



e-ISSN: 2148-4899

Pamukkale Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi
Pamukkale University Journal of Divinity Faculty

Güz/Autumn, 2024, 11 (2), 808-834

**DEĞER ODAKLI GENÇLİK KAMPI FAALİYETLERİNİN ORTAÖĞRETİM
ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL BAĞIMLILIĞINI ÖNLEMEDEKİ ROLÜ**

**The Role of Value-Oriented Youth Camp Activities in Preventing Digital
Addiction of Secondary School Students**

Ali GÜL

Dr. Öğr. Üyesi, Samsun Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi, Felsefe ve Din Bilimleri
Bölümü, Din Eğitimi Ana Bilim Dalı, ali.gul@samsun.edu.tr, Orcid: 0000-0002-1016-
5832.

Makale Bilgisi / Article Information

Makale Türü / Article Types:	Araştırma Makalesi/Research Article
Geliş Tarihi / Received:	28.09.2024
Kabul Tarihi / Accepted:	25.11.2024
Yayın Tarihi / Published:	31.12.2024
Cilt / Volume:	11
Sayı / Issue:	2
Sayfa/ Pages:	808-834

Atıf / Cite as: Gül, Ali. "Değer Odaklı Gençlik Kampı Faaliyetlerinin Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Bağımlılığını Önlemedeki Rolü" (The Role of Value-Oriented Youth Camp Activities in Preventing Digital Addiction of Secondary School Students). *Pamukkale Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi-Pamukkale University Journal of Divinity Faculty* 11/2 (2024), 808-834. DOI: 10.17859/pauifd.1557455

İntihal / Plagiarism: Bu makale, Ithenticate intihal tarama programı ile taranmıştır. Ayrıca iki hakem tarafından da incelenmiştir. / This article has been scanned with Ithenticate plagiarism screening program. Also this article has been reviewed by two referees.

Çıkar Çatışması / Conflict of Interest: Yazar çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir. The Author declared that there is no conflict of interest

Finansal Destek / Grant Support: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir. / The authors declared that this study has received no financial support.

www.dergipark.gov.tr/pauifd



2148-4899

Pamukkale Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi (PAUİFD)-808-834
**DEĞER ODAKLI GENÇLİK KAMPI FAALİYETLERİNİN ORTAÖĞRETİM
ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL BAĞIMLILIĞINI ÖNLEMEDEKİ ROLÜ***

Ali GÜL**

Öz

Sınıf dışı eğitim bireyin sosyalleşmesini, kişiliğinin gelişmesini, öğrenilenlerin kalıcı hâle gelmesini sağlayan bir eğitim modelidir. Bu modelin en önemli uygulama ortamı ve sağlayıcısı kamp faaliyetleridir. Bunlardan bir tanesi de Gençlik ve Spor Bakanlığı ve Diyanet İşleri Başkanlığı'nın ortak düzenlediği değer odaklı kamp faaliyetleridir. Bu faaliyetlerde gençler çevreyle etkileşim hâlinde yürüttükleri sportif etkinlikler yanında maneviyat istasyonları ve değerler eğitimi ile millî, manevî, kültürel değerleri öğrenmektedir. Bu etkinliklerin diğer bir amacı ise gençleri dijital bağımlılıktan kurtarmaktır. Günümüzde mobil cihazlar, sosyal medya, dijital oyunları yoğun şekilde kullanan gençler gündelik hayatlarındaki görev ve sorumluluklarını ihmal etmekte, aile bireyleri ve çevreleriyle iletişimi aksatmakta, sosyal hayattan soyutlanmaktadır. Bu çerçevede değer odaklı kamp faaliyetlerinin dijital bağımlılığı önlemedeki rolünü tespit etmek önem arz etmektedir. Araştırmanın temel problemini "Değer odaklı kamp faaliyetlerinin ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılığını önlemedeki rolü bulunmakta mıdır? şeklindedir. Çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden betimsel tarama ve ilişkiyel araştırma modeli kullanılmıştır. Araştırma sonucunda katılımcıların sınıf düzeyi, okul türü, baba mesleği, kamp faaliyetleriyle ilgili görüşleri, kamp faaliyetlerine karşı istekli olma durumu, ekran süreleri, hayatlarında en güzel vakti nasıl/kimle geçirdiği, samimi arkadaş sayısı, kam faaliyetlerinin arkadaşlık bağlarını güçlendirdiğine inanç durumu, kampta öğrendiklerini hayata yansıtma durumu ile dijital bağımlılık düzeyinde anlamlı farklılık görülmüş ve elde edilen bulgular sonuç kısmında tartışılarak öneriler sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Din Eğitimi, Değerler Eğitimi, Okul Dışı Eğitim, Kamp Faaliyeti, Dijital Bağımlılık.

**The Role of Value-Oriented Youth Camp Activities in Preventing Digital
Addiction of Secondary School Students**

Abstract

Out-of-school/out-of-classroom education is an education model that enables the individual to socialise, develop his/her personality and make what is learned permanent. The most important application environment and provider of this model is camp activities. One of these is the value-oriented camp activities organised jointly by GSB and DİB. In these activities, young people learn national, spiritual and cultural values through spirituality stations and values education as well as sportive activities in interaction with the environment. Another aim of these activities is to save young people from digital addiction.

* Bu araştırma için Samsun Üniversitesi Etik Kurul Başkanlığı'nın 17.04.2024 tarihli toplantısında E-59760180-050.04-85999 sayı ile etik kurul izni alınmıştır.

** Dr. Öğr. Üyesi, Samsun Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi, Felsefe ve Din Bilimleri Bölümü, Din Eğitimi Ana Bilim Dalı, ali.gul@samsun.edu.tr, Orcid: 0000-0002-1016-5832.

Today, young people who use mobile devices, social media and digital games intensively neglect their duties and responsibilities in their daily lives, disrupt communication with family members and their environment, and are isolated from social life. In this context, it is important to determine the role of value-oriented camp activities in preventing digital addiction. It is possible to determine the main problem of our research as 'Do value-oriented camp activities have a role in preventing digital addiction of secondary school students?'. As a result of the research, significant differences were observed in the participants' grade level, school type, father's occupation, opinions about camp activities, willingness to camp activities, screen time, how/with whom they spent the best time in their lives, number of intimate friends, belief that camp activities strengthen friendship ties, reflection of what they learned in the camp to life and digital addiction level.

Keywords: Religious Education, Values Education, Out-of-School Education, Camp Activity, Digital Addiction

Structured Abstract

Out-of-school/out-of-classroom education is an education model that enables the individual to socialise, develop his/her personality and make what is learned permanent. The most important application environment and provider of this model is camping activities. In recent years, the Ministry of Youth and Sports has significantly increased the number and diversity of camp centres and activities and has taken innovative steps with joint activities with stakeholder institutions. One of these is the value-oriented camp activities organised jointly by the Ministry of Youth and Sports and the Presidency of Religious Affairs. In these activities, young people learn national, spiritual and cultural values through spirituality stations and values education as well as sportive activities in interaction with the environment. Another aim of these activities is to save young people from digital addiction. Today, young people who use mobile devices, social media and digital games intensively neglect their duties and responsibilities in their daily lives, disrupt communication with family members and their environment, and are isolated from social life. In this context, it is important to determine the role of value-oriented camp activities in preventing digital addiction. It is possible to determine the main problem of our research as 'Do value-oriented camp activities have a role in reducing the digital addiction of secondary school students? In the study, descriptive and relational screening model from quantitative research methods was used. The sample of the study consists of 345 students who participated in the activities in 4 provinces (Manisa Şehzadeler, Hatay Arsuz Uluçınar, Rize Fındıklı, Aydın Efeler Youth Camps). 'Personal Information Form' and "Digital Addiction Scale" were used in the study. The analysis of the survey results was carried out with percentage and frequency methods using SPSS 22 software. As a result of this analysis, the Cronbach's Alpha internal consistency coefficient of the study was found to be 0.96 for the 'Information Form' and 0.93 for the 'Digital Addiction Scale' and it was seen that the 'Information Form' and the 'Digital Addiction Scale' were quite reliable. In the study, it was found that the digital addiction levels of high school 4th grade students' digital addiction levels are lower than other grades, the digital addiction scores of those whose school type is an Anatolian high school are lower than other school types, the digital addiction scores of those whose father's profession is retired are low, the digital addiction scores of young people who find value-oriented camp activities useful and want them to be done more are low, It was concluded that the digital addiction score of young people with more screen time increased accordingly, the digital addiction level of individuals who spent the best

moments with their families was low, the digital addiction level of individuals with fewer intimate friends was high, value-oriented camp activities strengthened friendship ties, and the digital addiction levels of students who stated that they reflected the values they learned in the camp to their lives were low. Apart from these results, it was observed that there was no significant difference in the digital addiction scores of the participants according to the camp centre, gender, number of siblings, economic status of the family, parental attitude, mother's occupation, and parents' occupation.

GİRİŞ

Okulda sunulan eğitimin yanında onu destekleyici ve tamamlayıcı nitelikte olan okul dışı ya da sınıf dışı eğitim, kazanımları daha kalıcı hâle getirmekte, bireyin sosyalleşmesinde önemli rol oynamaktadır(Gerber vd., 2001). Okul dışı/sınıf dışı eğitim, non-formal eğitim, informal eğitim vb. tanımlamalarla çevre ile kurulan ilişki neticesinde oluşan bilgiyle öğrenme, bireylere duygusal, psikolojik, zihinsel ve algısal mesajlar yansıtan yöntemlerdir(Saraç, 2017). Her biri kendine özgü yaşam biçimine sahip ve ergenlik dönemi özelliklerini taşıyan akranları ile uzun süre birlikte vakit geçirmektedir. Bu süreçte, okul bahçesi, kantin, sınıf, koridorlar, okula ait spor alanları öğrencilerin birbirleri ile karşılaşma mekânları olmaktadır. Aynı mekânı paylaşan gençler arasında gerçekleşen sosyal etkileşim zaman zaman anlaşmazlık ve çatışmaları da beraberinde getirmektedir.(Ay, 2021) Dinen de korunması emredilen fiziksel sağlık ruh sağlığını, ruh sağlığı da fiziksel sağlığı olumlu veya olumsuz yönde etkilemektedir.(Çınar, 2023) Açık alan etkinliklerine katılımın sosyal, ruhsal ve fiziksel sağlığa faydasının yanında, bireyin kendine olan güvenini ve saygısını artırmakta, kişisel becerisini, sosyal davranışları, kişilik/karakter gelişimiyle davranışları üzerinde olumlu değişiklikleri sağladığı görülmüştür(McAvoy, 2001). Ayrıca bu faaliyetler bireylerin sıkıntılarını gidermekte, kendisini geliştirmesini, ilişkilerini, sosyo-kültürel uyumlarını olumlu yönde geliştirmekte, bireyin soru sorma, bağımsız düşünebilme, motivasyonun gelişmesi, iletişim ve sunum yapabilme, grup çalışması yapabilme, problem çözme, liderlik becerisi, sorumluluk alabilme, gerçek dünyanın fark edilmesi, öz saygı ve öz değerlilik gibi becerilerin de gelişmesine imkân tanımaktadır(Tütüncü vd., 2011).

