



Y Kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının İncelenmesi¹

Fatma Hilal AKKAYA² Aylin TUTGUN-ÜNAL³ Nevzat TARHAN⁴

Öz: Bu araştırmanın amacı Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının incelenmesidir. Araştırmada var olan durumun tespit edilmesi amaçlandığından niceliksel betimleme yöntemi kullanılmıştır. Örnekleme; 1980-1999 yılları arasında doğan dijital oyunlara ilgisi olan 497 kişi oluşturmuştur. Katılımcıların yaşları 20 ile 40 arasında değişmektedir. Araştırmada veriler araştırmacılar tarafından hazırlanan “Kişisel Bilgi Formu” ve üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığını ölçebilmek amacıyla Hazar ve Hazar (2019) tarafından geliştirilen ve geçerlilik ve güvenilirlik çalışması yapılan “Üniversite Öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılarak toplanmıştır. Araştırmada, veri toplama araçları katılımcılara hem basılı hem dijital olarak uygulanmıştır. Verilerin analizi SPSS 25 programı ile yapılmış ve %95 güven düzeyi ile çalışılmıştır. Analizlerde parametrik yöntemler kullanılmıştır. Araştırma elde edilen birtakım bulgular şu şekildedir: (a) Y kuşağının dijital oyun bağımlılığı Riskli Grup'ta bulunmuştur; (b) Erkeklerin aşırı odaklanma ve erteleme, duygu değişimi ve dalma, dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin kadınlardan daha yüksek olduğu belirlenmiştir; (c) Lise mezunlarının aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, dijital oyun bağımlılığı düzeyleri en yüksektir; (d) İlkokul mezunlarının duygu değişimi ve dalma düzeyi en yüksektir. Araştırma

¹ Makale, 2020 yılında Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yeni Medya ve Gazetecilik Anabilim Dalında, Dr. Öğr. Üyesi Aylin Tutgun Ünal danışmanlığında hazırlanan “Y Kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının İncelenmesi” başlıklı yüksek lisans tez çalışmasının bir parçasıdır.

² Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yeni Medya ve Gazetecilik Bölümü Yüksek Lisans Mezunlu, fatmahilalakkaya@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2559-4362

³ Üsküdar Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, Doç. Dr., aylin.tutgununal@uskudar.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2430-6322

⁴ Üsküdar Üniversitesi, Tıp Fakültesi Psikiyatri ABD, Prof. Dr., NP İstanbul Nöropsikiyatri Hastanesi, nevzat.tarhan@uskudar.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-6810-7096

sonucunda Y kuşuğının dijital oyun bağımlılığına yönelik önleyici çalışmaların yapılması gerekliliğı ortaya çıkmıştır. Aile iletişimi ve güven ortamının önemi vurgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Dijital Oyun Bağımlılığı, Y Kuşuğı, Aile.

Examining the Digital Game Addiction of Generation Y

Abstract: The purpose of this research is to examine the digital game addiction of Generation Y. The aim of the study was to determine the existing situation, so the quantitative description method was used. The sampling consisted of 497 Y-Generation participants whose ages ranged from 20 to 40 with an interest in digital games born between 1980 and 1999. Data in the study was collected using "Personal Information Form" prepared by researchers and "digital game addiction scale for university students" developed by Hazar and Hazar (2019) and conducted a validity and reliability study in order to measure university students' digital game addiction. In the study, data collection tools were applied to participants both in print and digitally. The analysis of the data was done with the SPSS 25 program and studied with 95% confidence level. Parametric methods were used in the analyses. Some of the findings of the study are as follows: (a) it was revealed that Generation Y was in the digital game addiction risky group; (b) Men were found to have higher levels of excessive focus and procrastination, emotion change and thoughtfulness, and digital play addiction than women; (c) High school graduates have the highest levels of extreme focus and procrastination, deprivation and seeking, digital game addiction; (d) Primary school graduates have the highest level of change in emotion and immersion. As a result of the research, the necessity of preventive studies against digital game addiction of the generation Y was revealed. The importance of family communication and trust atmosphere is emphasized.

Keywords: Digital Game, Digital Game Addiction, Generation Y, Family.

Giriş

Dijital oyunların oldukça yaygın olduğu günümüzde her yaştan bireyin eğlence, sosyalleşme, vakit geçirme gibi pek çok amaçla dijital oyunları oynadığı görülmektedir. Teknolojik gelişmelerle birlikte sanal dünyanın giderek cazip hale gelmesi kişileri duygusal olarak etkilediği gibi iletişim biçimlerinde, amaç yönelimli kullanımlarında değişiklikleri de beraberinde getirmiştir.

Dijital oyunlar her yaştan bireyin farklı amaçlar doğrultusunda oynadığı bir tür uğraşı haline gelmiş olsa da çoğunlukla gençler ve çocukları hedef alan bir tür eğlence aracı olarak görülmektedir (Kowert vd. 2012; Kirkpatrick, 2015; Bergstrom vd. 2016). Hatta hayatının vazgeçilmez bir eylemi haline gelen dijital oyunların kişilerin günlük yaşamlarındaki davranışlarında problemler oluşturması dijital oyun bağımlılığı çalışmalarını ortaya çıkarmıştır (Topal ve Aydın, 2018; Hazar ve Hazar, 2017; Tüzün ve Özdiç, 2010; Demirtaş ve Ferligül, 2014, Savcı ve Aysan, 2017). Birtakım araştırmalarda gençler arasında madde bağımlılığı görülme sıklığının azaldığı bildirilirken, diğer taraftan dijital teknoloji bağımlılığı davranışlarının ise giderek artış gösterdiği bildirilmektedir (Lin ve Tsai, 2002; Mericle vd. 2015; Tarhan ve Nurmedov, 2019).

Bağımlılık kavramı bir maddeye fiziksel olarak bağlanma hali olarak ifade edilmektedir (Young, 1996a; Holden, 2001). İnternet bağımlılığı, cep telefonu bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı gibi dijital tabanlı bağımlılıkları ifade etmede ise, DSM-IV'te (Amerikan Psikiyatri Birliği, 1995) yer alan madde bağımlılığı ölçütlerinden ve patolojik kumar oynama ölçütlerinden yararlanılmıştır (Bianchi ve Philips, 2005; Brown, 1993; Caplan, 2010; Ceyhan, Ceyhan ve Gürcan, 2007; Cholz, 2010; Davis, 2001; Fisher, 1994; Goldberg, 1996a; Griffiths, 2005; Ha ve diğerleri, 2008; Orzack, 2005; Young, 1996a,1996b).

