

T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



**ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIKLARININ İLETİŞİM BECERİLERİNE
ETKİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman **Hazırlayan**
Doç. Dr. Mehmet Barış YILMAZ **Seda KOÇOĞLU**

MALATYA-2021

T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI
İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI

ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIKLARININ İLETİŞİM BECERİLERİNE ETKİSİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZIRLAYAN

Seda KOÇOĞLU

DANIŞMAN

Doç. Dr. Mehmet Barış YILMAZ

MALATYA-2021

ONUR SÖZÜ

Doç. Dr. Mehmet Barış YILMAZ'ın danışmanlığında Yüksek Lisans tezi olarak hazırladığım “Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının İletişim Becerilerine Etkisi” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın tarafımdan yazıldığını ve yararlandığım bütün yapıtların hem metin içinde hem de kaynakçada yöntemine uygun biçimde gösterilenlerden oluştuğunu belirtir, bunu onurumla doğrularım.

Seda KOÇOĞLU

ÖN SÖZ

Tez çalışmamın her aşamasında, bana yol gösteren bilgisi ve tecrübesiyle her zaman bana destek olan sayın hocam Doç. Dr. Mehmet Barış YILMAZ'a sonsuz teşekkür ederim. Her konuda bilgi birikimiyle bizlere ışık olan, manevi desteklerini esirgemeyen yüksek lisans eğitimi aldığım değerli hocalarıma ve lisansüstü eğitim hayatım boyunca bana maddi ve manevi destek sağlayan, her daim arkamda duran ve bana bu yolda güven sağlayan kıymetli anneme, babama ve eşime desteklerinden dolayı sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Seda KOÇOĞLU

ÖZET

KOÇOĞLU, Seda, “Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının İletişim Becerilerine Etkisi” Yüksek Lisans Tezi, Malatya 2021.

Yapılan araştırmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının iletişim becerilerine etkisinin olup olmadığının belirlenmesi amaçlanmaktadır. Bunun yanında araştırma ile üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyi, iletişim becerileri düzeyi, çeşitli değişkenlere göre dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerilerinde anlamlı bir farklılık olup olmadığının da belirlenmesi amaçlanmaktadır. İfade edilen amaçlar doğrultusunda araştırmada nicel araştırmalar arasında yer alan korelasyonel araştırma tercih edilmiştir. Araştırmanın evrenini, 2020-2021 eğitim-öğretim yılında İnönü Üniversitesi’nde öğrenim gören üniversite öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise evrenden “Basit Seçkisiz Örnekleme” yolu ile belirlenmiş olan 712 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada üç veri toplama aracı kullanılmıştır. Veri toplama araçlarının ilki araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin demografik bilgilerinin yer aldığı “Kişisel Bilgi Formu”; ikincisi “İletişim Becerileri Ölçeği”, üçüncüsü “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” bulunmaktadır. İfade edilen veri toplama araçları ile toplanan araştırma verileri normal dağılım göstermeleri dolayısıyla betimsel istatistiki yöntemlerin yanında Bağımsız Örneklem t-Testi, Tek Yönlü Varyans Analiz, Pearson Korelasyon ve Basit Doğrusal Regresyon Analizi kullanılarak çözümlenmiştir. Araştırma sonucunda üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve iletişim becerileri arasında orta düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Benzer şekilde alt boyutlar temelinde de dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri arasında orta düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Bunun yanında araştırmada dijital oyun bağımlılığının, iletişim becerilerinin anlamlı bir yordayıcısı olduğu da belirlenmiştir. Araştırmada dijital oyun bağımlılığının iletişim becerileri düzeyini pozitif yönde orta düzeyde etkilediği ve dijital oyun bağımlılığı düzeyinin iletişim becerileri düzeyi üzerindeki varyansın yaklaşık yarısını açıkladığı belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun bağımlılığı, iletişim becerileri, üniversite öğrencisi.

ABSTRACT

KOÇOĞLU, Seda, “The Effect of Digital Game Addiction of University Students on Communication Skills” Master Thesis, Malatya 2021.

In the study, it is aimed to determine whether the digital game addiction of university students has an effect on their communication skills. In addition, it is aimed to determine whether there is a significant difference in the digital game addiction and communication skills of university students according to various variables, level of digital game addiction, communication skills. Correlational research, which is among the quantitative studies, was preferred in the research in line with the stated purposes. The universe of the research consists of university students studying at İnönü University in the 2020-2021 academic year. The sample of the study consists of 712 students from the universe, who were determined by "Simple Random Sampling". Three data collection tools were used in the study. The first of the data collection tools is the "Personal Information Form", which includes the demographic information of the university students participating in the research; The second is the "Communication Skills Scale" and the third is the "Digital Game Addiction Scale". The research data collected with the mentioned data collection tools were analyzed using descriptive statistical methods as well as Independent Samples t-Test, One-Way Analysis of Variance, Pearson Correlation and Simple Linear Regression Analysis, since they show normal distribution. As a result of the research, it was determined that there is a moderately significant relationship between digital game addiction and communication skills of university students. Similarly, on the basis of sub-dimensions, it was determined that there is a moderately significant relationship between digital game addiction and communication skills. In addition, it was determined in the study that digital game addiction is a significant predictor of communication skills. In the study, it was determined that digital game addiction positively affects the level of communication skills at a moderate level, and the level of digital game addiction explains about half of the variance on the communication skills level.

Keywords: Digital game addiction, communication skills, university students.

İÇİNDEKİLER

ONUR SÖZÜ.....	ii
ÖN SÖZ	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
TABLolar LİSTESİ	ix
ŞEKİLLER LİSTESİ	xi
SİMGELER/KISALTMALAR LİSTESİ.....	xii
BİRİNCİ BÖLÜM	1
I. GİRİŞ.....	1
1.1. PROBLEM DURUMU	1
1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI	2
1.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ	3
1.4. SAYILTILAR.....	4
1.5. SINIRLILIKLAR	4
İKİNCİ BÖLÜM.....	6
II. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	6
2.1. İLETİŞİM.....	6
2.2. İLETİŞİM BECERİLERİ.....	7
2.2.1. Kendini Tanıma Becerisi	8
2.2.2. Etkin Dinleme Becerisi	8
2.2.3. İkna Etme ve Etkileme Becerisi	8
2.2.4. Empati Kurma ve Anlama Becerisi.....	9
2.2.5. Beden Dilini Kullanma Becerisi	9
2.2.6. Etkin Konuşma Becerisi	10
2.2.7. Geri Bildirimde Bulunma Becerisi	10
2.3. DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI	11
2.3.1. Dijital Oyun Bağımlılığının Sebepleri	14

2.3.2. Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Etkilerine Yönelik Araştırmalar	15
2.4. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	18
2.4.1. İletişim Becerileri İle İlgili Araştırmalar	18
2.4.2. Dijital Oyun Bağımlılığı İle İlgili Araştırmalar	21
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	25
III. YÖNTEM.....	25
3.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ.....	25
3.2. ARAŞTIRMANIN EVRENİ VE ÖRNEKLEMİ	25
3.3. ARAŞTIRMA VERİLERİNİN TOPLANMASI.....	28
3.4. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI	28
3.4.1. Kişisel Bilgi Formu.....	29
3.4.2. İletişim Becerileri Ölçeği	30
3.4.3. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	32
3.5. VERİLERİN ANALİZİ.....	33
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	37
IV. BULGULAR VE YORUM	37
4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular	37
4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular	38
4.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular	39
4.3.1. Cinsiyet Değişkenine İlişkin Bulgular	39
4.3.2. Öğrenim Görülen Fakülte Değişkenine İlişkin Bulgular.....	41
4.3.3. Öğrenim Görülen Sınıf Değişkenine İlişkin Bulgular	44
4.3.4. İnternet Kullanım Sıklığı Değişkenine İlişkin Bulgular	47
4.3.5. Sosyal Medya Kullanım Durumu Değişkenine İlişkin Bulgular	50
4.3.6. Dijital Oyun Oynama Süresi Değişkenine İlişkin Bulgular.....	52
4.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular.....	54

4.4.1. Cinsiyet Değişkenine İlişkin Bulgular	54
4.4.2. Öğrenim Görülen Fakülte Değişkenine İlişkin Bulgular	56
4.4.3. Öğrenim Görülen Sınıf Değişkenine İlişkin Bulgular	60
4.4.4. İnternet Kullanım Sıklığı Değişkenine İlişkin Bulgular	63
4.4.5. Sosyal Medya Kullanım Durumu Değişkenine İlişkin Bulgular	66
4.4.6. Dijital Oyun Oynama Süresi Değişkenine İlişkin Bulgular	69
4.5. Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgular	71
4.6. Altıncı Alt Probleme İlişkin Bulgular	74
BEŞİNCİ BÖLÜM	76
V. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	76
KAYNAKLAR	84
EKLER	94
EK-1: KİŞİSEL BİLGİ FORMU	94
EK-2: İLETİŞİM BECERİLERİ ÖLÇEĞİ	96
EK-3: DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ	98
EK-4: ETİK KURUL İZNİ	100

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Üniversite öğrencilerinin demografik özellikleri	26
Tablo 2. Veri toplama araçları	29
Tablo 3. İletişim becerileri ölçeği maddelerinin boyutlara göre dağılımları	30
Tablo 4. İletişim becerileri ölçeğinin Cronbach Alfa güvenirlik katsayıları	30
Tablo 5. İletişim becerileri ölçeği faktör analizi verileri	31
Tablo 6. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği maddelerinin boyutlara göre dağılımları.....	32
Tablo 7. Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin Cronbach Alfa güvenirlik katsayıları.....	32
Tablo 8. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği faktör analizi verileri.....	33
Tablo 9. Veri toplama araçlarının çarpıklık ve basıklık değerleri	34
Tablo 10. Veri analiz teknikleri	34
Tablo 11. Aritmetik ortalama değerlendirme aralıkları	35
Tablo 12. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının düzeylerine ilişkin analiz verileri	37
Tablo 13. Üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin düzeylerine ilişkin analiz verileri.....	38
Tablo 14. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyet değişkenine ilişkin analiz verileri	39
Tablo 15. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının öğrenim görülen fakülte değişkenine ilişkin analiz verileri	41
Tablo 16. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının öğrenim görülen sınıf değişkenine ilişkin analiz verileri	45
Tablo 17. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının internet kullanım sıklığı değişkenine ilişkin analiz verileri	47
Tablo 18. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının sosyal medya kullanım durumu değişkenine ilişkin analiz verileri.....	50
Tablo 19. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının dijital oyun oynama süresi değişkenine ilişkin analiz verileri.....	52
Tablo 20. Üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin cinsiyet değişkenine ilişkin analiz verileri	54
Tablo 21. Üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin öğrenim görülen fakülte değişkenine ilişkin analiz verileri	56

Tablo 22. Üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin öğrenim görülen sınıf değişkenine ilişkin analiz verileri	60
Tablo 23. Üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin internet kullanım sıklığı değişkenine ilişkin analiz verileri	64
Tablo 24. Üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin sosyal medya kullanım durumu değişkenine ilişkin analiz verileri.....	66
Tablo 25. Üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin dijital oyun oynama süresi değişkenine ilişkin analiz verileri	69
Tablo 26. Üniversite öğrencilerinin iletişim becerileri ile dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkiye ait analiz verileri	71
Tablo 27. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının iletişim becerilerini yordamasına ilişkin analiz verileri.....	75

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Dijital Oyun Bağımlılığı Belirleme Kriterleri	12
Şekil 2. Korelasyonel araştırma modeli.....	25
Şekil 3. Veri toplama aşamaları.....	28



SİMGELER/KISALTMALAR LİSTESİ

F	: Anova Değeri
KT	: Kareler Toplamı
KO	: Kareler Ortalaması
n	: Örneklem Sayısı
Ort.	: Ortalama
p	: Anlamlılık Derecesi
r	: Korelasyon Katsayısı
Ss	: Standart Sapma
t	: t değeri (Bağımsız Örneklem t-Testi İçin)
VK	: Varyansın Kaynağı
$\bar{X}$	: Ortalama Değer
α	: Güvenirlik Katsayısı
%	: Yüzde

BİRİNCİ BÖLÜM

I. GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

İletişim, sosyal hayatın zeminini meydana getiren bir yapı, bireysel davranış biçimlerini gösteren ve etkisine alan bir yöntem, organizasyonel ve idari sistemlerin düzen içinde çalışmasını gerçekleştiren bir vasıta, toplumsal uyumluluk için zorunlu bir sanat ve toplumsal süreçler açısından gerekli bir bilim şeklinde değerlendirilmektedir (Karcıoğlu ve Aykanat, 2012). Bir başka anlatıma göre iletişim; bir davranışa etki yapmak, hareketlendirmek ya da motivasyonunu sağlamak amacıyla birden çok bireyin birbirlerinden bilgi alışverişinde bulunmaları ve söz konusu bilgilerin algılanabilmesi faaliyetidir (Şahin ve Güçlü, 2010).

İletişim, yaşamın her safhasında görülen, bilgi, deneyim ve sorunları paylaşım göstermeyi olanaklı duruma getiren en etkili vasıta. Söz konusu vasıtanın kullanımının iyi olması iletişime geçen kişilerin becerileri ile orantılıdır. İletişim becerisi şeklinde izah edilen söz konusu yetenekle, taraflar birbirlerinin düşüncelerini algılayabilmeyi ve kendilerini anlatabilirler. Söz konusu yeteneğin gelişimi sağlanmazsa anlaşma tam olarak gerçekleşmeyebilir, neticede sürekli olarak işbirliği, sağlıklı beraberlikler gerçekleşmeyebilir (Metin, 2011).

Bilgisayar ve internetin yaygınlaşması insan hayatında pek çok değişikliği de beraberinde getirmiştir. Bu olumsuzlukların başında da özellikle çocuk ve ergenlerde internet, sosyal medya ve dijital oyun bağımlılığı kavramları yer almaktadır. Nüfus artışına paralel olarak şehirleşmenin her geçen gün artması, bu durum neticesinde de oyun alanlarının gittikçe azalması gibi faktörlerin de etkisi sonucunda çocukların geleneksel oyun etkinliklerinden uzaklaşarak dijital oyunlara yöneldiğini söylemek yanlış olmaz. Hemen her yaş grubuna hitap eden dijital oyunlara bilhassa çocuk ve gençlerin yoğun ilgi gösterdiği, oyun için harcadıkları sürelerin de giderek arttığı görülmektedir (Rideout, Foehr ve Roberts, 2010).

Günümüzde teknolojiyi sıkı bir şekilde takip eden ergenlerin dijital oyunlara yoğun sempati gösterdikleri, dijital oyunların ergen ve gençler arasında popüler kültür kavramlarından birisi haline hızla gelmektedir. Sağlıklı bir hayat tarzı olarak çok fazlaya kaçmadan dijital oyun oynamanın normal olduğu, hatta bu tarz dijital oyun

oynamanın keyif verme ve duygusal rahatlama gibi pozitif katkılar sağladığı kabul edilmektedir (Prot, Anderson, Gentile, Brown ve Swing, 2014; Irmak ve Erdoğan, 2016). Bu duruma karşılık eğer kişi oyun oynama süresini ve isteğini kontrol altına alamıyor, hal ve tavırlarında, toplumsal hayatta önemli değişikliklere neden oluyor ise bağımlılıktan söz edilebilmektedir (Young, 2009; Irmak ve Erdoğan, 2016). Nitekim Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009: 77), dijital oyun bağımlılığını, bireylerin dijital oyunları (bilgisayar ve video oyunları) obsesif seviyede kullanması ve bu şekilde fazla kullanımını kontrol altına alamayıp sosyal ve duygusal sorunlara yol açması şeklinde tanımlamıştır.

Her gün yeni içeriklerin üretilip pazarlandığı dijital oyunlar teknolojik altyapı desteğiyle güçlendirilmektedir (Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016; Taylan, Kara ve Durğun, 2017). Dijital oyunlar çocuk ve gençlerin fiziksel, psikolojik gelişimlerini, sosyal yaşamlarını negatif yönde etkilemek suretiyle uyku bozuklukları, boşaltım sorunları, yemek yeme alışkanlıklarında bozulma, sosyal yaşam insan ilişkilerinde kötüleşme gibi sorunların ortaya çıkmasına yol açmaktadır (Nazlıgül, Baş, Akyüz ve Yorulmaz, 2018).

Dijital oyun bağımlılığı üzerine çalışmalar (Chiu, Lee ve Huang, 2004; Chou ve Tsai, 2007; Gentile, 2009; Greenberg, Sherry, Lachlan, Lucas ve Holmstrom, 2010; Çakır, Ayas ve Horzum, 2011; Horzum, 2011; Çavuş vd., 2016; Irmak ve Erdoğan, 2016; Taylan vd., 2017; Nazlıgül vd., 2018) son yıllarda artmış olmakla beraber özellikle ülkemizde yetersiz olduğu görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığının günümüzün önemli sorunlarından birisi haline geldiği düşüncesinden hareketle bu çalışmada, üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı düzeyinin ve dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili faktörlerin belirlenmesi amaçlanmıştır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Yapılan çalışmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının iletişim becerilerine etkisinin olup olmadığının belirlenmesi amaçlanmaktadır. Bunun yanında araştırma ile üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyi, iletişim becerileri düzeyi, çeşitli değişkenlere göre dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerilerinde anlamlı bir farklılığın olup olmadığının da belirlenmesi amaçlanmaktadır.

Araştırmanın amaçları göz önünde bulundurularak aşağıda belirtilen problemlere cevap verilmiştir:

1. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ne düzeydedir?
2. Üniversite öğrencilerinin iletişim becerileri ne düzeydedir?
3. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları
 - cinsiyet,
 - öğrenim görülen fakülte,
 - öğrenim görülen sınıf,
 - internet kullanım sıklığı,
 - sosyal medya kullanım durumu,
 - dijital oyun oynama süresi değişkenleri açısından anlamlı farklılık göstermekte midir?
4. Üniversite öğrencilerinin iletişim becerileri
 - cinsiyet,
 - öğrenim görülen fakülte,
 - öğrenim görülen sınıf,
 - internet kullanım sıklığı,
 - sosyal medya kullanım durumu,
 - dijital oyun oynama süresi değişkenleri açısından anlamlı farklılık göstermekte midir?
5. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve iletişim becerileri arasında anlamlı bir ilişki var mı?
6. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları, iletişim becerilerini anlamlı bir şekilde yordamakta mıdır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Yapılan araştırma ile üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile iletişim becerilerinin araştırılması ve incelenmesinin önemli olduğu söylenebilir. Çünkü araştırma ile dijital oyun bağımlılığı ile iletişim becerileri arasındaki ilişkinin belirlenmiş olması, ileride bu konular ile alakalı farklı örneklem ve farklı değişkenlerle yapılacak olan araştırmalara ışık tutabilmesine olanak sağlayabilir. Ayrıca yapılan çalışma, üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının azaltılması

konusunda ve iletişim becerilerinin daha ileri seviyelere ulaştırılabilmesi için daha önceki eğitim kademelerinde (okul öncesinden) başlayarak, tedbirlerin alınması hususunda uygulayıcılara referans olabilmesi açısından önem taşıdığı söylenebilir. Bunlara ek olarak yapılan araştırmanın;

- Üniversite öğrenimi boyunca iletişim becerileri yüksek, dijital oyun bağımlılığı düşük öğrenci yetiştirmeye yönelik öğretim programı hazırlama, geliştirme ve güncelleme çalışmalarına,
- Üniversite öğrenimi süresince kullanılmak üzere iletişim becerileri ve dijital oyun bağımlılığı ile ilgili çalışmaların yapılmasına, var olan içeriğin geliştirilmesine ve zenginleştirilmesine,
- Öğrencilere yönelik iletişim becerilerine ilişkin dikkat edilecek önemli noktaları ortaya koyması,
- Üniversite düzeyinde eğitim-öğretim faaliyetlerinde verimliliğin artırılmasına yönelik öneriler geliştirilmesine,
- Lisans düzeyinde çeşitli fakülte ve programlarda verilen derslerin içerik düzenlemelerine ilişkin çalışmalara,
- Literatüre önem derecesi yüksek yeni bilgiler sağlaması,
- İletişim becerileri ve dijital oyun bağımlılığı ile alakalı ileride yapılacak olan araştırmalara yarar sağlaması umulmaktadır.

1.4. Sayıtlar

Yapılan araştırmanın sayıtları aşağıda belirtilmiştir.

1. Araştırmaya katılım gösteren üniversite öğrencilerinin araştırmada veri toplama aracı olarak kullanılan İletişim Becerileri ve Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeklerinin maddelerini samimi ve içtenlikle doldurmuşlardır.
2. Araştırmada veri toplama aracı olarak kullanılan İletişim Becerileri ve Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeklerinin, araştırmanın amaçlarına uygun bilgileri toplayabilecek içeriktedir.

1.5. Sınırlılıklar

Yapılan araştırmanın sınırlılıkları aşağıda belirtilmiştir.

Araştırma,

1. 2020-2021 eğitim-öğretim yılı,
2. İnönü Üniversitesi'nde öğrenim gören üniversite öğrencileri,
3. İletişim Becerileri Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği aracılığıyla toplanan veriler,
4. Veri toplama araçlarına çeşitli fakülte ve programlarda öğrenim gören üniversite öğrencilerinin verdikleri cevaplar ile sınırlıdır.



İKİNCİ BÖLÜM

II. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. İletişim

İletişim kavramının, sözcük olarak ilk ne zaman kullanıldığı tarihte net bir zamana karşılık gelmese de köken olarak Latince kaynaklı olduğu bilinmektedir. Paylaşım, haberleşme anlamına gelen “common, communis” sözcüğünden türetilen iletişim kavramı, zamanla anlamsal genişlemeye uğramakta, ortak bilgi, ortak akıl, ortak duyarlılık ve ortak görüş yaratmak gibi anlamlarda kullanılmaktadır (Akyazı, 2018; Güngör, 2011; Tuna, 2012). Toplum tarafından bilinen ancak çok az bir kitle tarafından tanımlanabilen iletişim kavramı, bireyin tüm yaşamında etkili olmaktadır. Yüz ifadesi, saç stili ve kelimeler gibi pek çok unsur iletişimin bir biçimi olarak açıklanmaktadır (Fiske, 2003).

Budak (2005) iletişimi “işaretler, davranışlar, semboller, jest ve mimikler kullanılarak bilginin aktarılması” olarak tanımlarken Köknel (2005) iletişimi “her bir kaynaktan doğan bilginin, başka bir kaynağa aktarılması, aktarılan bilginin bir etki meydana getirmesi ve nihayetinde bir geri bildirimin gerçekleşmesi süreci” olarak tanımlamıştır.

Literatür incelendiğinde, iletişim ile ilgili pek çok tanımın varlığına rastlanılmaktadır. İletişimin çok geniş bir anlama sahip olması, iletişimin anlamca tanımlamasını zorlaştırmaktadır. İletişim, en genel tanımıyla bir mesajın, kaynaktan alıcıya bir kanal vasıtasıyla, içerisinde gürültü unsurlarının da barındırıldığı iletim süreci olarak tanımlanmaktadır (Erol, 2012; Koçyiğit, 2016).

İletişim, düşünsel ve ilişkisel faaliyetler bütünü olarak oluşmaktadır. İnsanın biyolojik, psikolojik ve toplumsal varlığını koruyup, kendini var edebilmesi için son derece önem arz eden iletişim olgusu, insanın kendini geliştirebilmesinin zorunlu bir koşulu olarak ortaya çıkmaktadır (Erdoğan, 2011). İletişimin sağlanması için çeşitli araçların işe koşulması gerekmektedir.

İletişimde en sık kullanılan bir araç olan dil, toplumsal yaşamın zorunluluğu sonucunda doğmakta, sürekli gelişen nesnel gerçekliğin tanımlanmasında ve düşüncelerin aktarımına yardım eden bir araç olarak açıklanmaktadır. İnsanlar, yaşamsal fonksiyonlarını sürdürebilmek için üretim yapmakta ve bu üretim

faaliyetleriyle birlikte kendinden başka insanlarla da iletişime geçmektedir. Böylece, insanlar birbirleriyle ilişkiler kurmakta ve aralarında bir takım iletişimsel süreçler başlamaktadır (Yaylagül, 2006). Bu iletişim süreçlerinin başarılı olması için de bireylerin iletişim becerilerine sahiplik durumu yaşam süreçlerini etkilediği söylenebilir.