Okul dışı/sınıf dışı öğrenme ortamlarının en önemli sağlayıcılarından biri kamplardır. Kamplar gençlerin yaparak-yaşayarak öğrenmesine imkân sağlamakta(Esentaş - Özbey, 2016), kazanımları öğrenme konusunda teşvik etmekte(Orion vd., 1997), öğrencilerin ilgisini çekmekte, merak ve istek uyandırmakta,(Tatar - Bağrıyanık, 2012) araştırma becerilerini ve akademik başarılarını arttırmakta(Farenga - Joyce, 1998) öğrencilerin ilk elden deneyim kazandığı, öğrenme sürecinde beş duyusunu kullanmalarına imkân tanımakta(Priest, 1986), kişisel sosyal gelişimi artırmakta(Dillon vd., 2016), fiziksel, sosyal ve dil becerilerini geliştirmektedir(Rivkin, 2000).

Kamplar sayesinde öğrenciler arasındaki sosyal ilişkiler gelişir(Orion vd., 1997), öğrenciler aktif olarak merak duyar, soru sorar, araştırma ve deney yapar, problem çözer, sorumluluk alır, yaratıcı olur ve bilgilerini yapılandırır(Thomas, 2010). Kampa katılan öğrencilerin atılganlık düzeyi yüksek olur(Yalçın, 2019). Kamplar, aktif öğrenme ve proje tabanlı öğrenme becerilerini güçlendirmekte ve bireyi sosyalleştirmektedir. Soru sorma, bağımsız düşünme, problem çözme, liderlik becerileri, öz saygı becerileri gelişmektedir.

Kamp faaliyetleri Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın(GSB) kuruluşundan bugüne yürütülen faaliyetlerdendir. Bu faaliyetler son yıllarda merkez, etkinlik ve katılımcı sayısı olarak ciddi oranda artış göstermiştir. Gençlik kampları gençlerin serbest zamanlarını çeşitli sosyal, kültürel ve sportif faaliyetlerle değerlendirmelerini sağlamayı, millî, manevî, etik ve insanî değerler konusunda farkındalığı artırmayı amaçlamaktadır. 50 gençlik kampında düzenlenen faaliyetlere 2023 yılında 135.000 genç katılmıştır(Gençlik ve Spor Bakanlığı Faaliyet Raporu, 2023).

Özellikle 2023 yılından itibaren Diyanet İşleri Başkanlığı'nın(DİB) da dâhil olduğu kamp programlarında "Manevîyat İstasyonları" ve "Değerler Eğitimi" eğitim programları sayesinde öğrencilerin millî, manevî ve kültürel değerleri kazanması hedeflenmektedir. Diğer bir hedef ise gençleri etkinlikler sayesinde dijital bağımlılıktan uzaklaştırmaktır(Gençlik ve Spor Bakanlığı Faaliyet Raporu, 2023).

Dijital araçların ve sosyal medyanın yoğun kullanımından kişi dinî ve manevî olarak etkilenebilmektedir. Korkmaz, internet bağımlılığı ile dindarlık arasında negatif ilişki belirlediğini ifade etmiştir. (Korkmaz, 2022). Sanal âleme olan bağıllık insanın başta kendisi olmak üzere insanla, dünyayla, kendisi ile ve Allah'la olan ilişkisini bozarak kişinin yalnızlaşmasına sebep olmaktadır(Atak, 2020). Kamp programlarının gençleri internet bağımlılığından(dijital bağımlılık) uzaklaştırdığını tespit eden çalışmalar(Altuntaş, 2023) incelendiğinde özellikle değerler eğitimi odaklı kamp faaliyetlerinin gençlerin dijital bağımlılıktan uzaklaşması için önemli olduğunu göstermektedir.

Teknolojik araç, gereç ve uygulamaların hayatımıza girmesi pek çok fayda sağlarken bazı olumsuzlukları da beraberinde getirmiştir. Sosyal medya ve çevrimiçi oyunların yaygınlaşmasıyla bağımlılık kavramının çerçevesinde ve ilgi alanında değişiklikler olmuştur. Önceleri daha çok uyuşturucu madde bağımlılığıyla sınırlı olan bu kavram, dijital bağımlılığı da kapsamına almıştır. (Kim, 2006). Dijital bağımlılık "*Bireyin cep telefonu, tablet ve bilgisayar gibi dijital cihazlar aracılığıyla çevrimiçi veya çevrimdışı erişilebilen oyun, sosyal medya, alışveriş ile ilgili uygulamalara/web sitelerine girme davranışını dijital teknolojilerin kullanımının zararlı sonuçlarına rağmen devam ettirmesi*"(Almourad vd., 2020) olarak tanımlanmaktadır. Bireyin dijital cihaz kullanımını kontrol etmekte güçlük çekmesi ve dijital cihazları kullanmadığı zamanlarda yoğun bir şekilde kullanma isteği duyması dijital bağımlılığın göstergelerini oluşturmaktadır(Singh - Singh, 2019). Böylece "*netlessfobi*" ve "*nomofobi*" kavramları da hayatımıza girmiş bulunmaktadır(Güney, 2017). Nomofobi, bireylerin akıllı telefonlarından ayrı kalmaya yönelik olarak duyduğu kaygıyı ifade ederken(Polat, 2017), netlessfobi ise, internete bağlanamama durumunda hissedilen korku durumunu belirtir.(Güney, 2017). Bu bağımlılık türlerinin kontrol edilmesi önem arz etmektedir.(Karapınar vd., 2022).

Davranış odaklı bağımlılık çeşidi olan bu türde(Rugai - Hamilton-Ekeke, 2016) uyku kalitesi düşmekte, anksiyete ve depresyon artmakta(Cemiloglu vd., 2021), günlük aktiviteler azalmakta, sosyal ilişkiler zedelenmekte, hayat memnuniyeti azalmakta, akademik performans düşmekte(Samaha - Hawi, 2016), yaratıcılık ve üretkenlik azalmakta, kişiler gerçeklikten kopmakta(Fredricks, 2019), aile hayatı etkilenmekte(Yıldırım, 2021), fiziksel ve psikolojik etkileri hakkında toplumsal endişe barındırmaktadır(Almourad vd., 2020).

Bağımlılığın ortaya çıkmasında başlıca neden mobil cihaz, sosyal medya, dijital oyunların kullanımında dengeyi sağlayamamak ya da ölçüyü kaçırmaktır(Kesici - Tunç,

2018). Böylece birey gündelik hayatındaki görev ve sorumluluklarını ihmal etmekte, aile bireyleri ve çevresiyle iletişimini aksatmasına, bireyin kendisini sosyal hayattan izole etmesine sebep olmaktadır(Arslan, 2020). Dijital bağımlılık bireysel, toplumsal, sosyal, eğitsel ve mesleki alanlarda önemli ve ciddi bozulmalara neden olmakta(Rosendo-Rios vd., 2022), iş ve günlük hayatlarında birçok ânı erteleyerek hayatın güzelliklerini kaçırmaktadırlar(Horzum vd., 2008).

Sekiz milyarı aşan dünya nüfusu içerisinde altı milyon internet kullanıcısı(<https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>), yedi milyon akıllı telefon kullanıcısı(<https://explodingtopics.com/blog/smartphone-stats>), beş milyon sosyal medya kullanıcısı bulunmaktadır(<https://datareportal.com/global-digital-overview>). Bu sayı her yıl ortalama yüzde beş artmakta, genç nüfustaki akıllı telefon kullanımı ise yüzde doksanı aşmaktadır(<https://www.worldometers.info/>). Ülkemizde ise internete erişim imkanı olan hane oranı 2012 yılında yüzde kırk yedi iken 2023 yılında yüzde doksan beş olmuştur. Bunların yüzde seksen beşi sosyal medya kullanmaktadır. Bunun yanında eğitim amaçlı bilişim teknolojilerini kullananların oranı ise yüzde on sekiz olmuştur(<https://www.tuik.gov.tr/>). Bu oranların artmasında Covid salgının etkisi de fazlasıyla hissedilmiştir(Öztürk, 2021).

Başlangıçta günümüze göre ilkel sayılabilecek elektronik cihazlarla hayatımıza giren dijitalleşme süreci, internet ve cep telefonunun yaygınlaşmasıyla daha da yoğunlaşmakta; sosyal medya platformları, bireylerin tüm gününü ve anını kapsayan bir etkileşim alanı haline gelmekte, her gün bir yenisi eklenen yazılımlar ve yapay zekâ uygulamaları, dijitalleşmeyi vazgeçilemez bir olgu durumuna getirmektedir. Bu bağlamda, dijitalleşmenin etkisi altında kalan gençlerin, bu alanın olumsuz etkilerinden uzaklaştırılması ve gelişim çağındaki bireylerin dijital dünyanın zararlarından korunması, tüm kurumların öncelikleri arasında yer almalıdır. Fiziksel aktivitelerin dijital bağımlılığı azalttığı düşünüldüğünde değer odaklı kamp faaliyetleri bunda aracı rol üstlenebilebilmektedir.

Değer odaklı kamp faaliyetlerini ve dijital bağımlılığı konu edinen birçok araştırma olduğu gibi bu iki olguya kısmen temas eden sınırlı çalışmalar da bulunmaktadır. Dillon ve diğerlerinin (2016) "The value of outdoor learning: evidence from research in the UK and elsewhere" adlı çalışması, Saraç'ın (2017) "Türkiye'de okul dışı öğrenme ortamlarına ilişkin yapılan araştırmalar: İçerik analizi çalışması" başlıklı çalışması, Hazar ve diğerlerinin (2017) "Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi" başlıklı çalışması, Orhan ve diğerlerinin (2018) "Çocuklarda fiziksel aktivite seviyesi dijital oyun bağımlılığı ve dikkat düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi" adlı çalışması, Eryılmaz ve Bal'ın (2019) "Teknoloji bağımlılığı ile rekreasyonel eğilimler arasındaki ilişki: Üniversite öğrencileri üzerinde bir inceleme" başlıklı çalışması, Güler'in (2021) Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonları ile Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi adlı çalışması, Altuntaş'ın (2023) "Diyanet İşleri Başkanlığı Gençlik Çalışmalarında Din Eğitimi Mekânı Olarak Kamp Merkezinin Yeri ve Önemi" adlı çalışması yapılan araştırmalara örnek olarak gösterilebilir. Ancak kamp faaliyetleriyle dijital bağımlılık arasında belirlenecek muhtemel ilişkiyi ortaya koyarak anlamlı sonuçlara ulaşabilen çalışmaya rastlanmamıştır. Araştırmamızın amacı değer odaklı ve manevi eksenli kamp faaliyetlerinin gençlerdeki dijital bağımlılığı önlemede rolünün bulunup bulunmadığını araştırmaktır. Bu çerçevede araştırmamızın temel problemini "Değer odaklı gençlik

kamplarının ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılığını önlemede rolü bulunmakta mıdır?" şeklinde belirlemek mümkündür."