Oyun oynamaya yönelik bağımlılık durumu incelendiğinde, “oyun oynamanın aşırı kullanımı” (Charlton ve Danforth 2007), “takıntılı biçimde oyun oynama” (Grüsser vd. 2007), “problemlili biçimde oyun oynama” (Desai vd. 2010), “dijital oyun bağımlılığı” gibi farklı kavramlarla açıklandığına rastlanmaktadır. DSM 5'te ise, “internet'te oyun oynama

bozuklukları” olarak ele alındığı görülmektedir. Araştırmalar içerisinde bağımlılıktan söz edilebilmesi için duygu durum düzenleme, tolerans, çekilme, çatışma ve nüksetme belirtileri taşındığında bağımlılık olarak değerlendirildiği belirtilmekte olup (Andreassen vd. 2013; Griffiths, 2005), dijital oyun bağımlılığı da bu bağımlılık bileşenleri modeline göre davranışsal bağımlılığın alt grubunda değerlendirilmektedir. Böylece dijital oyun bağımlılığı, kişinin hayatında sorunlar yaratmasına karşın kontrol edilemez davranışlar göstermesi ve sürekli aşırı kullanım davranışını tekrarlayarak oyun oynamaya yoğun istek duyması ve davranışsal bağımlılık olarak kendini gösterdiği şeklinde açıklanmıştır (Potenza, 2014; Black, 2013; Mann, 2017).

Farklı yaş gruplarından dijital oyuncuların yer aldığı pek çok araştırmada dijital oyun oynama amaçları, oynama tercihleri, oynama süreleri gibi konular incelenmekte olup dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisi ortaya koyulmaktadır (Aktaş, 2018; Anderson ve Carnagey, 2009; Bartholow vd., 2005; Gentile vd. 2004; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Mentzoni vd. 2011; Yalçın ve Bertiz, 2019; Young, 1997; Young, 1998). Aşırı kullanıma yönelik araştırmalarda, gençler ve ergenlerin yaş, cinsiyet, eğitim durumu, aile yapısı gibi pek çok değişkene bağlı olarak olumsuz etkilerinin farklılaştığı belirtilmektedir (Charlton ve Danforth, 2007; Chiu vd. 2004; Griffiths, Davies ve Chappell, 2004; Jeong vd. 2016; Oggins ve Sammis, 2010).

Alanyazın incelendiğinde farklı yaş gruplarına yönelik yapılan güncel çevrimiçi bağımlılık araştırmalarında “kuşak” kavramının sıklıkla kullanıldığına rastlanmaktadır. Böylece çevrimiçi bağımlılıkların çalışıldığı daha küçük gruplardan oluşan odak grup çalışmalarında kuşak kavramının kullanılarak yaş aralıklarına göre çalışmaların yürütüldüğü görülmektedir. Kuşak kavramı incelendiğinde, dünya genelinde kabul görmüş belirli yaş gruplarına göre kişiler Sessiz Kuşak (1927-1945), Baby Boomer (1946-1964), X (1965-1979), Y (1980-1999), Z (2000 ve sonrası) gibi kuşak isimleriyle adlandırılmaktadır (Berkup, 2014; Deniz ve Tutgun-Ünal, 2019; Taş, Demirdöğmez ve Küçüköğlü, 2017; Tutgun-Ünal, 2013; Tutgun-Ünal ve Deniz, 2020a, 2020b; Zemke vd., 2013).

Ortak alışkanlıklar içerisinde yer alan kuşaklar kendi içerisinde de özelliklere göre ayrılmakta olup kuşaklarla ilgili pek çok araştırmanın yer aldığı görülmektedir (Ağırdır, 2013; Akdemir vd. 2013; Howe ve Strauss, 2007; Ekşili ve Antalyalı, 2017; Keleş, 2011;

Kupperschmidt, 2000; Latif ve Serbest, 2014; Morsümbül, 2014; Özdemir, 2017; Toruntay, 2011; Tutgun-Ünal, 2020a).

Diğer yandan, Y kuşağının farklı araştırmalarda pek çok açıdan ele alındığı görülmektedir (Acıhoğlu, 2015; Adıgüzel vd. 2014; Kuyucu, 2014; Kuyucu 2016; Pinder Grover ve Groscurth, 2009; Taşlıyan vd. 2014;). Birtakım araştırmalarda Y kuşağı farklılıkların en belirgin görüldüğü kuşak olarak nitelendirilmektedir (Deniz ve Tutgun-Ünal, 2019; Özdemir, 2017; Tutgun-Ünal, 2013; Tutgun-Ünal ve Deniz, 2020a, Tutgun-Ünal, 2020b). Bu bağlamda dijital oyunların da 1980-2000 yılları arasında doğan Y kuşağı oyuncularını farklı etkileyebileceği söz konusu olmaktadır. Sanal bağımlılıklar arasında ele alınan dijital oyun bağımlılığının kontrol edilemediğinde teknoloji tiryakiliğine kadar gidebileceği ve genç grupların daha fazla tehlike altında olduğu bildirilmektedir (Tarhan, 2018; Tarhan ve Nurmedov, 2019; Tutgun-Ünal, 2020c, 2020d).

Özellikle gençler için bildirilen söz konusu kritik ve problemlili yönelim durumunun fark edilerek önüne geçilebilmesi adına varolan durumun belirlenmesi önemli görülmektedir. Böylece, bu araştırmanın problem cümlesi “Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının incelenmesi” olarak belirlenmiştir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki araştırma sorularına cevap aranmıştır;

- 1) Y kuşağının dijital oyun bağımlılığı ne seviyededir?
- 2) Y kuşağının dijital oyun bağımlılığı cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?
- 3) Y kuşağının dijital oyun bağımlılığı öğrenim düzeylerine göre farklılaşmakta mıdır?
- 4) Y kuşağının dijital oyun bağımlılığı art arda farklı oyun oynama alışkanlıklarına göre farklılaşmakta mıdır?
- 5) Y kuşağının dijital oyun bağımlılığı günlük oynama süresine göre farklılaşmakta mıdır?
- 6) Y kuşağı dijital oyun bağımlılığı duygu durumlarına göre farklılaşmakta mıdır?

