilir ve alan yazına daha derin katkılar sunulabilir.

Kaynaklar

1. Hazar Z. Tekkurşun DG. Dalkıran H. Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* 2017; 15(4): 179-190.
2. Kaya BA. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi. Yüksek Lisans Tezi, Tokat: Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2013.
3. Horzum MB. Ayas T. Çakırbalta Ö. Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Derg* 2008; 3(30): 76-88.
4. Sayar K. Benli S. Dijital Çocuk. 1. Baskı, İstanbul: Kapı Yayınları, 2020: 19.
5. Yıldırım M. Bağımsız Anaokulu Öğretmenlerinin Dış Mekân Oyun Alanlarına Ve Uygulamalarına İlişkin Görüşleri. Yüksek Lisans tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı, 2017.
6. Winnicott DW. Oyun ve Gerçeklik, Birkan T (Çeviren). 1. Baskı, İstanbul: Metis yayınları, 2019: 81.
7. Duman G. Koçak N. Çocuk oyun alanlarının biçimsel özellikleri açısından değerlendirilmesi (Konya İli Örneği). *Türk Eğitim Bilimleri Derg* 2013; 11(1): 64-81.
8. Egemen A. Yılmaz Ö. Akil İ. Oyun, oyuncak ve çocuk. *ADÜ Tıp Fakültesi Derg* 2004; 5(1): 39-42.
9. Van Hoorn J. Nourrot PM. Scales B. Alward KR. Play at the Center of the Curriculum.. Boston: Pearson Education, 2011: 4.
10. Clements R. An investigation of the status of outdoor play. *Cont Issues in Early Child* 2004; 5(1): 68-80.
11. Rivkin M. The schoolyard habitat movement: What it is and why children need it. *Early Child Edu Jour* 1997; 25(1): 61-66.
12. Wells NM. At home with nature effects of 'greenness' on the children's cognitive functioning. *Environ Behav* 2000; 32(6): 775-795.

13. Palmberg IE. Kuru J. Outdoor activities as a basis for environmental responsibility. *J Environ Educ* 2000; 31(4): 32-36.
14. O'Brien L. Learning outdoors: the Forest School approach. *Education* 2009; 37(1): 45- 60.
15. Fjørtoft I. Landscape as playscape: The effects of natural environments on childrens's play and motor development. *Child Youth Environ* 2004; 14 (2): 21-44.
16. Kernan M. Devine D. Being confined within? Constructions of the good childhood and outdoor play in early childhood education and care settings in Ireland. *Child Soc* 2010; 24(5): 371-385.
17. Ploughman M. Exercise is brain food: effects of physical activity on cognitive function. *Dev Neurorehabil* 2008; 11(3): 236-240.
18. Donnelly JE. Lambourne K. Classroom- based physical activity, cognition and academic achievement. *Prev Med* 2011; 5(2): 36-42.
19. Turgut H. Yılmaz S. Ekolojik temelli çocuk oyun alanlarının oluşturulması. III. Ulusal Karadeniz Ormancılık Kongresi, IV, 2010: 1618-1630.
20. Lovasi GS. Quinn JW. Neckerman KM. et al. Children living in areas with more street trees have lower prevalence of asthma. *J Epidemiol Commun Health* 2008; 62(7): 647-649.
21. Taylor AF. Kuo FE. Children with attention deficits concentrate better after walk in the park. *J Atten Disord* 2009; 12(5): 402-409.
22. Akkılıç KN. Çocukların doğaya doğanında çocuklara ihtiyacı var. <https://www.ntv.com.tr/turkiye/cocuklarin-dogaya-doganin-da-cocuklara-ihtiyaci-var,xE4fW6zrx0iX8sYfE8vKZg> (Accessed 4.05.2021).
23. Hescong L. Elzeyadi I. Knecht C. Re-Analysis report: Daylighting in schools, additional analysis. *New Buildings Institute* 2002; 2(1): 1-101.
24. Wu PC. Tsai CL. Hu CH. Yang YH. Effects of outdoor activities on myopia among rural school children in Taiwan. *Ophtalmic Epidemiol* 2010; 17(5): 338-342.
25. French AN. Ashby RS. Morgan IG. Rose KA. Time outdoors and the prevention of myopia. *Exp Eye Res* 2013; 114(1): 58-68.
26. Ayhan B. Çavuş S. Computer Game Addiction: A Field Study On Adolescents, 12. International Symposium Communication in the Millennium. 2014: 15-18 June, Eskişehir, ss. 197- 208.
27. Toran M. Ulusoy Z. Aydın B. Deveci T. Akbulut A. Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi* 2016; 24(5): 2263-2278.
28. Whitton N. Learning with Digital Games: A Practical Guide To Engaging Students In Higher Education. Boston: Routledge, 2010: 47.
29. Erboy E. Vural RA. İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi* 2010; (11)1: 39-58.
30. Ayhan B. Köselören M. İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying* 2019; 6(1): 1-30.
31. Çetin E. Eğitsel Dijital Oyunlar. 1. Baskı, Ankara: Pegem Akademi, 2013: 85.
32. Bozkurt A. Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi* 2014; 5(1): 1-21.
33. Gökçearslan Ş. Durakoğlu A. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergis*, 2014; 23(14): 419-435.
34. Aksel N. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öz Denetim Ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek lisans tezi, Ordu: Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, 2018.
35. Weinstein AM. Computer and video game addiction: A comparison between game users and non-game users. *Drug Alcohol Abuse* 2010; 36(5): 268-276.
36. Irmak YA. Erdoğan S. Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Derg* 2016; 27(2): 128-137.
37. Şahin C. Tuğrul VM. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Journal of World of Turks*, 2012; 4(3): 115-130.
38. Aydoğdu F. Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge* 2018; 6 (31): 1-18.
39. Rosen LD. Lim A. Felt J. et al. Media and technology use predicts ill-being among children, preteens and teenagers independent of the negative health impacts of exercise and eating habits. *Comput Human Behav* 2014; 35(1): 364-375.
40. Taş İ. Güneş Z. 8-12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyetin incelenmesi. *Klinik Psikiyatri Derg* 2019; 22(1): 83-92.