1. Araştırmanın Yöntemi

Bu araştırmada betimsel ve ilişkisel model kullanılmıştır. Bu modelde, bir grubun belirli özelliklerini belirlemek için verilerin toplanmasını amaçlayan tarama (survey) araştırması yapılmaktadır (Büyüköztürk vd., 2017). Geçmişte ya da günümüzde var olan bir durumu betimlemeyi amaçlayan tarama araştırması, araştırmacının herhangi bir şekilde birey ya da nesnelerin ait olduğu koşulları değiştirmedeği ve etkilemediği bir araştırma modelidir (Karasar, 2008). Araştırmanın evrenini 50 kamp merkezinde faaliyetlere katılan 135.000 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise uygulamanın yapıldığı 4 ilde (Manisa Şehzadeler, Hatay Arsuz Uluçınar, Rize Fındıklı, Aydın Efeler Gençlik Kamplarında etkinliklere katılan 345 öğrenci oluşturmaktadır.

Araştırmada kullanılan anket formlarının hazırlanması sürecinde öncelikle literatür taraması yapılmış ve veri toplanacak alanla ilgili sorular oluşturulmuştur. Oluşturulan sorularla ilgili uzman kişiler ile görüşülmüş, düzeltmeler neticesinde soruların anlaşılma durumu vb. hususlar pilot uygulama olarak sınırlı sayıda paydaşa uygulanarak anketin son şekli verilmiştir. Böylece araştırmacı tarafından hazırlanan anket formları örnekleme oluşturan öğrencilere uygulanmıştır.

Araştırmada anket uygulaması sonucunda elde edilen veriler, tanımlayıcı istatistikler olarak frekans ve yüzde dağılımları şeklinde raporlanmıştır. Anket sonuçlarının analizi, SPSS 22 yazılımı kullanılarak yüzde ve frekans yöntemleriyle gerçekleştirilmiştir. Uygulamada kullanılan 22 maddelik "Bilgi Formu" ve 23 maddelik "Dijital Bağımlılık Ölçeği" ne ait soruların güvenilirliğini belirlemek amacıyla Cronbach's Alpha iç tutarlılık katsayısı hesaplanmıştır. Bu katsayı, .60 ile .80 arasında olduğunda ölçeğin "oldukça güvenilir", .80 ile 1 arasında olduğunda ise "yüksek derecede güvenilir" olduğunu göstermektedir. (Akgül - Çevik, 2003) Bu analiz neticesinde çalışmanın Cronbach's Alpha iç tutarlılık katsayısı "Bilgi Formu" 0,96, "Dijital Bağımlılık Ölçeği" 0,93 olarak bulunmuş "Bilgi Formu" nun ve "Dijital Bağımlılık Ölçeği" nin oldukça güvenilir olduğu görülmüştür. Bu analizden elde edilen veriler, araştırma bulgularının yorumlanmasında kullanılmıştır.

Araştırmada, daha az insan gücü ve mali kaynak kullanımı gerektirmesi ve verilerin kısa sürede toplanmasına imkân tanınması (Büyüköztürk vd., 2017) gibi avantajları dolayısıyla basit rastgele seçkisiz örnekleme (simple random sampling) yöntemi tercih edilmiştir. Ayrıca, benzer koşullarda yapılacak tam sayımla elde edilecek verilerin doğruluk derecesinin, örnekleme hatasından dolayı örneklemlerden elde edilen verilere kıyasla daha yüksek olacağı göz önünde bulundurulmuştur.

Tablo 1. Katılımcıların Kişisel Bilgilerine İlişkin Dağılım

Değişkenler	Gruplar	Örneklem (n)	Yüzde (%)
Kamp Merkezleri	Manisa Şehzadeler Gençlik Kampı	75	20,0
	Hatay Arsuz Uluçınar Gençlik Kampı	90	24,0
	Rize Fındıklı Gençlik Kampı	71	18,9
	Aydın Efeler Gençlik Kampı	109	29,1

Cinsiyet	Erkek	184	53,3
	Kız	161	46,7
Sınıf Düzeyi	Lise 1	74	21,4
	Lise 2	126	36,5
	Lise 3	102	29,6
	Lise 4	43	12,5
Okul Türü	Anadolu Lisesi	99	28,7
	Fen Lisesi	9	2,6
	İmam Hatip Lisesi	191	55,4
	Sosyal Bilimler Lisesi	7	2,0
	Meslek Lisesi	39	11,3
Kardeş Sayısı	Bir	29	8,4
	İki	32	9,3
	Üç	26	7,5
	Dört	4	1,2
	Beş	20	5,8
	Altı ve fazlası	41	11,9
Ailenin Ekonomik Düzeyi	Yoksul	1	,3
	Orta Altı	24	7,0
	Orta	241	69,9
	Orta Üstü	73	21,2
	Zengin	6	1,7
Aile Durumu	Anne-Baba Sağ/Birlikte	315	91,3
	Baba Vefat Etti	13	3,8
	Anne-Baba Ayrı	17	4,9
Anne- Baba Tutumu	Koruyucu	199	57,7
	Otoriter	69	20,0
	Demokratik	60	17,4
	İlgisiz	17	4,9
Baba Mesleği	Esnaf	51	14,8
	Memur	102	29,6
	İşçi	59	17,1
	Serbest Meslek	103	29,9
	Emekli	30	8,7
Anne Mesleği	Ev Hanımı	240	69,6
	Memur	60	17,4
	İşçi	29	8,4
	Serbest Meslek	16	4,6
Anne Eğitim Durumu	İlkokul	119	34,5
	Ortaokul	84	24,3
	Lise	86	24,9
	Üniversite	56	16,2

Baba Eğitim Durumu	İlkokul	68	19,7
	Ortaokul	75	21,7
	Lise	109	31,6
	Üniversite	93	27,0
Toplam		345	100

1.1.Uygulama

Anketler öğrencilere dağıtıldıktan sonra, katılımcılara araştırmanın amacı hakkında detaylı bilgilendirme yapılmış ve gerektiğinde ek açıklamalar sunulmuştur. Katılımcılara, yanıtlarının yalnızca akademik araştırma amacıyla kullanılacağı ve gizlilik ilkesine uygun şekilde işleneceği bildirilmiştir. Çalışma, gönüllü katılım esasına göre gerçekleştirilmiştir. Anketlerin ve kişisel bilgi formlarının uygulanması için Samsun Üniversitesi Etik Kurulundan 08.02.2024 tarihli ve 2024/8 sayılı etik kurulu izni alınmıştır. Anketin tamamlanma süresi yaklaşık 15 dakika sürmüştür.

1.2. Veri Toplama Araçları

1.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından hazırlanan kişisel bilgi formu, değer odaklı kamp faaliyetine katılan öğrencilerin dijital bağımlılık düzeyi arasındaki ilişkiyi anlamaya yönelik bağımsız değişkenler göz önünde bulundurularak soru formatında oluşturulmuştur. Formun geliştirilmesi sürecinde, konuya ilişkin literatür ve mevcut araştırmalar titizlikle incelenmiş, formun nihaî hâline getirilmesinden önce alanında uzman kişilerin görüşlerine başvurulmuştur.

1.3.2. Dijital Bağımlılık Ölçeği

Araştırmada katılımcıların dijital bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi için Kesici-Tunç (2018) tarafından geliştirilen "Dijital Bağımlılık Ölçeği" kullanılmıştır. Ölçeğin temel bileşenler faktör analizi sonucu (döndürülmemiş) madde 1. Faktör yükleri 0,56 ile 0,77 arasında değer almıştır. Ölçeğin açıkladığı toplam varyans %62 olarak bulunmuştur. Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı 0,87 bulunmuştur. Bu çalışmada ise ölçeğin tümü için Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı 0,93 olarak bulunmuştur. Ölçeğin puanlanma sürecinde, ölçekten elde edilen tüm puanlar toplanmakta ve bu toplam puan madde sayısına bölünmektedir. Elde edilen yüksek puanlar, katılımcının dijital bağımlılık seviyesinin yüksek olduğunu göstermektedir.

1.4. Verilerinin Analizi

Araştırmanın nicel verileri, SPSS 22.0 (Statistical Package for the Social Sciences) istatistik programı kullanılarak analiz edilmiştir. Veri toplama araçlarından elde edilen verilerin çarpıklık ve basıklık katsayılarının +1 ile -1 aralığında olduğu, Kolmogorov-Smirnov testi anlamlılık seviyesinin ise 0,012 olduğu ($p > 0,05$) tespit edilmiştir. Bu sonuçlara göre, verilerin normal dağılım gösterdiği ve varyansların eşit olduğu belirlenmiştir. Dolayısıyla, analizlerde parametrik testlerin kullanılması uygun görülmüştür. Verilerin analizinde t-testi ve ANOVA gibi parametrik testler uygulanmıştır.

2. Bulgular

Bu bölümde, araştırmada ele alınan problemlere ilişkin bulguların istatistiksel analizleri ve değerlendirmeleri sunulmuştur. Bu doğrultuda, öğrencilerin dijital bağımlılık düzeylerine ilişkin bulgular detaylandırılmaktadır.

2.1.Sınıf Düzeyine Göre Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Düzeyleri

Tablo 2. Sınıf Düzeyine Göre Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Puanlarının İstatistiksel Analizi

Sıra	Sınıf	N	\bar{X}	S	1	2	3	4
1	Lise 1	74	2,7404	,74444	.	-	-	-
2	Lise 2	126	2,8388	,67624	-	.	-	*
3	Lise 3	102	2,8292	,76135	-	-	.	*
4	Lise 4	43	2,4492	1,05977	-	*	*	.
Toplam		345	,77904	,04194				
Sd= 3/341 F=3,040 p=.000 p<0,05 Önemli								

Tabloya göre, kamp faaliyetlerine katılan lise öğrencilerinin sınıf seviyesine göre dijital bağımlılık puan ortalamaları $\bar{X}=2,44$ ile $\bar{X}=2,83$ arasında değişmektedir.

Sınıf seviyesine göre kamp faaliyetlerine katılan lise öğrencilerinin dijital bağımlılık puan ortalamaları arasındaki fark; varyans analizi sonucu ($p<0.05$) düzeyinde anlamlı görülmüştür. Farkın hangi gruplar arasında anlamlı olduğunu görmek amacıyla da LSD testi yapılmış ve "Lise 4." sınıf öğrencilerinin dijital bağımlılık puan ortalamasının "Lise 2." ve "Lise 3." sınıf öğrencilerinin ortalamasından düşük olduğu görülmüştür.

2.2.Okul Türüne Göre Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Düzeyleri

Tablo 3. Okul Türüne Göre Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Puanlarının İstatistiksel Analizi

Sıra	Lise Türü	N	\bar{X}	S	1	2	3	4	5
1	Anadolu Lisesi	99	2,6093	,88163	.	-	*	-	*
2	Fen Lisesi	9	2,8363	,27530	-	.	-	-	-
3	İmam Hatip Lisesi	191	2,8132	,72557	*	-	.	-	-
4	Sosyal Bilimler Lisesi	7	2,5263	,68354	-	-	-	.	-
5	Meslek Lisesi	39	2,9622	,80065	*	-	-	-	.
Toplam		345	2,7663	,77904					
Sd= 4/340 F=2,907 p=.003 p<0,05 Önemli									

Tabloya göre, kamp faaliyetlerine katılan lise öğrencilerinin okul türüne göre dijital bağımlılık puan ortalamaları $\bar{X}=2,52$ ile $\bar{X}=2,96$ arasında değişmektedir.