Yöntem

Araştırma Modeli

Araştırmada Y kuşağının dijital oyun oynama alışkanlıklarının ve dijital oyun bağımlılığının cinsiyet, günlük oynama süresi, oynama tercihi gibi çeşitli değişkenler açısından incelenmesi amaçlandığından niceliksel betimleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmada verilerin nicel analizi yapıldığından genel tarama modeli ile yürütülmüştür. Genel tarama modelleri çok sayıda elemanı içeren evrende evren hakkında durumu değiştirmeden genel yargıya varmak amacıyla yapılan tarama düzenlemeleridir (Karasar, 2018).

Çalışma Grubu

Araştırmada çalışma grubunu 1980 ve 1999 yılları arası doğanları kapsayan ve Y kuşağı olarak kabul edilen 497 katılımcı oluşturmuştur. Katılımcıların yaşları 20 ile 40 arasında değişmektedir. Araştırmaya katılan erkeklerin oranı %56,1 (n=279), kadınların oranı %43,9 (n=218) olup yaş ortalaması 29'dur. Böylece çalışma grubu uygun (ulaşılabilen) örnekleme yoluyla belirlenmiş olup Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. Araştırma Örneklemi

Y Kuşağı	N	%	
Öğrenim durumu	İlkokul	35	7,0
	Ortaokul	64	12,9
	Lise	107	21,5
	Lisans	180	36,2
	Lisansüstü	111	22,3
Cinsiyet	Erkek	279	56,1
	Kadın	218	43,9

Veri Toplama Araçları

Kişisel Bilgi Formu: Araştırmada dijital oyun oynayan Y kuşağı katılımcılarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ve tercihlerine yönelik veriler araştırmacı tarafından geliştirilen dijital oyun oynama alışkanlıkları kişisel bilgi formu ile toplanmıştır. Bu ankette

cinsiyet, öğrenim düzeyi, yaş gibi demografik bilgiler ile günlük oyun oynama süresi, bağlantı tercihleri gibi birtakım sorular yer almaktadır.

Üniversite Öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği: Üniversite Öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığını ölçebilmek amacıyla Hazar ve Hazar (2019) tarafından geliştirilmiştir. 21 maddeden ve üç faktörden oluşan, 5'li likert türündeki ölçeğe katılımcılar; 1 (Kesinlikle Katılmıyorum) ile 5 (Tamamen Katılıyorum) arasındaki katılım düzeyini belirterek cevap verebilmektedir (Ek 1). Ölçekten alınabilecek en düşük puan ile en yüksek puan dikkate alınarak elde edilen aralığın 5'e bölünmesiyle bağımlılık seviyeleri "Normal Grup", "Az Riskli Grup", "Riskli Grup", "Bağımlı Grup" ve "Yüksek Düzeyde Bağımlı Grup" olarak derecelendirilmiştir (Hazar ve Hazar, 2019). Cronbach alpha iç tutarlılık katsayısı ,92 olarak bulunan ölçeğin bu çalışmada ,93 değeri aldığı görülmüştür. Yine bu çalışmada faktörlerin cronbach alpha değerleri sırasıyla, ,89, ,82, ,77 olarak bulunmuştur.

Verilerin Toplanması ve İşlem

Araştırma için Üsküdar Üniversitesi Girişimsel Olmayan Araştırmalar Etik Kurulunun 27/11/2019 tarihinde yapılan 11. nolu toplantısında şerhli olarak izin alınmıştır. Ayrıca geçerlilik ve güvenilirliğini yapan ölçek sahibinden araştırmada ölçeğin uygulanabilmesi için elektronik posta yoluyla izin alınmıştır. Araştırmada veriler hem basılı hem çevrimiçi ortamdaki ulaşılabilen dijital oyun oynayan Y kuşağından gönüllülük ilkesine uygun olarak toplanmıştır. Katılımcıların anketi doldurmaları için 15 dakika süre yeterli olmuştur.

Verilerin Çözülmesi

Kişisel bilgi formunda yer alan bağımsız değişkenlere frekans analizi uygulanarak sonuçlara ulaşılmıştır. Verilerin analizi SPSS 25 programı ile yapılmış ve %95 güven düzeyi ile çalışılmıştır. Dijital Oyun Bağımlılığı puanlarının normal dağılıma uygunluğunun incelenmesi için çarpıklık ve basıklık değerleri hesaplanmıştır. Ölçek puanlarından elde edilen basıklık ve çarpıklık değerlerinin +3 ile -3 arasında olması normal dağılım için yeterli görülmektedir. Araştırmada yapılan normallik testi sonuçlarına göre verilerin normal

dağılım gösterdiği görülmüştür. Analizlerde parametrik yöntemler kullanılmıştır. Çalışmada test tekniklerinden bağımsız gruplar t-testi, ANOVA testi ve tek yönlü varyans analizi sonucu elde edilen farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirleyebilmek için LSD testi kullanılmıştır.

Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde Hazar ve Hazar'ın (2019) "Üniversite Öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin" uygulandığı dijital oyun oynayan 497 katılımcının dijital oyun bağımlılığı seviyeleri ve dijital oyun oynama tercihleri araştırma soruları eşliğinde istatistiksel olarak incelenmiştir.

Y kuşağının dijital oyun bağımlılığı seviyesine yönelik bulgular

Tablo 2. Dijital oyun bağımlılığı seviyelerine yönelik bulgular

Ölçek / Alt Ölçek	X	ss
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	24,87	9,40
Yoksunluk ve Arayış	12,85	5,32
Duygu Değişimi ve Dalma	11,57	3,96
Dijital Oyun Bağımlılığı	49,30	16,76

Tablo 2'ye göre ölçeğe cevap verenlerin "Aşırı Odaklanma ve Erteleme" puan ortalaması 24,87, "Yoksunluk ve Arayış" puan ortalaması 12,85, "Duygu Değişimi ve Dalma" puan ortalaması 11,57, "Dijital Oyun Bağımlılığı" puan ortalaması 49,30'dur. Elde edilen ortalama puanlar incelendiğinde, dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin toplamından alınan puanın 49,30 olduğu görülmektedir.

Ölçekten alınabilecek en düşük puan 21, en yüksek puan 105 olduğu göz önüne alınarak elde edilen aralık hesaplamalarına göre Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının Riskli Grup'ta (43-63) yer aldığı ortaya çıkmıştır. Aşırı Odaklanma ve Erteleme boyutunda Az Riskli Grup'ta (22-42) olduğunu ortaya çıkmıştır. Yoksunluk ve Arayış 'da dijital oyun bağımlılığı seviyesi Normal Grup (1-21) olarak belirlenmiştir. Duygu Değişimi ve Dalma boyutunda dijital oyun bağımlılığı seviyesi Normal Grup (1-21) olarak bulunmuştur.