41. Kestane M. Dijital oyun bağımlılığının ilköğretim ikinci kademe çağındaki öğrencilerin akademik başarıları ile ilişkisi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Biruni Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Anabilim Dalı, 2019.
42. Hagedorn WB. Young TO. Identifying and intervening with students exhibiting signs of gaming addiction and other addictive behaviors: implications for professional school counselors. *Prof Sch Couns* 2011; 14(4): 250-260.
43. Griffiths MD. The educational benefits of videogames. *Educ Health* 2002; 20(1): 47-51.
44. Aydoğdu Kİ. Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi* 2015; 8(1): 806-818.
45. Horzum MB. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim* 2011; 36 (1): 56-68.
46. Yavuzer H. Çocuk Psikolojisi. İstanbul: Remzi yayınevi, 2013: 220.
47. Güvendi B. Demir GT. Keskin B. Ortaokul öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi* 2019; 11(18): 1194-1217.
48. Bird J. Edwards S. Children learning to use technologies through play: a digital play framework. *Br J Educ Technol* 2015; 46(6): 1149-1160.
49. Rideout VJ. Vandewater EA. Wartella EA. Zero to Six: Electronic Media in the Lives Of Infants, Toddlers And Preschoolers. California, CA: Henry J Kaiser Family Foundation, 2003: 180.
50. Creswell JW. Eğitim Araştırmaları: Nicel Ve Nitel Araştırmanın Planlanması, Yürütülmesi Ve Değerlendirilmesi. (Çev. Halil EKŞİ). İstanbul: EDAM yayınları, 2017: 16.
51. Budak İ. Budak A. Nicel, nitel ve karma araştırmalarda örnekleme. Eğitim Araştırmaları, Demir SB (Çeviri Editörü). Educational Research, Johnson B, Christensen L. 4. baskı, Ankara: Eğiten Kitap, 2014: 231.
52. Hazar Z. Hazar M. Digital game addiction scale for children. *Journal of Human Sciences*, 2017; 14(1): 203-21.
53. Tabachnick BG. Fidell LS. Using Multivariate Statistics. Boston: Pearson, 2013.
54. TÜİK. [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2020-3679#:~:text=T%C3%9C%C4%B0K%20Kurumsal&text=%C4%B0nternet%20kullan%C4%B1m%20oran%C4%B1%202020%20y%C4%B1%C4%B1nda,%73%2C3%20oldu%C4%9Fu%20g%C3%B6r%C3%BCld%C3%BC](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2020-3679#:~:text=T%C3%9C%C4%B0K%20Kurumsal&text=%C4%B0nternet%20kullan%C4%B1m%20oran%C4%B1%202020%20y%C4%B1%C4%B1nda,%73%2C3%20oldu%C4%9Fu%20g%C3%B6r%C3%BCld%C3%BC). (Accessed 23.03.2020)
55. Uluşar İ. Şimşek İ. Ebeveynlerin çocuk oyun alanlarına ilişkin görüşlerinin belirlenmesi. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi* 2014; 18(3): 413-425.
56. Akoğlu G. Karaaslan BT. COVID-19 ve izolasyon sürecinin çocuklar üzerindeki olası psikososyal etkileri. *İzmir Katip Çelebi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi* 2020; 5(2): 99-103.
57. Imran N. Zeshan M. Pervaiz Z. Mental health considerations for children & adolescents in COVID-19 Pandemic. *Pak J Med Sci* 2020; 36(COVID19-S4), 67.
58. Yen CF. Tang TC. Yen JY. et al. Symptoms of problematic cellular phone use, functional impairment and its association with depression among adolescents in Southern Taiwan. *J Adolesc* 2009; 32(4): 863-873.
59. Yiğit E. Güneş S. Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 2020; 17(1): 144-174.
60. Mustafaoğlu R. Zirek E. Yasacı Z. Özdingler AR. Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions* 2018; 5(2): 1-217.
61. Wood RTA. Problems with the concept of video game "addiction": Some case study examples. *Int J Ment Health Addiction* 2008; 6(1): 169-178.
62. Özmen M. Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Yordanması. Yüksek Lisans Tezi, Denizli: Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2019.
63. Esen E. Siyez D. Ergenlerde internet bağımlılığını yordayan psiko-sosyal değişkenlerin incelenmesi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi* 2011; 36(1): 127-138.
64. Bilgin HC. Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki. Yüksek lisans tezi. Denizli: Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2015.
65. Ayas T. Lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin utangaçlıkla ilişkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri* 2012; 15(1): 627-636.
66. Orhan E. 10-14 Yaş Arasındaki Çocukların Fiziksel Aktivite Seviyesi, Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Dikkat Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Niğde: Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2018.