2.2. İletişim Becerileri

İletişim becerisi, “bireyin çevresine verdiği iletileri hatasız bir şekilde kodlama yapması ve nakletmesi, elde ettiği mesajları kusursuz biçimde anlam verilmesine yarayan etki bulunan geri bildirim verme ve faal dinleme kabiliyetlerinin bütünü” şeklinde tanımlanmaktadır. Bireylerin yaptıkları aktarımlarını doğru bir biçimde kodlayabilmesi ve sonrasında iletebilmesi, bireye ulaşan mesajları da doğru bir biçimde anlamlandırabilmek için etkin dinleme yapabilme becerilerine sahip olması ve devamında etkili tepkiler gösterebilmesi genel anlamda iletişim becerisi terimi ile ifade edilebilmektedir (Deniz, 2003).

Terminolojik olarak Hargie ve Dickson (2004), bireyler arası ilişkiler alanında sosyal, kişilerarası iletişim kurma ve iletişim becerileri birbirlerinin yerine kullanılan kavramlar olarak sıralamışlardır. Hargie ve Dickson (2004) birbirlerinin yerine kullanılan bu kavramlara ek olarak, iletişim becerileri temelinde kişiler arası sözlü iletişim becerileri ile birlikte yazma becerilerinde olduğu, sosyal beceri kavramının ise çoğunlukla gelişimsel veya klinik uygulamaların aktarımı için kullanıldığı, kişilerarası ilişki kurma becerisinin ise kişilerin çevrelerinde bulunan diğer insanlarla girdikleri etkileşim süreçlerinde göstermiş oldukları iletişim becerilerini içerdiğini ifade etmişlerdir.

İletişim becerisi konuşmanın anlaşılabilir olması, etkili dinleyebilme, iletişimde göz bağlantısının kurulması, diğer insanların da konuşmaya sevk edilmesi, övgülerden faydalanma ve sözsüz eylemlerin etkili bir biçimde kullanılmasıdır (Omololu, 1984; akt. Cihangir, 2004). İletişim becerileri kapsamında öne çıkan temel değişkenler; okuma, yazma, dinleme, konuşma ve düşünmedir. İletişim becerilerinin sözlü iletişim süreçlerinde ise; iyi söyleyiş, kelime haznesinin zenginliği, tümcelerin doğru kurulması, kelimelerin anlamlı bir biçimde sıralanması ve doğru kelimelerin seçilmesi ön plana çıkmaktadır. Bunların yanında aktarımı yapılacak mesajın iletim safhasında bir araçtan faydalanılması durumunda, doğru iletişim aracının seçilmesi, kodlamanın söz konusu

araca uygun olarak yapılması ve mesajların genel yapısı üzerinde durulması gereken unsurlar içerisinde yer almaktadır (Gürgen, 2003).

2.2.1. Kendini Tanıma Becerisi

Kendisini tanıma, öz bilinç ya da benlik bilinci şeklinde de isimlendirilmektedir. Kendini tanıma, kuvvetli, zayıf ve gelişime uygun tarafların bilincinde olmak, hisleri bilmek, söz konusu farkındalığı fikir ve tutumlara klavuzluk yapacak biçimde kullanabilmek ve kendisini net bir şekilde açıklayabilmektir (Üstün, Akgün ve Partlak, 2005).

Kendini açma iletişimi kolaylaştıran bir davranıştır. Duruşumuzla, mimiklerimizle, bakışımızla karşıya bilgi vermektir. Çoğunlukla kör alanla hareket etmek zordur. Karşı iletişime geçtiğimiz kişiler tarafından reddedilme durumunu veya onay almama durumunu göz önünde bulundurarak faaliyet geçmek çok kolay değildir. Kendini açma ilişkileri sıcak duruma getirir ve kişiler birbirleriyle daha rahat ilişki kurabilirler. Ortamlar buradan doğar ve büyür. Birey sosyal bir olgudur ve bulunduğu ortam ile devamlı iletişim yapmaktadır. Aileler en büyük faktördür kişinin susturulması, kendisine ifade hakkı verilmemesi, ya da tam tersi sürekli onaylandığının hissedilmesi iletişim engellerinin belirleyicisidir (Mckay, Davis ve Fanning, 2012).

2.2.2. Etkin Dinleme Becerisi

İletişim esnasında başarı gösterebilmek ve algılamak dinlemek ehemmiyetlidir, zira işitmek yalnızca fiziki bir faaliyettir, duymak ise dinlerken bilinç ve farkındalığın bulunmasıdır. Dinleme durumu faal bir davranıştır. Dinlen işitir fakat dinlemez ise söz kullanarak iletişim esnasında kopukluk yaşanmasına ya da aksamaya neden olur. Dinleme becerisi doğduktan sonra yaşam içinde öğrenilen, elde edilen ve gelişiminin sağlanması zorunlu olan beceri türlerindendir (Cüceloğlu, 2008; Cihangir-Çankaya, 2011; Yüksel, 2014).

2.2.3. İkna Etme ve Etkileme Becerisi

Kişilerarası iletişimlerde önemli olan iletişim becerilerinden biri de ikna etme ve etkileme becerisidir. İkna tek yönlü bir iletişimi değil iki yönlü daha aktif bir şekilde gerçekleştirilen iletişimi kapsamaktadır (Yılmaz, 2018).

Kişiler genellikle karşı taraftakilere düşüncelerini aktarmak, yardım istemek gibi birçok nedenle iletişim kurma ihtiyacı hissetmektedirler. Kurulan iletişim süreçlerine bakıldığında en sıradan günlük konuşmaların bile ikna etme ve etkileme ile ilişkisinin olduğu görülebilmektedir. Kısacası bireyler iletişim kurarken karşı taraftakilerin düşüncelerini ve davranışlarını kendi hedefleri doğrultusunda değiştirmeyi amaçlamaktadırlar. Bunu yaparken de ikna ve etkileme becerilerini kullanabilmektedirler (Zıllıoğlu ve Yüksel, 2004).

2.2.4. Empati Kurma ve Anlama Becerisi

Empati kelimesinin kökü Yunanca “empathia”dır. Bu kelimedden İngilizce “empathy” kelimesi türemiştir. Empati; bireyin kendini karşısında bulunan birey gibi görerek onun hislerini ve fikirlerinin onun gibi algılayabilmesidir (Dökmen, 2015).

Kişiler iletişimi sağlarken, karşısında bulunanın kendisini anlamasını ve kendisine ehemmiyet gösterildiğini duyumsamasına gereksinim hissederler. Söz konusu duyguyu hissettiklerinde iletişimleri rahat ve kolay gerçekleşmektedir. Empati yaparken göz önünde bulundurulması zorunlu konu, empatiyi gerçekleştirecek bireyin kendisinin hislerini ve düşüncelerini o andaki yaşanan duruma katmadan ve karşısındaki kişiye vereceği yanıtın ne olduğunu düşünmeden, yalnızca karşıdaki insanın fikirlerini ve hislerini algılamaya uğraşmalıdır (Atan, 2016).

2.2.5. Beden Dilini Kullanma Becerisi

Beden dili, kişilerin talep ve isteklerini, düşüncelerini kelime kullanmadan ellerini ve kollarını hareket ettirerek, bedenin çeşitli şekillerde duruş ve hareketlerini kullanarak anlatmak istediğini anlatmak açısından kullandığı iletişim çeşididir (Üstünel, 2011). Kültürlere göre farklı şekillerde bireyler tarafından kullanılmaktadır. Bireyler his, iletişimi sağlarken bilerek ya da bilmeden çeşitli geleneksel kültür türlerini, bedende jest ve yüzde mimikleri kullanarak bedeni sayesinde anlatmak istediğini karşısındaki mesaj şeklinde aktarır. Kişi ilgilendiği, birey ya da olguya baktığı zaman göz bebeklerinde büyümenin oluşması, gerginlik ve strese bağlı olarak suratın kızarması çaresizce bilinçsiz bir biçimde gerçekleştirilen hareketlerdir. Fakat iletişim esnasında sadece beden dilini çözerek yorum yapmak hatalıdır. Beden anlatmak istediği ile bakışın, tavırların ve hareketlerin hepsinin beraber göz önünde bulundurularak yorum

getirilmesidir (Silkü, 2008). Tam tersi durumda yanılğı ile karşılaşılmaktadır.

Bireyin bir diğer ile beraber karşı karşıya kalmasında iletişim açısından başlangıçtaki otuz saniye ile üç dakika arasında bulunan süre çok önemlidir. Zira söz konusu süre aralığında söylenenin ne şekilde söylendiğinin değil de nasıl söylendiği, söz konusu süreç kapsamında beden dilinin ve ses tonunun kullanılan kelimelere oranla dokuz kat fazla etkin bulunduğuna vurgu yapılmaktadır (Arıkan, 2005).

2.2.6. Etkin Konuşma Becerisi

Konuşma, bireylerarası iletişimi sağlayan ve anlatıma yarayan bir semboller sistemidir. Konuşma, konuşanın başka kişileri ilgilendireceği varsayımıyla ve diğer kimse veya kimselerle bir anlaşma sağlamak maksadıyla, düşüncelerini iletişim kanalları aracılığıyla dil ve ses kalıpları biçiminde aktarması ve tepkilerini kontrol ederek bu olguyu geliştirmesidir (Yüksel, 2013). Konuşma; his, fikir ve isteklerin görünen ve işitilen unsurlarla karşıda olan bireye iletilme işlevidir (Ekici, 2013). Konuşma dil aracılığıyla gerçekleşir ve bireyler arasında fikir, bilgi ve duyguların en kolay yolla ve etkili bir şekilde alışverişi dil ile sağlanır (Alkan, 2013). Konuşma doğuştan itibaren var olan bir olgu iken, konuşmanın temelini oluşturan dil becerileri doğduktan sonra kazanılan bir yetenektir. Bundan dolayı konuşma becerileri uygulama yoluyla edinilmektedir (Ekici, 2013). Konuşma; ses, telaffuz, konuşma dinamiği, kelime hazinesi ve üslup olarak sayılabilecek beş öğeden oluşmaktadır (Yüksel, 2013). Diğer taraftan konuşmanın; sesin perdesi, boğumlaması, tınlaması, şiddeti, temposu ve ritmi gibi sözel olmayan unsurları da bulunmaktadır. Sözel olmayan unsurlarla farkında olmadan duygu hali ve fikirler ele verilir. Bu unsurlarla, ne söylediğimizden bağımsız bir biçimde, onu ne şekilde söylediğimiz, kim olduğumuz ve ne hissettiğimiz hakkında birçok şey ortaya konulur (McKay vd., 2012).

2.2.7. Geri Bildirimde Bulunma Becerisi

Geri bildirim, bir iletinin ne kadar başarılı bir şekilde aktarıldığının denetim şeklidir (Robbins, Decenzo ve Coulter, 2013). Geri bildirim mesajı anlamlandırma sürecinin başarısını belirlemeyen bir faktördür (Robbins ve Judge, 2012). Geri bildirim, iletişim sürecinde iletişimin etkililiği veya başarısı konusunda göndericiye bilgi verir. Bu bağlamda gönderen iletmek istediği mesajı yeniden belirler veya noksan olduğunu

düşündüğü kısımlarda değişiklikler yapar. Yanlış anlaşılmaya neden olan hususlar varsa bunlar azaltılır veya tamamen ortadan kaldırılmaya çalışılır (Gürüz ve Temel-Eğinli, 2011). Geri bildirimin olmaması durumunda tek yönlü olmasından söz edilir. İletinin hedef tarafından alınıp alınmadığı ve bu iletiye hedefin tepkisi bilinemeyebilir. İletişim kavramının varlığı geri bildirim unsurunun bulunmasıyla tam olarak ortaya çıkmaktadır (Aziz, 2012; Bridge, 2003). Geri bildirim söz konusuysa, çift yönlü iletişimden bahsedilebilmekte ve iletinin yanlış yâda doğru anlaşıldığı belirlenebilmektedir (Bridge, 2003). Bireyler arası iletişimin amacına ulaşması olması için, bireylerin geri bildirimde bulunma yeteneğine sahip bulunmaları gerekli olmaktadır. Robbins ve diğerleri (2013), çoğunlukla iletişim sorunlarına hataların ve yanlış anlamaların neden olduğunu belirterek, yöneticilerin sözlü ve sözsüz geri bildirimleri almasıyla bu sorunların daha az olasılıkta gerçekleşebileceğini ifade etmektedir. Bir yönetici, hedefe iletinin ulaşp ulaşmadığını kontrol etme amacıyla sorular sorabilir, veya iletiyi tekrar ifade etmesini isteyebilir (Robbins vd., 2013). Eğer yönetici amaçlanan şeyi duyarsa iletişim başarılı gerçekleşmiş anlamına gelir. İletişimin başarısı için sadece göndericinin veya yöneticinin hedeften geribildirim alması yeterli olmaz, gönderici veya yöneticinin de kimi zaman hedefe geri bildirim vermeye çalışması gerekir.

2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital oyun bağımlılığı; bireyin uzun süre oyun oynaması ve buna engel olamaması, oynadığı oyunu gerçek yaşamıyla ilişkilendirmesi, oyun nedeniyle sorumluluklarını yapmaması, gerçek yaşamdaki yapması gereken birçok faaliyetin yerine oyunu tercih etmesi gibi sonuçları olan bir olan bir kavramdır (Eni, 2017: 32). Lemmens ve diğerleri (2009) dijital oyun bağımlılığını kişinin oyun oynamayı denetim altına alamaması ve sonuç olarak ortaya çıkan duygusal ve sosyal problemlere karşın obsesif bir şekilde oynamayı sürdürmesi olarak açıklamışlardır. Amerikan Psikiyatri Birliği'nin (APA, 2013) yayınlamış olduğu DSM-5'te (Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5) dijital oyun bağımlılığı, internette oyun oynama bozukluğu kavramının alt basamakları içerisinde yer verilmiştir (Akt. Dinç, 2017: 46).

Griffiths (2009; akt. Hazar, 2016: 82-83), çocuğun dijital oyun bağımlılıklarını belirlemek için 7 kriter belirlemiştir. Bunlar şu şekildedir:

1	• Hemen hemen her gün oyun oynar mı?
2	• Uzun zaman video oyunu oynar mı?
3	• Heyecan ve coşku için mi oyun oynar?
4	• Oyun oynamadığı zamanlarda rahatsız, huzursuz ve dengesiz olur mu?
5	• Sosyal ve sportif faaliyetlerinden oyun oynamak için fedakârlık yapar mı?
6	• Oyun oynamayı, ödevi yapmak yerine mi seçer?
7	• Oyun oynadığı süreleri azaltmayı denemesine rağmen başaramıyor mu?

Şekil 1. Dijital Oyun Bağımlılığı Belirleme Kriterleri

Yukarıda Griffiths (2009; akt. Hazar, 2016: 82-83) tarafından dijital oyun bağımlılığı belirleme kriterlerinden dört ve üstü bir bireyde bulunuyorsa bu birey dijital oyun bağımlısı veya sorunlu oyun oynama davranışına sahip olduğu ifade edilebilir.

Yeşilay Türkiye Bağımlılık Mücadele Eğitimi raporunda oyun bağımlılığının belirtileri şu şekilde tarif edilmiştir (Doğruluk, 2017: 54):

- Bireylerin, çevresindekilerle vakit geçirmek yerine oyun oynamayı seçmeleri,
- Bireylerin gerçek hayatındaki başarılarından ziyade oynadığı oyundaki başarılarına önem vermesi,
- Bireylerin oyunda geçirdiği vakitle ve aileden uzaklaşmasıyla alakalı tartışmalar yaşamaları,
- Bireylerin bilgisayardan uzaklaştıklarında, kendilerini huzursuz ve sinirli olarak hissetmeleri,
- Bireylerin sosyal ilişkilerinde problemler olması,
- Bireylerde uykusuzluk, göz sorunları gibi bedensel problemin meydana gelmesi.

Dijital oyun oynamak bazı durumlarda popüler boş vakit etkinliği olarak görülmüştür. Bununla birlikte, dijital oyunlara aşırı zaman ayrılması durumunda

bağımlılık yapıcı özellikler ortaya çıkmaya başladığına dair kanıtlar oluşmaktadır. Yedi gün yirmi dört saat zaman zarfından sürekli olarak dijital oyun oynamanın ve bu durumun hiçbir biçimde durdurulamaması literatürde bir bağımlılık şekli olarak gösterilmektedir (Ng ve Wiener-Hastings, 2005). Dijital oyun bağımlılığı durumuna “Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5” DSM-5’te yer verilmiştir. DSM-5’te bu bağımlılık türünü;

- Dürtüsel oyun oynamaya iten,
- Sürekli ve nükseden çevrimiçi bağlantılarla oyuncuda psikolojik sorunlara yönelten,
- Oyuncunun günlük hayattaki akışını bozan ve yoksunluk semptomlarının görülmesi olarak tanımlamaktadır (American Psychiatric Association, 2013).

Dijital oyun bağımlılığı en çok ergenlerde görülmektedir. Bunun nedenlerinden biri 2000 yılından sonra dünyaya gelen bireylerin bulunduğu, iletişim ve bilgi teknolojileri çağıyla paralel büyüyen, Z kuşağının sahip oldukları yeteneklerdir. Bu kuşağın bireyleri için teknoloji bir ihtiyaç olup, telefon ve bilgisayar gibi teknolojik aletlerin olmadığı dünyayı bilmezler. Bu bireyler teknolojiyi bir doğal yaşam şekli olarak görmektedirler. Ayrıca bu kişilerin teknolojiye olan eğilimleri, bilinçsiz ve denetimsiz kullanımları; bireylerin bağımlı olmalarına neden olabilmektedir. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının daha sık rastlanılmasının nedenlerinden biri de, ergenlikte bireylerin karar verme becerilerinin tam olarak gelişmemesi gösterilebilir. Bu dönemdeki bireyler arkadaşlarına olması gerekenden daha fazla değer verdiklerinden, arkadaşları ile dijital oyunlar üzerine olan etkileşimleri de oyun bağımlılığı olmalarına neden olduğu söylenebilir (Bilgin, 2015: 41-42).

Çocuklarda ve ergenlerde bağımlılık için erken uyarı belirtilerini Ögel (2014: 210-211) dikkat çekici bir biçimde sıralamıştır:

- Aşırı yorgunluk.
- Akademik problemler.
- Hobilerine olan ilgi de azalma.
- Arkadaşlarından uzaklaşma.
- Söz dinlememe ve karşı çıkma.

2.3.1. Dijital Oyun Bağımlılığının Sebepleri

Yakın zamanda dijital oyun oynama nedenlerine psiko-sosyal başlığı altında incelenen çalışmalarda bireyin dijital oyun oynama davranışına sürükleyen; emretme, merak etme, yenme duyguları, kontrol hakimiyetinde bulunma isteği, belirli bir amaca ulaşma, sosyal statü kurma arzusu, gruplar arası ekip çalışmasına katılma isteği güdülerinin tetikleyici rol oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Lemos, Abreu ve Sougey, 2014; Vollmer, Randler, Horzum ve Ayas, 2014; Arslan, Çetinkaya, Karaman ve Kırık, 2015). Ayrıca bir başka yürütülen çalışmada; bireyin oyun içinde geçirdiği süre içinde duyduğu zevk ve eğlenme durumunun dijital oyunun içeriğine göre değişim gösterdiğinden bahsedilerek, bu durumun keyifli hale dönüşerek oyun aktivitesinde ilgi ve odağın daha çok artmasına sebep oluşturduğu bulunmuştur (Sun, Zhao, Jia ve Zheng, 2015).

Bireyin içerisine dahil olduğu hayatını devam ettirdiği ortam şartları, hayat içerisinde yaşadığı bir takım başarısızlıklar veya başarı faktörünün az bulunması durumların dijital oyun bağımlılığına götüren en önemli sebepler içerisinde yer aldığı söylenmektedir. Birey yaşamını sürdürme alanında genellikle zor seçenek olan mücadele eğilimini göstermeyerek yaşamını devam ettirmek istemektedir. Özellikle genç yaşlarda hayata karşı mücadele gösteremedikleri zaman kendilerinde; yetersizlik duygusu, moral bozukluğu ve bir takım psikolojik rahatsızlıklar gözlemlendiği belirtilmektedir; bu duruma bağlı çoğunlukla genç yetişkinler ve daha küçük yaş grubuna ait ergenlerde gözlemlenen; gerçeklikten kaçınmak ve istediği motivasyona sanal dünyada erişebilmesi durumu onları dijital oyunlarla meşgul olmaya yönelttiği bulgular arasında yer almadığı belirtilmektedir (Wan ve Wen-Bin Chiou, 2013).

Bu durumda bulunan kişilerin kendilerini dijital oyun dünyasına yöneliminin bulunduğu İnal ve Çağıltay (2005) göre ise; kişilerde rahatlama ihtiyacı, stresten uzak kalmak için alan yaratma ihtiyacı, istedikleri gibi zaman geçirme gibi istekler ve ihtiyaçları dijital oyunlara olan bağlanmanın sürecine hızlandırdığı şeklinde ifade edilmektedir.

Bağımlılığa yönelimi oluşturan bir başka nedenine bakıldığında; bireyler yaşadıkları dünya içerisinde doğası gereği bir engelle karşılaştıkları zaman kaçınma davranışında bulunarak başka bir dünyada bulunmayı istediği görülmüştür ve gençler içinde bu durumun özellikle aile içi baskılardan kaynaklı oluştuğuna ve çeşitli

problemler sonucunda gözlemlendiğine yer verilmektedir (Çakmen, 2004; Koçak ve Köse, 2014). Dijital oyunlarına olan bağımlılık nedenlerine bu çerçeveden bakıldığında; yetişkinlerin ve genç yetişkinlerin bilgisayar başında oturarak saatlerce vakit harcamalarıyla bulundukları ortamdaki kendilerini soyutlama durumu ve kendilerini bir nevi mental olarak toplama ve rahatlatma düşüncesiyle bağımlılığa ilk adımı attıkları belirtilmektedir (Şakiroğlu ve Akyol Poyraz, 2018).

Yetişkin ve genç yetişkinlerde gözlemlenen bu durum çocuklar içinde geçerli olmakla beraber, ailelerinde görülen çeşitli zorlamalar ve baskı durumları neticesinde ileriki dönemlerde kendini ifade edebilme ve baskı altında kalarak kendilerini kontrol etmekte güçlük çekeceği belirtilmiştir. Bu sebeple kendini ifade edebilme amacı ve kendini bulma duygusuyla harekete geçen bireyler için dijital oyunların düşsel ortamı, kendilerini ve kazanımlarını rahatça gösterebildikleri sanal bir sosyallik durumunu oluşturmaktadır ve bu durum ise dijital oyunlara olan yönelimi arttırdığı belirtilmektedir (Sherry, 2001).

2.3.2. Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Etkilerine Yönelik Araştırmalar

Alanyazın incelendiğinde Tayvan, Güney Kore ve Çin gibi ülkelerde yer alan ergenler için dijital oyunlar önemli bir problem olarak görülmektedir. ABD’de yürütülmüş olan bir diğer araştırmada çıkan oranlarda, neredeyse ergenlerin tamamına yakınının dijital oyunlarla ilgili olduğunun ve oyun oynayan ergenlerde dijital bağımlılık oranının %15 olduğu gösterilmiştir (İlgaz, 2015).

Pek çok habere konu olan dijital oyunlar tarihten günümüze çeşitli olumsuz sonuçlarıyla basına yansımaya devam etmektedir. 31 Mayıs 1982 tarihinde bilinen The Daily Herald başına haber olan aynı zamanda 18 Ocak 1982 tarihinde de Time dergisinin kapağında yer alan Steve Juraszek (16), okulda olması gereken zamanda saatlerce oyun oynayarak dijital oyun bağımlısı olarak basında yer almış. Dünyada ilk oyun bağımlısı olarak tanınan genç, Defender adlı oyuna 16 saat harcayarak 15.963.100 gibi bir puanla rekor kırdığı da bildirilmektedir (Kent, 2016).

Alanyazın araştırmacıları tarafından ergenlerin dijital oyun oynamaya iten sebepler araştırılmış ve çıkan sonuçlar şu şekliyle sıralanmaktadır (Wan ve Wen-Bin Chiou, 2013);

- Ergenler boş zaman doldurmak ve eğlenmek amacıyla oyun oynarlar.

- Ergenler çeşitli olumsuz psikolojik duygu durumlarıyla baş edebilmek için oynarlar.
- Ergenler gerçeklerden uzak kalmak için oynarlar.
- Ergenler farklı sosyal ihtiyaçlarını giderebilmek için oynarlar.
- Takdir edilme ve başarılı olma ihtiyaçlarını gidermek için oynarlar.
- Ergenler heyecan duygusuyla meydan okuma ihtiyacını giderebilmek için oynarlar.
- Ergenlerin kendilerine güvenmeye ihtiyaçları vardır ve bunu oynayarak üstün olmayla giderirler.
- Onlar için oyun dışı hayat sıkıcı gelmektedir.
- Ergenler gerçek hayatlarında gerçekleştiremediklerini oyun oynayarak gerçekleştirirler.
- Ergenler kendilerini oyun oynayarak tatmin ederler ve bu şekilde zayıf yönlerini kapatırlar.