Y Kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının Cinsiyete Göre Farklılaşması

Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığının tespit edilebilmesi için dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden ve alt ölçeklerden alınan puanlar bağımsız grup t-testi ile çözümlenmiş olup elde edilen sonuçlar Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3. Dijital oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyete göre farklılaşması

Ölçek / Alt Ölçek	Cinsiyet	N	X	ss	t	p
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Erkek	279	27,49	10,30	7,758	0,000*
	Kadın	218	21,52	6,79		
Yoksunluk ve Arayış	Erkek	279	13,18	5,84	1,612	0,108
	Kadın	218	12,43	4,55		
Duygu Değişimi ve Dalma	Erkek	279	12,11	4,12	3,511	0,000*
	Kadın	218	10,89	3,65		
Dijital Oyun Bağımlılığı	Erkek	279	52,78	18,23	5,591	0,000*
	Kadın	218	44,84	13,44		

*p<0,05 anlamlı fark var, p>0,05 anlamlı fark yok; bağımsız gruplar t testi

Araştırmada yer alan; erkekler ile kadınlar arasında “aşırı odaklanma ve erteleme”, “duygu değişimi ve dalma”, “dijital oyun bağımlılığı” puanları bakımından fark bulunmaktadır (p<0,05). Buna göre, erkeklerin dijital oyun bağımlılığı kadınlardan daha yüksektir.

Y kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının Öğrenim Düzeylerine Göre Farklılaşması

Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının öğrenim düzeyine göre farklılaşmasına yönelik tek yönlü varyans analizi yapılmış olup sonuçlar Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4. Dijital oyun bağımlılığı seviyelerinin öğrenim düzeylerine göre dağılımı

Öğrenim düzeyleri	N	X̄	ss
İlkokul	35	47,94	9,05
Ortaokul	64	52,66	12,20
Lise	107	55,98	17,71
Lisans	180	49,48	15,99
Lisansüstü	111	44,29	17,64
Toplam	497	49,30	16,76

Tablo 4 incelendiğinde, dijital oyun bağımlılığının öğrenim düzeyine göre farklılaştığı bulunmuştur (p<0,05). En yüksek bağımlılık puanı lise öğrenim düzeyinde ($\bar{X}=55,98$) görülmüş olup, en düşük puan lisansüstü öğrenim düzeyindedir ($\bar{X}=44,29$).

Farklılığın hangi öğrenim düzeylerinde olduğunu belirlemek için yapılan LSD analizi sonuçları Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5. Dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrenim düzeyine göre farklılaşması

Ölçek / Alt Ölçek	Öğrenim düz.	N	X	ss	F	p	Fark
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	İlkokul	35	20,80	5,38	4,038	0,003*	İlkokul<ortaokul İlkokul<lise İlkokul<lisansustu Lisans<lise
	Ortaokul	64	24,66	7,34			
	Lise	107	27,41	10,00			
	Lisans	111	25,13	9,06			
	Lisansüstü	180	24,08	10,16			
Yoksunluk ve Arayış	İlkokul	35	13,66	2,82	22,747	0,000*	İlkokul<Lise Lisans<İlkokul Lisans<Ortaokul L.üstü<Ortaokul Lisans<Lise L.üstü<Lise Lisans<L.üstü
	Ortaokul	64	14,97	3,75			
	Lise	107	15,60	5,55			
	Lisans	111	12,69	4,99			
	Lisansüstü	180	10,41	5,12			
Duygu Değişimi ve Dalma	İlkokul	35	13,49	3,03	18,962	0,000*	Lisans<İlkokul L.üstü<İlkokul Lisans<Ortaokul L.üstü<Ortaokul Lisans<Lise L.üstü<Lise Lisans<L.üstü
	Ortaokul	64	13,03	2,79			
	Lise	107	12,97	3,72			
	Lisans	111	11,66	3,71			
	Lisansüstü	180	9,80	4,07			
Dijital Oyun Bağımlılığı	İlkokul	35	47,94	9,05	9,600	0,000*	İlkokul<Lise Lisans<Ortaokul Lisans<Lise L.üstü<Lise Lisans<L.üstü
	Ortaokul	64	52,66	12,20			
	Lise	107	55,98	17,71			
	Lisans	180	49,48	15,99			
	Lisansüstü	111	44,29	17,64			

*p<0,05 anlamlı fark var, p>0,05 anlamlı fark yok.

Öğrenim düzeyi farklı olan Y kuşağı arasında “Aşırı Odaklanma ve Erteleme”, “Yoksunluk ve Arayış”, “Duygu Değişimi ve Dalma”, “Dijital Oyun Bağımlılığı” puanları bakımından fark bulunmaktadır (p<0,05). Lise mezunlarının aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, dijital oyun bağımlılığı düzeyleri en yüksek iken ilkokul mezunlarının duygu değişimi ve dalma düzeyi en yüksektir.

Y Kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının Artarda Farklı Oyun Oynamasına Göre Farklılaşması

Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının artarda farklı oyun oynama alışkanlığına göre farklılaşmasına yönelik olarak bağımsız grup t-testi yapılmış, sonuçlar Tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6. Dijital oyun bağımlılığı puanlarının art arda farklı oyun oynamaya göre farklılaşması

Ölçek / Alt Ölçek	Artarda mı?	N	X	ss	t	p
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Evet	302	26,70	8,90	5,609	0,000*
	Hayır	194	21,99	9,47		
Yoksunluk ve Arayış	Evet	302	14,03	5,11	6,390	0,000*
	Hayır	194	11,02	5,15		
Duygu Değişimi ve Dalma	Evet	302	12,41	3,54	5,855	0,000*
	Hayır	194	10,27	4,25		
Dijital Oyun Bağımlılığı	Evet	302	53,15	15,27	6,495	0,000*
	Hayır	194	43,28	17,27		

*p<0,05 anlamlı fark var, p>0,05 anlamlı fark yok

Tablo 6 incelendiğinde, artarda farklı oyun oynayanların “Aşırı Odaklanma ve Erteleme”, “Yoksunluk ve Arayış”, “Duygu Değişimi ve Dalma” ve “Dijital Oyun Bağımlılığı” düzeyleri daha yüksektir.

Y Kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının Günlük Oynama Sürelerine Göre Farklılaşması

Dijital oyun bağımlılığının günlük oynama süresine göre farklılaşıp farklılaşmadığı varyans analizi ve LSD testi ile çözümlenmiştir. Elde edilen veriler Tablo 7’de yer almaktadır.