Okul türüne göre kamp faaliyetlerine katılan lise öğrencilerinin dijital bağımlılık puan ortalamaları arasındaki fark; varyans analizi sonucu ($p<0.05$) düzeyinde anlamlı görülmüştür. Farkın hangi gruplar arasında anlamlı olduğunu görmek amacıyla da LSD testi yapılmış ve Anadolu lisesi öğrencilerinin dijital bağımlılık puan ortalamasının İmam

Hatip Lisesi ve Meslek Lisesi öğrencilerinin ortalamasına göre düşük olduğu görülmüştür.

2.3.Baba Mesleğine Göre Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Düzeyleri

Tablo 4. Baba Mesleğine Göre Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Puanlarının İstatistiksel Analizi

Sıra	Bölge	N	\bar{X}	S	1	2	3	4	5
1	Esnaf	51	2,9432	,72439	.	-	-	-	*
2	Memur	102	2,7544	,71770	-	.	-	-	*
3	İşçi	59	2,7814	,91243	-	-	.	-	*
4	Serbest Meslek	103	2,7798	,73303	-	-	-	.	*
5	Emekli	30	2,4298	,87842	*	*	*	*	.
Toplam		345	2,7663	,77904					
Sd= 3/341 F=,871 p=,004 p<0,05 Önemli									

Tabloya göre, kamp faaliyetlerine katılan lise öğrencilerinin baba mesleğine göre dijital bağımlılık puan ortalamaları $\bar{X}=2,42$ ile $\bar{X}=2,94$ arasında değişmektedir.

Baba mesleğine göre kamp faaliyetine katılan lise öğrencilerinin dijital bağımlılık puan ortalamaları arasındaki fark; varyans analizi sonucu ($p<0.05$) düzeyinde anlamlı görülmüştür. Farkın hangi gruplar arasında anlamlı olduğunu görmek amacıyla da LSD testi yapılmış ve babası “Emekli” olanların dijital bağımlılık puan ortalamasının babası “Esnaf”, “Memur”, “İşçi”, “Serbest Meslek” olanların ortalamasına göre düşük olduğu görülmüştür.

2.4. Katılımcıların Kamp Faaliyetleriyle İlgili Görüşlerine Göre Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Düzeyleri

Tablo 5. Katılımcıların Kamp faaliyetleriyle İlgili Görüşlerine Göre Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Puanlarının İstatistiksel Analizi

Faydalılık Durumu	N	\bar{X}	S	sd	t	p
Faydalı Buluyorum	327	2,7161	,73422	,000	5,299	p=,000 p<0,05 Önemli
Faydasız Buluyorum	18	3,6784	1,00688			

Tabloya göre, kamp faaliyetlerine katılan lise öğrencilerinin kamp faaliyetini faydalı bulma durumuna göre dijital bağımlılık puan ortalaması $\bar{X}=2,71$ ile $\bar{X}=3,67$ arasında değişmektedir.

Buna göre kamp faaliyetini faydalı bulma durumuna göre dijital bağımlılık puan ortalamaları üzerine yapılan t-testi, ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olduğunu ($p<0.05$) göstermiştir. Yapılan t-testi sonucunda kamp faaliyetini “Faydalı buluyorum” diyen öğrencilerin dijital bağımlılık puan ortalamalarının ($\bar{X}=2,71$), “Faydasız buluyorum” diyen öğrencilerin puan ortalamalarına ($\bar{X}=3,67$) göre daha düşük olduğu görülmüştür.

2.5.Katılımcıların Kamp Faaliyetlerini Daha Fazla Yapılmasını İsteme Durumuna Göre Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Düzeyleri

Tablo 6. Katılımcıların Kamp Faaliyetlerini Daha Fazla Yapılmasını İsteme Durumuna Göre Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Puanlarının İstatistiksel Analizi

Sıra	Derece	N	\bar{X}	S	1	2	3	4
1	Hiç	6	3,3947	1,30150	.	-	-	*
2	Az	12	3,1272	,97861	-	.	-	-
3	Orta	83	2,9264	,59868	-	-	.	*
4	Çok	244	2,6786	,79204	*	-	*	.
Toplam		345	2,7663	,77904				
Sd= 3/341 F=4,492 p=0,04 p<0,05 Önemli								

Tabloya göre, kamp faaliyetlerine katılan lise öğrencilerinin kamp faaliyetlerini daha fazla yapılmasını isteme durumuna göre dijital bağımlılık puan ortalamaları $\bar{X}=2,67$ ile $\bar{X}=3,39$ arasında değişmektedir.

Kamp faaliyetlerinin daha fazla yapılmasını isteme durumuna göre kamp faaliyetine katılan lise öğrencilerinin dijital bağımlılık puan ortalamaları arasındaki fark; varyans analizi sonucu ($p<0.05$) düzeyinde anlamlı görülmüştür. Farkın hangi gruplar arasında anlamlı olduğunu görmek amacıyla da LSD testi yapılmış ve kamp faaliyetlerini daha fazla yapılmasını isteme durumu “Çok” olanların dijital bağımlılık puan ortalaması “Hiç”, “Az”, “Orta” olanların ortalamasına göre düşük bulunmuştur.

Diğer taraftan kamp merkezine, katılım iline, cinsiyete, kardeş sayısına, ailenin ekonomik durumuna, anne baba medeni durumuna, anne baba sağ/vefat durumuna, anne baba eğitim durumuna, anne baba dindarlık durumuna, anne mesleğine göre kamp faaliyetlerine katılan lise öğrencilerinin dijital bağımlılık puan ortalamaları arasındaki fark; varyans analizi sonucu ($p>0.05$) düzeyinde önemsiz görülmüştür.

2.6.Katılımcıların Ekranda Geçirdikleri Süreye Göre Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Düzeyleri

Tablo 7. Katılımcıların Ekranda Geçirdikleri Süreye Göre Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Puanlarının İstatistiksel Analizi

Sıra	Süre	N	\bar{X}	S	1	2	3
1	1-3	147	1,4920	,62125	.	*	*
2	4-5	175	2,6815	,64747	*	.	*
3	6+	23	3,0666	,71900	*	*	.
Toplam		345	2,7663	,77904			
Sd= 3/342 F=56,608 p=,000 p<0,05 Önemli							

Tabloya göre, kamp faaliyetlerine katılan lise öğrencilerinin ekranda geçirdikleri süreye göre dijital bağımlılık düzeyleri puan ortalamaları $\bar{X}=1,49$ ile $\bar{X}=3,06$ arasında değişmektedir.

Ekranda geçirilen süreye göre kamp faaliyetine katılan lise öğrencilerinin dijital bağımlılık puan ortalamaları arasındaki fark; varyans analizi sonucu ($p<0.05$) düzeyinde anlamlı görülmüştür. Farkın hangi gruplar arasında anlamlı olduğunu görmek amacıyla da LSD testi yapılmış ve günlük ekran süresi “6 ve üzeri” olanların dijital bağımlılık puan ortalaması “1-3 saat” ve “4-5” olanların ortalamasına göre yüksek bulunmuştur.

2.7.Katılımcıların Hayatlarında En Güzel Vakti Nasıl/Kiminle Geçirdiklerine Göre Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Düzeyleri

Tablo 8. Katılımcıların hayatlarında en güzel vakti nasıl/kiminle geçirdiklerine göre Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Puanlarının İstatistiksel Analizi

Sıra	En Güzel Vakti Nasıl/Kiminle Geçirdiği	N	\bar{X}	S	1	2	3	4	5
1	Ailem	80	2,0243	,62656	.	*	*	*	*
2	Arkadaşlarım	84	2,4480	,46965	*	.	*	*	*
3	Sanal Alem	109	3,4838	,53027	*	*	.	*	*
4	Yalnız	37	3,0555	,39832	*	*	*	.	*
5	Gezerek	35	2,6857	,57859	*	*	*	*	.
Toplam		2,7663	,77904	,04194					
Sd= 4/340 F=98,355 p=,000 p<0,05 Önemli									

Tabloya göre, kamp faaliyetlerine katılan lise öğrencilerinin hayatlarında en güzel vakti geçirdikleri yere göre dijital bağımlılık puan ortalamaları $\bar{X}=2,02$ ile $\bar{X}=3,48$ arasında değişmektedir.

Hayatlarında en güzel vakti geçirdikleri yere göre kamp faaliyetine katılan lise öğrencilerinin dijital bağımlılık puan ortalamaları arasındaki fark; varyans analizi sonucu ($p<0.05$) düzeyinde anlamlı görülmüştür. Farkın hangi gruplar arasında anlamlı olduğunu görmek amacıyla da LSD testi yapılmış ve hayatlarında en güzel vakti geçirdiği yeri “Sanal alem” olanların dijital bağımlılık puan ortalaması, “Ailesi”, “Arkadaşları”, “Yalnız” ve “Gezerek” olanların ortalamasına göre yüksek bulunmuştur.

2.8.Katılımcıların Samimi Arkadaş Sayısına Göre Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Düzeyleri

Tablo 9. Katılımcıların Samimi Arkadaş Sayısına Göre Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Puanlarının İstatistiksel Analizi

Sıra	Samimi Arkadaş Sayısı	N	\bar{X}	S	1	2	3	4
1	1-4	145	3,4258	,54830	.	*	*	*
2	5-9	92	2,6076	,39203	*	.	*	*
3	10-19	72	2,2749	,28572	*	*	.	*
4	20 ve üzeri	36	1,4985	,38067	*	*	*	.
Toplam		345	2,7663	,77904				

Sıra	Samimi Arkadaş Sayısı	N	\bar{X}	S	1	2	3	4
1	1-4	145	3,4258	,54830	.	*	*	*
Sd= 4/340 F=98,355 p=,000 p<0,05 Önemli								

Tabloya göre, kamp faaliyetlerine katılan lise öğrencilerinin samimi arkadaş sayısına göre dijital bağımlılık puan ortalamaları $\bar{X}=1,49$ ile $\bar{X}=3,42$ arasında değişmektedir.

Samimi arkadaş sayısına göre kamp faaliyetine katılan lise öğrencilerinin dijital bağımlılık puan ortalamaları arasındaki fark; varyans analizi sonucu ($p<0.05$) düzeyinde anlamlı görülmüştür. Farkın hangi gruplar arasında anlamlı olduğunu görmek amacıyla da LSD testi yapılmış ve arkadaş sayısı “1-4” olanların dijital bağımlılık puan ortalaması “5-9”, “10-19” ve “20 ve üzeri” olanlara göre yüksek bulunmuştur.

2.9.Katılımcıların Kamp Faaliyetlerinin Arkadaşlık Bağlarını Güçlendirdiğine İnanç Durumuna Göre Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Düzeyleri

Tablo 10. Katılımcıların Kamp Faaliyetlerinin Arkadaşlık Bağlarını Güçlendirdiğine İnanç Durumuna Göre Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Puanlarının İstatistiksel Analizi

Sıra	Derece	N	\bar{X}	S	1	2	3	4
1	Hiç	7	3,4286	1,22132	.	-	-	*
2	Az	27	2,8558	,93885	-	.	-	-
3	Orta	136	2,9269	,70126	-	-	.	*
4	Çok	175	2,6012	,75413	*	-	*	.
Toplam		345	2,7663	,77904				
Sd= 3/341 F=6,664 p=,000 p<0,05 Önemli								

Tabloya göre, kamp faaliyetlerine katılan lise öğrencilerinin kamp faaliyetlerinin arkadaşlık bağlarını güçlendirdiğine inanç durumuna göre dijital bağımlılık düzeyleri puan ortalamaları $\bar{X}=2,60$ ile $\bar{X}=3,42$ arasında değişmektedir.