Dijital oyunların ergenler üzerinde olumsuz etkilerinin olduğu gibi birtakım olumlu etkilerinden de bahsedilmelidir. Dijital oyunlar ergenlerde problem çözme becerisinin oluşmasına ve yaratıcılığının doğmasına katkı sağladığı söylenmektedir (Kar, 2015). Bunun yanında ergenlerde zihinsel becerileri arttırmada faydası olduğu görüşü de bulunmaktadır (Kaplan, 2016). Dijital oyunların eğitim alanında başvurulmasına da değinilerek, dijital materyallerle birlikte konular eğlenceli hale getirilmiştir (Akday, 2015).

İfade edildiği gibi dijital oyunların olumlu etkilerinin yanında bazı (sosyal, fizyolojik ve psikolojik) olumsuz etkilerinde bulunmaktadır. Araştırmacılar tarafından sonuçlanan ilgili çalışmalara bakıldığında dijital oyunların; bel ve omurilik gibi sağlık sorunlarına (Musluoğlu, 2016), oyun oynamada uzun süre vakit geçiren ergenlerde rastlanan sosyalleşme problemlerine ve yalnızlaşmaya (Kırcaburun, 2017), ergenlerde yaşanan depresyon ve stres sorunlarının çoğalmasına (Çoruh , 2004) gibi bir takım sorunların görülebileceğine yer verilmektedir.

İlgili yabancı literatür araştırmalarında da söz konusu dijital oyun bağımlılığının yarattığı problemlere rastlanılmıştır.

Bahsedilen çalışmalara ek olarak; özellikle erkek çocukların kız çocuklarından çok daha dijital oyun bağımlısı olduğu ilgili alan yazında ve literatürde rastlanılan

yaygın bir durumdur (Johansson ve Gotestam, 2004; Yang, 2005; Tazawa ve Okada, 2001).

Grüsser ve arkadaşlarının (2005) araştırmasında, dijital oyun oynayanlarda kazanma duygusuyla ödül arayışına sürüklenen bireyler de stresle başa çıkmanın giderek zorlaştığını gözlemlemişlerdir. Bir diğer araştırmacılara göre (Ko, Yen, Yen, Yen, Chen ve Chen, 2005); sanal dünyada yer alan oyuncu birey için gerçek hayattan alınan tatmin ve özgüvenin zedelendiği belirttikleri, (Lo, Wang ve Fang, 2005) araştırmasında ise, oyuncu bireylerde sosyal anksiyetinin yükseldiği ve sosyal iletişimlerinin azaldığı gözlemlenmiştir.

Bunların dışında dijital oyun bağımlılığıyla ilgili yerel literatür araştırmaları incelendiğinde öne çıkan çalışmalar sırasıyla;

Çakmen (2004) tarafından yapılan ve çocukların bağımlılık eğiliminde anne-baba tutumlarına bakılan araştırmanın sonucunda bahsedilen eğilimde, pozitif yönlü anlamlı bir ilişkinin olduğu sonucuna ulaşılmış ve oyun oynayan çocukların ailelerine çocuklarına karşı davranışlar ve ilişkiler geliştirmeleri önerilerinde bulunulmuştur.

Eni'nin (2017) yüksek lisans çalışmasında lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ele alınarak; liseli ergenlerin oyun oynama nedenleri arasında; hayat problemlerinden kaçmak için dijital oyun oynamaya yöneldikleri, erkek öğrencilerin kız öğrencilere kıyasla daha fazla oyun oynayarak vakit geçirdikleri, ailenin eğitim düzeyinin yükseldikçe ergende dijital oyun oynama süresinin azaldığı ve aile gelir düzeyi yükseldikçe dijital oyunlara yönelim düzeyinde düşüşün gözlemlendiği verilerine ulaşılmıştır.

Taylan, Kara ve Durğun (2017) tarafından oynama alışkanları ve oyun tercihlerine yönelik yapılan bir başka araştırmaya bakıldığında; ortaokul ve lise kademesinde 217 öğrenciyle tarama metodu kullanılarak oyun tercihlerini inceledikleri ve çevrimiçi oyun türü tercih oranının %55, diğer taraftan çevrimdışı oyunları seçen öğrencilerin %40 olduğuna ulaşılmıştır. %56,5 bilgisayar platformu tercih edilirken; %27'si telefonla, %13'ü tablet üzerinden ve %3,5 kesmin oyun konsoluyla oyunları takip ettiği bilgisine ulaşılmıştır. Aktaş'ın (2018) çalışmasında ise 889 ortaokul öğrencisiyle internet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlık ve saldırganlık eğilimine bakılarak dijital oyun bağımlılığı ile internet bağımlılığının ilişkili olduğuna ve birbirini tetiklediğine dair ilişkiler tespit edilmiştir.

2.4. İlgili Araştırmalar

Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarıyla iletişim becerileri arasında bir ilişki bulunup bulunmadığını belirlemek amacıyla yapılan çalışmaya ilişkin, ilgili araştırmalar iki başlık altında verilmiştir. Bu başlıklar araştırmanın temel değişkenleri olan dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri ile ilgili çalışmalardan oluşmaktadır. Çalışmalar ilgili değişken altında yıl sırasına göre verilmiştir.

2.4.1. İletişim Becerileri İle İlgili Araştırmalar

İletişim becerilerinin konu alındığı yurt içinde ve yurt dışında yapılan çalışmalar aşağıda yıl sırasına göre anlatılmıştır.

Rees ve Sheeard (2003) tarafından yapılan çalışma, 216 tıp öğrencisinin, iletişim becerilerini incelemiştir. Çalışmayı ilk analiz ve son analiz uygulaması olarak yapmıştır. İlk analiz uygulamasını yaptıktan sonra öğrencilere iletişim becerileri ile ilgili eğitim vermiştir. Daha sonra öğrencilere eğitim bitiminde son test uygulaması yapılmıştır. Uygulama sonunda elde edilen verilere göre tıp öğrencilerinin uygulama öncesinde iletişim becerilerinin daha az olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Frymier (2005) gerçekleştirdiği incelemede, üniversite öğrencilerinin eğitim aldıkları yerlerdeki iletişim etkinliğini incelemiştir. Söz konusu inceleme neticesine göre; eğitimcilerin iletişim hususunda hassas olunca, talebe katılımı çoğalttığı; talebe katılımlarının çoğaldığı sınıflarda da öğrenim görme, öğretim ve sınıf performansının çoğaldığı neticesine erişilmiştir.

Lonie ve arkadaşları (2005) eczalık fakültesinde öğrenim gören üniversite öğrencileri üzerinde yaptıkları çalışmada, öğrencilerin iletişim becerilerini geliştirmek için hazırladıkları programın etkililiğini incelemeyi amaçlamışlardır. Üniversitede öğrenim gören toplam 92 öğrencinin dahil edildiği çalışmada üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerini geliştirebilmek için hazırlanan program kapsamında yapılan eğitimler neticesinde öğrencilerin; iletişim sürecinde sözsüz mesajlara dikkat etme, karşısındaki bireylerin duygularını anlamaya çalışma, iletişimde açık olma ve bunun yanında kendine ve diğer bireylere saygı duyma gibi becerilerinin geliştiği sonuçlarına ulaşılmıştır.

Dilekmen, Başcı ve Bektaş (2008) yaptıkları çalışmada Eğitim Fakültesi öğrencilerinin iletişim becerilerini cinsiyet, sınıf seviyesi ve bölüm değişkenleri açısından incelemeyi amaçlamışlardır. 283 Eğitim Fakültesi öğrencisinin dahil edildiği çalışmada, üniversite öğrencilerinin cinsiyetleri ve bulundukları sınıf düzeyleri ile iletişim becerileri arasında anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bunun yanında öğrenim görülen bölüme göre sınıf öğretmenliği bölümü öğrencilerinin, ortaöğretim matematik öğretmenliği bölümünde öğrenim gören öğrencilere göre; fen bilimleri öğretmenliği bölümü öğrencilerinin ilköğretim matematik öğretmenliği bölümü öğrencilerine göre, psikolojik danışmanlık ve rehberlik öğretmenliği bölümü öğrencilerinin, ortaöğretim matematik öğretmenliği bölümünde öğrenim gören öğrencilere göre iletişim becerilerinin anlamlı derecede farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Karagöz ve Kösterelioğlu (2008) çalışmalarında öğretim unsurlarının iletişim becerilerinin etkinlik seviyesini tespit etmede kullanılan “İletişim Becerileri Değerlendirme Ölçeğini” geliştirmeyi amaçlamışlardır. Çalışmaya öğretmen yetiştirme programlarda öğrenim gören 674 öğrenci dahil edilmiştir. Çalışmada motivasyon, saygı, değer, demokratik tutum, engeller ve ifade becerisi olmak üzere altı boyuttan oluşan geçerliği ve güvenilirliği kanıtlanmış bir ölçek oluşturulmuştur.

Gülbahçe (2010) Eğitim Fakültesinin değişik programlarında eğitim görmüş öğrencilerin iletişim becerilerini cinsiyet, bölümler ve sınıf seviyeleri değişkenleri çerçevesinde araştırmayı amaçlamıştır. Çalışmaya 297 öğrenci dahil edilmiştir. “İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği” ile verilerin toplandığı çalışmada, cinsiyet değişkenine göre kız ve erkek öğrenciler arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bunun yanında çalışmada öğrenim görülen sınıf seviyesine göre birinci sınıfta öğrenim gören öğrencilerin iletişim becerilerinin diğer sınıflarda öğrenim gören öğrencilere göre daha düşük olduğu sonucuna da ulaşılmıştır.

Çetinkaya (2011) çalışmasında 2009-2010 eğitim-öğretim döneminde Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi Türkçe Eğitimi bölümü öğrencilerinden 195 öğrenciye “İletişim Becerileri” uygulaması gerçekleştirilerek belli başı değişkenler çerçevesinde öğrencilerin iletişim becerilerine ait düşüncelerini incelemiştir. İnceleme neticesi çerçevesinde Türkçe dersi öğretmen namzetlerinin iletişim becerilerine ait düşüncelerinin pozitif yönde bulunduğu tespit edilmiştir. Anne ve babanın eğitim

düzeyi ile iletişim becerileri arasında anlamlı bir farklılık belirlenememiştir. Kız öğrencilerin iletişim becerilerine ait düşüncelerinin erkek öğrencilere nazaran; 1. sınıfta okuyan öğrencilerin iletişim becerilerine ait düşüncelerinin 4. Sınıf öğrencilerine nazaran pozitif yönde olduğu kendisini göstermiştir.

Yılmaz ve Altunbaş (2012) çalışmasında, incelemeye katılmış bulunan eğitimci namzetlerinin sınıf yönetimi yeteneğinin %44'ü iletişim becerilerince yordandığı, iletişim becerileri üst düzey bulunan öğretmenlerin sınıf yönetimi yeteneklerinin de üst düzey bulunduğu sonucuna varılmıştır.

Korkut-Owen ve Bugay (2014) çalışmalarında iletişim becerilerini ölçümleyebilecek geçerliliği ve güvenilirliği olan bir ölçme vasıtası geliştirmek hedeflenmiştir. İncelemede üç değişik çalışma grubu meydana getirilmiştir. Üniversite öğrencilerinin dahil edildiği çalışma sonucunda geçerliliği ve güvenilirliği kanıtlanmış olarak geliştiren ölçek verileri ile yapılan analizler neticesine göre kızların erkeklerin iletişim puanlarından anlamlı seviyede daha üst puana sahip oldukları belirlenmiştir.

Choi ve arkadaşları (2015) yapmış oldukları çalışmada, bir akıllı telefonda video klip kullanarak hemşirelik öğrencileri için iletişim becerileri eğitimini doğrulamayı amaçlamaktadır. Çalışma ayarları, Güney Kore'deki iki üniversitenin hemşirelik bölümleriydi. Bu çalışma, son test öncesi tasarımda eşdeğer olmayan bir kontrol grubu kullanan yarı deneysel bir çalışmadır. Deney ve kontrol grupları, iletişim kursu alan ikinci sınıf hemşirelik öğrencilerinden oluşmaktadır. Deney grubu 45, kontrol grubu 42 öğrenciden oluşmaktadır. Deney grubu, iletişim yetkinliği ve duygusal zekâ açısından kontrol grubundan daha anlamlı şekilde gelişmiştir.

Ocak ve Erşen (2015) çalışmalarında 315 öğretmen adayının iletişim becerileri algıları çeşitli değişkenler açısından incelenmiştir. Söz konusu incelemede “İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği” kullanılmıştır. İnceleme neticesi çerçevesinde kadın öğretmen namzetlerinin erkek eğitimci namzetlerine göre iletişim becerileri algılarının daha yüksek bulunduğu belirlenmiştir.

Selanik-Ay (2015) çalışmasında öğretmenlerin etkili iletişim becerilerini incelenmiştir. 2013-2014 eğitim-öğretim yılında Afyon Kocatepe Üniversitesi'nde öğrenim gören 149 sınıf eğitimci namzedi eğitimci uygulama dersi içeriğinde günlükler yazarak nitel bir araştırma ile öğretmenleri değerlendirme yapmışlardır. Söz konusu incelemeyle öğretmenlerin söz kullanılan ve kullanılmayan iletişim becerileri

niteliklerinin değerlendirilmesi yapılmış ve inceleme neticesine göre sınıf öğretmenlerine ait şekilde diksiyon alt ölçeği haricinde başka alt ölçeklerde pozitif açıklamalara yer verildiği anlaşılmıştır.

Buluş, Atan ve Erten-Sarıkaya (2017) çalışmalarında iletişim becerilerinin değerlendirmesini yapmak açısından Etkili İletişim Becerileri Kavramsal Çerçevesi önerisi yapmak ve söz konusu kapsamda tavsiye edilen becerileri ölçmek açısından ölçek geliştirmek hedeflenmiştir. Kavramsal çerçeve şeklinde egonun gelişimini sağlayıcı lisan, katılımı etkin bulunan dinleme, kendisini bilme ve açma, empati ve ben dili olacak şekilde 5 esas iletişim becerisinden bahsedilmiştir. Ölçek Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi 3. ve 4. sınıf öğrencilerinden bir gruba uygulama yapılmıştır. İnceleme neticesinde verilerin ölçekte kavramsal kapsamda tavsiye edildiği gibi beş faktörde birikme gösterdiği ve psikometrik niteliklerinin kabul edilebilir seviyede bulunduğu neticesine erişilmiştir.

Milli ve Yağcı (2017) çalışmalarında öğretmen namzetlerinin iletişim becerilerinin cinsiyetleri, sınıf düzeyleri ve öğrenim gördükleri bölüm değişkenleri yönünden araştırmayı hedeflemişlerdir. 2015-2016 eğitim döneminde 458 öğretmen adayı araştırmaya dahil edilmiştir. Araştırmanın veri elde etme vasıtası olarak “İletişim Becerileri Ölçeği” kullanılmıştır. İnceleme neticesinde öğretmen namzetlerinin iletişim becerilerinin cinsiyetlerine göre kadın öğretmen namzetleri lehine anlamlı bir fark olduğu neticesine erişilmiştir.

2.4.2. Dijital Oyun Bağımlılığı İle İlgili Araştırmalar

Dijital oyun bağımlılığının konu alındığı yurt içinde ve yurt dışında yapılan çalışmalar aşağıda yıl sırasına göre anlatılmıştır.

İnal ve Çağıltay (2005) tarafından sosyoekonomik açıdan farklı olan okullarda öğrenim gören çocukların oyun oynamaya ve bilgisayar oyunlarına karşı davranışlarının belirlenmesi amacıyla gerçekleştirilen çalışma neticesinde erkek katılımcıların, kız katılımcılara göre daha çok bilgisayar oyunu oynadıkları, ailelerin gelir durumunun katılımcıların bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları üzerinde etkisinin olduğu, yüksek gelire sahip öğrencilerin daha fazla bilgisayar oyunu oynadıkları belirlenmiştir.

Nikken ve Jansz (2006), bir ebeveynin çocuklarının video oyunu oynamasını düzenlemek için kullanacağı arabuluculuk stratejilerini araştırdı. 536 ebeveyn-çocuk ilişkisiyle ilgili bir internet araştırması yaptılar ve hem ebeveynlerin hem de çocukların video oyun kullanımı için uygulama arabuluculuk stratejileri hakkında uyumlu görüşlere sahip olduklarını buldular. Ebeveynler ve uyumlu görüşlere sahip çocuklar aile terapisi veya müşterinin ailesini içeren davranışsal sağlık değerlendirmelerinin kullanımı yoluyla önleme ve müdahale programları için etkileri vardır.

Yılmaz (2008) yaptığı çalışmada ortaokul altı ve yedinci sınıfta öğrenim gören öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin çeşitli demografik değişkenlere ve bilgisayar kullanma durumu değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterme durumunu incelemeyi amaçlamıştır. İstanbul’da bir devlet ve bir özel okulda öğrenim gören toplam 416 öğrencinin dahil edildiği çalışmada, erkek öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerinin kızlardan daha yüksek olduğu, sınıf değişkeninin bağımlılık üzerinde anlamlı bir etkiye sahip olmadığı, özel okullarda eğitim görmekte olan öğrencilerin bağımlılık derecesinin devlet okullarındaki öğrencilere göre anlamlı şekilde yüksek olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Erboy ve Akar (2010) tarafından ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörlerin tespiti maksadıyla gerçekleştirilen çalışmada erkek öğrencilerin daha fazla bağımlı oldukları saptanmış olup sosyal olarak soyutlandırıldığı hissine sahip olan öğrencilerin bilgisayar oyunlarından vazgeçme konusunda zorluk yaşadıkları, başkaları tarafından engellendiklerinde rahatsız oldukları, aynı zamanda 5. sınıf öğrencilerinin 4. sınıf öğrencilerine kıyasla bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Horzum (2011) tarafından ilköğretim öğrencileri üzerinde gerçekleştirilen çalışmada üst sosyoekonomik düzeyde bulunan öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerinin alt ve orta sosyoekonomik düzeydeki öğrencilerden daha yüksek olduğu, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha bağımlı oldukları tespit edilmiştir. Buna karşın bilgisayara sahip olan ve olmayan öğrenciler arasında bilgisayar oyun bağımlılığı açısından anlamlı bir şekilde fark saptanmamıştır.

Şahin ve Tuğrul (2012) tarafından ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencileri üzerinde gerçekleştirilen çalışmada öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha bağımlı olduğu, annenin eğitim

düzeyindeki artışa bağlı olarak oyun bağımlılığı düzeyinin arttığı, evinde bilgisayar olanların bağımlılık derecelerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Çalışma neticesinde sınıf ve babanın eğitim düzeyine göre bilgisayar oyun bağımlılığı açısından anlamlı fark olmadığı saptanmıştır.

Güllü ve arkadaşları (2012) tarafından Adıyaman il merkezindeki ilköğretim öğrencileri üzerinde gerçekleştirilen çalışmada, öğrencilerde oyun bağımlılığı düzeyinin yüksek olduğu, erkek öğrencilerin bağımlılık düzeyinin kız öğrencilerden daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Aynı zamanda öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin anne-baba mesleği, ailenin aylık geliri, boş zamanı değerlendirme şekline göre anlamlı şekilde farklılaşmadığı sonucu elde edilmiştir.

Akçay ve Özcebe (2012) tarafından çocuk ve ebeveynlerinin oyun oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi amacıyla yapılan çalışmada, anne ve babanın bilgisayar oyunu oynama durumları artış gösterdikçe çocuklarının da oyun oynama davranışlarında artış olduğu belirlenmiştir. Çalışmada ailelerin hemen hemen yarısının çocuklarının haftada birkaç defa şiddet içeren oyunlar oynadığını, ailelerin büyük bir çoğunluğunun çocuklarının bu oyunları oynamalarını kısıtladıklarını belirttikleri saptanmıştır.

Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) ortaokul öğrencileri üzerinde gerçekleştirdikleri çalışmada, öğrencilerin oyun bağımlılığı seviyelerinin farklı değişkenlerine göre anlamlı farklılık gösterme durumunu incelemeyi amaçlamışlardır. Ankara’da bir devlet ortaokulunun 6, 7 ve 8. sınıflarında öğrenim gören toplam 146 öğrencinin dahil edildiği çalışmada, erkek öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerinin kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu, anne-baba eğitim düzeyindeki artışa bağlı olarak oyun bağımlılığı düzeylerinin arttığı, günlük ortalama 3 saatin üzerinde oyun oynayan çocuklarda bağımlılık düzeyinin diğerlerinden daha yüksek olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Yılmaz, Şahin, Haseski ve Erol (2014) lise öğrencileri üzerinde yaptıkları çalışmada, öğrencilerin internet bağımlılık seviyelerini farklı değişkenlere göre incelemeyi amaçlanmıştır. Balıkesir’de çeşitli liselerde öğrenim gören toplam 2852 öğrencinin dahil edildiği çalışmada, öğrencilerin % 16,3’ünün yüksek derecede internet bağımlısı olduğu, interneti oyun oynamak ve sohbet etmek amacıyla tercih edenlerin bağımlılık düzeylerinin daha fazla olduğu, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre

bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Taş, Eker ve Anlı (2014) lise öğrencileri üzerinde yaptıkları çalışmada, öğrencilerin internet ve oyun bağımlılığı seviyelerinin cinsiyet, öğrenim görülen sınıf, okul türü faktörlerine göre anlamlı bir farklılık gösterme durumunu incelemeyi amaçlamışlardır. Ordu'da çeşitli liselerde öğrenim gören toplam 268 öğrencinin dahil edildiği çalışmada cinsiyet, sınıf ve lise türü faktörlerine göre öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerinin anlamlı şekilde farklılaşmadığı sonuçlarına ulaşılmıştır. Bu sonuçlar doğrultusunda yapılan çalışmanın örneklem grubunda yer alan öğrencilerin durumları dikkate alınarak cinsiyet, sınıf ve lise türü faktörlerinin lise öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıkları üzerinde etkili olmadığı söylenebilir.

Demirtaş-Madran ve Ferligül-Çakılcı (2014) yaşları 18-40 arasında olan bireylerin şiddet içerikli çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynamalarının saldırganlık düzeyleri ile çevrimiçi video oyunu bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişkiyi belirlemeyi amaçlamışlardır. 205 kişinin dahil edildiği çalışmada cinsiyete göre çevrimiçi oyun bağımlılığı açısından anlamlı bir farklılığın olmadığı, yaşça küçük olan bireylerin oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu, aynı zamanda dijital oyun bağımlılığı derecesinin yüksek olanların daha saldırgan tutumlara sahip oldukları sonuçlarına ulaşılmıştır.

Kneer, Rieger, Ivory ve Ferguson (2014) algılanan dijital oyun risk faktörlerini değerlendirmek için bir çalışma yapmışlardır. Bağımlı olmayan 28 video oyunu oyuncusu ve 7 danışmanının algıları bireysel görüşmeler kullanılarak kaydedilmiştir. Dijital oyun oyuncularının sosyal ayarları sorunlu dijital oyun oynama ile ilişkili önemli bir faktör olarak tanımladığı bulunmuştur. Danışmanların mevcut psikolojik sorunlara baktıkları da yer almaktadır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

III. YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının iletişim becerilerine etkisinin olup olmadığı belirlenmesi amaçlanmıştır. İfade edilen amaç doğrultusunda araştırmada nicel araştırma yaklaşımları arasında yer alan korelasyonel araştırma tercih edilmiştir. Korelasyonel araştırma, iki veya daha fazla değişken arasındaki ilişkileri belirlemek, neden-sonuç ile ilgili ipuçları elde etmek amacıyla yapıldığından (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2020: 16) araştırmada tercih edilmiştir. Araştırmada tercih edilen korelasyon araştırmanın model olarak gösterimi şu şekildedir:



Şekil 2. Korelasyonel araştırma modeli

Alanyazında ilişkisel tarama modeli olarakta geçen korelasyonel araştırmalarda, değişkenler arasındaki ilişki türü ya da türlerinin ne düzeyde olduğunu belirlemeye çalışılır. Bu yaklaşım, istenen verinin toplanması için ihtiyaç duyulan araçların uygulanması dışında, araştırmacının herhangi bir biçimde yönlendirme ya da müdahale yapmamasını gerektirir (Büyüköztürk vd., 2020: 16). Yapılan araştırmada da belirtilen kurallara uyularak veriler toplanmıştır.