Tablo 7. Dijital oyun bağımlılığı puanlarının günlük oyun oynama süresine göre farklılaşması

Ölçek / Alt Ölçek	Günlük Süre	N	X	ss	F	p	Fark
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	1 saatten az	163	18,86	7,30	64,77	0,000*	1saatten az<1-3 saat
	1-3 saat	163	23,72	7,60			1saatten az<4-6 saat
	4-6 saat	88	29,36	7,96			1saatten az<6 saatten fazla
	6 saatten fazla	27	33,04	8,04			1 saatten az<sürekli bağlı
	Sürekli bağlı	56	34,73	8,02			1-3 saat<4-6 saat
Yoksunluk ve Arayış	1 saatten az	163	10,12	4,60	51,33	0,000*	1-3 saat<6saatten fazla
	1-3 saat	163	11,85	4,31			1-3 saat<sürekli bağlı
	4-6 saat	88	14,75	4,50			4-6 saat<6 saatten fazla
	6 saatten fazla	27	16,78	4,85			4-6 saat<sürekli bağlı
	Sürekli bağlı	56	18,86	4,48			1saatten az<1-3 saat

Y Kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının İncelenmesi

Ölçek / Alt Ölçek	Günlük Süre	N	X	ss	F	p	Fark
Duygu Değişimi ve Dalma	1 saatten az	163	9,19	3,76	53,89	0,000*	1saatten az<1-3 saat
	1-3 saat	163	11,10	3,28			1saatten az<4-6 saat
	4-6 saat	88	13,60	3,30			1saatten az<6 saatten fazla
	6 saatten fazla	27	13,89	2,58			1 saatten az<sürekli bağlı
	Sürekli bağlı	56	15,59	2,19			1-3 saat<4-6 saat
Dijital Oyun Bağımlılığı	1 saatten az	163	38,17	14,17	80,95	0,000*	1-3 saat<6saatten fazla
	1-3 saat	163	46,67	12,23			1saatten az<1-3saat
	4-6 saat	88	57,72	12,81			1saatten az<4-6saat
	6 saatten fazla	27	63,70	12,15			1saatten az<6saatten fazla
	Sürekli bağlı	56	69,18	12,88			1saatten az<sürekli bağlı
							1-3 saat<4-6saat
							1-3 saat<6saatten fazla
							1-3 saat<sürekli bağlı
							4-6<sürekli bağlı

*p<0,05 anlamlı fark var, p>0,05 anlamlı fark yok

Günlük dijital oyun oynama süresi arttıkça “Aşırı Odaklanma ve Erteleme”, “Yoksunluk ve Arayış”, “Duygu Değişimi ve Dalma”, “Dijital Oyun Bağımlılığı” düzeyleri artmaktadır. Böylece sürekli bağlı kalanların dijital oyunlara daha bağımlı olduğu söylenebilir.

Y Kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının Duygu Durumuna Göre Farklılaşması

Dijital oyun bağımlılığının oyun oynama anındaki duygusal duruma göre farklılaşmasına yönelik tek yönlü varyans analizi ile LSD testi yapılmış, sonuçlar Tablo 8’de verilmiştir.

Tablo 8. Dijital oyun bağımlılığının dijital oyun oynarken duygu durumuna göre farklılaşması

Ölçek / Alt Ölçek	Duygu Durum	N	X	ss	F	p	Fark
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Mutluluk	73	21,84	6,54	14,219	0,000*	Mutluluk<Heyecan
	Eğlence	226	23,28	9,23			Mutluluk<Korku, öfke, stres
	Heyecan	143	26,73	9,17			Eğlence<Heyecan
	Korku, öfke, stres	54	30,57	10,76			Eğlence<Korku, öfke, stres
Yoksunluk ve Arayış	Mutluluk	73	13,29	4,37	12,700	0,000*	Heyecan<Korku, öfke, stres
	Eğlence	226	11,35	5,02			Eğlence<Mutluluk
	Heyecan	143	14,43	5,40			Eğlence<Heyecan
	Korku, öfke, stres	54	14,41	5,90			Eğlence<Korku, öfke, stres
Duygu Değişimi ve Dalma	Mutluluk	73	11,14	3,32	13,497	0,000*	Mutluluk<Heyecan
	Eğlence	226	10,58	3,99			Mutluluk<Korku, öfke,

Ölçek / Alt Ölçek	Duygu Durum	N	X	ss	F	p	Fark
Dijital Oyun Bağımlılığı	Heyecan	143	12,66	3,75	15,263	0,000*	stres
	Korku, öfke, stres	54	13,44	3,95			Eğlence<Heyecan
	Mutluluk	73	46,26	12,23			Eğlence<Korku, öfke, stres
	Eğlence	226	45,22	16,45			Mutluluk<Heyecan
	Heyecan	143	53,82	16,27			Mutluluk<Korku, öfke, stres
	Korku, öfke, stres	54	58,43	18,51			Eğlence<Heyecan
							Eğlence<Korku, öfke, stres

*p<0,05 anlamlı fark var, p>0,05 anlamlı fark yok

Tablo 8 incelendiğinde, dijital oyun oynarken daha çok korku, öfke, stres hissedenlerin “Aşırı Odaklanma ve Erteleme”, “Duygu Değişimi ve Dalma”, “Dijital Oyun Bağımlılığı” düzeyleri en yüksek iken heyecan hissedenlerin “Yoksunluk ve Arayış” düzeyi en yüksektir.

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Araştırmada Y kuşağının dijital oyun bağımlılığına yönelik pek çok sonuca ulaşılmıştır. Y kuşağının dijital oyun bağımlılığı seviyeleri “Aşırı Odaklanma ve Erteleme”, “Yoksunluk ve Arayış”, “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutlarını içeren “Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden” alınan puanlar doğrultusunda tespit edilmiştir. Buna göre ölçeğin toplamından alınan puanlara göre Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının Riski Grupta yer aldığı ortaya çıkmıştır. 43-63 arası puan aralığının riskli grupta olduğunu ortaya koyan ölçekten Y kuşağının 49,30 puan aldığı belirlenmiştir.