Kamp faaliyetlerinin arkadaşlık bağlarını güçlendirdiğine inanç durumuna göre kamp faaliyetine katılan lise öğrencilerinin dijital bağımlılık puan ortalamaları arasındaki fark; varyans analizi sonucu ($p<0.05$) düzeyinde anlamlı görülmüştür. Farkın hangi gruplar arasında anlamlı olduğunu görmek amacıyla da LSD testi yapılmış ve kamp faaliyetlerinin arkadaşlık bağlarını güçlendirdiğine inanç durumu “Çok” olanların dijital bağımlılık puan ortalaması “Hiç” ve “Orta” olanların ortalamasına göre düşük bulunmuştur.

2.10.Katılımcıların Kampta Öğrendikleri Değerleri Hayatına Yansıtma Durumuna Göre Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Düzeyleri

Tablo 11. Katılımcıların kampta öğrendikleri değerleri hayatına yansıtma durumuna göre Öğrencilerin Dijital Bağımlılık Puanlarının İstatistiksel Analizi

Sıra	Derece	N	\bar{X}	S	1	2	3	4
1	Hiç	24	3,6798	1,13700	.	*	*	*
2	Az	47	2,8186	,73009	*	.	-	*
3	Orta	171	2,7612	,68224	*	-	.	*
4	Çok	103	2,5381	,69921	*	*	*	.
Toplam		345	2,7663	,77904				
Sd= 3/341 F=15,834 p=,000 p<0,05 Önemli								

Tabloya göre, kamp faaliyetlerine katılan lise öğrencilerinin kampta öğrendikleri değerleri hayatına yansıtma durumuna göre dijital bağımlılık düzeyleri puan ortalamaları $\bar{X}=2,53$ ile $\bar{X}=3,67$ arasında değişmektedir.

Kampta öğrendikleri değerleri hayatına yansıtma durumuna göre kamp faaliyetine katılan lise öğrencilerinin dijital bağımlılık puan ortalamaları arasındaki fark; varyans analizi sonucu ($p<0.05$) düzeyinde anlamlı görülmüştür. Farkın hangi gruplar arasında anlamlı olduğunu görmek amacıyla da LSD testi yapılmış ve kampta öğrendikleri değerleri hayatına yansıtma durumu “Çok” olanların dijital bağımlılık puan ortalaması “Hiç”, “Az”, “Orta” olanların ortalamasına göre düşük bulunmuştur.

Bu sonuçların haricinde kamp merkezi, cinsiyet, kardeş sayısı, ailenin ekonomik durumu, anne baba tutumu, anne mesleği, anne baba mesleğine göre katılımcıların dijital bağımlılık puanlarında anlamlı bir farklılık bulunmadığı görülmüştür.

TARTIŞMA ve SONUÇ

Sınıf dışı eğitim kapsamında açık alan etkinlikleri bireyin sosyalleşmesi yanında onların birçok yönden gelişmesini sağlamaktadır. Bu etkinliklerin en önemlilerinden biri kamp faaliyetleridir. Son yıllarda Gençlik ve Spor Bakanlığı ve Diyanet İşleri Başkanlığı'nın ortaklaşa yürüttüğü değer odaklı kamp faaliyetleri öğrencilerin millî, manevî, ahlakî, kültürel değerleri kazanmasında önemli işlev görmektedir. Bunun yanında gençlik dönemlerinde dijital aletlerin kullanımının yüksek olduğu(Kwon vd., 2013), daha önceki çalışmalara göre artış görüldüğü(Keskin vd., 2018), bu çağların neredeyse yarıdan fazlasının akıllı telefon kullandığı(Mert - Özdemir, 2018) belirlenmiştir. Araştırmamızda ele aldığımız değer odaklı kamp faaliyetlerinin dijital bağımlılığı azaltmadaki rolüne dair çalışma bulgularımıza ait yorumlar şu şekildedir:

Katılımcıların sınıf düzeyi ile dijital bağımlılık puan ortalamasına bakıldığında “Lise 4.” sınıf öğrencilerinin dijital bağımlılık puan ortalamasının “Lise 2.” ve “Lise 3.” sınıf öğrencilerinin ortalamasından düşük olduğu görülmüştür.

Koyuncu vd. (2023) ve Altınok (2021)'un çalışmaları bulgularımızla benzerlik göstermektedir. Koyuncu vd. (2023) 12.sınıf seviyesinde diğer sınıf düzeylerine göre dijital bağımlılık düzeyinin normal düzeyde olduğunu, Altınok (2021) ise 12. sınıfın dijital bağımlılık düzeyinin 9. ve 10.sınıf öğrencilerine göre anlamlı derecede düşük olduğunu belirlemiştir.

Diğer taraftan Arslan (2020), üniversite düzeyinde 1. sınıf öğrencilerinin dijital bağımlılık puanını 4.sınıfa göre yüksek bulmuştur. Ayrıca Bardakçı - Arslan (2021) 1. sınıftaki öğrencilerin 4. sınıftakilere göre dijital bağımlılığın hayatın akışını engellediğini düşünmektedir. Ünal - Korkmaz (2023) da sınıf düzeylerinde dijital bağımlılıkta farklılık görmüş, 10. sınıf düzeyini diğer sınıflara göre yüksek bulunmuştur. Çelik - Çelik (2023); Küçük - Çakır (2020) sınıf düzeyi arttıkça bağımlılığın da arttığını bulgulamıştır. Arslan (2015) lise öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin üniversite öğrencilerinden fazla olduğunu ifade etmektedir.

Diğer taraftan Uzunlar (2022); Kana vd. dijital bağımlılık düzeyi olarak sınıf seviyesinde farklılık görmemiştir.

Araştırmamızdaki 12. sınıf düzeyinde dijital bağımlılığın düşük olma nedenini Yükseköğretim Kurumları Sınavına(YKS) hazırlanan öğrencilerin dijital cihazlardan ve sosyal medyadan uzaklaşmasının olabileceği düşünülebilir. Bu dönemde kariyer planlaması yapan öğrenci kendi iradesiyle elektronik cihazlara karşı mesafeli durabildiği gibi aile ve öğretmenlerin baskı ve yönlendirmeleriyle de uzaklaşabilmektedirler. Bu durumda öğrencilerin zaman yönetimi ve sorumluluk duygusuyla birlikte psikolojik olgunluk olarak aşama katettikleri varsayılarak bu nedenlerin etkili olabileceği belirtilebilir.

Katılımcıların okul türü ile dijital bağımlılık puan ortalamasına bakıldığında anadolu lisesi öğrencilerinin dijital bağımlılık puan ortalamasının imam hatip lisesi ve meslek lisesi öğrencilerinin ortalamasına göre düşük olduğu görülmüştür.

Benzer şekilde Çelik - Çelik (2023), mesleki teknik liselerdeki öğrencilerin dijital bağımlılık puanını diğer okul türlerine devam edenlerden yüksek bulmuştur. Yine Arslan (2020), en yüksek dijital bağımlılık puanını olan öğrencilerin meslek lisesinde, en düşük puanı olan öğrencilerin imam hatip lisesinde olduğunu tespit etmiştir Eryılmaz - Çukurluöz (2018) ise imam hatip liselerindeki öğrencilerin dijital bağımlılık puanını düşük bulmuştur. Altınok (2021) ve Derin (2013) okul türüne göre bir farklılık bulamamıştır.

Yüksek akademik başarıya sahip öğrencilerin dijital bağımlılıkla mücadelede daha başarılı olduklarını gösteren çalışmalar vardır(Tekin, 2020). Okul türüne göre farklılığın nedenlerinin daha çok akademik baskı ve öğrenciden beklentiler ekseninde toplandığı söylenebilir. Mesleki teknik liselerde pratik ve uygulamalı dersler ağırlıkta olduğundan dolayı öğrenciden akademik düzeyde oluşan beklenti yanında ders dışı faaliyetlerin ve müfredatın yoğunluğu daha az olmaktadır. YKS gibi üst öğrenime yönlendiren sınavlarda daha düşük net ve puanlarla yerleşme imkânına sahip olduklarından bu sınavlara hazırlık

konusunda meslek lisesi öğrencileri daha az gayret göstermektedirler. Bazı meslek lisesi programlarında teknolojiye dayalı programlar bulunmakta burada öğrenim gören öğrenciler daha fazla elektronik cihazlarla vakit geçirmektedirler. Bunların yanında sosyal çevre ve aile yapısı, dijital bağımlılığı etkileyen önemli faktörlerdir. Özel okullarda ve akademik kaygı düzeyinin yüksek olduğu okullarda, bu durum öğrencilerin dijital cihazlarla geçirdiği zamanı etkileyebilir. Bu faktörlerden dolayı okul türüne göre dijital bağımlılık puanlarının farklılaştığı söylenebilir.

Katılımcıların baba mesleği ile dijital bağımlılık puan ortalamasına bakıldığında babası emekli olanların dijital bağımlılık düzeyleri anlamlı şekilde diğerlerine göre düşük bulunmuştur. Benzer şekilde Küçük - Çakır (2020) çalışmasında babası esnaf olanların dijital bağımlılık puan ortalamasını yüksek bulmuşlardır.

Bu sonuçlar ailenin sosyo-ekonomik düzeyi ve eğitim seviyesiyle de ilgili olabilir. Esasında meslek, kişinin ekonomik düzeyi ve eğitim seviyesiyle bütünleşmiş bir kazanımdır. Bu açıdan bakıldığında Çakır Balta - Horzum (2008); Ekinci vd. (2017); Göldağ (2018); Çavuş vd.(2016) çalışmalarında ailenin sosyo-ekonomik düzeyi arttıkça öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin arttığı sonucuna ulaşmıştır.

Bunun yanında anne-babası çalışan, yüksek eğitim düzeyine sahip ailelerin çocuklarının oyun bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu da görülmüştür(Kınay, 2019). Anne-babanın dışarıda fazla zaman harcamaları, teknolojik araçlara erişimin kolay olması, evde kendi başına kalmaları bunların sebebi olabilir.

Babası emekli olanların dijital bağımlılık düzeylerinin düşük çıkmasının muhtemel sebepleri şu şekilde sıralanabilir. Emekli ebeveynin evde daha çok vakit geçirmesi nedeniyle daha sıkı denetim sağlaması, dijital cihazları kullanma konusunda daha fazla rehberlik sağlaması, aileye daha fazla vakit ayırması, ebeveynin dijital cihazları daha az ve kontrollü kullanması ve geleneksel yapıyı muhafaza etmesinden dolayı evin gündeminde yoğun yer almaması, yaşam temposunun yavaş ve stabil olması gibi nedenlere bağlanabilir.

Katılımcıların kamp faaliyetini faydalı bulma durumu ile dijital bağımlılık puan ortalamasına bakıldığında faydalı bulan katılımcıların dijital bağımlılık düzeyinin anlamlı şekilde düşük olduğu tespit edilmiştir.

