



ISSN: 2146-1961

Mutlu Bozkurt, T., Olgun, U. & Bozkurt, E. (2023). Kuşaklar Arasındaki Farklılık: X, Y, Z Kuşağı Dijital Oyun Oynama Bağımlılığı, *International Journal of Eurasia Social Sciences (IJOESS)*, 14(54), 1654-1668.

DOI: <http://dx.doi.org/10.35826/ijoess.4391>

**Makale Türü (ArticleType):** Araştırma Makalesi

## KUŞAKLAR ARASINDAKİ FARKLILIK: X, Y, Z KUŞAĞI DİJİTAL OYUN OYNAMA BAĞIMLILIĞI

**Tuğba MUTLU BOZKURT**

Doç. Dr., Bitlis Eren Üniversitesi, Bitlis, Türkiye, [tmulubozkurt@gmail.com](mailto:tmulubozkurt@gmail.com)

ORCID: 0000-0001-8663-2188

**Uğur OLGUN**

Yüksek Lisans Öğrencisi, Bitlis Eren Üniversitesi, Bitlis, Türkiye, [ugurolgun\\_@hotmail.com](mailto:ugurolgun_@hotmail.com)

ORCID: 0009-0009-8928-4970

**Eylem BOZKURT**

Yüksek Lisans Öğrencisi, Bitlis Eren Üniversitesi, Bitlis, Türkiye, [eylem.bozkurt.207@gmail.com](mailto:eylem.bozkurt.207@gmail.com)

ORCID: 0009-0002-0828-0011

Gönderim tarihi: 16.09.2023

Kabul tarihi: 16.11.2023

Yayın tarihi: 03.12.2023

### Öz

Bu çalışmada, Bitlis ilinde ikamet eden doğum yıl aralığı olarak X, Y, Z kuşağındaki bireylerin dijital oyun oynama bağımlılık durumlarının incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmada Bitlis ilinde bulunan X kuşağında doğmuş 46 kişi (% 21,2), Y kuşağında doğmuş 103 kişi (%47,6) ve Z kuşağında doğmuş 67 kişi (%31) olmak üzere toplam 216 gönüllü bireyden oluşmaktadır. Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak, "Kişisel Bilgi Formu" ve "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılmıştır. Bu ölçek, tek bir alt boyuttan oluşmak üzere 7 maddenin kullanıldığı bir ölçek olup, ölçeğin iç tutarlık katsayısı olarak Chronbach Alpha değeri  $\alpha=0.72$  olarak bulunmuştur. Yapılan bu araştırma da ise; chronbach's alpha (  $\alpha$  ) değerlerinin güvenilirlik için yüksek düzeyde ( $\alpha=0.99$  ) yeterli olduğu tespit edilmiştir. Veriler, SPSS 22 istatistik programı kullanılarak analiz edilmiştir. Verilerin analizinde kullanılacak testleri seçmek için çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerleri incelenmiştir. Tabachnick & Fidel (2013) tarafından belirlenen sınırlar olan -2,5 ile +2,5 aralığında olduğundan, veri setinin normal dağılım gösterdiği kabul edilmiş ve bu nedenle parametrik testler kullanılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgulardan hareketle X, Y, Z kuşağında doğmuş bireylere ait demografik değişkenler; cinsiyet, doğum yılı, eğitim, spor yapma, dijital oyun oynama durumu, dijital oyun oynama süresi ve zararlı alışkanlıklar analiz edilmiştir. Sonuç olarak; X, Y, Z kuşağında yer alan bireylerin eğitim, düzenli spor yapma, dijital oyun oynama, dijital oyun oynama süresi değişkenine göre anlamlı farklılık tespit edilirken, doğum yılı ve zararlı alışkanlıklar değişkenine göre anlamlı farklılık tespit edilmemiştir. Yapılan regresyon analizi sonucunda; X, Y, Z kuşağındaki bireylerin dijital oyun oynama bağımlılık ölçeği ile arasında pozitif yönde ve düşük düzeyde anlamlı bir şekilde yordadığı belirlenmiştir.

**Anahtar kelimeler:** X, Y, Z kuşağı, dijital oyun, dijital oyun bağımlılığı.

## DIFFERENCE BETWEEN GENERATIONS: GENERATION X, Y, Z DIGITAL GAME PLAYING ADDICTION

### ABSTRACT

In this study, it was aimed to examine the digital game addiction status of the individuals in the X, Y, Z generation, as the birth year range, residing in the province of Bitlis. In the study, a total of 216 volunteers, including 46 people (21.2%) born in the X generation, 103 people (47.6%) born in the Y generation, and 67 (31%) born in the Z generation, in Bitlis province. Relational survey model, one of the quantitative research methods, was used in the research. "Personal Information Form" and "Digital Game Addiction Scale" were used as data collection tools in the research. This scale is a scale in which 7 items are used, consisting of a single sub-dimension, and the internal consistency coefficient of the scale, Chronbach Alpha value, was found to be  $\alpha=0.72$ . In this research; It was determined that Chronbach's alpha ( $\alpha$ ) values were sufficient for reliability at a high level ( $\alpha=0.99$ ). The data were analyzed using the SPSS 22 statistical program. Skewness and kurtosis values were examined to select the tests to be used in the analysis of the data. Since the data set was between -2.5 and +2.5, which are the limits determined by Tabachnick & Fidel (2013), it was assumed that the data set had a normal distribution and therefore parametric tests were used. Based on the findings obtained from the research, demographic variables of individuals born in the X, Y, Z generation; gender, year of birth, education, doing sports, playing digital games, duration of playing digital games and harmful habits were analyzed. In conclusion; While a significant difference was found according to the variables of education, regular sports, playing digital games, playing digital games of the individuals in the X, Y, Z generation, no significant difference was found according to the variable of birth year and harmful habits. As a result of the regression analysis; It was determined that there was a positive and low-level significant relationship between individuals in Generation X, Y and Z and the digital game playing addiction scale.