Y kuşağının dijital oyun bağımlılığı cinsiyet açısından değerlendirildiğinde, erkeklerinin dijital oyun bağımlılığı kadınlardan yüksek bulunmuştur. Y kuşağı erkeklerinin kadınlara göre daha fazla oyuna odaklandığı, yapılacak işlerini ertelediği, duygu değişimi geçirdiği ve oyuna daldığı ortaya çıkmıştır. Erkeklerin dijital oyun bağımlılığı kadınlara göre diğer bir araştırmada da yüksek bulunmuştur (Cengiz, Peker ve Demiralp, 2020). Ayrıca, öğrenim düzeyine göre yapılan incelemede, lise öğrenim düzeyindeki Y kuşağında dijital oyun bağımlılığı seviyesi diğer kademelerden yüksek bulunmuştur. Yapılan detaylı incelemeler liseden lisansüstü seviyesine doğru dijital oyun bağımlılığı seviyesinin giderek

düştüğünü ortaya koymuştur. Bu bağlamda, öğrenim düzeyinin dijital oyun bağımlılığında etkili olduğu görülmüştür.

Diğer taraftan, Y kuşağının artarda farklı dijital oyunları oynamasının dijital oyun bağımlılığı seviyesini farklılaştığı bulunmuştur. Buna göre artarda oyun oynayanların aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış ile duygu değişimi ve dalma boyutlarında dijital oyun bağımlılığı yüksek seviyede seyretmiştir. Günlük oyun oynama sürelerine göre yapılan incelemede ise, sürekli bağlantıda kalanların bağımlılık puanı yüksek bulunmuştur. Böylece, günlük oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun bağımlılığının arttığı görülmüştür. %18'lik bir grubun günde 4-6 saat oyun oynaması diğer dikkat çeken bulgudur. %5 de olsa günde 6 saatten fazla oyun oynayanların olması ise aşırı kullanıma işaret etmekte olup bu kişilerin mutlaka takip edilmesi gerekliliği ortaya çıkmıştır. Alanyazın incelendiğinde, her ne kadar aşırı kullanım tek başına dijital bağımlılıkların belirleyicisi olmasa da günde 4 saat ve üzeri internet kullanımının internet bağımlılığı ve sosyal medya bağımlılığı ile birlikte seyrettiğine sıklıkla rastlanmaktadır (Hazar, 2011; Tarhan ve Nurmedov, 2019; Tutgun-Ünal, 2020a; Young, 1996a, 1996b, 1998). Söz konusu aşırı kullanım durumunun dijital oyun bağımlılığı açısından da risk oluşturduğu görülmektedir.

Y kuşağının oyun oynarken ne hissettiğinin sorgulanması sonucunda, daha çok korku, öfke ve stres hissedenlerin dijital oyun bağımlılığı puanı yüksek bulunurken, eğlence ya da mutluluk gibi daha olumlu duygularda olanların puanı daha düşük bulunmuştur. İkinci sırada yüksek puan ise heyecan duyanlarda görülmüştür. Buna göre dijital oyun oynarken korkan, öfke duyan veya strese girdiğini belirtenlerin oyuna aşırı odaklandığı ve yapılacak işlerini ertelediği, daha fazla duygu değişimine maruz kaldığı ve oyuna daldığı ortaya çıkmıştır. Diğer yandan %81,5 oranında Y kuşağının oyun oynarken eğlendiği ve bağımlılık puanının korku, öfke ya da stres duyanlardan (%10) daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ile kişinin ruh halinin ilişkisinin de araştırıldığı diğer bir araştırmada mutluluğun bağımlılığın yordayıcı olduğu ortaya koyulmuştur (Cengiz, Peker ve Demiralp, 2020). Düşük düzeyde negatif yönde ilişkisinin bulunduğu ortaya çıkmıştır. Buna göre mutluluk düzeyi artarken bağımlılık düşmektedir. Böylece mutluluk, öfke, stres ve korku duygularının dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisinin olduğu görülmektedir.

Kuşakları “Radyo Kuşağı”, “Televizyon Kuşağı” ve “Sosyal Medya Kuşağı” olarak sınıflandıran Tarhan (2020a), genç kuşaklara doğru politikalar üretemediğimizde “kayıp kuşak” olacağı yönündeki vurgusu ile dijital dönüşümün hızlı tüketen bir nesil ortaya çıkarttığını ve üretime yönelik çalışmaların bir an önce başlatılmasının önemli olduğunu belirtmektedir. Bununla birlikte, yapılacak çalışmalara dijital teknolojiye yatkın genç kuşakların etkileşimde bulunduğu ailelerinin de katılması önem az etmektedir. Aile iletişiminde 5S+1M güven kuralı hayata geçirilerek aile bağları güçlü tutulduğu takdirde dijital bağımlılıkların azalmasında ailenin olumlu etki yaratacağı düşünülmektedir (Tarhan, 2019; Tarhan, 2020b).

Aile içi iletişimin sanal bağımlılıkları önleyebileceğini belirten Tarhan’a (2020b) göre 5S+1M kuralındaki basamaklar uygulanarak (Sevgi, Saygı, Sabır, Sadakat, Samimiyet ve Maneviyat) aile bireyleri bilinçlenebilir ve güven ortamı sağlanabilir. Aile içerisinde sağlıklı iletişimin kurularak güven ortamının yaratılmasını kolaylaştıran bu basamakların sosyal medya bağımlılığını konu alan bazı araştırmalarda da modellenerek bağımlılığın azaltılmasında önerildiğine rastlanmaktadır (Tutgun-Ünal, 2020c; Tutgun-Ünal; 2020d). Ayrıca araştırmada Y kuşağının oyun oynarken öfke, stres, korku hissettiğinde oyun bağımlılığı puanlarının yüksek seyretmesi, aile iletişimi ile sosyalleşme ihtiyacını ortaya koymuştur. Bu sebeple bu çalışmada sonucunda 5S+1M kuralında yer alan basamakların uygulanarak aile içi iletişimin artırılmasına yönelik çalışmaların yapılması önerilmektedir.

Kaynakça

- Acılıoğlu, İ. (2015). *İşte Y kuşağı* (1. Baskı). Ankara: Elma Yayınevi.
- Adıgüzel, O., Batur, H. Z., & Ekşili, N. (2014). Kuşakların değişen yüzü ve Y kuşağı ile ortaya çıkan yeni çalışma tarzı: Mobil yakalılar. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (19), 165–182.
- Ağırdır, B. (2013). Y kuşağı inovasyon araştırması. İstanbul: Deloitte Eğitim Vakfı.
- Akdemir, A., Konakay, G., Demirkaya, H., Noyan, A., Demir, B., Ağ, C., & Balcı, O. (2013). Y kuşağının kariyer algısı, kariyer değişimi ve liderlik tarzı beklentilerinin araştırılması. *Ekonomi ve Yönetim Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 11–42.