Benzer şekilde Çelik - Çelik (2023), boş zamanları değerlendirme şekli, okul dışında düzenli aktivite yapma durumu, sosyal aktivite-hobi, spor veya müzik ile ilgilenme durumu, geleneksel çocuk oyunlarının dijital bağımlı olma durumunu öğrenci lehine etkilediğini belirtmiştir. Güler (2021), öğrencilerin dijital oyun motivasyonları ile fiziksel aktiviteye katılım motivasyonları arasında negatif ilişki olduğu sonucuna ulaşmıştır. Gülbetekin vd. (2021), bir spor dalıyla uğraşan öğrencilerin lehine ve bilişsel davranışçı fiziksel aktivite düzeyleri arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin azalmakta olduğunu belirlemiştir.

Kamp faaliyetinin faydalı olduğunu düşünen katılımcıların dijital bağımlılık düzeyinin düşük çıkmasının muhtemel nedenleri şu şekilde sıralanabilir.

Kamp boyunca öğrencilerle icra edilen maneviyat istasyonları, ahlakî, manevî, kültürel değerleri ihtiva eden eğitim faaliyetleri, doğayla içiçe olarak gerçek dünya deneyimine sahip olma, fiziksel aktivitelerle sosyal etkileşim sağlama, stresin azalması, zihin dinginliği, içgörünün güçlenmesi, grup faaliyetleriyle kontrol mekanizmasının sağlanması bulgularımızda öne çıkan bu anlamlı verinin nedenleri arasında sayılabilir.

Katılımcıların kamp faaliyetlerinin daha fazla yapılmasını isteme durumuna göre dijital bağımlılık puan ortalamasına bakıldığında çok istekli olanların arkadaşlık bağlarını güçlendirdiğine inanç seviyesi “çok” olanların dijital bağımlılık puanıyla “hiç” ve “orta” olanlar arasında negatif yönlü anlamlı ilişkinin mevcut olduğu görülmüştür.

Bu sonucu benzer çalışmalarda görmek mümkündür. (Eryılmaz - Bal, 2019) açık alan aktivitelerine katılımında yer alan kamp aktiviteleri ile dijital bağımlılık arasında korelasyon tespit etmiştir. Hazar vd. (2017); Orhan vd. (2018), düzenli spor yapanların dijital oyun bağımlılık puanını daha düşük bulmuştur. Bayir - Eskiler (2023) çalışmasında öğrencilerin fiziksel aktivitelerin dijital oyun bağımlılıklarını azaltmada ve/veya bağımlılıkla başa çıkabilmelerinde etkili olduğunu belirlemiştir. Satılmış vd. (2023); Alshehri - Mohamed (2019) bireylerin serbest zamandan elde ettikleri doyum düzeyi arttıkça dijital oyun bağımlılık seviyesinin düşüş gösterdiğini belirlemiştir. Eryılmaz - Bal (2019); Bülbül vd. (2018) alternatif ve birden fazla aktivite uğraşısının süreklilik arz ettiğinde teknoloji bağımlılığına karşı daha başarılı sonuçlar elde edildiğini bulgulamışlardır. Wang (2019) gençlerin sanal bir tercihe yönelmemesi için gerçek rekreasyon aktiviteleri ile yeterli doyuma ulaşmasının desteklenmesi aksi hâlde serbest zamanını etkin bir şekilde yönetemeyen bireylerin bağımlılık ile karşı karşıya kalacağını belirtmiştir.

Elde edilen bu sonuç daha fazla sosyal beceriye sahip ve aktif yaşam tarzı sürdüren öğrencilerin, dijital bağımlılık ile ters orantılı olarak daha düşük bağımlılık düzeylerine sahip olduğunu göstermektedir. Dijital dünyada (oyunlar, sosyal medya, eğlence platformları) zaman geçirmek, öğrenciler için bir kaçış ya da eğlence aracı olabilir. Öğrencilerin boş zaman aktivitelerini gerçek dünya ile temas hâlinde geçirmeleri, sanal dünyaya daha az alan bırakmaktadır. Bu vesile ile aktarılan değerler kişide farkındalığı arttırmakta, ruh hâlini iyileştirmekte, bireylerin daha bilinçli hareket etmesini sağlamaktadır. Bu etkenler öğrencilerde dijital bağımlılığın azalmasında başlıca sebepler olarak nitelendirilebilir.

Katılımcıların ekran süresi ile dijital bağımlılık puan ortalamasına bakıldığında ekran süresiyle dijital bağımlılık puanları arasında anlamlı ilişki ve paralel bir artış olduğu görülmüştür.

Araştırma bulgularımızı destekler nitelikte Çakır Balta - Horzum (2008); Arslan vd. (2015); Çeliker - Aşiroğlu (2020); Balcı - Gülnar (2009) dijital cihazları kullanım süresiyle dijital bağımlılık puan ortalamalarının artış gösterdiğini belirlemişlerdir. Gökçearslan -

Durakoğlu (2014) günde üç saatten fazla sosyal ağı kullanan öğrencilerin istatistiksel olarak üç saatten az kullanan gruplara oranla anlamlı düzeyde daha yüksek internet bağımlılığı puanlarına sahip olduklarını tespit etmiştir.

Bu bulgu esasında dijital cihazları kullanma sürelerinin kontrol edilememesi ve oluşan ihtiyaç dolayısıyla aşırı kullanım arasındaki bağlantıyı belirlemektedir. Dijital cihazlar, sosyal medya, video oyunları ve eğlence uygulamaları beyni uyararak mutluluk hormonu olarak bilinen dopamin salınımı gerçekleştirir. Böylece birey daha fazla dijital cihazlara maruz kalır(Yengin, 2019). Sosyal medya üzerinde etkileşim ve güncellemeleri kaçırma korkusu olarak bilinen FoMO (Fear of Missing Out) kişinin ekran başında daha fazla vakit geçirmesini tetikleyebilir(Tanhan vd., 2022). Alışkanlık dolayısıyla bireyin diğer aktivitelerden uzaklaşarak günlük ekran süresi davranış hâline dönüşebilir. Özellikle sosyal medya platformları sonsuz kaydırma (infinite scroll) ve otomatik oynatma özellikleriyle bireyi sürekli meşgul edecek ve zaman mefhumunu ortadan kaldıracak şekilde tasarlanmıştır(Gomathi - Veeramani, 2022). Psikolojik olarak sıkılan, yaşamın zorluklarında bunalan bireye gerçek dünyadan kaçış kapısı sunmaktadır(Yalçın, 2021). Uyku düzeninin bozulması, kişiye özel içeriklerin dijital tüketimi arttırması, bağımlılığı teşvik eden oyunların artması kişinin ekran süresiyle dijital bağımlılığı arasındaki paralel ilişkiyi açıklayabilir.

Katılımcıların en güzel vakti kiminle geçirdiği ile dijital bağımlılık puan ortalamasına bakıldığında “sanal âlem” diyen katılımcıların dijital bağımlılık düzeyleri anlamlı olarak daha yüksek, “ailem” diyenlerin anlamlı olarak daha düşük bulunmuştur.

Kanat (2019) kişilerin bağımlılık seviyesi arttıkça iletişim becerilerinin düştüğü gözlemlenmiştir. Chiu vd. (2004) dijital oyun bağımlısı olan bireylerin düşük sosyal becerilere sahip olduğunu belirlemişlerdir. Bireylerin yalnızlık seviyeleri de dijital bağımlılıkla paralel artış göstermektedir(Ekinci vd., 2017). Asosyallik dijital bağımlılığı körüklemekte, kişinin yalnız birey hâline gelmesine neden olmaktadır(Kavlak vd., 2022).Young, aile desteğinin internet bağımlılık düzeyini azalttığını belirlemiştir(Young, 1999). Sevme, sevilme ve ait olma gibi gereksinimlere sahip olan birey eğer öz-kontrol becerileri ve psikolojik sağlamlık düzeyleri az ise bu gereksinimleri karşılamak amacıyla başka mecralara yönelmekte ve bunların başında da dijital bağımlılık gelmektedir(Kaşıkçı vd., 2021).

Elde edilen bu sonucun başlıca nedenleri şu şekilde gerekçelendirilebilir. Aile ile geliştirilen güçlü bağlar, karşılıklı sosyal etkileşimi güçlendirerek sağlıklı bireylerin yetişmesini sağlamaktadır. Aile içerisinde ihtiyaç duyduğu, sevgi, bağlılık, değeri gören birey dijital platforma daha az yönelmektedir. Sağlıklı işleyişi olan aile içerisinde zamanın taksimi, ortak aktivitelerin varlığı, ailenin rol modeli etkili olabilmektedir. Aynı şekilde arkadaşlarıyla vakit geçirmeyi seven sosyal yönü güçlü birey ve zamanın bir kısmını geziye ayıran birey dijital cihaz ve içeriklere daha az meyletmektedir diyebiliriz.

Katılımcıların samimi arkadaş sayısına göre dijital bağımlılık puan ortalamasına bakıldığında arkadaş sayısı ile dijital bağımlılık arasında negatif yönlü anlamlı ilişkinin mevcut olduğu görülmüştür.

Hazar vd. (2017); Kayhan - Sabah (2022); Ayhan - Köseliören (2019); Gökçearslan - Durakoğlu (2014); Göldağ (2018); Yavuz vd. (2018); Koçoğlu (2019) bulgularımızı destekler nitelikte dijital bağımlılık düzeyinin arkadaş sayısı ile ters orantılı olduğunu belirlemiştir. Çeliker - Aşıroğlu (2020) yapmış oldukları çalışmalarında, internet bağımlılığı ile sosyal beceri düzeyi arasında negatif yönlü bir ilişki olduğunu, internet bağımlılık düzeyi arttıkça çocuklarda sosyal beceri geliştirme düzeyinin azaldığını bulgulamışlardır.

Bu sonuç sosyal etkileşim ile dijital cihaz kullanımının ters yönlü ilişkisinin olduğuna işaret edebilir. Arkadaş sayısının fazlalığı sosyal destek mekanizmasını güçlendirip yalnızlığı kontrol ederek dijital bağımlılığı azaltabilir. Sıkı dostlukları sınırlı olan bireyler sosyal ihtiyaçlarını sosyal medya, oyun ve mesajlaşma yoluyla gidermeye çalışarak, sanal ortamda kurduğu ilişkileri gitgide yüz yüze iletişimin, arkadaşlık ve dostluğun yerine geçirebilir bu da dijital bağımlılığın artmasına sebep olabilir.

Katılımcıların kamp faaliyetlerinin arkadaşlık bağlarını güçlendirdiği görüşüne göre dijital bağımlılık puan ortalamasına bakıldığında arkadaşlık bağlarını güçlendirdiğine inanç seviyesi “çok” olanların dijital bağımlılık puanıyla “hiç” ve “orta” olanlar arasında negatif yönlü anlamlı ilişkinin mevcut olduğu görülmüştür.

Çeliker - Aşıroğlu (2020); Biçer (2014)’e göre internet bağımlılığı düzeyi artan öğrencilerin sosyal beceri geliştirme düzeyleri azalmaktadır. Dinç (2023)’e göre dijital oyun bağımlılığının, sosyal uyumu ve okul bağlılığını negatif yönde yordadığı belirlenmiştir. Yine üniversite öğrencilerinin kendilerini sosyal olarak ifade etme durumu değişkenine göre dijital oyun bağımlılık düzeyleri anlamlı farklılık göstermektedir. Kendini asosyal olarak değerlendiren bireylerin bağımlılığa ilişkin ortalama puanları daha yüksektir(Satılmış vd., 2023).