3.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini, 2020-2021 eğitim-öğretim yılında İnönü Üniversitesi'nde öğrenim gören 40.682 üniversite öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemi ise evrende yer alan üniversite öğrencileri arasından olasılığa dayalı örneklem türlerinden olan “Basit Seçkisiz Örneklem” yöntemi (Keser Özmantar, 2018) ile belirlenmiş olan 712 üniversite öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırma, örneklemi

oluşturan üniversite öğrencilerinin çeşitli demografik özelliklerine göre dağılımı şu şekildedir:

Tablo 1. Üniversite öğrencilerinin demografik özellikleri

Cinsiyet	n	%
Kadın	378	53,1
Erkek	334	46,9
Öğrenim Görülen Fakülte	n	%
Eğitim Fakültesi	251	35,3
İletişim Fakültesi	106	14,9
Fen-Edebiyat Fakültesi	95	13,3
Sağlık Bilimleri Fakültesi	87	12,2
İlahiyat Fakültesi	85	11,9
İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi	88	12,4
Öğrenim Görülen Sınıf	n	%
1	174	24,4
2	182	25,6
3	177	24,9
4	179	25,1
İnternet Kullanım Sıklığı	n	%
Günlük 1 saat	157	22,1
Günlük 2-4 saat	197	27,7
Günlük 5-7 saat	202	28,4
Günlük 8 saat ve üzeri	156	21,9
Sosyal Medya Kullanım Durumu	n	%
Günlük 1 saat	174	24,4
Günlük 2 saat	198	27,8
Günlük 3 saat	182	25,6
Günlük 4 saat ve üzeri	158	22,2
Dijital Oyun Oynama Süreniz	n	%
Günlük 1 saat	183	25,7
Günlük 2 saat	287	40,3
Günlük 3 saat	183	25,7
Günlük 4 saat ve üzeri	59	8,3
Toplam	712	100

Araştırmanın örneklemini oluşturan 712 üniversite öğrencisinin demografik özelliklerine göre dağılımı incelendiğinde, % 53.1'inin kadın (n= 378) ve %46.9'unun (n= 334) ise erkek olduğu görülmektedir. Bu duruma göre araştırmanın örneklemini

oluşturan üniversite öğrencilerinin çoğunluğunun kadın öğrencilerden oluştuğu anlaşılmaktadır.

Araştırmanın örneklemini oluşturan 712 üniversite öğrencisinin demografik özelliklerine göre dağılımı incelendiğinde, % 35,3'ünün Eğitim Fakültesi (n= 251), %14.9'unun İletişim Fakültesi (n= 106), % 13.3'ünün Fen-Edebiyat Fakültesi (n= 95), % 11.9'unun İlahiyat Fakültesi (n= 85), % 12.2'sinin Sağlık Bilimleri Fakültesi (n=87) ve % 12.4'ünün İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi'nde öğrenim gördüğü anlaşılmaktadır. Bu duruma göre araştırmanın örneklemini oluşturan üniversite öğrencilerinin çoğunluğunun Eğitim Fakültesi öğrencilerden oluştuğu anlaşılmaktadır.

Araştırmanın örneklemini oluşturan 712 üniversite öğrencisinin demografik özelliklerine göre dağılımı incelendiğinde, % 24.4'ünün üniversite birinci sınıfta (n=174), %25.6'sının ikinci sınıfta (n= 182), % 24.9'unun üçüncü sınıfta (n= 177) ve %25.1'inin dördüncü sınıfta (n= 179) öğrenim gördüğü anlaşılmaktadır. Bu duruma göre araştırmanın örneklemini oluşturan üniversite öğrencilerinin öğrenim gördükleri sınıf bağlamında dağılımlarının birbirine yakın olduğu anlaşılmaktadır.

Araştırmanın örneklemini oluşturan 712 üniversite öğrencisinin demografik özelliklerine göre dağılımı incelendiğinde, % 22.1'inin günlük 1 saat internette zaman geçirdiği (n=157), %27.7'sinin günlük 2-4 saat arası internete zaman geçirdiği (n= 197), % 28.4'ünün günlük 5-7 saat arası internette zaman geçirdiği (n= 202) ve %21.9'unun günlük 8 saat ve üzeri internette zaman geçirdiği (n= 156) anlaşılmaktadır. Bu duruma göre araştırmanın örneklemini oluşturan üniversite öğrencilerin yarısının 2-7 saat arası internette zaman geçirdikleri anlaşılmaktadır.

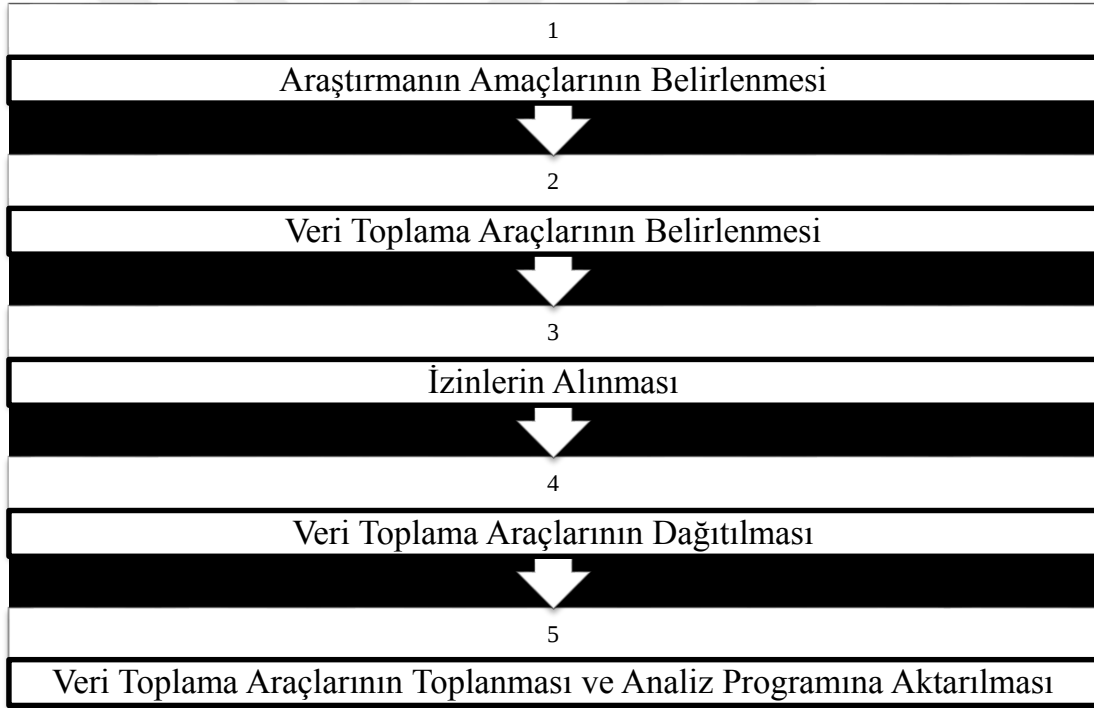
Araştırmanın örneklemini oluşturan 712 üniversite öğrencisinin demografik özelliklerine göre dağılımı incelendiğinde, % 24.4'ünün sosyal medyada günlük 1 saat zaman geçirdiği (n=174), %27.8'inin günlük 2 saat zaman geçirdiği (n= 198), %25.6'sının günlük 3 saat ve %22.2'sinin günlük 4 saat ve üzeri sosyal medyada zaman geçirdiği (n= 158) anlaşılmaktadır. Bu duruma göre araştırmanın örneklemini oluşturan üniversite öğrencilerin yarısından fazlasının 2 saat ve üzerinde sosyal medyada zaman geçirdikleri anlaşılmaktadır.

Araştırmanın örneklemini oluşturan 712 üniversite öğrencisinin demografik özelliklerine göre dağılımı incelendiğinde, % 25.7'sinin günlük 1 saat dijital oyun oynadığı (n=183), %40.3'ünün günlük 2 saat (n= 287), %25.7'sinin günlük 3 saat

(n=183) ve %8.3'ünün günlük 4 saat ve üzeri (n= 59) dijital oyun oynadıkları anlaşılmaktadır. Bu duruma göre araştırmanın örneklemini oluşturan üniversite öğrencilerin yarısından fazlasının 2 saat ve üzerinde günlük dijital oyun oynadıkları anlaşılmaktadır.

3.3. Araştırma Verilerinin Toplanması

Araştırmanın amaçları doğrultusunda iletişim becerileri ve dijital oyun bağımlılığı ölçeklerinin uygulanması için ölçek sahiplerinden gerekli izinler alınmıştır. Ölçek sahiplerinden izin alınmasından sonra Etik Kurul İzni alınmıştır. Devamında ise araştırmanın yapıldığı İnönü Üniveristesi'nin farklı fakültelerinde ve programlarında öğrenim gören öğrencilere online olarak veri toplama araçları dağıtılmıştır. Araştırmanın veri toplama süreci şu şekildedir:



Şekil 3. Veri toplama aşamaları

3.4. Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada veri toplamak için üç araçtan yararlanılmıştır. Veri toplama araçlarının ilki üniversite öğrencilerinin çeşitli özelliklerini tespit etmek için hazırlanan “Kişisel Bilgi Formu”; ikincisi üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin düzeyini belirlemek için “İletişim Becerileri Ölçeği”, üçüncüsü ise üniversite öğrencilerinin

dijital oyun bağımlılıklarının düzeyini belirlemek için “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” şeklindedir. Kullanılan veri toplama araçlarının araştırmanın alt problemleri göre dağılımı şu şekildedir:

Tablo 2. Veri toplama araçları

Alt Problemler	Veri Toplama Araçları
Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ne düzeydedir?	• İletişim Becerileri Ölçeği
Üniversite öğrencilerinin iletişim becerileri ne düzeydedir?	• Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği
Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları • cinsiyet, • öğrenim görülen fakülte, • öğrenim görülen sınıf, • internet kullanım sıklığı, • sosyal medya kullanım durumu, • dijital oyun oynama süresi değişkenleri açısından anlamlı farklılık göstermekte midir?	• Kişisel Bilgi Formu • İletişim Becerileri Ölçeği • Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği
Üniversite öğrencilerinin iletişim becerileri • cinsiyet, • öğrenim görülen fakülte, • öğrenim görülen sınıf, • internet kullanım sıklığı, • sosyal medya kullanım durumu, • dijital oyun oynama süresi değişkenleri açısından anlamlı farklılık göstermekte midir?	
Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve iletişim becerileri arasında anlamlı bir ilişki var mı?	• İletişim Becerileri Ölçeği • Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği
Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları, iletişim becerilerini anlamlı bir şekilde yordamakta mıdır?	• İletişim Becerileri Ölçeği • Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

3.4.1. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmada veri toplamak için kullanılan Kişisel Bilgi Formu’nda (Ek-1) üniversite öğrencilerinin cinsiyet, öğrenim gördükleri fakülte, öğrenim gördükleri sınıf, günlük internet kullanım süresi, sosyal medyada günlük geçirilen zaman ve günlük dijital oyun oynama süresini belirlemeye yönelik maddeler yer almaktadır.

3.4.2. İletişim Becerileri Ölçeği

Korkut Owen ve Bugay (2014) tarafından geliştirilen ölçek, 25 madde ve 4 alt boyuttan oluşmaktadır (Ek-2). Ölçeğe ilişkin maddelerin boyutlar bağlamında dağılımı şu şekildedir:

Tablo 3. İletişim becerileri ölçeği maddelerinin boyutlara göre dağılımları

No	Boyutlar	Maddeler
1.	İletişim İlkeleri ve Temel Beceriler	1, 3, 6, 13, 15, 16, 21, 23, 24, 25
2.	Kendini İfade Etme	2, 5, 17, 20
3.	Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim	10, 11, 12, 17, 19, 22
4.	İletişim Kurmaya İsteklilik	4, 7, 8, 9, 14
Topam	4	25

Korkut Owen ve Bugay (2014) 25 madde ve 4 alt boyuttan oluşan iletişim becerileri ölçeğinin geneli için Cronbach Alfa güvenirlik katsayısını “ $\alpha=.88$ ” olduğu, alt boyutların Cronbach Alfa güvenirlik katsayısını ise İletişim İlkeleri ve Temel Beceriler alt boyutunda “ $\alpha=.75$ ”, Kendini İfade Etme alt boyutunda “ $\alpha=.80$ ”, Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim alt boyutunda “ $\alpha=.90$ ”, İletişim Kurmaya İsteklilik alt boyutunda “ $\alpha=.99$ ” olarak belirlemiştir. Yapılan araştırmada ise elde edilen Cronbach Alfa güvenirlik katsayıları şu şekildedir:

Tablo 4. İletişim becerileri ölçeğinin Cronbach Alfa güvenirlik katsayıları

Boyutlar	Cronbach Alfa	Aralık/Düzey
İletişim İlkeleri ve Temel Beceriler	.95	$\alpha>.80$ Yüksek derecede güvenilir
Kendini İfade Etme	.76	$\alpha>.60$ Oldukça güvenilir
Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim	.85	$\alpha>.80$ Yüksek derecede güvenilir
İletişim Kurmaya İsteklilik	.72	$\alpha>.60$ Oldukça güvenilir
GENEL	.96	$\alpha>.80$ Yüksek derecede güvenilir

Cronbach's Alfa katsayısına bağılı olarak ölçeğin güvenilirliği “.00-.40” arası olduğunda ölçek güvenilir değil, “.40-.60” arası olduğunda düşük güvenilirlikte, “.60-.80” arası olduğunda oldukça güvenilir, “.80-1.00” arası olduğunda ise ölçek yüksek derecede güvenilir olarak değerlendirilmektedir (Kalaycı, 2016: 405). Bu bağlamda araştırmada kullanılan iletişim becerileri ölçeğine ait verilerin güvenilir olduğu kabul edilmiştir.

Ölçekte ters puanlanan madde yer almamaktadır. Ölçek 5’li likert tipi (Hiçbir Zaman, Nadiren, Bazen, Sıklıkla, Her Zaman) puanlamaya sahiptir. İletişim becerileri ölçeğinden alınacak en düşük 25 puan (25 madde x 1-Hiçbir Zaman), en yüksek 125 puan (25 madde x 5-Her Zaman) olup, ölçekten ulaşılan puanların yüksek olması araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin yüksek, düşük olması iletişim becerilerinin düşük olduğu anlamına gelmektedir.

İletişim becerileri ölçek maddelerinin faktör yük aralığı ve açıklanan varyans bilgilerine ilişkin yapılan analizlere ait bulgular şu şekildedir:

Tablo 5. İletişim becerileri ölçeği faktör analizi verileri

Ölçek	Faktörler	Madde Sayısı	Faktör Yük Aralığı	Açıklanan Varyans
İletişim Becerileri Ölçeği	4	25	.40- .99	80.69

Yapılan faktör analizi neticesinde 4 faktörlü iletişim becerileri ölçeğine ait 25 maddenin faktör yüklerinin “.40” ile “.99” arasında değiştiği belirlenmiştir. İletişim becerileri ölçeğinin her bir maddesini faktör yük değerinin “.30” un üzerinde olması gerekmektedir (Kalaycı, 2016: 330). Ölçeğe ilişkin faktör yük değerlerinin araştırma sürecinde belirtilen koşulu sağladığı belirlenmiştir.

Açıklanan toplam varyanslara ait veriler incelendiğinde özdeğeri 1.00’den büyük 4 boyutun olduğu belirlenmiştir. İletişim becerileri ölçek verilerinin toplam varyansın %80.69’unun açıklamakta olduğu görülmüştür. Ölçeğin açıklaması gereken toplam varyans değerinin %52 ve üzerinde olması, toplam varyans değeri için gereken koşulunun yerine getirildiği şeklinde kabul edilmiştir (Henson ve Roberts, 2006: 402).

3.4.3. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Hazar ve Hazar (2019) tarafından uyarlanan ölçek, 21 madde ve 3 alt boyuttan oluşmaktadır (Ek-2). Ölçeğe ilişkin maddelerin boyutlar bağlamında dağılımı şu şekildedir:

Tablo 6. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği maddelerinin boyutlara göre dağılımları

No	Boyutlar	Maddeler
1.	Aşırı Odaklanma ve Erteleme	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11
2.	Çatışma, Yoksunluk ve Arayış	12, 13, 14, 15, 16, 17
3.	Duygu Değişimi ve Dalma	18, 19, 20, 21
Topam	3	21

Hazar ve Hazar (2019) 21 madde ve 3 alt boyuttan oluşan dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin geneli için Cronbach Alfa güvenirlik katsayısını “ $\alpha=.95$ ” olduğu, alt boyutların Cronbach Alfa güvenirlik katsayısını ise Aşırı Odaklanma ve Erteleme alt boyutunda “ $\alpha=.76$ ”, Çatışma, Yoksunluk ve Arayış alt boyutunda “ $\alpha=.78$ ”, Duygu Değişimi ve Dalma alt boyutunda “ $\alpha=.89$ ” olarak belirlemiştir. Yapılan araştırmada ise elde edilen Cronbach Alfa güvenirlik katsayıları şu şekildedir:

Tablo 7. Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin Cronbach Alfa güvenirlik katsayıları

Boyutlar	Cronbach Alfa	Aralık/Düzey
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	.89	$\alpha>.80$ Yüksek derecede güvenilir
Çatışma, Yoksunluk ve Arayış	.91	$\alpha>.80$ Yüksek derecede güvenilir
Duygu Değişimi ve Dalma	.73	$\alpha>.60$ Oldukça güvenilir
GENEL	.94	$\alpha>.80$ Yüksek derecede güvenilir

Cronbach’s Alfa katsayısına bağlı olarak ölçeğin güvenirliği “.00-.40” arası olduğunda ölçek güvenilir değil, “.40-.60” arası olduğunda düşük güvenirlikte, “.60-.80” arası olduğunda oldukça güvenilir, “.80-1.00” arası olduğunda ise ölçek yüksek derecede güvenilir olarak değerlendirilmektedir (Kalaycı, 2016: 405). Bu bağlamda araştırmada kullanılan dijital oyun bağımlılığı ölçeğine ait verilerin güvenilir olduğu kabul edilmiştir.

Ölçekte ters puanlanan madde yer almamaktadır. Ölçek 5’li likert tipindedir. Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden alınacak en düşük 25 puan (25 madde x 1-Kesinlikle Katılmıyorum), en yüksek 125 puan (25 madde x 5-Tamamen Katılıyorum) olup, ölçekten ulaşılan puanların yüksek olması araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının yüksek, düşük olması dijital oyun bağımlılıklarının düşük olduğu anlamına gelmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı ölçek maddelerinin faktör yük aralığı ve açıklanan varyans bilgilerine ilişkin yapılan analizlere ait bulgular şu şekildedir:

Tablo 8. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği faktör analizi verileri

Ölçek	Faktörler	Madde Sayısı	Faktör Yük Aralığı	Açıklanan Varyans
Dijital Oyun Bağımlılığı	3	21	.30- .79	61.53

Yapılan faktör analizi neticesinde 3 faktörlü dijital oyun bağımlılığı ölçeğine ait 21 maddenin faktör yüklerinin “.30” ile “.79” arasında değiştiği belirlenmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin her bir maddesini faktör yük değerinin “.30” un üzerinde olması gerekmektedir (Kalaycı, 2016: 330). Ölçeğe ilişkin faktör yük değerlerinin araştırma sürecinde belirtilen koşulu sağladığı belirlenmiştir.

Açıklanan toplam varyanslara ait veriler incelendiğinde özdeğeri 1.00’den büyük 4 boyutun olduğu belirlenmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ölçek verilerinin toplam varyansın %61.53’ünün açıklamakta olduğu görülmüştür. Ölçeğin açıklaması gereken toplam varyans değerinin %52 ve üzerinde olması, toplam varyans değeri için gereken koşulunun yerine getirildiği şeklinde kabul edilmiştir (Henson ve Roberts, 2006: 402).

3.5. Verilerin Analizi

Araştırmada veri toplama araçları ile toplanan veriler, SPSS 25 paket programı aracılığıyla analiz edilmiştir. Analize başlamadan önce verilerin analizinde parametrik veya non-parametrik testlerden hangisinin kullanılacağına karar vermek için verilerin normalliğine bakılmıştır. Verilerin normalliği için basıklık ve çarpıklık değerlerine bakılmış (Gürbüz ve Şahin, 2017: 214) ve erişilen değerler şu şekildedir:

Tablo 9. Veri toplama araçlarının çarpıklık ve basıklık değerleri

Ölçekler	Çarpıklık	Basıklık
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	.743	.269
İletişim Becerileri Ölçeği	.903	.390

Tablo 9 incelendiğinde araştırmanın veri setinde yer alan iki ölçeğin basıklık ve çarpıklık katsayısı değerlerinin “ ± 1.5 ” aralığında olduğu belirlendiğinden verilerin normal dağılım sergilediği kabul edilmiştir (Tabachnick ve Fidell, 2013). Aynı biçimde DeCarlo (1997), Hopkins ve Weeks (1990) tarafından ifade edilen kabul edilebilir değerler olan ± 3 kriterinin de karşılandığı belirlenmiştir. Tüm bunlar dikkate alınarak verilerin analizinde parametrik testlerin kullanılmasına karar verilmiştir.

Verilerin analizinde, araştırmanın alt problemlerine göre şu analiz teknikleri kullanılmıştır:

Tablo 10. Veri analiz teknikleri

Alt Problemler	Kullanılan Analiz Teknikleri
Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ne düzeydedir?	“Aritmetik Ortalama” “Standart Sapma”
Üniversite öğrencilerinin iletişim becerileri ne düzeydedir?	
Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları - cinsiyet, - öğrenim görülen fakülte, - öğrenim görülen sınıf, - internet kullanım sıklığı, - sosyal medya kullanım durumu, - dijital oyun oynama süresi değişkenleri açısından anlamlı farklılık göstermekte midir?	“Bağımsız Örnekler t-Testi” “ANOVA”
Üniversite öğrencilerinin iletişim becerileri - cinsiyet, - öğrenim görülen fakülte, - öğrenim görülen sınıf, - internet kullanım sıklığı, - sosyal medya kullanım durumu, - dijital oyun oynama süresi değişkenleri açısından anlamlı farklılık göstermekte midir?	
Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve iletişim becerileri arasında anlamlı bir ilişki var mı?	Pearson Korelasyon
Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları, iletişim becerilerini anlamlı bir şekilde yordamakta mıdır?	Basit Doğrusal Regresyon

Araştırmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve iletişim becerilerinin hangi düzeyde olduğunu tespit etmek için üniversite öğrencilerinin verdikleri yanıtların aritmetik ortalama ve standart sapma değer hesaplamaları yapılmıştır. Aritmetik ortalama hesaplanırken aşağıda yer alan puan aralıkları ölçüt olarak belirlenmiştir.

Tablo 11. Aritmetik ortalama değerlendirme aralıkları

Aralıklar	İletişim Becerileri	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği
1.00-1.79	Hiçbir Zaman	Kesinlikle Katılmıyorum
1.80-2.59	Nadiren	Katılmıyorum
2.60-3.39	Bazen	Kararsızım
3.40- 4.19	Sıklıkla	Katılıyorum
4.20-5.00	Her Zaman	Tamamen Katılıyorum

Yapılan çalışmada araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile iletişim becerileri arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla korelasyon analizi yapılmıştır. Korelasyon analizi için üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile iletişim becerilerine ilişkin korelasyon katsayıları hesaplanmıştır.

Korelasyon katsayısı $-1 \leq r \leq +1$ eşitsizliğiyle ifade edilmektedir. Değişkenler arasındaki ilişki düzeyi; $r > 0,70$ ise “yüksek düzeyde ilişki”, $r = 0,30 - 0,70$ ise “Orta düzeyde ilişki”, $r < 0,30$ ise “Düşük düzeyde ilişki” olduğunu ifade etmektedir (Roscoe, 1975; akt. Büyüköztürk, Çokluk ve Köklü, 2020: 87).

Yapılan çalışmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının iletişim becerilerini anlamlı bir şekilde yordayıp yordamadığını belirlemek için regresyon analizi yapılmıştır. Regresyon analizi aralarında ilişki olan iki ya da daha fazla değişkenden birinin bağımlı değişken, diğerinin bağımsız değişkenler olarak ayrımı ile aralarındaki ilişkinin açıklanması sürecini ifade eder. Regresyon analizlerinin amaçlarından bazıları şu şekildedir (Howell, 1987; akt. Büyüköztürk, Çokluk ve Köklü, 2020: 114):

1. Dijital oyun bağımlılığı ile iletişim becerileri arasındaki ilişkiyi regresyon eşitliği ile açıklamak.

2. Dijital oyun bağımlılığının iletişim becerileri üzerinde gözlenen değişmelerin ne kadarını açıkladığını saptamak.

3. Dijital oyun bağımlılığının iletişim becerilerini anlamlı bir şekilde kestirip kestirmediklerini saptamak.



DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

IV. BULGULAR VE YORUM

Yapılan araştırmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının iletişim becerilerine etkisinin olup olmadığının belirlenmesi amaçlanmaktadır. Bunun yanında araştırma ile üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyi, iletişim becerileri düzeyi, çeşitli değişkenlere göre dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerilerinde anlamlı bir farklılık olup olmadığının da belirlenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın amaçları doğrultusunda belirlenen alt problemlerin veriliş sırasına göre araştırmanın bulguları raporlaştırılmıştır.