- Aktaş, B. (2018). Ortaokul öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlık ve saldırganlıkla ilişkisi. *Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi*. Kafkas Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Hemşirelik Anabilim Dalı, Kars.
- American Psychiatric Association (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders fifth Edition Dsm-5. Washington: American Psychiatric Publishing.
- Amerikan Psikiyatri Birliği. (1995). Mental bozuklukların tanıs ve sayımsal el kitabı. Dördüncü Baskı (DSM-IV)(E. Köroğlu, çev.) Ankara: Hekimler Yayın Birliği.
- Anderson, C. A., & Carnagey, N. L. (2009). Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content? *Journal of Experimental Social Psychology, 45*(4), 731–739.
- Andreassen CS, Griffiths MD, & Gjertsen SR. (2013). The relationships between behavioral addictions and the five-factor model of personality. *J Behav Addict, 2*(2), 90–99.
- Bartholow, B., Sestir, M., ve Davis, E. (2005). Correlates and consequences of exposure to video game violence: hostile personality, empathy, and aggressive behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin, 31*(11), 1573–1586.
- Bergstrom, K., Fisher, S., & Jenson, J. (2016). Disavowing ‘That guy’ identity construction and massively multiplayer online game players. *Convergence, 22*(3), 233–249.
- Berkup, S. B. (2014). Working with generations X and Y in generation Z period: Management of different generations in business life. *Mediterranean Journal of Social Sciences, 5*(19), 218–229.
- Bianchi, A., & Philips, J. G. (2005). Psychological predictors of problem mobile phone use. *Cyberpsychology & Behavior, 8*, 39–51.
- Black DW. (2013). Behavioural addictions as a way to classify behaviours. *Can J Psychiatry, 58*(5), 249–251.
- Brown, R. I. F. (1993). Some contributions of the study of gambling to the study of other addictions, In W. R. Eadington & J. Cornelius (Eds.), *Gambling behavior and problem gambling*, Reno, NV: University of Nevada Press. 341–372.
- Caplan, S.E. (2010). Theory and measurement of generalized problematic internet use: A two step Approach. *Computers in Human Behavior, 26*, 1089–1097.

- Cengiz, S., Peker, A., & Demiralp, C. (2020). Dijital oyun bağımlılığının yordayıcısı olarak mutluluk. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying, 7(1)*, 21–34. Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ojtac/issue/55990/648102>
- Ceyhan, E., Ceyhan A., & Gürcan, A. (2007). Problemlili internet kullanımı ölçeği'nin geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri, 7(1)*, 387–416.
- Charlton, J. P., ve Danforth, I. D. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior, 23(3)*, 1531–1548.
- Chiu, S., Lee, J., & Huang, D. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology Behavior, 7(5)*, 571–581.
- Choliz, M. (2010). Mobile phone addiction: A point of issue. *Addiction, 105*, 373–374.
- Davis, R.A. (2001). A cognitive-behavioral model for pathological internet use (PIU). *Computers in Human Behavior, 17(2)*, 187–195.
- Demirtaş, M. H., & Ferligül, Ç. E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi, 15(2)*, 99–107.
- Deniz, L., & Tutgun-Ünal, A. (2019). Sosyal medya çağında kuşakların sosyal medya kullanımı ve değerlerine yönelik bir dizi ölçek geliştirme çalışması. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, cilt11*, 1025–1057.
- Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D., & Potenza, M. N. (2010). Video- gaming among high school students: Health correlates, gender differences, and problematic gaming. *Pediatrics, 126(6)*, 1414–1424.
- Ekşili, N., & Antalyalı, Ö. L. (2017). Türkiye'de y kuşağı özelliklerini belirlemeye yönelik bir çalışma: Okul yöneticileri üzerine bir araştırma. *Humanities Sciences (NWSAHS), 12(3)*, 90–111.
- Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviors, 19*, 545–553.
- Gentile, D., Lynch, P., Linder, J., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors and school performance. *Journal of Adolescence, 27(1)*, 5–22.

- Goldberg, I. (1996) Internet addiction disorder (IAD): Diagnostic criteria. Erişim Adresi: <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/supportgp.html>
- Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419–435.
- Griffiths, M. D. (2005). A Components model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10, 191–197.
- Griffiths, M. D., Davies, M., & Chappel, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87–96.
- Grüsser, S., Thalemann, C., & Griffiths, M. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 290–292.
- Ha, J.H., Chin, B., Park, D.H., Ryu, S.H., & Yu, J. (2008). Characteristics of excessive cellular phone use in Korean adolescents. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(6), 783–786.
- Hazar, E., & Hazar, Z. (2019). Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Uyarlama çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi* 4(2), 308–322.
- Hazar, M. (2011). Sosyal medya bağımlılığı-bir alan çalışması. *Journal of Communication Theory & Research, İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (32), 151–175.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *International Journal of Human Sciences*, 14(1), 204–216.
- Holden, C. (2001). Behavioral addictions: Do they exist? *Science*, 294(5544), 980–982.
- Howe, N., & Strauss, W., (2007). The next 20 years: How customer and workforce attitudes will evolve. *Harvard Business Review*, 85(7-8), 41–52.
- Jeong, E. J., Kim, D. J., Lee, D. M., & Lee, H. R. (2016). A Study of digital game addiction from aggression, loneliness and depression perspectives. *49th Hawaii International Conference on System Sciences*. Hawaii, ABD: Sözel bildiri, Ocak. 1530–1605.
- Karasar, N. (2018). Bilimsel Araştırma yöntemi. (33. Bsm.) Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Keleş, H. N. (2011). Y kuşağı çalışanlarının motivasyon profillerinin belirlenmesine yönelik bir araştırma. *Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 3(2), 129–139.