Elde edilen bu sonuç bize değer odaklı kamp faaliyetlerinin sosyal bağları güçlendirdiğini göstermektedir. Bunda yüz yüze etkileşimin kuvvetli olması, fiziksel olarak aktif yaşamın dijitalleşme imkânı ve ihtiyacını kısıtlamasını sağlamış olabilir. Birey dijital araçların yoğun kullanımından dolayı sosyal medya kullanan ve oyun platformuna üye arkadaşlarıyla sosyalleşme ihtiyacını karşılamaktadırlar. Sosyal bağlantılarını ve aidiyet duygularını dijital platformlarda sürdürmek, onların bu ortamlarda daha fazla zaman geçirmesine ve dijital bağımlılığın artmasına yol açabilir.

Katılımcıların kampta öğrendikleri değerleri hayatlarına yansıtma durumuna göre dijital bağımlılık puan ortalamasına bakıldığında cevabı “çok” olanların dijital bağımlılık puanıyla “hiç”, “az” ve “orta” olanlar arasında negatif yönlü anlamlı ilişkinin mevcut olduğu görülmüştür.

Çakmak (2012) değerler eğitiminin anlatım yöntemiyle değil, eyleme dönük ve uygulamalı olması gerektiğini belirterek oyunlar, gezi ve projelerle zenginleştirilmesinin dijitalleşmenin getirdiği olumsuzlukları azaltacağını belirlemiştir. Saletti vd. (2021)'nin araştırması, değer odaklı öğrenme ve sosyal etkileşimleri vurgulayan kamp faaliyetlerin ergenlerde dijital bağımlılığı azaltabileceğini göstermektedir. Çevrimdışı sosyal bağların güçlenmesi, öz denetim gelişimi ve değer temelli aktivitelerden elde edilen iyilik hâli önemli rol oynamaktadır(Chang - Lee, 2024).

Bu tür etkinlikler, katılımcıların akranlarıyla etkileşim kurmasını sağlarken, öğrenilen değerler üzerine düşünmelerine olanak tanır ve bu da dijital araçlara olan aşırı bağımlılığı azaltabilir. Kampta öğrendikleri değerleri içselleştiren gençler, daha düşük dijital bağımlılık puanlarına sahip olduklarını belirtmektedir. Özellikle daha az yakın arkadaşları olan ve sosyal olarak daha pasif gençlerin dijital bağımlılıklarının daha yüksek olduğu görülmektedir. Bunun nedeni, bu gençlerin sosyal etkileşim ihtiyaçlarını dijital araçlar üzerinden karşılamaya çalışmaları olabilir

Elde edilen bu sonuç kampta etkinliklerle öğretilen millî, manevî, ahlakî ve kültürel değerlerin dijital bağımlılığı azaltmada önemli rol oynadığı anlamına gelebilmektedir. Sorumluluk, dayanışma, dostluk, yakınlık kurma, arkadaş olma, kişisel farkındalık erdemleri bireyde dijital bağımlılığa karşı durma konusunda disiplin sağlayabilmektedir.

Sonuç olarak, lise 4. sınıf öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin diğer sınıflara göre düşük olduğu, bunun esas sebebinin YKS sınavı, akademik beklenti ve kaygılardan kaynaklanmış olabileceği, okul türü anadolu lisesi olanların dijital bağımlılık puanlarının diğer okul türlerine göre düşük olduğu bu sonucun öğrencilerin akademik düzeyiyle yakından ilişkili olabileceği, baba mesleği emekli olanların dijital bağımlılık puanlarının düşük olduğu bu sonucun ailenin eğitim seviyesi, denetim mekanizmasının sağlıklı işlemesi, babanın çocukla daha fazla ilgilenmesine bağlanabileceği, değer odaklı kamp faaliyetlerini faydalı bulan ve daha fazla yapılmasını isteyen gençlerin dijital bağımlılık puanının düşük çıktığı bu sonucun değer odaklı kamp faaliyetlerinin dijital bağımlılığı önlemede etkili bir yol olabildiğini gösterdiği, ekran süresi fazla olan gençlerin dijital bağımlılık puanının buna bağlı olarak artış gösterdiği ekran süresinin fazlalığının doğal sonucu olarak bağımlılığa yol açabildiği, en güzel anları ailesiyle geçiren bireylerin dijital bağımlılık düzeyinin düşük çıktığı, bu sonucun sevgi ve bağlılık duyguları ailede karşılanan bireyin sanal dünyaya daha az meyledebileceğini gösterdiği, samimi arkadaş sayısı az olan bireylerin dijital bağımlılık düzeyinin yüksek çıktığı bu sonucun yalnızlık duygusuyla sanal âlem arasında süregelen kısır döngüye bağlanabileceği, değer odaklı kamp faaliyetlerinin arkadaşlık bağlarını kuvvetlendirdiği bunun da dijital bağımlılığı azaltmış olabileceği, kampta öğrendiği değerleri hayatına yansıttığını belirten öğrencilerin dijital bağımlılık düzeylerinin düşük çıktığı, millî, manevî ve kültürel değerle bilinçlenmiş bireyin dijital dünyayı daha kontrol edilebilir hâle getirebildiği sonuçlarına ulaşılabildiği söylenebilir.

ÖNERİLER

Değer içerikli kamp faaliyetleri nicelik olarak arttırılmalı, imkânlar dahilinde tüm il ve ilçelerdeki gençlerin istifadesine sunulacak şekilde olabilir.

Değer içerikli kamp faaliyetleri nitelik olarak geliştirilmeli, daha fazla aktivite, oyun, eğlence ve öğretici faaliyet yer alabilir.

Kamp faaliyetlerin yanında diğer değer içerikli aktiviteler arttırılabilir.

Gençler resim, müzik, sanat faaliyetleriyle de meşgul edilebilir.

Dijital bağımlılığa karşı ebeveynler dikkatli olmalı ve çocuklar üzerinde dengeli kontrol yürütülebilir.

Gençlerin dijital bağımlılığa maruz kalmamaları için sosyalleşmesi ve nitelikli arkadaşlık bağları kurmaları sağlanabilir.

Gençlerin sevme, sevilme, ait olma ihtiyaçlarının sanal dünyada karşılanmaması için yaşadığı gerçek dünya 8(aile, okul, çevre) bu ihtiyaçları sağlayacak nitelikte olabilir.

Nicel desende hazırlanan bu çalışma nitel desende yeni çalışmalarla desteklenebilir.

KAYNAKÇA

- Akgül, Aziz - Çevik, Osman. *İstatistiksel Analiz Teknikleri "SPSS'te İşletme Yönetimi Uygulamaları"*. Ankara: Emek Ofset Ltd, 2003.
- Almourad, Mohamed Basel vd. "Defining digital addiction: Key features from the literature". *Psihologija* 53/3 (2020), 237-253.
- Alshehri, Abdullah Ghurm - Mohamed, Ahmed Mohamed Abdel Salam. "The relationship between electronic gaming and health, social relationships, and physical activity among males in Saudi Arabia". *American journal of men's health* 13/4 (2019).
- Altınok, Mesut. "Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yaşam doyumunun incelenmesi". *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi* 19/1 (2021), 262-291.
- Altuntaş, Resül. "Diyanet İşleri Başkanlığı Gençlik Çalışmalarında Din Eğitimi Mekânı Olarak Kamp Merkezinin Yeri ve Önemi". *İslami Araştırmalar Dergisi* 3/34 (2023), 661-678.
- Arslan, Ahmet. "Eğitim ve öğretimde sosyal medyanın kullanımı". *Sosyalleşen Olgular Sosyal Medya Araştırmaları* 2/191-219 (2015).
- Arslan, Ahmet vd. "Lise ve üniversite öğrencilerinde dijital bağımlılık". *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi* 8/8 (2015), 34-58.
- Arslan, Aysel. "Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi". *International e-Journal of Educational Studies* 4/7 (2020), 27-41.
- Atak, Mustafa. "Sanal dünya sarmalında gençlik". *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi* 7/9 (2020), 199-209.

- Ay, Mustafa Fatih. "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Eğitimi, Dindarlık, Ahlaki Olgunluk ve Saldırganlık Arasındaki İlişkiler". *Milli Eğitim Dergisi* 50/232 (Kasım 2021), 313-334. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.747847>
- Ayhan, Bünyamin - Köseliören, Mihrali. "İnternet, online oyun ve bağımlılık". *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying* 6/1 (2019), 1-30.
- Balcı, Şükrü - Gülнар, Birol. "Üniversite öğrencileri arasında internet bağımlılığı ve internet bağımlılarının profili". *Selçuk İletişim* 6/1 (2009), 5-22.
- Bardakçı, Sait - Arslan, Aysel. "Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının sosyal kaygı düzeyleri üzerindeki etkisinin incelenmesi". *Milli Eğitim Dergisi* 50/230 (2021), 899-922.
- Bayır, İlhan - Eskiler, Ersin. "Dijital oyun bağımlılığında fiziksel aktivite tutum ve davranışları ile kişisel özelliklerin rolü". *Journal of ROL Sport Sciences* 4/4 (2023), 1237-1251.
- Biçer, Uğur. "Sosyal beceri eğitiminin ortaokul öğrencilerindeki internet bağımlılığı düzeyine etkisi". *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Adana*.
- Bülbül, Hasan vd. "Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi". *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi* 11/3 (2018), 97-111.
- Büyüköztürk, Şener vd. *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem, 2017.
- Cemiloglu, Deniz vd. "The fine line between persuasion and digital addiction". 289-307. Springer, 2021.
- Chang, Max LY - Lee, Irene O. "Functional connectivity changes in the brain of adolescents with internet addiction: A systematic literature review of imaging studies". *PLOS Mental Health* 1/1 (2024).
- Chiu, Shao-I vd. "Video game addiction in children and teenagers in Taiwan". *CyberPsychology & behavior* 7/5 (2004), 571-581.
- Çakır Balta, Ö - Horzum, MB. "Web tabanlı öğretim ortamındaki öğrencilerin internet bağımlılığını etkileyen faktörler". *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi* 41/1 (2008), 187-205.
- Çakmak, Bahadır. *Yeni İletişim Ortamlarının Sosyalleşme Üzerindeki Etkileri*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2012.
- Çavuş, Selahattin vd. "Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması". *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi* 2016/43 (2016), 265-289.
- Çelik, Ebru - Çelik, Osman Tayyar. "Çocuklarda dijital bağımlılığın öncülleri ve ardılları: Bir metasentez çalışması". *Millî Eğitim Dergisi* 52/239 (2023), 1913-1944.
- Çeliker, Veda Beyza - Aşıroğlu, Sevim. "Ortaokul öğrencilerinin internet bağımlılıkları ile sosyal beceri düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi". *Yeditepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 9/11 (2020), 43-57.
- Çınar, Mehmet. "Dindarlık, Sağlıklı Yaşam Biçimi Davranışları ve Yaşam Kalitesi Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi". *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İlahiyat*