Yazar Katkıları: Tüm yazarlar ICMJE'in bir yazarda bulunmasını önerdiği tüm ölçütleri karşılamışlardır

Etik Onay: Bu çalışma için ilgili Etik Kuruldan etik onay alınmıştır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazarlar çıkar çatışması olmadığını beyan etmişlerdir.

Finansal Destek: Yazarlar finansal destek beyan etmemişlerdir.

Yazarın Notu: Bu çalışma; Erasmus+ adına Türkiye Ulusal Ajansı tarafından desteklenen 2018-1- TR01-KA203-058784 numaralı "Outdoor-oriented Practices in Early Childhood Education" (OPIECE) projesinin, "International Congress of Early Childhood Outdoor Practices" (ICECOP) adlı 24-25 Mart 2021 tarihinde Sakarya Üniversitesinde gerçekleştirilmiş olan sözlü olarak sunulmuştur.

Author Contributions: All authors met criteria recommended by ICMJE for being an author

Ethical Approval: Ethical approval was obtained for this study from relevant Ethics Committee.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The authors have declared that there is no conflict of interest.

Financial Disclosure: Authors declared no financial support

Acknowledgement: This study was presented as an oral presentation of the project "Outdoor-oriented Practices in Early Childhood Education" (OPIECE) numbered 2018-1- TR01-KA203-058784 supported by the Turkish National Agency on behalf of Erasmus+, "International Congress of Early Childhood Outdoor Practices" (ICECOP) held at Sakarya University on March 24-25, 2021.