- Kirkpatrick, G. (2015). The formation of gaming culture: uk gaming magazines, 1981-1995. springer. *Social Science*, (8), 131–139.
- Kowert, R., Griffiths, M. D., & Oldmeadow, J. A. (2012). Geek or chic? emerging stereotypes of online gamers. *Bulletin of Science, Technology and Society*, 32(6), 471–479.
- Kupperschmidt, B. R. (2000). Multigeneration employees: Strategies for effective management. *The Health Care Manager*, 19(1), 65–76.
- Kuyucu, M. (2014). Y Kuşağı ve Facebook: Y kuşağının facebook kullanım alışkanlıkları üzerine bir inceleme. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(49), 55–83.
- Kuyucu, M. (2016). Üniversitede eğitim gören y kuşağı öğrencilerinin radyo formatları tercihi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(46), 713–730.
- Latif, H., & Serbest, S. (2014). Türkiye’de 2000 kuşağı ve 2000 kuşağının iş ve çalışma anlayışı. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 2(4), 136–163.
- Lin, S.S.J., & Tsai, C.C. (2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in Human Behavior*, 18(4), 411–426.
- Mann, K. (2017). Behavioural addictions: Classification and consequences. *Eur Psychiatry*, (44), 187–188.
- Mentzoni, R., Brunborg, G. S., & Molde, H. V. (2011). Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 14(10), 591–596.
- Mericle, A.A., Arria, A.M., Meyers, K., Cacciola, J., Winters, K.C., & Kirby K. (2015). National trends in adolescent substance use disorders and treatment availability: 2003–2010. *Journal Of Child & Adolescent Substance Abuse*. 24(5), 255–63.
- Morsümbül, Ş. (2014). Değerlerin kuşaklar arası değişimi: Ankara örneği. *Yayımlanmamış Doktora Tezi*, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Oggins, J., & Sammis, J. (2010). Notions of video game addiction and their relation to self-reported addiction among players of world of warcraft. *Int J Ment Health Addiction*, 10(2), 210–230.
- Orzack, M.H. (2005). Bilgisayar bağımlılığı, Erişim Adresi: <http://www.computeraddiction.com>

- Özdemir, Ş. (2017). Kuşaklar teorisine göre Türkiye'deki gençlerin medya kullanım alışkanlıkları ve İstanbul örneği. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Pinder Grover, T., & Groscurth, C. R. (2009). Principles for teaching the millennial generation: Innovative practices of u-m faculty. *CRLT Occasional Papers, Center for Research on Learning and Teaching, University of Michigan, (26)*, 1–8.
- Potenza, M.N. (2014). Non-substance addictive behaviors in the context of DSM-5. *Addict Behav.*, 39(1), 1–4.
- Savcı, M., & Aysan, F. (2017). Teknolojik bağımlılıklar ve sosyal bağıllık: İnternet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağıllığı yordayıcı etkisi. *Düşünen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 30(3), 202–216.
- Tarhan, K. N. (2018). *Değerler psikolojisi ve insan*. 11th Edition. İstanbul: Timaş Publishing.
- Tarhan, K. N. (2019). *Bilinçli aile olmak: ailede fırsat eğitimi*. 7th Edition. İstanbul: Timaş Publishing.
- Tarhan, K. N. (2020a). "Doğru bir politika üretmezsek Z kuşağı kayıp kuşak olacak", Erişim Adresi: <https://www.nevzattarhan.com/dogru-bir-politika-uretemezsek-z-kusagi-kayip-kusak-olacak.html>
- Tarhan, K. N. (2020b). "Aile saadeti için 5S-1M kuralı uygulanmalı!", Erişim Adresi: <https://www.nevzattarhan.com/prof-dr-nevzat-tarhan-aile-saadeti-icin-5s-1m-kurali-uygulanmali.html>
- Tarhan, K. N. & Nurmedov, S. (2019). *Bağımlılık, sanal veya gerçek bağımlılıkla başa çıkma*. (7. Baskı) İstanbul: Timaş Yayınları.
- Taş, H.Y., Demirdöğmez, M., & Küçükoğlu, M. (2017). Geleceğin mimarları Z kuşağının iş hayatına muhtemel etkileri. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 7(13), 1031–1048.
- Taşlıyan, M., Eyitmiş, A., & Gündoğdu, E. (2014). Y kuşağı iş yaşamından ne bekliyor. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 4(2), 19–32.

- Topal, M., & Aydın, F. (2018). Üniversite öğrencilerinin bilgisayarda oyun oynama alışkanlıkları ve bilgisayar oyun tercihlerinin incelenmesi: Sakarya Üniversitesi örneği. *International Congresses on Education, ERPA*. İstanbul. 203–210.
- Toruntay, H. (2011). Takım rolleri çalışması: X ve Y kuşağı üzerinde karşılaştırmalı bir araştırma. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Tutgun-Ünal, A. (2013). *Nesiller ayrılıyor: X, Y ve Z nesilleri*. Erişim Adresi: <http://www.acikbilim.com/2013/09/%20dosyalar%20nesiller-ayriliyor-x-y-ve-z-nesilleri.html>
- Tutgun-Ünal, A. (2020a). Sosyal medya: Etkileri, bağımlılığı, ölçülmesi. (1. Basım) İstanbul: Der Yayınları.
- Tutgun-Ünal, A. (2020b). Social media addiction of new media and journalism students. *TOJET: The Turkish online journal of educational technology*, 19(2), 1–12.
- Tutgun-Ünal, A. (2020c). A comparative study of social media addiction among Turkish and Korean University students. *Journal of Economy, Culture And Society*, (62), 307–322. DOI: 10.26650/JECS2020-0064
- Tutgun-Ünal, A. (2020d). Youtube kullanıcısı Z kuşağının sosyal medya kullanım alışkanlıkları ve tercihlerinin incelenmesi. *İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Çalışmaları Dergisi*, Sayı 16, (Güz 2019), 61–85, ISSN: 21467-4162.
- Tutgun-Ünal, A., & Deniz, L. (2020a). Sosyal medya kuşaklarının sosyal medya kullanım seviyeleri ve tercihleri. *OPUS-Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 15(22), 125–144.
- Tutgun-Ünal, A., & Deniz, L. (2020b). The comparison of work values of social media generations in terms of giving importance to work and obeying the rules in Turkey. *Azerbaijan Journal of Educational Studies*, 690(1), 199–220. <http://dx.doi.org/10.29228/edu.102>
- Tüzün, H., & Özdiç, F. (2010). Öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve tercihlerine yönelik bir durum çalışması. *Uluslararası Öğretmen Yetiştirme Politikaları ve Sorunları Sempozyumu II*. Hacettepe Üniversitesi. Ankara.
- Yalçın, S., & Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27–34.

- Young, K. S. (1996a). Psychology of computer use: Addictive use of the internet, a case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79, 899–902.
- Young, K. S. (1996b). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & Behavior*, 1(3), 237–244.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychol Behav.*, 1(3), 237–244.
- Young, K. S. (1997). *What makes the internet addictive: potential explanations for pathological internet use*. Yayımlanmış Amerikan Psikoloji Örgütü 105. Yıl Konferansı Semineri, Washington, D.C.
- Zemke, R., Raines, C., & Filipczak, B. (2013). *Generations at work: Managing the clash of boomers, gen Xers, and gen Yers in the workplace (2nd Ed. b.)*. USA: Amacom.