4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın “Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ne düzeydedir?” olan alt problemi için üniversite öğrencilerinden “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” yardımıyla toplanan verilerin betimsel istatistiki yöntemlerden ortalama ve standart sapma hesaplamaları yapılarak elde edilen bulgular aşağıda yer alan tabloda sunulmuştur.

Tablo 12. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının düzeylerine ilişkin analiz verileri

Boyutlar	$\bar{x}$	SS
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	3.58	.779
Çatışma, Yoksunluk ve Arayış	3.84	.938
Duygu Değişimi ve Dalma	3.84	.821
GENEL	3.70	.755

Tablo 12 incelendiğinde araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” boyutunda “Katılıyorum (Ort.=3.58)”, “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” boyutunda “Katılıyorum (Ort.=3.84)”, “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutunda ise “Katılıyorum (Ort.=3.84)” düzeyinde olduğu görülmektedir. Ayrıca üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının genel ortalamasının “Katılıyorum (Ort.=3.70)” düzeyinde olduğu görülmektedir. Bu verilere

göre üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının ortanın biraz üstünde olduğu anlaşılmaktadır.

Yukarıda üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarına ilişkin ortalama ve standart sapma değerlerine ait bilgiler verilmiştir. Aşağıda ise üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin düzeyine ilişkin ortalama ve standart sapma değerlerine ilişkin bulgular yer almaktadır.

4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın “Üniversite öğrencilerinin iletişim becerileri ne düzeydedir?” olan alt problemi için üniversite öğrencilerinden “İletişim Becerileri Ölçeği” yardımıyla toplanan verilerin betimsel istatistikî yöntemlerden ortalama ve standart sapma hesaplamaları yapılarak elde edilen bulgular aşağıda yer alan tabloda sunulmuştur.

Tablo 13. Üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin düzeylerine ilişkin analiz verileri

Boyutlar	$\bar{x}$	SS
İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri	4.04	.897
Kendini İfade Etme	3.99	.854
Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim	3.85	.891
İletişim Kurmaya İsteklilik	3.75	.840
GENEL	3.91	.824

Tablo 13 incelendiğinde araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” boyutunda “Sıklıkla (Ort.=4.04)”, “Kendini İfade Etme” boyutunda “Sıklıkla (Ort.=3.99)”, “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” boyutunda “Sıklıkla (Ort.=3.85)”, “İletişim Kurmaya İsteklilik” boyutunda ise “Sıklıkla (Ort.=3.75)” düzeyinde olduğu görülmektedir. Ayrıca üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin genel ortalamasının “Sıklıkla (Ort.=3.91)” düzeyinde olduğu görülmektedir. Bu verilere göre üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin orta düzeyde olduğu anlaşılmaktadır. Yukarıda üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarına ilişkin ortalama ve standart sapma değerlerine ait bilgiler verilmiştir. Aşağıda ise üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin düzeyine ilişkin ortalama ve standart sapma değerlerine ilişkin bulgular yer almaktadır.

4.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın “Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları cinsiyet, öğrenim görülen fakülte, öğrenim görülen sınıf, internet kullanım sıklığı, sosyal medya kullanım durumu ve dijital oyun oynama süresi değişkenleri açısından anlamlı farklılık göstermekte midir?” olan alt problemi için üniversite öğrencilerinden toplanan verilerin çıkarımsal istatistiki yöntemlerden “Bağımsız Örneklem t- Testi” ve “Tek Yönlü Varyans Analizi” yapılarak elde edilen bulgular aşağıda değişkenlere göre farklı başlıklar altında tablo halinde sunulmuştur.

4.3.1. Cinsiyet Değişkenine İlişkin Bulgular

Araştırmanın “Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları cinsiyet değişkeni açısından anlamlı farklılık göstermekte midir?” olan alt problemi için üniversite öğrencilerinden toplanan verilerin çıkarımsal istatistiki yöntemlerden “Bağımsız Örneklem t- Testi” yapılarak elde edilen bulgular aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 14. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyet değişkenine ilişkin analiz verileri

Boyutlar	Cinsiyet	n	$\bar{x}$	ss	t	p
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Kadın	378	3.53	.767	-1.800	.07
	Erkek	334	3.63	.789		
Çatışma, Yoksunluk ve Arayış	Kadın	378	3.74	.934	-3.002	.00*
	Erkek	334	3.95	.930		
Duygu Değişimi ve Dalma	Kadın	378	3.75	.810	-3.262	.00*
	Erkek	334	3.95	.822		
Genel	Kadın	378	3.63	.747	-2.714	.00*
	Erkek	334	3.79	.756		

* p<.05

Tablo 14’te cinsiyet değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” boyutunda anlamlı farklılık göstermediği belirlenmiştir (t = -1.800; p = .07). “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” boyutunda anlamlı farklılığın olmaması, üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının üniversite öğrencilerinin “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” boyutunda

dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyet değişkeni açısından birbirine benzediği şeklinde değerlendirilebilir.

Tablo 14'te cinsiyet değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($t = -3.002$; $p = .00$). “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın erkek üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının kadın üniversite öğrencilerine göre yüksek olmasından dolayı erkek öğrenciler lehine biçimde ifade edilmiştir. Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” boyutunda dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyet değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir.

Tablo 14'te cinsiyet değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($t = -3.262$; $p = .00$). “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın erkek üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının kadın üniversite öğrencilerine göre yüksek olmasından dolayı erkek öğrenciler lehine biçimde ifade edilmiştir. Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutunda dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyet değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir.

Tablo 14'te cinsiyet değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($t = -2.714$; $p=.00$). Belirlenen anlamlı farklılığın erkek üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının kadın üniversite öğrencilerine göre yüksek olmasından dolayı erkek öğrenciler lehine biçimde ifade edilmiştir. Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyet değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir.

Yukarıda üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyet değişkenine ilişkin Bağımsız Örneklem t-Testi verileri anlatılmıştır. Aşağıda 4.3.2 başlığı altında ise üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının öğrenim görülen fakülte değişkenine ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi verileri bulunmaktadır.

4.3.2. Öğrenim Görülen Fakülte Değişkenine İlişkin Bulgular

Araştırmanın “Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları öğrenim görülen fakülte değişkeni açısından anlamlı farklılık göstermekte midir?” olan alt problemi için üniversite öğrencilerinden toplanan verilerin çıkarımsal istatistikî yöntemlerden “Tek Yönlü Varyans Analizi” yapılarak elde edilen bulgular aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 15. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının öğrenim görülen fakülte değişkenine ilişkin analiz verileri

	Fakülte	n	$\bar{X}$	ss	VK.	KT.	KO.	F	p
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	1. Eğitim	251	4.03	.563	Gruplar Arası	95.201	19.040	39.971	.00*
	2. İletişim	106	3.65	.713	Grup İçi	336.305	.476		1-2
	3.Fen-Edebiyat	95	3.27	.667	Toplam	431.506			1-3
	4. İlahiyat	87	3.29	.757					1-4
	5. Sağlık Bilimleri	85	3.09	.715					1-5
	6. İktisadi ve İdari Bil.	88	3.29	.893					1-6
	Toplam	712	3.58	.779					2-3
									2-4
Çatışma, Yoksunluk ve Arayış	1. Eğitim	251	4.41	.558	Gruplar Arası	217.317	43.463	75.136	.00*
	2. İletişim	106	4.30	.482	Grup İçi	408.394	.578		1-3
	3.Fen-Edebiyat	95	3.43	.776	Toplam	625.711			1-4
	4. İlahiyat	87	3.44	.946					1-5
	5. Sağlık Bilimleri	85	3.02	.918					1-6
	6. İktisadi ve İdari Bil.	88	3.30	1.08					2-3
	Toplam	712	3.84	.938					2-4
				0					2-5
Duygu Değişimi ve Dalma	1. Eğitim	251	4.44	.511	Gruplar Arası	165.558	33.112	74.422	.00*
	2. İletişim	106	3.92	.726	Grup İçi	314.112	.445		1-2
	3.Fen-Edebiyat	95	3.59	.721	Toplam	479.670			1-3
	4. İlahiyat	87	3.49	.752					1-4
	5. Sağlık Bilimleri	85	3.18	.725					1-5
	6. İktisadi ve İdari Bil.	88	3.33	.768					1-6
	Toplam	712	3.84	.821					2-3
									2-4
GENEL	1. Eğitim	251	4.22	.491	Gruplar Arası	135.596	27.119	70.927	.00*
	2. İletişim	106	3.89	.478	Grup İçi	269.940	.382		1-2
	3.Fen-Edebiyat	95	3.38	.631	Toplam	405.535			1-3
	4. İlahiyat	87	3.37	.717					1-4
	5. Sağlık Bilimleri	85	3.09	.689					1-5
	6. İktisadi ve İdari Bil.	88	3.30	.856					1-6
	Toplam	712	3.70	.755					2-3
									2-4
									2-5
									2-6

* $p < .05$

Tablo 15'te öğrenim görülen fakülte değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının "Aşırı Odaklanma ve Erteleme" boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 39.971$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin "Aşırı Odaklanma ve Erteleme" boyutunda dijital oyun bağımlılıklarının öğrenim görülen fakülte değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. "Aşırı Odaklanma ve Erteleme" boyutunda belirlenen anlamlı farklılık;

- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İletişim Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri arasındadır.

Tablo 15'te öğrenim görülen fakülte değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının "Çatışma, Yoksunluk ve Arayış" boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 75.136$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin "Çatışma, Yoksunluk ve Arayış" boyutunda dijital oyun bağımlılıklarının öğrenim görülen fakülte değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. "Çatışma, Yoksunluk ve Arayış" boyutunda belirlenen anlamlı farklılık;

- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,

- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri,
- Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,
- Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri arasındadır.

Tablo 15’te öğrenim görülen fakülte değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 74.422$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutunda dijital oyun bağımlılıklarının öğrenim görülen fakülte değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık;

- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İletişim Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri,
- Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,
- Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri arasındadır.

Tablo 15'te öğrenim görülen fakülte değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 70.927$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının öğrenim görülen fakülte değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. Öğrenim görülen fakülte değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılık;

- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İletişim Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri,
- Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,
- Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri arasındadır.

Yukarıda üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının öğrenim görülen fakülte değişkenine ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi verileri anlatılmıştır. Aşağıda 4.3.3 başlığı altında ise üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının öğrenim görülen sınıf değişkenine ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi verileri bulunmaktadır.

4.3.3. Öğrenim Görülen Sınıf Değişkenine İlişkin Bulgular

Araştırmanın “Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları öğrenim görülen sınıf değişkeni açısından anlamlı farklılık göstermekte midir?” olan alt problemi için üniversite öğrencilerinden toplanan verilerin çıkarımsal istatistiki yöntemlerden “Tek Yönlü Varyans Analizi” yapılarak elde edilen bulgular aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 16. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının öğrenim görülen sınıf değişkenine ilişkin analiz verileri

	Sınıf	n	$\bar{X}$	ss	VK.	KT.	KO.	F	p
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	1	174	3.80	.831	Gruplar Arası	24.651	8.217	14.299	.00*
	2	182	3.29	.841	Grup İçi	406.856	.575		1-2
	3	177	3.56	.579	Toplam	431.506			1-3
	4	179	3.66	.749					2-3
	Toplam	712	3.58	.779					2-4
Çatışma, Yoksunluk ve Arayış	1	174	4.04	.979	Gruplar Arası	41.811	13.937	16.899	.00*
	2	182	3.44	1.064	Grup İçi	583.900	.825		1-2
	3	177	3.87	.666	Toplam	625.711			2-3
	4	179	4.02	.869					2-4
	Toplam	712	3.84	.938					
Duygu Değişimi ve Dalma	1	174	3.87	.785	Gruplar Arası	27.212	9.071	14.194	.00*
	2	182	3.53	.837	Grup İçi	452.457	.639		1-2
	3	177	4.03	.696	Toplam	479.670			2-3
	4	179	3.96	.865					2-4
	Toplam	712	3.84	.821					
GENEL	1	174	3.88	.803	Gruplar Arası	27.274	9.091	17.017	.00*
	2	182	3.38	.807	Grup İçi	378.261	.534		1-2
	3	177	3.74	.560	Toplam	405.535			2-3
	4	179	3.82	.723					2-4
	Toplam	712	3.70	.755					

* p<.05

Tablo 16’da öğrenim görülen sınıf değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir (F = 14.299; p = .00). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” boyutunda dijital oyun bağımlılıklarının öğrenim görülen sınıf değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık üniversite;

- Birinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile ikinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- Birinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile üçüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- İkinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile üçüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- İkinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile dördüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler arasındadır.

Tablo 16’da öğrenim görülen sınıf değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 16.899$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” boyutunda dijital oyun bağımlılıklarının öğrenim görülen sınıf değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık üniversite;

- Birinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile ikinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- İkinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile üçüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- İkinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile dördüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler arasındadır.

Tablo 16’da öğrenim görülen sınıf değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 14.194$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutunda dijital oyun bağımlılıklarının öğrenim görülen sınıf değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık üniversite;

- Birinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile ikinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- İkinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile üçüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- İkinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile dördüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler arasındadır.

Tablo 16’da öğrenim görülen sınıf değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 17.017$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının öğrenim görülen sınıf değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. Öğrenim görülen sınıf değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılık üniversite;

- Birinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile ikinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- İkinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile üçüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- İkinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile dördüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler arasındadır.

Yukarıda üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının öğrenim görülen sınıf değişkenine ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi verileri anlatılmıştır. Aşağıda 4.3.4 başlığı altında ise üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının internet kullanım sıklığı değişkenine ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi verileri bulunmaktadır.

4.3.4. İnternet Kullanım Sıklığı Değişkenine İlişkin Bulgular

Araştırmanın “Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları internet kullanım sıklığı değişkeni açısından anlamlı farklılık göstermekte midir?” olan alt problemi için üniversite öğrencilerinden toplanan verilerin çıkarımsal istatistiki yöntemlerden “Tek Yönlü Varyans Analizi” yapılarak elde edilen bulgular aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 17. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının internet kullanım sıklığı değişkenine ilişkin analiz verileri

	İnternet	n	$\bar{X}$	ss	VK.	KT.	KO.	F	p
	Kullanım Sıklığı								
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	1. Günlük 1 saat	157	3.88	.815	Gruplar Arası	36.138	12.046	21.571	.00*
	2. Günlük 2-4 saat	197	3.28	.826	Grup İçi	395.368	.558		1-2
	3. Günlük 5-7 saat	202	3.53	.598	Toplam	431.506			1-3
	4. Günlük 8 saat ve üzeri	156	3.71	.743					2-3
	Toplam	712	3.58	.779					2-4
Çatışma, Yoksunluk ve Arayış	1. Günlük 1 saat	157	4.14	.933	Gruplar Arası	60.823	20.274	25.411	.00*
	2. Günlük 2-4 saat	197	3.42	1.047	Grup İçi	564.888	.798		1-2
	3. Günlük 5-7 saat	202	3.80	.712	Toplam	625.711			1-3
	4. Günlük 8 saat ve üzeri	156	4.12	.850					2-3
	Toplam	712	3.84	.938					2-4
Duygu Değişimi ve Dalma	1. Günlük 1 saat	157	3.94	.777	Gruplar Arası	32.988	10.996	17.429	.00*
	2. Günlük 2-4 saat	197	3.50	.820	Grup İçi	446.682	.631		1-2
	3. Günlük 5-7 saat	202	3.94	.738	Toplam	479.670			2-3
	4. Günlük 8 saat	156	4.05	.846					2-4

GENEL	ve üzeri								
	Toplam	712	3.84	.821					
	1. Günlük 1 saat	157	3.97	.778	Gruplar Arası	39.808	13.269	25.688	.00*
	2. Günlük 2-4 saat	197	3.36	.793	Grup İçi	365.727	.517		1-2
	3. Günlük 5-7 saat	202	3.69	.592	Toplam	405.535			1-3
	4. Günlük 8 saat	156	3.89	.705					2-3
	ve üzeri								2-4
	Toplam	712	3.70	.755					3-4

* p<.05

Tablo 17’de internet kullanım sıklığı değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir (F = 21.571; p = .00). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” boyutunda dijital oyun bağımlılıklarının internet kullanım sıklığı değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık dijital ortamlarda oyun dışında farklı amaçlar için internet kullanım süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2-4 saat arası olan öğrenciler,
- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 5-7 saat arası olan öğrenciler,
- Günlük 2-4 saat arası olan öğrenciler ile 5-7 saat arası olan öğrenciler,
- Günlük 2-4 saat arası olan öğrenciler ile 8 saat ve üzeri olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 17’de internet kullanım sıklığı değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir (F = 25.411; p = .00). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” boyutunda dijital oyun bağımlılıklarının internet kullanım sıklığı değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık dijital ortamlarda oyun dışında farklı amaçlar için internet kullanım süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2-4 saat arası olan öğrenciler,
- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 5-7 saat arası olan öğrenciler,
- Günlük 2-4 saat arası olan öğrenciler ile 5-7 saat arası olan öğrenciler,
- Günlük 2-4 saat arası olan öğrenciler ile 8 saat ve üzeri olan öğrenciler,

- Günlük 5-7 saat arası olan öğrenciler ile 8 saat ve üzeri olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 17’de internet kullanım sıklığı değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 17.429$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutunda dijital oyun bağımlılıklarının internet kullanım sıklığı değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık dijital ortamlarda oyun dışında farklı amaçlar için internet kullanım süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2-4 saat arası olan öğrenciler,
- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 5-7 saat arası olan öğrenciler,
- Günlük 2-4 saat arası olan öğrenciler ile 5-7 saat arası olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 17’de internet kullanım sıklığı değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 25.688$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının internet kullanım sıklığı değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. İnternet kullanım süresi değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılık dijital ortamlarda oyun dışında farklı amaçlar için internet kullanım süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2-4 saat arası olan öğrenciler,
- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 5-7 saat arası olan öğrenciler,
- Günlük 2-4 saat arası olan öğrenciler ile 5-7 saat arası olan öğrenciler,
- Günlük 2-4 saat arası olan öğrenciler ile 8 saat ve üzeri olan öğrenciler,
- Günlük 5-7 saat arası olan öğrenciler ile 8 saat ve üzeri olan öğrenciler arasındadır.

Yukarıda üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının internet kullanım sıklığı değişkenine ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi verileri anlatılmıştır. Aşağıda 4.3.5 başlığı altında ise üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının sosyal medya kullanım durumu değişkenine ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi verileri bulunmaktadır.

4.3.5. Sosyal Medya Kullanım Durumu Değişkenine İlişkin Bulgular

Araştırmanın “Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları sosyal medya kullanım durumu değişkeni açısından anlamlı farklılık göstermekte midir?” olan alt problemi için üniversite öğrencilerinden toplanan verilerin çıkarımsal istatistiki yöntemlerden “Tek Yönlü Varyans Analizi” yapılarak elde edilen bulgular aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 18. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının sosyal medya kullanım durumu değişkenine ilişkin analiz verileri

	Sosyal Medya Kullanım Durumu	n	$\bar{X}$	ss	VK.	KT.	KO.	F	p
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	1. Günlük 1 saat	174	3.80	.831	Gruplar Arası	28.293	9.431	16.560	.00*
	2. Günlük 2 saat	198	3.29	.832	Grup İçi	403.214	.570		1-2
	3. Günlük 3 saat	182	3.55	.580	Toplam	431.506			1-3
	4. Günlük 4 saat ve üzeri	158	3.72	.739					2-3
									2-4
	Toplam	712	3.58	.779					
Çatışma, Yoksunluk ve Arayış	1. Günlük 1 saat	174	4.04	.979	Gruplar Arası	48.126	16.042	19.664	.00*
	2. Günlük 2 saat	198	3.46	1.031	Grup İçi	577.585	.816		1-2
	3. Günlük 3 saat	182	3.83	.704	Toplam	625.711			2-3
	4. Günlük 4 saat ve üzeri	158	4.11	.846					2-4
									3-4
	Toplam	712	3.84	.938					
Duygu Değişimi ve Dalma	1. Günlük 1 saat	174	3.87	.785	Gruplar Arası	36.366	12.122	19.360	.00*
	2. Günlük 2 saat	198	3.50	.829	Grup İçi	443.304	.626		1-2
	3. Günlük 3 saat	182	4.02	.702	Toplam	479.670			2-3
	4. Günlük 4 saat ve üzeri	158	4.05	.842					2-4
	Toplam	712	3.84	.821					
GENEL	1. Günlük 1 saat	174	3.88	.803	Gruplar Arası	32.582	10.861	20.617	.00*
	2. Günlük 2 saat	198	3.38	.795	Grup İçi	372.953	.527		1-2
	3. Günlük 3 saat	182	3.72	.572	Toplam	405.535			2-3
	4. Günlük 4 saat ve üzeri	158	3.89	.701					2-4
	Toplam	712	3.70	.755					

* p<.05

Tablo 18’de sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir (F = 16.560; p = .00). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” boyutunda dijital oyun bağımlılıklarının sosyal medya kullanım durumu değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık sosyal medya kullanım süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2 saat olan öğrenciler,
- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler,
- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler,
- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 4 saat ve üzeri olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 18’de sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 19.664$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” boyutunda dijital oyun bağımlılıklarının sosyal medya kullanım durumu değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık sosyal medya kullanım süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2 saat olan öğrenciler,
- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler,
- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 4 saat olan öğrenciler,
- Günlük 3 saat olan öğrenciler ile 4 saat ve üzeri olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 18’de sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 19.360$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutunda dijital oyun bağımlılıklarının sosyal medya kullanım durumu değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık sosyal medya kullanım süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2 saat olan öğrenciler,
- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler,
- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 4 saat ve üzeri olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 18’de sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 20.617$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının sosyal medya kullanım durumu değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. Sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılık sosyal medya kullanım süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2 saat olan öğrenciler,
- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler,
- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 4 saat ve üzeri olan öğrenciler arasındadır.

Yukarıda üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının sosyal medya kullanım durumu değişkenine ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi verileri anlatılmıştır. Aşağıda 4.3.6 başlığı altında ise üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının dijital oyun oynama süresi değişkenine ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi verileri bulunmaktadır.

4.3.6. Dijital Oyun Oynama Süresi Değişkenine İlişkin Bulgular

Araştırmanın “Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları dijital oyun oynama süresi değişkeni açısından anlamlı farklılık göstermekte midir?” olan alt problemi için üniversite öğrencilerinden toplanan verilerin çıkarımsal istatistiki yöntemlerden “Tek Yönlü Varyans Analizi” yapılarak elde edilen bulgular aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 19. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının dijital oyun oynama süresi değişkenine ilişkin analiz verileri

	Dijital Oyun Oynama Süresi	n	$\bar{X}$	ss	VK.	KT.	KO.	F	p
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	1. Günlük 1 saat	183	3.81	.831	Gruplar Arası	15.450	5.150	8.764	.00* 1-2 1-3
	2. Günlük 2 saat	287	3.45	.825	Grup İçi	416.056	.588		
	3. Günlük 3 saat	183	3.52	.558	Toplam	431.506			
	4. Günlük 4 saat ve üzeri	59	3.67	.817					
	Toplam	712	3.58	.779					
Çatışma, Yoksunluk ve Arayış	1. Günlük 1 saat	183	4.06	.973	Gruplar Arası	14.154	4.718	5.462	.00* 1-2 1-3
	2. Günlük 2 saat	287	3.73	1.029	Grup İçi	611.557	.864		
	3. Günlük 3 saat	183	3.76	.660	Toplam	625.711			
	4. Günlük 4 saat ve üzeri	59	3.96	.986					
	Toplam	712	3.84	.938					
Duygu Değişimi ve Dalma	1. Günlük 1 saat	183	3.87	.790	Gruplar Arası	13.008	4.336	6.579	.00* 2-3
	2. Günlük 2 saat	287	3.70	.847	Grup İçi	466.662	.659		
	3. Günlük 3 saat	183	4.04	.759	Toplam	479.670			
	4. Günlük 4 saat ve üzeri	59	3.88	.855					
	Toplam	712	3.84	.821					
GEN EL	1. Günlük 1 saat	183	3.89	.800	Gruplar Arası	11.546	3.849	6.916	.00* 1-2 1-3
	2. Günlük 2 saat	287	3.58	.793	Grup İçi	393.989	.556		
	3. Günlük 3 saat	183	3.69	.563	Toplam	405.535			

4. Günlük 4 saat ve üzeri	59	3.80	.825
Toplam	712	3.70	.755

* $p < .05$

Tablo 19’da dijital oyun oynama süresi değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 8.764$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” boyutunda dijital oyun bağımlılıklarının dijital oyun oynama süresi değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık dijital oyun oynama süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2 saat olan öğrenciler,
- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 19’da dijital oyun oynama süresi değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 5.462$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” boyutunda dijital oyun bağımlılıklarının dijital oyun oynama süresi değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık dijital oyun oynama süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2 saat olan öğrenciler,
- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 19’da dijital oyun oynama süresi değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 6.579$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutunda dijital oyun bağımlılıklarının dijital oyun oynama süresi değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık dijital oyun oynama süresi;

- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 19’da dijital oyun oynama süresi değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı farklılık gösterdiği

belirlenmiştir ($F = 6.916$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının dijital oyun oynama süresi değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. Dijital oyun oynama süresi değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılık dijital oyun oynama süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2 saat olan öğrenciler,
- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler arasındadır.