- Fakültesi Dergisi* 10/1 (Mart 2023), 94-112.
<https://doi.org/10.51702/esoguifd.1212351>
- Derin, Sümeyye. *Lise Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı ve Öznel İyi Oluş*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2013.
- Dillon, Justin vd. "The value of outdoor learning: evidence from research in the UK and elsewhere". *Towards a convergence between science and environmental education*. 193-200. Routledge, 2016.
- Dinç, Safiye Yılmaz. "Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının, sosyal uyum ve okula bağlılık üzerindeki yordayıcı etkisinin incelenmesi". *Bağımlılık Dergisi* 24/2 (2023), 227-238.
- Ekinci, Nurullah Emir vd. "An investigation of the digital game addiction between high school students." *Journal of Human Science* 14/4 (2017), 4989-4994.
- Eryılmaz, Selami - Bal, Halil Tankut. "Teknoloji bağımlılığı ile rekreasyonel eğilimler arasındaki ilişki: Üniversite öğrencileri üzerinde bir inceleme". *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi* 3/4 (2019), 902-919.
- Eryılmaz, Selami - Çukurluöz, Özgür. "Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili, Çankaya ilçesi örneği". *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi* 17/67 (2018), 889-912.
- Esentaş, Melike - Özbey, Selhan. "Bir serbest zaman etkinliği olarak; Gençlik ve Spor Bakanlığınca uygulanan gençlik kampları programları". *International Journal of Sport, Exercise and Training Sciences* 2/2 (2016), 66-72.
- Farenga, Stephen - Joyce, Beverly. "Development and analysis of a scale to assess students' out..." *Education* 118/3 (1998).
- Fredricks, Randi. "Digital addiction". *Dr. Randi Fredricks*.
- Gerber, Brian L vd. "Development of an informal learning opportunities assay". *International Journal of Science Education* 23/6 (2001), 569-583.
- Gomathi, A - Veeramani, P. "The study on social media addiction among adolescent". *Prevalence of screen addiction among college students*. 59. Shanlax Publications, 2022.
- Gökçearslan, Şahin - Durakoğlu, Abdullah. "Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi". *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi* 23 (2014), 419-435.
- Göldağ, Battal. "Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi". *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 15/1 (2018), 1287-1315.
- Gülbetekin, Eda vd. "Adolesanların dijital oyun bağımlılığı ile fiziksel aktivite tutum ve davranışlarını etkileyen faktörler". *Bağımlılık Dergisi* 22/2 (2021), 148-160.
- Güler, Hasan. *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonları ile Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi*. Ankara: Gazi Kitabevi, 2021.
- Güney, Büşra. "Dijital Bağımlılığın Dijital Kültüre Dönüşmesi: Netlessfobi". *Yeni Medya Elektronik Dergisi* 1/2 (2017), 207-213.

- Hazar, Zekihan vd. "Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi". *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* 11/3 (2017).
- Horzum, Mehmet Barış vd. "Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği". *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*.
- Kana, Fatih vd. "Türkçe Öğretmeni Adaylarının Dijital Bağımlılık Düzeylerinin Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi". *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi* 18/39 (ts.), 941-970.
- Kanat, Sevtap. "The relationship between digital game addiction, communicationskills and loneliness perception levels of university students". *International Education Studies* 12/11 (2019).
- Karapınar, Derya Çakmak vd. "Dijital Bağımlılığın Kişilerarası İletişim Üzerine Etkisi: Atatürk Üniversitesi Örneği". *ETÜ Sentez İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi* 9 (2022), 1-20.
- Karasar, Niyazi. *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 2008.
- Kaşıkçı, Furkan vd. "Gençlerde sosyal medya bağımlılığı ve sosyal dışlanma: Öz-kontrolün aracılık rolünün değerlendirilmesi". *Başkent University Journal of Education* 8/1 (2021), 147-159.
- Kavlak, Melike vd. "Dijital oyun bağımlılığı yalnızlığı tetikler mi?" *Necmettin Erbakan Üniversitesi Ereğli Eğitim Fakültesi Dergisi* 4/1 (2022), 1-13.
- Kayhan, Osman - Sabah, Seda. "Sedanter ve spor yapan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi". *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 11/1 (2022), 111-120.
- Kesici, Ahmet - Tunç, Nazenin Fidan. "The Development of the Digital Addiction Scale for the University Students: Reliability and Validity Study." *Universal Journal of Educational Research* 6/1 (2018), 91-98.
- Keskin, Tahir vd. "Üniversite öğrencilerinde akıllı telefon kullanımı ve baş ağrısı ilişkisi". *Adıyaman Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi* 4/2 (2018), 864-873.
- Kınay, Beyzanur. *Ergenlerde oyun bağımlılığının sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanma ile ilişkisinin incelenmesi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2019.
- Kim, Ju Han. "Currents in internet addiction". *Journal of the Korean Medical Association* 49/3 (2006), 202-208.
- Koçoğlu, Duygu. "Üniversite öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyine göre tüketici karar verme tarzlarının değerlendirilmesi". *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi* 8/2 (2019), 1815-1830.
- Korkmaz, Sezai. *İnternet Neslinin Dini*. Ankara: Eskiyeşi, 1. Baskı, 2022.
- Koyuncu, Mehmet Kasım vd. "12. sınıf öğrencilerinin akıllı telefon kullanımı bağımlılıkları ile matematik ders başarıları arasındaki ilişki". *İZÜ Eğitim Dergisi* 5/10 (2023), 189-202.

- Küçük, Yavuz - Çakır, Recep. "Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi". *Turkish Journal of Primary Education* 5/2 (2020), 133-154.
- Kwon, Min vd. "Development and validation of a smartphone addiction scale (SAS)". *PloS one* 8/2 (2013).
- McAvoy, Leo. "Outdoors for Everyone: Opportunities that Include People with Disabilities." *Parks & Recreation* 36/8 (2001).
- Mert, Abdullah - Özdemir, Gizem. "Yalnızlık duygusunun akıllı telefon bağımlılığına etkisi". *OPUS International Journal of Society Researches* 8/1 (2018), 88-107.
- Orhan, E vd. "Çocuklarda fiziksel aktivite seviyesi dijital oyun bağımlılığı ve dikkat düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi". *Tarih Okulu Dergisi (TOD)* 11/37-2 (2018), 447-469.
- Orion, Nir vd. "Development and validation of an instrument for assessing the learning environment of outdoor science activities". *Science Education* 81/2 (1997), 161-171.
- Öztürk, Akif. "COVID-19 pandemi sürecinde bilişim teknolojileri bağımlılığı". *Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 7/1 (2021), 195-219.
- Polat, Reyhan. "Dijital hastalık olarak nomofobi". *Yeni Medya Elektronik Dergisi* 1/2 (2017), 164-172.
- Priest, Simon. "Redefining outdoor education: A matter of many relationships". *The Journal of environmental education* 17/3 (1986), 13-15.
- Rivkin, Mary S. *Outdoor experiences for young children*. Clearinghouse on Rural Education and Small Schools, Appalachia Educational ..., 2000.
- Rosendo-Rios, Veronica vd. "Systematic literature review online gaming addiction among children and young adults: A framework and research agenda". *Addictive Behaviors* 129 (2022), 107238.
- Rugai, Joseph - Hamilton-Ekeke, Joy-Telu. "A Review of Digital Addiction: A Call for Safety Education." *Journal of Education and e-Learning Research* 3/1 (2016), 17-22.
- Saletti, Silvana Melissa Romero vd. "The effectiveness of prevention programs for problematic Internet use in adolescents and youths: A systematic review and meta-analysis". *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace* 15/2 (2021).
- Samaha, Maya - Hawi, Nazir S. "Relationships among smartphone addiction, stress, academic performance, and satisfaction with life". *Computers in human behavior* 57 (2016), 321-325.
- Saraç, Hakan. "Türkiye'de okul dışı öğrenme ortamlarına ilişkin yapılan araştırmalar: İçerik analizi çalışması". *Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi* 3/2 (2017), 60-81.
- Satılmış, Sinan Erdem vd. "Üniversite öğrencilerinin serbest zaman doyumu ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi". *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* 18/1 (2023), 1-15.

- Singh, Amarjit Kumar - Singh, Pawan Kumar. "Digital Addiction: A conceptual overview". *Library Philosophy and Practice (e-journal)* 3538 (2019).
- Tanhan, Fuat vd. "Fear of missing out (FoMO): A current review". *Psikiyatride Guncel Yaklasimler* 14/1 (2022), 74-85.
- Tatar, Nilgün - Bağrıyanık, Kübra Elif. "Fen ve teknoloji dersi öğretmenlerinin okul dışı eğitime yönelik görüşleri". *İlköğretim Online* 11/4 (2012), 882-896.
- Tekin, Oğuzhan. "Lise öğrencilerinin internet bağımlılık seviyelerinin genel akademik başarıları ve devamsızlık durumları ile ilişkisi". *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi* 18/1 (2020), 36-56.
- Thomas, Glyn. "Facilitator, teacher, or leader? Managing conflicting roles in outdoor education". *Journal of Experiential Education* 32/3 (2010), 239-254.
- Tütüncü, Özkan vd. "Üniversite öğrencilerinin rekreasyon faaliyetlerine katılımını etkileyen unsurların analizi". *Spor Bilimleri Dergisi* 22/2 (2011), 69-83.
- Uzunlar, Nisa Nur. *Ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medya tutumlarının siber zorbalık tehlike düzeylerine etkisinin incelenmesi*. İstanbul: İstanbul Gelişim Üniversitesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2022.
- Ünal, Serkan - Korkmaz, Özgen. "Ortaöğretim düzeyindeki öğrencilerin dijital okuryazarlık düzeyleri dijital bağımlılık ve sanal ortam yalnızlık düzeyleri". *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi* 18/37 (2023), 218-240.
- Wang, Wei-Ching. "Exploring the relationship among free-time management, leisure boredom, and internet addiction in undergraduates in Taiwan". *Psychological reports* 122/5 (2019), 1651-1665.
- Yalçın, Aylin. *Genç yetişkinlerde dijital bağımlılık düzeyleri ve aleksitimi ilişkisi*. İstanbul: İstanbul Gelişim Üniversitesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2021.
- Yalçın, İlimdar vd. "Ecdada saygı gençlik kampına katılan gençlerin atılgnlık düzeylerinin incelenmesi". *The Journal of Academic Social Science* 19/19 (2019), 338-344.
- Yavuz, Beyhan vd. "Ortaokul düzeyindeki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi". 23-25, 2018.
- Yengin, Deniz. "Teknoloji bağımlılığı olarak dijital bağımlılık". *Turkish Online Journal of Design Art and Communication* 9/2 (2019), 130-144.
- Yıldırım, İrfan. "Sosyal medya, dijital bağımlılık ve siber zorbalık ekseninde değişen aile ilişkileri üzerine bir değerlendirme". *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 9/5 (2021), 1237-1258.
- Young, Kimberly S. "Internet addiction: Evaluation and treatment". *Bmj* 319/Suppl S4 (1999).
- Gençlik ve Spor Bakanlığı Faaliyet Raporu*. Ankara: Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2023.
<https://datareportal.com/global-digital-overview>, ts.
<https://explodingtopics.com/blog/smartphone-stats>, ts.
<https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>, ts.
<https://www.tuik.gov.tr/>, ts.
<https://www.worldometers.info/>, ts.