Yukarıda üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının dijital oyun oynama süresi değişkenine ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi verileri anlatılmıştır. Aşağıda 4.4 başlığı altında ise üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerine ait Bağımsız Örneklem t- Testi ve “Tek Yönlü Varyans Analizi” verileri bulunmaktadır.

4.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın “Üniversite öğrencilerinin iletişim becerileri cinsiyet, öğrenim görülen fakülte, öğrenim görülen sınıf, internet kullanım sıklığı, sosyal medya kullanım durumu ve dijital oyun oynama süresi değişkenleri açısından anlamlı farklılık göstermekte midir?” olan alt problemi için üniversite öğrencilerinden toplanan verilerin çıkarımsal istatistiki yöntemlerden “Bağımsız Örneklem t- Testi” ve “Tek Yönlü Varyans Analizi” yapılarak elde edilen bulgular aşağıda değişkenlere göre farklı başlıklar altında tablo halinde sunulmuştur.

4.4.1. Cinsiyet Değişkenine İlişkin Bulgular

Araştırmanın “Üniversite öğrencilerinin iletişim becerileri cinsiyet değişkeni açısından anlamlı farklılık göstermekte midir?” olan alt problemi için üniversite öğrencilerinden toplanan verilerin çıkarımsal istatistiki yöntemlerden “Bağımsız Örneklem t- Testi” yapılarak elde edilen bulgular aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 20. Üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin cinsiyet değişkenine ilişkin analiz verileri

Boyutlar	Cinsiyet	n	$\bar{x}$	ss	t	p
İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri	Kadın	378	3.92	.894	-3.698	.00*
	Erkek	334	4.17	.883		
Kendini İfade Etme	Kadın	378	3.89	.840	-3.597	.00*
	Erkek	334	4.11	.853		
Etkin Dinleme ve Sözel	Kadın	378	3.75	.886	-3.493	.00*

Olmayan İletişim	Erkek	334	3.98	.882		
İletişim Kurmaya İsteklilik	Kadın	378	3.63	.821	-4.154	.00*
	Erkek	334	3.89	.841		
Genel	Kadın	378	3.80	.814	-3.864	.00*
	Erkek	334	4.04	.818		

* p<.05

Tablo 20’de cinsiyet değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir (t = -3.698; p = .00). “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın erkek üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin kadın üniversite öğrencilerine göre yüksek olmasından dolayı erkek öğrenciler lehine biçiminde ifade edilmiştir. Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” boyutunda iletişim becerilerinin cinsiyet değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir.

Tablo 20’de cinsiyet değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “Kendini İfade Etme” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir (t = -3.597; p = .00). “Kendini İfade Etme” boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın erkek üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin kadın üniversite öğrencilerine göre yüksek olmasından dolayı erkek öğrenciler lehine biçiminde ifade edilmiştir. Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Kendini İfade Etme” boyutunda iletişim becerilerinin cinsiyet değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir.

Tablo 20’de cinsiyet değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir (t = -3.493; p = .00). “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın erkek üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin kadın üniversite öğrencilerine göre yüksek olmasından dolayı erkek öğrenciler lehine biçiminde ifade edilmiştir. Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” boyutunda iletişim becerilerinin cinsiyet değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir.

Tablo 20’de cinsiyet değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “İletişim Kurmaya İsteklilik” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir (t = -4.154; p = .00). “İletişim Kurmaya İsteklilik”

boyutunda belirlenen anlamlı farklılığın erkek üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin kadın üniversite öğrencilerine göre yüksek olmasından dolayı erkek öğrenciler lehine biçiminde ifade edilmiştir. Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “İletişim Kurmaya İsteklilik” boyutunda iletişim becerilerinin cinsiyet değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir.

Tablo 20’de cinsiyet değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($t = -3.864$; $p=.00$). Belirlenen anlamlı farklılığın erkek üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin kadın üniversite öğrencilerine göre yüksek olmasından dolayı erkek öğrenciler lehine biçiminde ifade edilmiştir. Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin cinsiyet değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir.

Yukarıda üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin cinsiyet değişkenine ilişkin Bağımsız Örneklem t-Testi verileri anlatılmıştır. Aşağıda 4.4.2 başlığı altında ise üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin öğrenim görülen fakülte değişkenine ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi verileri bulunmaktadır.

4.4.2. Öğrenim Görülen Fakülte Değişkenine İlişkin Bulgular

Araştırmanın “Üniversite öğrencilerinin iletişim becerileri öğrenim görülen fakülte değişkeni açısından anlamlı farklılık göstermekte midir?” olan alt problemi için üniversite öğrencilerinden toplanan verilerin çıkarımsal istatistikî yöntemlerden “Tek Yönlü Varyans Analizi” yapılarak elde edilen bulgular aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 21. Üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin öğrenim görülen fakülte değişkenine ilişkin analiz verileri

	Fakülte	n	$\bar{X}$	ss	VK.	KT.	KO.	F	p
İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri	1. Eğitim	251	4.48	.760	Gruplar Arası	119.756	23.951	37.324	.00*
	2. İletişim	106	4.27	.916	Grup İçi	453.053	.642		1-3; 1-4
	3.Fen-Edebiyat	95	3.92	.822	Toplam	572.809			1-5; 1-6
	4. İlahiyat	87	3.63	.681					2-3; 2-4
	5. Sağlık Bilimleri	85	3.56	.912					2-5; 2-6
	6. İktisadi ve İdari Bil.	88	3.46	.731					3-5; 3-6
	Toplam	712	4.04	.897					
Kendini İfade Etme	1. Eğitim	251	4.47	.697	Gruplar Arası	139.215	27.843	51.819	.00*
	2. İletişim	106	4.29	.875	Grup İçi	379.343	.537		1-3; 1-4
	3.Fen-Edebiyat	95	3.83	.763	Toplam	518.558			1-5; 1-6
	4. İlahiyat	87	3.53	.590					2-3; 2-4
	5. Sağlık Bilimleri	85	3.50	.782					2-5; 2-6

Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim	6. İktisadi ve İdari Bil.	88	3.39	.688					3-5; 3-6
	Toplam	712	3.99	.854					
	1. Eğitim	251	4.32	.734	Gruplar Arası	128.908	25.782	41.722	.00*
	2. İletişim	106	4.11	.951	Grup İçi	436.268	.618		1-3; 1-4
	3.Fen-Edebiyat	95	3.70	.775	Toplam	565.175			1-5; 1-6
	4. İlahiyat	87	3.46	.650					2-3; 2-4
	5. Sağlık Bilimleri	85	3.30	.903					2-5; 2-6
	6. İktisadi ve İdari Bil.	88	3.31	.718					3-5; 3-6
	Toplam	712	3.85	.891					
İletişim Kurmaya İsteklilik	1. Eğitim	251	4.31	.645	Gruplar Arası	184.346	36.869	81.940	.00*
	2. İletişim	106	4.08	.874	Grup İçi	317.668	.450		1-3; 1-4
	3.Fen-Edebiyat	95	3.48	.754	Toplam	502.014			1-5; 1-6
	4. İlahiyat	87	3.26	.524					2-3; 2-4
	5. Sağlık Bilimleri	85	3.12	.525					2-5; 2-6
	6. İktisadi ve İdari Bil.	88	3.14	.612					3-5; 3-6
	Toplam	712	3.75	.840					
GENEL	1. Eğitim	251	4.38	.669	Gruplar Arası	129.459	25.892	51.705	.00*
	2. İletişim	106	4.18	.867	Grup İçi	353.537	.501		1-3; 1-4
	3.Fen-Edebiyat	95	3.75	.720	Toplam	482.997			1-5; 1-6
	4. İlahiyat	87	3.50	.579					2-3; 2-4
	5. Sağlık Bilimleri	85	3.39	.751					2-5; 2-6
	6. İktisadi ve İdari Bil.	88	3.35	.655					3-5; 3-6
	Toplam	712	3.91	.824					

* p<.05

Tablo 21’de öğrenim görülen fakülte değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir (F = 37.324; p = .00). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” boyutunda iletişim becerilerinin öğrenim görülen fakülte değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık;

- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,

- İletişim Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri,
- Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri arasındadır.

Tablo 21’de öğrenim görülen fakülte değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “Kendini İfade Etme” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 51.819$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Kendini İfade Etme” boyutunda iletişim becerilerinin öğrenim görülen fakülte değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Kendini İfade Etme” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık;

- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri,
- Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri arasındadır.

Tablo 21’de öğrenim görülen fakülte değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 41.722$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” boyutunda iletişim becerilerinin öğrenim görülen fakülte değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık;

- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri,

- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri,
- Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri arasındadır.

Tablo 21’de öğrenim görülen fakülte değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “İletişim Kurmaya İsteklilik” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 81.940$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “İletişim Kurmaya İsteklilik” boyutunda iletişim becerilerinin öğrenim görülen fakülte değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “İletişim Kurmaya İsteklilik” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık;

- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri,
- Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri arasındadır.

Tablo 21’de öğrenim görülen fakülte değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 51.705$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin öğrenim görülen fakülte değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. Öğrenim görülen fakülte değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılık;

- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- Eğitim Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile İlahiyat Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- İletişim Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri,
- Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri ile Sağlık Bilimleri Fakültesi öğrencileri,
- Fen-Edebiyat Fakültesi öğrencileri ile İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi öğrencileri arasındadır.

Yukarıda üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin öğrenim görülen fakülte değişkenine ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi verileri anlatılmıştır. Aşağıda 4.4.3 başlığı altında ise üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin öğrenim görülen sınıf değişkenine ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi verileri bulunmaktadır.

4.4.3. Öğrenim Görülen Sınıf Değişkenine İlişkin Bulgular

Araştırmanın “Üniversite öğrencilerinin iletişim becerileri öğrenim görülen sınıf değişkeni açısından anlamlı farklılık göstermekte midir?” olan alt problemi için üniversite öğrencilerinden toplanan verilerin çıkarımsal istatistiki yöntemlerden “Tek Yönlü Varyans Analizi” yapılarak elde edilen bulgular aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 22. Üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin öğrenim görülen sınıf değişkenine ilişkin analiz verileri

	Sınıf	n	$\bar{X}$	ss	VK.	KT.	KO.	F	p
1	1	174	4.06	.896	Gruplar Arası	26.529	8.843	11.461	.00*

	2	182	3.74	.914	Grup İçi	546.281	.772		1-2
	3	177	4.28	.800	Toplam	572.809			2-3
	4	179	4.07	.896					2-4
	Toplam	712	4.04	.897					
Kendini İfade Etme	1	174	4.00	.857	Gruplar Arası	31.818	10.606	15.427	.00*
	2	182	3.67	.866	Grup İçi	486.740	.687		1-2
	3	177	4.25	.743	Toplam	518.558			1-3
	4	179	4.06	.842					2-3
	Toplam	712	3.99	.854					2-4
Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim	1	174	3.91	.887	Gruplar Arası	29.656	9.885	13.069	.00*
	2	182	3.55	.867	Grup İçi	535.520	.756		1-2
	3	177	4.11	.835	Toplam	565.175			2-3
	4	179	3.86	.887					2-4
	Toplam	712	3.85	.891					3-4
İletişim Kurmaya İsteklilik	1	174	3.75	.881	Gruplar Arası	37.593	12.531	19.103	.00*
	2	182	3.39	.762	Grup İçi	464.421	.656		1-2
	3	177	4.01	.770	Toplam	502.014			1-3
	4	179	3.86	.822					2-3
	Toplam	712	3.75	.840					2-4
GENEL	1	174	3.94	.841	Gruplar Arası	28.316	9.439	14.697	.00*
	2	182	3.61	.811	Grup İçi	454.681	.642		1-2
	3	177	4.16	.737	Toplam	482.997			1-3
	4	179	3.96	.812					2-3
	Toplam	712	3.91	.824					2-4

* p<.05

Tablo 22’de öğrenim görülen sınıf değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir (F = 11.461; p = .00). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” boyutunda iletişim becerilerinin öğrenim görülen sınıf değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık üniversite;

- Birinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile ikinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- İkinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile üçüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- İkinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile dördüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler arasındadır.

Tablo 22’de öğrenim görülen sınıf değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “Kendini İfade Etme” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir (F = 15.427; p = .00). Elde edilen bu bulguya göre

üniversite öğrencilerinin “Kendini İfade Etme” boyutunda iletişim becerilerinin öğrenim görülen sınıf değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Kendini İfade Etme” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık üniversite;

- Birinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile ikinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- Birinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile üçüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- İkinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile üçüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- İkinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile dördüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler arasındadır.

Tablo 22’de öğrenim görülen sınıf değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 13.069$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” boyutunda iletişim becerilerinin öğrenim görülen sınıf değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık üniversite;

- Birinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile ikinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- İkinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile üçüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- İkinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile dördüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler arasındadır.
- Üçüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile dördüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler arasındadır.

Tablo 22’de öğrenim görülen sınıf değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “İletişim Kurmaya İsteklilik” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 19.103$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “İletişim Kurmaya İsteklilik” boyutunda iletişim becerilerinin öğrenim görülen sınıf değişkeni açısından birbirine benzemediği

söylenbilir. “İletişim Kurmaya İsteklilik” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık üniversite;

- Birinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile ikinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- Birinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile üçüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- İkinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile üçüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- İkinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile dördüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler arasındadır.

Tablo 22’de öğrenim görülen sınıf değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F= 14.697$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin öğrenim görülen sınıf değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenbilir. Öğrenim görülen sınıf değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılık üniversite;

- Birinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile ikinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- Birinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile üçüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- İkinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile üçüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler,
- İkinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile dördüncü sınıfta öğrenim gören öğrenciler arasındadır.

Yukarıda üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin öğrenim görülen sınıf değişkenine ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi verileri anlatılmıştır. Aşağıda 4.4.4 başlığı altında ise üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin internet kullanım sıklığı değişkenine ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi verileri bulunmaktadır.

4.4.4. İnternet Kullanım Sıklığı Değişkenine İlişkin Bulgular

Araştırmanın “Üniversite öğrencilerinin iletişim becerileri internet kullanım sıklığı değişkeni açısından anlamlı farklılık göstermekte midir?” olan alt problemi için

üniversite öğrencilerinden toplanan verilerin çıkarımsal istatistiki yöntemlerden “Tek Yönlü Varyans Analizi” yapılarak elde edilen bulgular aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 23. Üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin internet kullanım sıklığı değişkenine ilişkin analiz verileri

	İnternet Kullanım Sıklığı	n	$\bar{X}$	ss	VK.	KT.	KO.	F	p
İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri	1. Günlük 1 saat	157	4.10	.920	Gruplar Arası	24.960	8.320	10.752	.00*
	2. Günlük 2-4 saat	197	3.74	.886	Grup İçi	547.849	.774		
	3. Günlük 5-7 saat	202	4.19	.833	Toplam	572.809			
	4. Günlük 8 saat ve +	156	4.14	.887					
	Toplam	712	4.04	.897					
Kendini İfade Etme	1. Günlük 1 saat	157	4.05	.871	Gruplar Arası	32.450	10.817	15.754	.00*
	2. Günlük 2-4 saat	197	3.65	.840	Grup İçi	486.109	.687		
	3. Günlük 5-7 saat	202	4.16	.779	Toplam	518.558			
	4. Günlük 8 saat ve +	156	4.14	.832					
	Toplam	712	3.99	.854					
Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim	1. Günlük 1 saat	157	3.94	.913	Gruplar Arası	25.694	8.565	11.240	.00*
	2. Günlük 2-4 saat	197	3.55	.840	Grup İçi	539.481	.762		
	3. Günlük 5-7 saat	202	4.01	.854	Toplam	565.175			
	4. Günlük 8 saat ve +	156	3.94	.893					
	Toplam	712	3.85	.891					
İletişim Kurmaya İsteklilik	1. Günlük 1 saat	157	3.82	.879	Gruplar Arası	41.299	13.766	21.155	.00*
	2. Günlük 2-4 saat	197	3.37	.756	Grup İçi	460.716	.651		
	3. Günlük 5-7 saat	202	3.91	.783	Toplam	502.014			
	4. Günlük 8 saat ve +	156	3.95	.820					
	Toplam	712	3.75	.840					
GENEL	1. Günlük 1 saat	157	3.98	.860	Gruplar Arası	27.514	9.171	14.256	.00*
	2. Günlük 2-4 saat	197	3.60	.787	Grup İçi	455.483	.643		
	3. Günlük 5-7 saat	202	4.07	.761	Toplam	482.997			
	4. Günlük 8 saat ve +	156	4.04	.810					
	Toplam	712	3.91	.824					

* p<.05

Tablo 23’te internet kullanım sıklığı değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir (F = 10.752; p = .00). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” boyutunda iletişim becerileri internet kullanım sıklığı değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık dijital ortamlarda oyun dışında farklı amaçlar için internet kullanım süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2-4 saat arası olan öğrenciler,
- Günlük 2-4 saat arası olan öğrenciler ile 5-7 saat arası olan öğrenciler,
- Günlük 2-4 saat arası olan öğrenciler ile 8 saat ve üzeri olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 23'te internet kullanım sıklığı değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “Kendini İfade Etme” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 15.754$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Kendini İfade Etme” boyutunda iletişim becerilerinin internet kullanım sıklığı değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Kendini İfade Etme” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık dijital ortamlarda oyun dışında farklı amaçlar için internet kullanım süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2-4 saat arası olan öğrenciler,
- Günlük 2-4 saat arası olan öğrenciler ile 5-7 saat arası olan öğrenciler,
- Günlük 2-4 saat arası olan öğrenciler ile 8 saat ve üzeri olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 23'te internet kullanım sıklığı değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 11.240$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” boyutunda iletişim becerilerinin internet kullanım sıklığı değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık dijital ortamlarda oyun dışında farklı amaçlar için internet kullanım süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2-4 saat arası olan öğrenciler,
- Günlük 2-4 saat arası olan öğrenciler ile 5-7 saat arası olan öğrenciler,
- Günlük 2-4 saat arası olan öğrenciler ile 8 saat ve üzeri olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 23'te internet kullanım sıklığı değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “İletişim Kurmaya İsteklilik” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 21.155$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “İletişim Kurmaya İsteklilik” boyutunda iletişim becerilerinin internet kullanım sıklığı değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “İletişim Kurmaya İsteklilik” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık dijital ortamlarda oyun dışında farklı amaçlar için internet kullanım süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2-4 saat arası olan öğrenciler,

- Günlük 2-4 saat arası olan öğrenciler ile 5-7 saat arası olan öğrenciler,
- Günlük 2-4 saat arası olan öğrenciler ile 8 saat ve üzeri olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 23'te internet kullanım sıklığı değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 14.256$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin internet kullanım sıklığı değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. İnternet kullanım süresi değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılık dijital ortamlarda oyun dışında farklı amaçlar için internet kullanım süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2-4 saat arası olan öğrenciler,
- Günlük 2-4 saat arası olan öğrenciler ile 5-7 saat arası olan öğrenciler,
- Günlük 2-4 saat arası olan öğrenciler ile 8 saat ve üzeri olan öğrenciler arasındadır.

Yukarıda üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin internet kullanım sıklığına ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi verileri anlatılmıştır. Aşağıda 4.4.5 başlığı altında ise üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin sosyal medya kullanım durumu değişkenine ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi verileri bulunmaktadır.

4.4.5. Sosyal Medya Kullanım Durumu Değişkenine İlişkin Bulgular

Araştırmanın “Üniversite öğrencilerinin iletişim becerileri sosyal medya kullanım durumu değişkeni açısından anlamlı farklılık göstermekte midir?” olan alt problemi için üniversite öğrencilerinden toplanan verilerin çıkarımsal istatistiki yöntemlerden “Tek Yönlü Varyans Analizi” yapılarak elde edilen bulgular aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 24. Üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin sosyal medya kullanım durumu değişkenine ilişkin analiz verileri

	Sosyal Medya Kullanım Durumu	n	$\bar{X}$	ss	VK.	KT.	KO.	F	p
İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri	1. Günlük 1 saat	174	4.06	.896	Gruplar Arası	30.245	10.082	13.156	.00*
	2. Günlük 2 saat	198	3.73	.906	Grup İçi	542.564	.766		1-2
	3. Günlük 3 saat	182	4.26	.808	Toplam	572.809			2-3
	4. Günlük 4 saat	158	4.14	.886					2-4
	ve üzeri								
	Toplam	712	4.04	.897					

Kendini İfade Etme	1. Günlük 1 saat	174	4.00	.857	Gruplar Arası	35.924	11.975	17.566	.00*
	2. Günlük 2 saat	198	3.66	.852	Grup İçi	482.634	.682		1-2
	3. Günlük 3 saat	182	4.23	.757	Toplam	518.558			1-3
	4. Günlük 4 saat ve üzeri	158	4.13	.830					2-3
									2-4
	Toplam	712	3.99	.854					
Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim	1. Günlük 1 saat	174	3.91	.887	Gruplar Arası	33.584	11.195	14.910	.00*
	2. Günlük 2 saat	198	3.52	.843	Grup İçi	531.591	.751		1-2
	3. Günlük 3 saat	182	4.09	.847	Toplam	565.175			2-3
	4. Günlük 4 saat ve üzeri	158	3.94	.892					2-4
	Toplam	712	3.85	.891					
İletişim Kurmaya İsteklilik	1. Günlük 1 saat	174	3.75	.881	Gruplar Arası	44.785	14.928	23.116	.00*
	2. Günlük 2 saat	198	3.37	.742	Grup İçi	457.230	.646		1-2
	3. Günlük 3 saat	182	3.99	.771	Toplam	502.014			1-3
	4. Günlük 4 saat ve üzeri	158	3.94	.823					2-3
									2-4
	Toplam	712	3.75	.840					
GENEL	1. Günlük 1 saat	174	3.94	.841	Gruplar Arası	32.589	10.863	17.076	.00*
	2. Günlük 2 saat	198	3.59	.793	Grup İçi	450.408	.636		1-2
	3. Günlük 3 saat	182	4.14	.746	Toplam	482.997			2-3
	4. Günlük 4 saat ve üzeri	158	4.03	.809					2-4
	Toplam	712	3.91	.824					

* p<.05

Tablo 24’te sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir (F = 13.156; p = .00). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” boyutunda iletişim becerilerinin sosyal medya kullanım durumu değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık sosyal medya kullanım süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2 saat olan öğrenciler,
- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler,
- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 4 saat ve üzeri olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 24’te sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “Kendini İfade Etme” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir (F = 17.566; p = .00). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Kendini İfade Etme” boyutunda iletişim becerilerinin sosyal medya kullanım durumu değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Kendini İfade Etme” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık sosyal medya kullanım süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2 saat olan öğrenciler,
- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler,
- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler,
- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 4 saat ve üzeri olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 24’te sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 14.910$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” boyutunda iletişim becerilerinin sosyal medya kullanım durumu değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık sosyal medya kullanım süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2 saat olan öğrenciler,
- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler,
- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 4 saat ve üzeri olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 24’te sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “İletişim Kurmaya İsteklilik” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 23.116$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “İletişim Kurmaya İsteklilik” boyutunda iletişim becerilerinin sosyal medya kullanım durumu değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “İletişim Kurmaya İsteklilik” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık sosyal medya kullanım süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2 saat olan öğrenciler,
- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler,
- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler,
- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 4 saat ve üzeri olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 24’te sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 17.076$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin sosyal medya kullanım durumu değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. Sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılık sosyal medya kullanım süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 2 saat olan öğrenciler,

- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler,

Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 4 saat ve üzeri olan öğrenciler arasındadır.

Yukarıda üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin sosyal medya kullanım durumuna ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi verileri anlatılmıştır. Aşağıda 4.4.6 başlığı altında ise üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin dijital oyun oynama süresi değişkenine ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi verileri bulunmaktadır.

4.4.6. Dijital Oyun Oynama Süresi Değişkenine İlişkin Bulgular

Araştırmanın “Üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin dijital oyun oynama süresi değişkeni açısından anlamlı farklılık göstermekte midir?” olan alt problemi için üniversite öğrencilerinden toplanan verilerin çıkarımsal istatistiki yöntemlerden “Tek Yönlü Varyans Analizi” yapılarak elde edilen bulgular aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 25. Üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin dijital oyun oynama süresi değişkenine ilişkin analiz verileri

	Dijital Oyun Oynama Süresi	n	$\bar{X}$	ss	VK.	KT.	KO.	F	p
İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri	1.Günlük 1 saat	183	4.05	.907	Gruplar Arası	15.145	5.048	6.409	.00* 2-3
	2.Günlük 2 saat	287	3.89	.896	Grup İçi	557.665	.788		
	3.Günlük 3 saat	183	4.26	.820	Toplam	572.809			
	4.Günlük 4 saat ve üzeri	59	4.04	.977					
	Toplam	712	4.04	.897					
Kendini İfade Etme	1.Günlük 1 saat	183	3.99	.859	Gruplar Arası	15.975	5.325	7.502	.00* 2-3
	2.Günlük 2 saat	287	3.84	.856	Grup İçi	502.583	.710		
	3.Günlük 3 saat	183	4.21	.801	Toplam	518.558			
	4.Günlük 4 saat ve üzeri	59	4.08	.841					
	Toplam	712	3.99	.854					
Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim	1.Günlük 1 saat	183	3.89	.892	Gruplar Arası	14.276	4.759	6.116	.00* 2-3
	2.Günlük 2 saat	287	3.70	.859	Grup İçi	550.900	.778		
	3.Günlük 3 saat	183	4.05	.851	Toplam	565.175			
	4.Günlük 4 saat ve üzeri	59	3.89	1.038					
	Toplam	712	3.85	.891					
İletişim Kurmaya İsteklilik	1.Günlük 1 saat	183	3.76	.895	Gruplar Arası	17.644	5.881	8.597	.00* 1-3 2-3
	2.Günlük 2 saat	287	3.59	.804	Grup İçi	484.370	.684		
	3.Günlük 3 saat	183	3.98	.785	Toplam	502.014			
	4.Günlük 4 saat ve üzeri	59	3.77	.840					
	Toplam	712	3.75	.840					
E N E	1.Günlük 1 saat	183	3.93	.849	Gruplar Arası	14.522	4.841	7.316	.00*

2.Günlük 2 saat	287	3.76	.808	Grup İçi	468.475	.662	2-3
3.Günlük 3 saat	183	4.12	.759	Toplam	482.997		
4.Günlük 4 saat ve üzeri	59	3.94	.883				
Toplam	712	3.91	.824				

* p<.05

Tablo 25'te dijital oyun oynama süresi değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir (F = 6.409; p = .00). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” boyutunda iletişim becerilerinin dijital oyun oynama süresi değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık dijital oyun oynama süresi;

- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 25'te dijital oyun oynama süresi değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “Kendini İfade Etme” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir (F = 7.502; p = .00). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Kendini İfade Etme” boyutunda iletişim becerilerinin dijital oyun oynama süresi değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Kendini İfade Etme” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık dijital oyun oynama süresi;

- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 25'te dijital oyun oynama süresi değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir (F = 6.116; p = .00). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” boyutunda iletişim becerilerinin dijital oyun oynama süresi değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık dijital oyun oynama süresi;

- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 25'te dijital oyun oynama süresi değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin “İletişim Kurmaya İsteklilik” boyutunda anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir (F = 8.597; p = .00). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin “İletişim Kurmaya İsteklilik” boyutunda iletişim

becerilerinin dijital oyun oynama süresi değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. “İletişim Kurmaya İsteklilik” boyutunda belirlenen anlamlı farklılık dijital oyun oynama süresi;

- Günlük 1 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler,
- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler arasındadır.

Tablo 25’te dijital oyun oynama süresi değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir ($F = 7.316$; $p = .00$). Elde edilen bu bulguya göre üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin dijital oyun oynama süresi değişkeni açısından birbirine benzemediği söylenebilir. Dijital oyun oynama süresi değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılık dijital oyun oynama süresi;

- Günlük 2 saat olan öğrenciler ile 3 saat olan öğrenciler arasındadır.

Yukarıda üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin dijital oyun oynama süresine ilişkin Tek Yönlü Varyans Analizi verileri anlatılmıştır. Aşağıda 4.5 başlığı altında ise üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve iletişim becerileri arasındaki korelasyona ait bilgiler bulunmaktadır.

4.5. Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın “Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve iletişim becerileri arasında anlamlı bir ilişki var mı?” olan alt problemi için üniversite öğrencilerinden toplanan verilerin “Pearson Korelasyon Analizi” yapılarak elde edilen bulgular aşağıdaki tabloda sunulmuştur.

Tablo 26. Üniversite öğrencilerinin iletişim becerileri ile dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkiye ait analiz verileri

		Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Çatışma, Yoksunluk ve Arayış	Duygu Değişimi ve Dalma	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği GENEL
İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri	r	,632**	,524**	,602**	,655**
	p	,000	,000	,000	,000
Kendini İfade Etme	r	,625**	,512**	,599**	,658**
	p	,000	,000	,000	,000
Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim	r	,614**	,505**	,584**	,645**
	p	,000	,000	,000	,000

İletişim Kurmaya İsteklilik	r	,669**	,550**	,645**	,689**
	p	,000	,000	,000	,000
İletişim Becerileri Ölçeği GENEL	r	,663**	,547**	,633**	,691**
	p	,000	,000	,000	,000

**<.01

Tablo 26’da üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve iletişim becerileri arasındaki korelasyona ilişkin veriler incelendiğinde, üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve iletişim becerileri arasında pozitif yönlü orta düzeyde anlamlı bir ilişki ($r=.691$; $p=.000^{**}$; $p<.01$) bulunmaktadır. Boyutlar temelinde korelasyon verileri incelendiğinde;

- Dijital oyun bağımlılığı ile iletişim becerileri ölçeğinin “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” alt boyutu arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.655$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ile iletişim becerileri ölçeğinin “Kendini İfade Etme” alt boyutu arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.658$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ile iletişim becerileri ölçeğinin “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” alt boyutu arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.645$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ile iletişim becerileri ölçeğinin “İletişim Kurmaya İsteklilik” alt boyutu arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.689$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” alt boyutu ile iletişim becerileri ölçeğinin “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” alt boyutu arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.632$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” alt boyutu ile iletişim becerileri ölçeğinin “Kendini İfade Etme” alt boyutu arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.625$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” alt boyutu ile iletişim becerileri ölçeğinin “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” alt boyutu arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.614$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),

- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” alt boyutu ile iletişim becerileri ölçeğinin “İletişim Kurmaya İsteklilik” alt boyutu arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.669$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” alt boyutu ile iletişim becerileri ölçeğinin geneli arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.663$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” alt boyutu ile iletişim becerileri ölçeğinin “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” alt boyutu arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.524$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” alt boyutu ile iletişim becerileri ölçeğinin “Kendini İfade Etme” alt boyutu arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.512$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” alt boyutu ile iletişim becerileri ölçeğinin “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” alt boyutu arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.505$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” alt boyutu ile iletişim becerileri ölçeğinin “İletişim Kurmaya İsteklilik” alt boyutu arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.550$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış” alt boyutu ile iletişim becerileri ölçeğinin geneli arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.547$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “Duygu Değişimi ve Dalma” alt boyutu ile iletişim becerileri ölçeğinin “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” alt boyutu arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.602$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “Duygu Değişimi ve Dalma” alt boyutu ile iletişim becerileri ölçeğinin “Kendini İfade Etme” alt boyutu arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.599$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “Duygu Değişimi ve Dalma” alt boyutu ile iletişim becerileri ölçeğinin “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” alt boyutu arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.584$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),

- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “Duygu Değişimi ve Dalma” alt boyutu ile iletişim becerileri ölçeğinin “İletişim Kurmaya İsteklilik” alt boyutu arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.645$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “Duygu Değişimi ve Dalma” alt boyutu ile iletişim becerileri ölçeğinin geneli arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.633$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “Duygu Değişimi ve Dalma” alt boyutu ile iletişim becerileri ölçeğinin “İletişim İlkeleri ve Temel Becerileri” alt boyutu arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.602$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “Duygu Değişimi ve Dalma” alt boyutu ile iletişim becerileri ölçeğinin “Kendini İfade Etme” alt boyutu arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.599$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “Duygu Değişimi ve Dalma” alt boyutu ile iletişim becerileri ölçeğinin “Etkin Dinleme ve Sözel Olmayan İletişim” alt boyutu arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.584$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “Duygu Değişimi ve Dalma” alt boyutu ile iletişim becerileri ölçeğinin “İletişim Kurmaya İsteklilik” alt boyutu arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.645$; $p=.000^{**}$; $p<.01$),
- Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin “Duygu Değişimi ve Dalma” alt boyutu ile iletişim becerileri ölçeğinin geneli arasında orta düzeyde, pozitif yönlü ($r=.633$; $p=.000^{**}$; $p<.01$) ilişki vardır.

Yukarıda üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve iletişim becerileri arasındaki korelasyona ait bilgiler verilmiştir. Aşağıda 4.6 başlığı altında ise üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının, iletişim becerilerini yordamasına ilişkin regresyon verileri bulunmaktadır.

4.6. Altıncı Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın “Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları, iletişim becerilerini anlamlı bir şekilde yordamakta mıdır?” olan alt problemi için üniversite öğrencilerinden toplanan verilerin “Basit Doğrusal Regresyon Analizi” yapılarak elde edilen bulgular aşağıdaki tabloda sunulmuştur.

Tablo 27. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının iletişim becerilerini yordamasına ilişkin analiz verileri

Bağımlı Değişken	Bağımsız Değişken	β	t	p	F	Model (p)	R²
İletişim Becerileri	Sabit	1.232	10.620	.000	557.953	.00*	.440
	Dijital Oyun Bağımlılığı	.724	23.621	.000			

* p <.05

Tablo 27'deki regresyon analizi verileri incelendiğinde üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının, iletişim becerilerinin anlamlı bir yordayıcısı olduğu anlaşılmaktadır (F=557.953; p = .00; p < .05). Regresyon analizine göre dijital oyun bağımlılığının iletişim becerileri düzeyini pozitif yönde orta düzeyde etkilediği ve dijital oyun bağımlılığı düzeyinin iletişim becerileri düzeyi üzerindeki varyansı %44 oranında açıkladığı (R²=.440) bulgusuna ulaşılmıştır.

BEŞİNCİ BÖLÜM

V. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Araştırmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının geneli ve araştırmada kullanılan dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin alt boyutları temelinde “Katılıyorum” düzeyinde olduğu belirlenmiştir. Bu sonuca göre üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının ortalamanın üstünde olduğu anlaşılmaktadır. Başka bir ifade ile araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin kısmen dijital oyun bağımlısı olduğu söylenebilir.

Araştırmada üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin geneli ve araştırmada kullanılan iletişim becerileri ölçeğinin alt boyutları temelinde “Sıklıkla” düzeyinde olduğu belirlenmiştir. Bu sonuca göre üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin ortalamanın üstünde olduğu anlaşılmaktadır. Başka bir ifade ile araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin kısmen iletişim becerilerinin yüksek olduğu söylenebilir.

Araştırmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmada elde edilen anlamlı farklılığın, erkek üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının kadın üniversite öğrencilerine göre yüksek olmasından dolayı, erkek öğrenciler lehine değerlendirilmiştir. Ayrıca cinsiyet değişkenine göre elde edilen sonuç, üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyet değişkeni açısından birbirine benzemediği şeklinde de değerlendirilebilir.

Araştırmada cinsiyet değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının alt boyutlar temelinde “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” boyutunda anlamlı farklılık göstermediği saptanırken, “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış”, “Duygu Değişimi ve Dalma” alt boyutlarında anlamlı farklılık gösterdiği saptanmıştır. “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” boyutunda anlamlı farklılığın olmaması, cinsiyet değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının “Aşırı Odaklanma ve Erteleme” boyutunda birbirine benzediği, “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış”, “Duygu Değişimi ve Dalma” alt boyutlarında anlamlı farklılığın olması, cinsiyet değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının “Çatışma, Yoksunluk ve Arayış”, “Duygu Değişimi ve Dalma” alt boyutlarında birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir.

Araştırmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının öğrenim görülen fakülte değişkenine göre anlamlı farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Öğrenim görülen fakülte değişkenine göre elde edilen bu sonuç, üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının öğrenim görülen fakülte değişkeni açısından birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir. Araştırmada öğrenim görülen fakülte değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılığın eğitim ve iletişim fakültelerinde öğrenim gören öğrenciler ile diğer fakültelerde öğrenim gören öğrenciler arasında olduğu belirlenmiştir.

Araştırmada öğrenim görülen fakülte değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının alt boyutlar temelinde de anlamlı farklılık gösterdiği saptanmıştır. Alt boyutlarda anlamlı farklılığın olması, öğrenim görülen fakülte değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir. Ayrıca alt boyutlarda öğrenim görülen fakülte değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılığın dijital oyun bağımlılığının geneli açısından elde edilen sonuçta olduğu gibi eğitim ve iletişim fakültelerinde öğrenim gören öğrenciler ile diğer fakültelerde öğrenim gören öğrenciler arasındadır.

Araştırmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının öğrenim görülen sınıf değişkenine göre anlamlı farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Öğrenim görülen sınıf değişkenine göre elde edilen bu sonuç, üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının öğrenim görülen sınıf değişkeni açısından birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir. Araştırmada öğrenim görülen sınıf değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılığın birinci ve ikinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile diğer sınıflarda öğrenim gören öğrenciler arasında olduğu belirlenmiştir.

Araştırmada öğrenim görülen sınıf değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının alt boyutlar temelinde de anlamlı farklılık gösterdiği saptanmıştır. Alt boyutlarda anlamlı farklılığın olması, öğrenim görülen sınıf değişkenine göre, araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir.

Araştırmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının internet kullanım sıklığı değişkenine göre anlamlı farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. İnternet kullanım sıklığı değişkenine göre elde edilen bu sonuç, üniversite

öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının internet kullanım sıklığı değişkeni açısından birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir. Araştırmada internet kullanım sıklığı değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılığın günlük 1-4 saat arası internette zaman geçiren öğrenciler ile 4 saatten fazla zaman geçiren öğrenciler arasında olduğu belirlenmiştir.

Araştırmada internet kullanım sıklığı değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının alt boyutlar temelinde de anlamlı farklılık gösterdiği saptanmıştır. Alt boyutlarda anlamlı farklılığın olması, internet kullanım sıklığı değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir. Ayrıca alt boyutlarda internet kullanım sıklığı değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılığın dijital oyun bağımlılığının geneli açısından elde edilen sonuçta olduğu gibi günlük 1-4 saat arası internette zaman geçiren öğrenciler ile 4 saatten fazla zaman geçiren öğrenciler arasındadır.

Araştırmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre anlamlı farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre elde edilen bu sonuç, üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının sosyal medya kullanım durumu değişkeni açısından birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir. Araştırmada sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılığın günlük 1-2 saat arası sosyal medyada zaman geçiren öğrenciler ile 2 saatten fazla zaman geçiren öğrenciler arasında olduğu belirlenmiştir.

Araştırmada sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının alt boyutlar temelinde de anlamlı farklılık gösterdiği saptanmıştır. Alt boyutlarda anlamlı farklılığın olması, sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir. Ayrıca alt boyutlarda sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılığın dijital oyun bağımlılığının geneli açısından elde edilen sonuçta olduğu gibi günlük 1-2 saat arası internette zaman geçiren öğrenciler ile 2 saatten fazla zaman geçiren öğrenciler arasındadır.

Araştırmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının dijital oyun oynama süresi değişkenine göre anlamlı farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyun oynama süresi değişkenine göre elde edilen bu sonuç, üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının dijital oyun oynama süresi değişkeni açısından birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir. Araştırmada dijital oyun oynama süresi değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılığın günlük 1 saat dijital oyun oynayan öğrenciler ile günlük 2 veya 3 saat dijital oyun oynayan öğrenciler arasında olduğu belirlenmiştir.

Araştırmada dijital oyun oynama süresi değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının alt boyutlar temelinde de anlamlı farklılık gösterdiği saptanmıştır. Alt boyutlarda anlamlı farklılığın olması, sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir. Ayrıca alt boyutlarda dijital oyun oynama süresi değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılığın dijital oyun bağımlılığının geneli açısından elde edilen sonuçta olduğu gibi günlük 1 saat dijital oyun oynayan öğrenciler ile günlük 2 veya 3 saat dijital oyun oynayan öğrenciler arasındadır.

Araştırmada üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmada elde edilen anlamlı farklılığın erkek üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin kadın üniversite öğrencilerine göre yüksek olmasından dolayı erkek öğrenciler lehine şeklinde değerlendirilmiştir. Ayrıca cinsiyet değişkenine göre elde edilen sonuç, üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin cinsiyet değişkeni açısından birbirine benzemediği şeklinde de değerlendirilebilir.

Araştırmada cinsiyet değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin alt boyutlar temelinde de anlamlı farklılık gösterdiği saptanmıştır. Alt boyutlarda anlamlı farklılığın olması, cinsiyet değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir. Ayrıca alt boyutlarda cinsiyet değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılığın iletişim becerilerinin geneli açısından elde edilen sonuçta olduğu gibi iletişim beceri puanları kadın üniversite öğrencilerine göre yüksek olmasından dolayı erkek üniversite öğrencileri lehine şeklinde değerlendirilmiştir. Alanyazında cinsiyet

değişkenine göre ortalamalar temelinde yapılan araştırmanın sonuçları ile farklılık gösteren çalışmalar bulunmaktadır. Bu konuda Saygıdeğer (2004), Tepeköylü Öztürk ve arkadaşları (2011) ile Giles ve Heyman (2005) tarafından yapılan çalışmalarda cinsiyete göre kız öğrencilerin iletişim becerilerinin erkeklere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Araştırmada üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin öğrenim görülen fakülte değişkenine göre anlamlı farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Öğrenim görülen fakülte değişkenine göre elde edilen bu sonuç, üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin öğrenim görülen fakülte değişkeni açısından birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir. Araştırmada öğrenim görülen fakülte değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılığın dijital oyun bağımlılık ile ilgili elde edilen sonuçlarda olduğu gibi eğitim ve iletişim fakültelerinde öğrenim gören öğrenciler ile diğer fakültelerde öğrenim gören öğrenciler arasında olduğu belirlenmiştir.

Araştırmada öğrenim görülen fakülte değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin alt boyutlar temelinde de anlamlı farklılık gösterdiği saptanmıştır. Alt boyutlarda anlamlı farklılığın olması, öğrenim görülen fakülte değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir. Ayrıca alt boyutlarda öğrenim görülen fakülte değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılığın iletişim becerilerinin geneli açısından elde edilen sonuç ve dijital oyun bağımlılığının geneliyle boyutları temelinde elde edilen sonuçlarda olduğu gibi, eğitim ve iletişim fakültelerinde öğrenim gören öğrenciler ile diğer fakültelerde öğrenim gören öğrenciler arasındadır.

Araştırmada üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin öğrenim görülen sınıf değişkenine göre anlamlı farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Öğrenim görülen sınıf değişkenine göre elde edilen bu sonuç, üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin öğrenim görülen sınıf değişkeni açısından birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir. Araştırmada öğrenim görülen sınıf değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılığın dijital oyun bağımlılığı ile ilgili elde edilen sonuçlarda olduğu gibi birinci ve ikinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile diğer sınıflarda öğrenim gören öğrenciler arasında olduğu belirlenmiştir.

Araştırmada öğrenim görülen sınıf değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin alt boyutlar temelinde de anlamlı farklılık

gösterdiği saptanmıştır. Alt boyutlarda anlamlı farklılığın olması, öğrenim görülen sınıf değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir. Ayrıca alt boyutlara öğrenim görülen sınıf değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılığın iletişim becerilerinin geneli açısından elde edilen sonuç ve dijital oyun bağımlılığının geneli ile boyutları temelinde elde edilen sonuçlarda olduğu gibi birinci ve ikinci sınıfta öğrenim gören öğrenciler ile diğer sınıflarda öğrenim gören öğrenciler arasındadır.

Araştırmada üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin internet kullanım sıklığı değişkenine göre anlamlı farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. İnternet kullanım sıklığı değişkenine göre elde edilen bu sonuç, üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin internet kullanım sıklığı değişkeni açısından birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir. Araştırmada internet kullanım sıklığı değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılığın dijital oyun bağımlılığı ile ilgili elde edilen sonuçlarda olduğu gibi günlük 1-4 saat arası internette zaman geçiren öğrenciler ile 4 saatten fazla zaman geçiren öğrenciler arasında olduğu belirlenmiştir.

Araştırmada internet kullanım sıklığı değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin alt boyutlar temelinde de anlamlı farklılık gösterdiği saptanmıştır. Alt boyutlarda anlamlı farklılığın olması, internet kullanım sıklığı değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir. Ayrıca alt boyutlarda internet kullanım sıklığı değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılığın iletişim becerilerinin geneli açısından elde edilen sonuç ve dijital oyun bağımlılığının geneli ile boyutları temelinde elde edilen sonuçlarda olduğu gibi günlük 1-4 saat arası internette zaman geçiren öğrenciler ile 4 saatten fazla zaman geçiren öğrenciler arasındadır.

Araştırmada üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre anlamlı farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre elde edilen bu sonuç, üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin sosyal medya kullanım durumu değişkeni açısından birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir. Araştırmada sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılığın dijital dijital oyun bağımlılığı ile ilgili elde edilen sonuçlarda olduğu gibi günlük 1-2 saat arası sosyal medyada zaman

geçiren öğrenciler ile 2 saatten fazla zaman geçiren öğrenciler arasında olduğu belirlenmiştir.

Araştırmada sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin alt boyutlar temelinde de anlamlı farklılık gösterdiği saptanmıştır. Alt boyutlarda anlamlı farklılığın olması, sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir. Ayrıca alt boyutlarda sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılığın iletişim becerilerinin geneli açısından elde edilen sonuç ve dijital oyun bağımlılığının geneli ile boyutları temelinde elde edilen sonuçlarda olduğu gibi günlük 1-2 saat arası internette zaman geçiren öğrenciler ile 2 saatten fazla zaman geçiren öğrenciler arasındadır.

Araştırmada üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin dijital oyun oynama süresi değişkenine göre anlamlı farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyun oynama süresi değişkenine göre elde edilen bu sonuç, üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin dijital oyun oynama süresi değişkeni açısından birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir. Araştırmada dijital oyun oynama süresi değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılığın dijital oyun bağımlılığı ile ilgili elde edilen sonuçlarda olduğu gibi günlük 1 saat dijital oyun oynayan öğrenciler ile günlük 2 veya 3 saat dijital oyun oynayan öğrenciler arasında olduğu belirlenmiştir.

Araştırmada dijital oyun oynama süresi değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin alt boyutlar temelinde de anlamlı farklılık gösterdiği saptanmıştır. Alt boyutlarda anlamlı farklılığın olması, sosyal medya kullanım durumu değişkenine göre araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerinin birbirine benzemediği şeklinde değerlendirilebilir. Ayrıca alt boyutlarda dijital oyun oynama süresi değişkenine göre belirlenen anlamlı farklılığın iletişim becerilerinin geneli açısından elde edilen sonuç ve dijital oyun bağımlılığının geneli ile boyutları temelinde elde edilen sonuçlarda olduğu gibi günlük 1 saat dijital oyun oynayan öğrenciler ile günlük 2 veya 3 saat dijital oyun oynayan öğrenciler arasındadır.

Araştırmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve iletişim becerileri arasında pozitif yönlü orta düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Benzer şekilde alt boyutlar temelinde de dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir.

Araştırmada dijital oyun bağımlılığının, iletişim becerilerinin anlamlı bir yordayıcısı olduğu belirlenmiştir. Araştırmada dijital oyun bağımlılığının iletişim becerileri düzeyini pozitif yönde orta düzeyde etkilediği ve dijital oyun bağımlılığı düzeyinin iletişim becerileri düzeyi üzerindeki varyansın yaklaşık yarısını açıkladığı belirlenmiştir.

Yapılan araştırmanın ulaşılan sonuçları doğrultusunda aşağıda uygulayıcılar ve araştırmacılar için çeşitli öneriler sunulmuştur.

1. Yapılan araştırma üniversite öğrencileri ile sınırlıdır. Çeşitli eğitim kademelerinde öğrenim gören öğrencilerle de benzer çalışmalar yapılarak karşılaştırma yapılabilir.
2. Yapılan araştırma sadece İnönü Üniversitesi'nde öğrenim gören öğrencilerden elde edilen veriler ile sınırlıdır. Benzer çalışmalar farklı üniversitelerde öğrenim gören öğrenciler ile yapılarak öğrenim görülen üniversite bağlamında dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri karşılaştırılabilir.
3. İletişim becerilerinin öneminin, üniversite düzeyinde öğrencilere kazandırılması için destekleyici eğitimler düzenlenmesi gerekmektedir.
4. İletişim becerilerinin artırılması, dijital oyun bağımlılığının düşürülmesi için eğitimlerin düzenlenmesine ihtiyaç olup, bu konularda öğretim üyelerinin uzmanlık seviyelerinin artırılması gerekmektedir.

KAYNAKLAR

- Akbay, M. (2015). *Kurmacılık yaklaşımı ile dijital oyun ortamında tasarım yapmanın, lise öğrencilerinin geometri başarı, özyeterlilik ve uzamsal becerilerine etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Aktaş, B. (2018). *Ortaokul öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlık ve saldırganlıkla ilişkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Kafkas Üniversitesi, Kars.
- Akyazı, A. (2018). *Gazetecilikte dijitalleşme ve haber üretimine yansıması: Robot gazeteciler*. (Ed. O.Uçak). Dijital medya ve gazetecilik, içinde (ss. 15-30). Konya: Eğitim Yayınevi.
- Alkan, V. (2013). *İletişim türleri*. (Bülent Güven. (Ed.)) Etkili iletişim, Ankara: Pegem Akademi.
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders. (DSM-5®). (5nd.Ed.). Washington: DC: Author.
- Arıkan, M. (2005). *Nitelikli insan*. İstanbul: Bilge Yayıncılık.
- Arslan, A., Çetinkaya, A., Karaman, M. ve Kırık, A. (2015). Lise ve üniversite öğrencilerinde dijital bağımlılık. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 8(8), 34-58.
- Atan, A. (2016). *Aile iletişim becerileri psiko eğitim programının ebeveynlerin iletişim becerilerine, çift uyumuna, evlilik doyumuna ve 5-6 yaş çocukların sosyal duygusal uyumuna etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi, Denizli.
- Aziz, A. (2012). İletişim, <http://www.selcuk.edu.tr/dosyalar/files/009/dergi/6/temmuz2012.pdf>, 11.03.2021.
- Bilgin, H.C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi, Denizli.
- Bridge, B. (2003). *Zorbalık: Bilinmeyen çeşitleri ve çözümleri*. İstanbul: Beyaz Yayınları.

- Budak, S. (2005). *Psikoloji sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Buluş, M., Atan, A. ve Erten-Sarıkaya, H. (2017). Etkili iletişim becerileri. Bir kavramsal çerçeve önerisi ve ölçek geliştirme çalışması. *International Online Journal of Educational Sciences*, 9(2), 575-590.
- Büyüköztürk, Ş., Çokluk, Ö. ve Köklü, N. (2020). *Sosyal bilimler için istatistik* (24. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E, Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2020). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri* (28. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychol Behav*, 7(5), 571-581.
- Choi, Y., Song, E., & Oh, E. (2015). Effects of Teaching Communication Skills Using Video Clip on a Smart Phone on Communication Competence and Emotional Intelligence in Nursing Students. *Archives of Psychiatric Nursing*, 29(1), 90-95.
- Chou, C., & Tsai, M. J. (2007). Gender differences in Taiwan high school students' computer game playing. *Comput Human Behav*, 23(1), 812-824.
- Cihangir, Z. (2004). *Kişilerarası iletişimde dinleme becerisi*. Ankara: Nobel Basımevi.
- Cihangir-Çankaya, Z. (2011). *Kişilerarası ilişkiler ve etkili iletişim*. İçinde, Alim K. (Ed.) *Kişilerarası ilişkiler ve iletişimde dinleme* (ss. 35-68). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Cüceloğlu, D. (2008). *Korku Kültürü - Niçin 'Mış Gibi' Yaşıyoruz?* İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Çakır, Ö., Ayas, T. ve Horzum, M.B. (2011). Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 44(2), 95-117.
- Çakmen, F. O. (2004). *İlkokul üç, dört ve beşinci sınıf öğrencilerinin bağımlılık eğilimleri ve anne-babalarının tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265-289.
- Çetinkaya, Z. (2011). Türkçe öğretmen adaylarının iletişim becerilerine ilişkin görüşlerinin belirlenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19(2), 567-576.

- Çoruh, L. (2004). *Bilgisayar destekli eğitim kapsamında hazırlanan bilgisayar oyunlarının 4-6 yaş arası çocuklara temel kavramlarının öğretilmesindeki etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Decarlo, L.T. (1997). On the meaning and use of kurtosis. *Psychological Methods*, 2(3), 292-307.
- Demirtaş Madran, H. A. ve Ferligül Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anatolian Journal of Psychiatry/Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99-107.
- Deniz, İ. (2003). *İletişim becerileri eğitiminin ilköğretim 8. sınıf öğrencilerinin iletişim becerisi düzeylerine etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Dilekmen, M., Başcı, Z. ve Bektaş, F. (2008). Eğitim Fakültesi öğrencilerinin iletişim becerileri. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12(2), 223-231.
- Dinç, M. (2017). *Lise öğrencilerinde özgül internet bağımlılığının bağlanma stilleri ve mizaç özellikleri açısından incelenmesi*. Yayınlanmamış doktora tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Doğruluk, S. (2017). *Öğretmen adaylarının sosyal medya kullanım alışkanlıkları ile internet bağımlılıkları arasındaki ilişki*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Kahramanmaraş.
- Dökmen, Z. Y. (2015). *Toplumsal cinsiyet: sosyal psikolojik açıklamalar*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Ekici, M. K. (2013). *İletişim*. Ankara: Savaş Kitap ve Yayınevi.
- Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Haliç Üniversitesi, İstanbul.
- Erboy, E. ve Akar, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 39-58.
- Erdoğan, İ. (2011). *İletişimi anlamak*. Ankara: Erk Yayınevi.
- Erol, G. (2012). *İletişim ve etik*. İstanbul: Hiperlink Yayınları.

- Fiske, J. (2003). *İletişim çalışmalarına giriş*. Çev. Süleyman İrvan, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Frymier, A. B. (2005). Students' classroom communication effectiveness. *Communication Quarterly*, 53(1), 197-212.
- Gentile, D.A. (2009). Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychol Sci*, 20, 594-602.
- Giles, J., & Heyman, G.D. (2005). Young children's beliefs about the relationship between gender and aggressive behavior. *Child Development*, 76(1), 107-121.
- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(2014), 419-435.
- Greenberg, B. S., Sherry, J., Lachlan, K., Lucas, K., & Holmstrom, A. (2010). Orientations to video games among gender and age groups. *Simul Gaming*, 41, 238-259.
- Grüsser, S., Thalemann, R., Albrecht, U., & Thalemann, C. (2005). Excessive computer usage in adolescents-a psychometric evaluation. *Wiener Klinische Wochenschrift*, 117(5-6), 188-195.
- Gülbahçe, Ö. (2010). K. K. Eğitim Fakültesi öğrencilerinin iletişim becerilerinin incelenmesi. *Atatürk Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 12-22.
- Güllü, M., Arslan, C., DüNDAR, A. ve Murathan, F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(9), 89-100.
- Güngör, N. (2011). *İletişim: Kuramlar ve yaklaşımlar*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Gürbüz, S. ve Şahin, F. (2017). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin.
- Gürgeç, H. (2003). İletişim süreci ve öğeleri (Ünite 2). F. Uztuğ (Ed.), *Halkla ilişkiler ve iletişim*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Gürüz, D. ve Temel-Eğİnli, A. (2011). *Kişilerarası iletişim*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Hargie, O., & Dickson, D. (2004). *Skilled interpersonal communication: Research, theory and practice* (4th. ed.). London: Routledge Publishing.
- Hazar, E. ve Hazar, Z. (2019). Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Uyarlama çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 308-322.
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul*

- öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi*. Yayınlanmamış doktora tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Henson, R. K., & Roberts, J. K. (2006). Use of exploratory factor analysis in published research: Common errors and some comment on improved practice. *Educational and Psychological measurement*, 66(3), 393-416.
- Hopkins, K. D., & Weeks, D. L. (1990). Tests for normality and measures of skewness and kurtosis: Their place in research reporting. *Educational and Psychological Measurement*, 50(4), 717-729.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- İlgaz, H. (2015). Ergenler için oyun bağımlılığı ölçeğinin türkçe'ye uyarlama çalışması. *İlköğretim Online*, 14(3), 874-884.
- İrmak, A. Y. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. *Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu*, Ankara (pp. 71-74).
- Johansson, A., & Gotestam, K. (2004). Internet addiction: Characteristics of a questionnaire and prevalence in Norwegian youth (12-18 years). *Scandinavian Journal of Psychology*, 45(3), 223-229.
- Kalaycı, Ş. (2016). *SPSS Uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri* (5. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Kaplan, N. (2016). *Ortaokul öğrencilerinde internet bağımlılık düzeylerinin sağlık üzerine etkilerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, İzmir.
- Kar, B. (2015). *Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerin interneti oyun ve sosyal ağ amaçlı kullanmaları ile akademik başarılarının arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi, İstanbul.
- Karagöz, Y. ve Kösterelioğlu, İ. (2008). İletişim becerileri değerlendirme ölçeğinin

- faktör analizi metodu ile geliştirilmesi. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler dergisi*, 21(1), 81-98.
- Karcıoğlu, F. ve Aykanat, Z. (2012). Örgüt iklimi ve örgütsel iletişim: Ardahan Üniversitesi ve Karamanoğlu Mehmet Bey Üniversitesi arasında karşılaştırmalı bir inceleme. *International Journal Of Socialscience*, 5(7),421-436.
- Kent, S. L. (2016). *The ultimate history of video games*. Barcelona: Crown Publishing Group.
- Kırcaburun, K. (2017). *Üniversite öğrencilerinde instagram bağımlılığı, kişilik özellikleri ve kendini sevme arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Sakarya Üniversitesi, Sakarya.
- Kneer, J., Rieger, D., Ivory, J. D., & Ferguson, C. (2014). Awareness of risk factors for digital game addiction: interviewing players and counselors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(5), 585-599.
- Ko, C., Yen, C., Yen, C., Yen, J., Chen, C., & Chen, S. (2005). Screening for internet addiction: An empirical study on cut-off points for the chen internet addiction scale. *The Kaohsiung Journal of Medical Sciences*, 21(12), 545-551.
- Koçak, H. ve Köse, Z. (2014). Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri üzerine bir araştırma. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Kütahya Özel Sayısı, 21-32.
- Koçyiğit, M. (2016). *Etkili iletişim ve duygusal zeka*. Konya: Eğitim Yayınevi.
- Köknel, Ö. (2005). *İnsanı anlamak*. İstanbul: Altın Kitaplar.
- Korkut Owen, F. ve Bugay, A. (2014). İletişim becerileri ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(2), 51-64.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Lemos, I., Abreu, C., & Sougey, E. (2014). Internet and video game addictions: A cognitive behavioral approach. *Archives of Clinical Psychiatry*, 41(3), 82-88.
- Lo, S., Wang, C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *Cyberpsychology Behavior*, 8(1), 15-20.
- Lonie, J. M., Alemam, R., Dhing, C., & Mihm, D. (2005). Assessing pharmacy student self- reported empathic tendencies. *Am J Pharm Educ*, 69(1), 198-203.

- Mckay, M., Davis, M., & Fanning, P. (2012). *İletişim becerileri* (Çeviren: Ö. Gelbal). Ankara: HYB Basım Yayım.
- Metin, H. (2011). Empatik iletişim ve yönetim. *Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 11(32), 177-203.
- Milli, M. ve Yağcı, U. (2017). Öğretmen adaylarının iletişim becerilerinin incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 1-2.
- Musluoğlu, M. (2016). *15-19 yaş arası öğrencilerden oluşan bir lise örneğinde bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun bağımlılığının ilişkisinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Beykent Üniversitesi, İstanbul.
- Nazlıgül, M.D., Baş, S., Akyüz, Z. ve Yorulmaz, O. (2018). İnternette oyun oynama bozukluğu ve tedavi yaklaşımları: sistematik bir gözden geçirme. *The Turkish Journal on Addictions*, 5, 13-35.
- Ng, B., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychol Behavior* 8(2), 110-113.
- Nikken, P., & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology*, 31(2), 181-202.
- Ocak, G. ve Erşen, Z.B. (2015). Öğretmen adaylarının iletişim becerileri algılarının incelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33(1), 1-19.
- Ögel, K. (2014). *İnternet bağımlılığı*. İstanbul: Kültür Yayınları.
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., & Swing, E. L. (2014). *The positive and negative effects of video game play*. (Eds. A. Jordan & D. Romer) New York. Oxford University Pres, s.109-128.
- Rees, C., & Sheard, C. (2003). Evaluating first-year medical students' attitudes to learning communication skills before and after a communication skills course. *Medical Teacher*, 25(3), 302-307.
- Rideout, V. J., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). Generation M 2: Media in the Lives of 8-to 18-Year-Olds. *Henry J. Kaiser Family Foundation*.
- Robbins, S. P., & Judge, T. (2012). *Essentials of organizational behavior*. Boston: Pearson.
- Robbins, S.P., Decenzo, A. N., & Coulter, M. (2013). *Yönetimin esasları*. Çev. Ed.

- (Öğüt, A). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Saygıdeğer, A. (2004). *Benlik saygısı düzeyleri farklı genel lise öğrencilerinin bazı kişisel özelliklerine göre iletişim becerilerine ilişkin algılarının incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Selanik Ay, T. (2015). Etkili iletişim becerileri açısından eğitimciler. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 41(1), 367-381.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27(3), 409-431.
- Silkü, H. A. (2008). *Halkla ilişkiler açısından iletişim becerileri ve liderlik*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ege Üniversitesi, İzmir.
- Sun, Y., Zhao, Y., Jia, Q., & Zheng, D. (2015). *Understanding the antecedents of mobile game addiction: The roles of perceived visibility, perceived enjoyment and flow*. In Proceedings of the 19th Pacific-Asia Conference on Information Systems. Singapore. 1-12.
- Şahin, C. ve Tuğrul, V.M. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Şahin, L. ve Güçlü, F. (2010). Genel olarak hizmet içi eğitim: Ülker şirketler topluluğu hizmet içi eğitim süreci ve uygulamaları. *Sosyal Siyaset Konferansları Dergisi*, 1(59), 217-270.
- Şakiroğlu, M. ve Poyraz Aksyol, C. (2018). *Kapat! Çocukları sanal dünyada(n) koruma kılavuzu*. İstanbul: Hayy Kitap.
- Tabachnick, B.G., & Fidell, L.S. (2013). *Using multivariate statistics*. (6. edition). Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Taş, İ., Eker, H. ve Anlı, G. (2014). Ortaöğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*, 1(2) , 37-57.
- Taylan, H. H., Kara, H. Z. ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 78-87.
- Tazawa, Y., & Okada, K. (2001). Physical signs associated with excessive television-game playing and sleep deprivation. *Pediatrics International*, 43, 647-650.

- Tepeköylü-Öztürk, Ö., Soytürk, M., Daşdan Ada, E.N. ve Çamlıyer, H. (2011). Üniversite takımlarında sporcu olan öğrencilerle spor yapmayan öğrencilerin iletişim becerisi düzeylerinin karşılaştırılması. *Hacettepe Spor Bilimleri Dergisi*, 22(2), 43-53.
- Tuna, Y. (2012). *İletişim kavramı ve iletişim süreci*. (Ed. İ. Vural), İletişim içinde (ss. 2-23). Ankara: Pegem Akademi.
- Üstün, B., Akgün, E. ve Partlak, N. (2005). *Hemşirelikte iletişim becerileri eğitimi*. İzmir: Okullar Yayınevi.
- Üstünel, G. (2011). *Etkili iletişim becerileri ve beden dili*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Namık Kemal Üniversitesi, Tekirdağ.
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B. ve Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *SAGE Open*, 4(1), 1-9.
- Wan, C.S., & Wen-Bin Chiou, W.B. (2013). Ergenler internet oyunlarına neden bağımlılar: tayvan da bir mülakat çalışması (Çev. Fatma K.). *Toplum Bilimleri Dergisi*, 7(14), 411-418.
- Yang, Z. (2005). Research on the correlation between life events and video game addiction in junior middle school students. *Chinese Journal of Clinical Psychology*, 13(2), 192-193.
- Yaylagül, L. (2006). *Kitle iletişim kuramları ve egemen ve eleştirel yaklaşımlar*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Yılmaz, B. (2008). İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi. 6. *International Educational Technology Conference*. 6-9 May 2008, Anadolu University, Eskişehir.
- Yılmaz, E. (2018). *Önce insan, önce iletişim: Bilgi ve belge yöneticileri için halkla ilişkiler* (2. Baskı). Ankara: Palme Yayınevi.
- Yılmaz, E., Şahin, Y. L., Haseski, H. İ. ve Erol, O. (2014). Lise öğrencilerinin internet bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi: Balıkesir ili örneği. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 133-144.
- Yılmaz, N. ve Altunbaş, S. (2012). Öğretmen adaylarının iletişim becerileri ile sınıf yönetimi becerilerinin incelenmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi*

Dergisi, 14(1), 1-2.

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy, 37(5), 355-372.*

Yüksel, E. (2013). *İletişim kuramlarına giriş*, (Ed. Y.Erkan). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Yüksel, O. (2014). *İnternet gazeteciliği ve blog yazarlığı*. Ankara: Sinemis Yayınları.

Zıllıoğlu, M. ve Yüksel, A. H. (2004). *İletişim bilgisi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Web- Ofset Tesisleri.



EKLER

EK-1: Kişisel Bilgi Formu

Değerli Katılımcılar,

Bu araştırmanın sonuçları, araştırmacı tarafından bilimsel amaçla kullanılacaktır. Bu nedenle hiçbir soruyu atlamaksızın tüm soruları içtenlikle doğru olarak yanıtlamanız önemlidir. Katkınız için çok teşekkür ederim.

Seda KOÇOĞLU

İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
İletişim Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi

KİŞİSEL BİLGİLER

1. Cinsiyet

Kadın () Erkek ()

2. Öğrenim Görülen Fakülte

Eğitim Fakültesi ()

İletişim Fakültesi ()

Fen-Edebiyat Fakültesi ()

İlahiyat Fakültesi ()

Sağlık Bilimleri Fakültesi ()

İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi ()

3. Öğrenim Görülen Sınıf: 1 () 2 () 3 () 4 ()

4. İnternet Kullanım Sıklığı

Günlük 1 saat ()

Günlük 2-4 saat ()

Günlük 5-7 saat ()

Günlük 8 saat ve üzeri ()

5. Sosyal Medya Kullanım Durumu

Günlük 1 saat ()

Günlük 2 saat ()

Günlük 3 saat ()

Günlük 4 saat ve üzeri ()

6. Dijital Oyun Oynama Süreniz

Günlük 1 saat ()

Günlük 2 saat ()

Günlük 3 saat ()

Günlük 4 saat ve üzeri ()



EK-2: İletişim Becerileri Ölçeği

YÖNERGE: Bu ölçek iletişimle ilgili bazı özelliklerinizi ölçmeye yöneliktir. Aşağıda sunulan ifadeleri, o ifadelerle ilgili genelde kendinizi nasıl bulduğunuzu düşünerek okuyunuz. İlişkilerimizdeki özelliklerimiz elbette kiminle, hangi koşullarda, ne zaman ilişkide bulunduğumuza bağlı olarak farklılıklar göstermektedir. O nedenle ifadeleri genelde gösterdiğiniz tepkilere göre değerlendiriniz. Değerlendirmenizi 1-hiçbir zaman 2-nadiren, 3-bazen, 4-sıklıkla, 5-her zaman olmak üzere yaptıktan sonra ifadenin karşısındaki uygun yere (X) işareti koyarak belirtiniz. Hiçbir ifadeyi boş bırakmamanız sonuçları daha sağlıklı değerlendirmemize yarayacaktır.

	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sıklıkla	Her Zaman
1. İnsanları oldukları gibi kabul ederim.					
2. Düşüncelerimi istediğim zaman anlaşılır biçimde ifade edebilirim.					
3. Başkalarını önyargısız dinlerim.					
4. Yaşadığım olaylardaki duygularımı sözlerimle ve beden dilimle başkalarına iletebilirim.					
5. Karşımdakini dinlerken anlamadığım bir ayrıntı olduğunda konunun açığa kavuşması için sorular sorarım.					
6. Birisi ile iletişim içindeyken sakin bir ses tonuyla konuşurum.					
7. İnsanlara yakın ilgi duyarım.					
8. Diğer insanlarla kolaylıkla sohbet başlatabilirim.					
9. İlişkide bulunduğum kişilerin anlatmak istediklerini dinlemek için onlara zaman ayırırım.					
10. Konuşurken söylediklerimle beden dilimin uyuşmasına dikkat ederim.					
11. Birini dinlerken ne karşılık vereceğimden çok onun ne demek istediğini anlamaya çalışırım.					
12. Konuşmaları dinlerken, içerikle yüz ifadesinin ya da beden duruşunun uyumuna dikkat ederim.					
13. Benimle herhangi bir konuda konuşmayı istemeyen birisini konuşmaya zorlamam.					

14. Başkalarına içtenlikle iltifat ederim.					
15. Başkaları konuşurken yanıt vermeden önce onların sözlerini bitirmelerini beklerim.					
16. Birileriyle konuşurken onları rahatsız edebilecek kadar yakınlarında olmamaya özen gösteririm.					
17. Duygularımı rahatlıkla dile getirebilirim.					
18. Birisini dinlerken söylenenlerin altında yatan duyguları anlayabilirim.					
19. Yüz yüze olmasak da konuştuğum kişinin duygusunu ses tonundan anlayabilirim.					
20. Düşüncelerimi sözel olarak ifade edebilirim.					
21. Birisiyle konuşurken ona yanıt vermeden önce onu doğru anlayıp anlamadığımı yoklarım.					
22. Yazışırken seçilen sözcüklerin de önemli olduğunu aklımda tutarım.					
23. Karşımdakini dinlerken onu anladığımı uygun bir dille ifade ederim.					
24. Birisine bir öneride bulunmadan önce, onun öneri vermeme isteyip istemediğine dikkat ederim.					
25. Eğer karşımdakinin işine yarayacaksa yaşadığım benzer deneyimleri onunla paylaşıyorum.					

EK-3: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1.Dijital oyunlar hayatımın olmazsa olmaz bir parçasıdır (benim içim çok önemlidir).					
2.Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana sıkıcı gelir.					
3.Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana anlamsız gelir.					
4.Sabah uyandığımda aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur.					
5.Bilgisayar, telefon, tablet ve konsol gibi dijital oyun araçlarından uzak kalmayı istemem.					
6.Okula gitmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim.					
7.Başkaları ile yüz yüze sohbet etmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim.					
8.Dijital oyun oynarken tuvalet ihtiyacımı ertelediğim zamanlar olur.					
9.Dijital oyun oynadığım için başka türlü eğlenceli aktivitelere (spor, müzik gibi) zamanım kalmaz.					
10.Dijital oyun oynamak için derslerimi aksattığım zamanlar olur.					
11.Okul dışındaki vaktimin çoğunu dijital oyun oynayarak geçiririm.					
12. İstedğim zaman dijital oyun oynayamazsam sinirlenirim/öfkelenirim					
13. Dijital oyun oynamadığım zaman iştahım kaçır.					
14. Dijital oyun oynamadığım zaman kendimi huzursuz hissedirim.					
15. Sınıfta ders esnasında dijital oyun oynamayı hayal ederim					
16. Ev dışında herhangi bir yere gittiğimde dijital oyun oynayabileceğim bir araç (bilgisayar, telefon, tablet, konsol vb.) var mı diye etrafa bakınırım.					
17. Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik araçları gördüğümde aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur.					
18. Mutsuz olduğum zamanlarda dijital oyun oynamak beni rahatlatır.					

19. Her defasında daha uzun süre dijital oyun oynamak isterim.					
20. Dijital oyun oynarken acıktığının farkına varmam.					
21. Gün içerisinde birden bire/aniden dijital oyun oynamayı istediğim zamanlar olur					



EK-4: Etik Kurul İzni