**Keywords:** Generation X, Y, Z, digital game, digital game addiction.

## GİRİŞ

Eski bir geçmişe dayanan oyunun, eski çağlardan beri nasıl olduğu ve nasıl olması gerektiği konusunda pek çok görüş bildirilmektedir. Oyun; bireyin özgür iradesi doğrultusunda dahil olduğu, belli bir döngüsü olan eğlenceli zaman geçirmeyi sağlayan bedensel ve zihinsel aktivite olarak tanımlanmaktadır (Caillois, 2001). Oyunlar, tarihsel olarak farklı bakış açılarına sahip pek çok insan tarafından ele alınmış ve yüzyıllardır var olan bir fenomendir. Bu etkinlikler, kişinin kendi isteğiyle katıldığı ve düzenli bir şekilde tekrarlanabilen eğlenceli bir aktivite olarak kabul edilir. Oyunlar, bedensel ve zihinsel yetenekleri kullanarak zaman geçirmeyi sağlar ve genellikle serbest iradenin bir ifadesi olarak kabul edilir. Oyun kavramı, kültüre, coğrafyaya ve zamana bağlı olarak farklılıklar gösterebilen esnek bir terimdir. Ayrıca çocukların bilişsel gelişimine göre değişiklikler de gösterebilir. Oyunların yapısı, kuralları ve amaçları da bu bağlamlara göre farklılık gösterebilir ve bu çeşitlilik, oyunun zenginliğini ve çeşitliliğini yansıtır (Pilten ve Pilten, 2013).

Bilgisayarlar ve internet, birçok alanda hayatı kolaylaştırırken, aynı zamanda oyun ve eğlence dünyasında da hızla büyüyen bir ilgi alanı haline gelmiştir. Teknolojinin her geçen gün ilerlemesi, şehirleşmenin artması ve geleneksel oyun alanlarının kısıtlı olması gibi nedenlerle, geleneksel oyun etkinlikleri yerine dijital oyunlar daha yaygın hale gelmiştir. Hemen her yaşta kullanıcısı olan bu oyunlara ilgi her geçen gün artmaktadır. Dijital oyun kavramına ilişkin farklı tanımların birkaçı şöyledir: "Dijital oyun, temelde görsel bir çıktı alınabilecek monitör, televizyon ve kontrol edebilmek için girdi sağlayabilecek klavye, joystick veya gamepad gibi araçlarla sanal ortamda oynanan oyun türüdür" (Dönmez, 2012; Demir ve Bozkurt, 2019). Dijital oyun, yenilenen teknoloji ortamındaki dijitallik, etkileşimlilik, sanallık, değişkenlik öğelerini içeren ve bu öğeleri sanal ortamda oyun oynama davranışına dönüştüren bireysel iletişim sahası halini almaktadır (Yengin, 2012). Dijitalleşme ile etkileşimin artması, sanal ortamlarda dijital oyunlara ayrılan vaktin de beraberinde artması ile davranışlarda ki değişim "oyun bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığını" akıllara getirmektedir.

Bağımlılık, bir kişinin bir madde, alkol, nesne veya davranış üzerinde kontrolünü kaybettiği durumu ifade eder. Herhangi bir madde veya davranışın kontrolsüz bir şekilde kullanılması, bağımlılık riskini artırabilir. Bağımlılık tanısı koymak için DSM-V tanı kriterlerinin bireyde bulunması gerekmektedir. Bu kriterler, temel olarak "tolerans geliştirme, yoksunluk belirtileri, aşırı kullanım, kontrol kaybı, madde kullanımının sosyal, kültürel ve kişisel yaşantıyı sınırlaması, sürekli madde teminiyle uğraşma ve sorunlara rağmen kullanmaya devam etme" durumlarını içerir. Dijital oyun bağımlılığı, problemlili oyun oynama davranışı teşhisinde, bireyin internetin sürekli ve tekrarlayan kullanımı, bir yıllık bir süreçte yukarıdakilerden beşi (veya daha fazlası) ile gösterildiği takdirde klinik olarak önemli bozulma veya sıkıntı görülür.

Dijital oyun bağımlılığı problemlili oyun oynama davranışı adıyla da anılmakla beraber dijital oyun bağımlılığının herkesçe kabul edilmiş net bir tanımı bulunmamaktadır. Griffiths (2000) kontrolsüz ve aşırı düzeyde interneti kullanan bireylerin aslında bağımlı olmadıklarını ifade etmektedir. Problemlili oyun oynama davranışında veya oyun bozukluğunda, oyun aktivitesi klinik anlamda yaşam kalitesinde bozulmaya yol açıyorsa, oyun bozukluğunun teşhis edilmesi durumunda dijital oyun bağımlılığı olarak ifade edilebilir (Ma, Wu ve Wu, 2013).

Kuşak tanımı konusunda bir netlik olsa da bu kuşakların tarihsel olarak ayırımında kesinlik bulunmamaktadır. Araştırmacılara göre yapılan kuşak sınıflandırmasında bir kuşağın hangi yıllar arasında yer aldığına yönelik bazı fikir ayrılıkları bulunmaktadır (Reeves ve Oh, 2008). X kuşağındakilerin 1961- 1980 yılları arasında doğduğu belirtilmektedir (Deneçli, 2014). X kuşağının teknolojiyle doğduktan belirli bir süre sonra tanıştığı ve yaşamına aldığı ifade edilmektedir. X kuşağının yaşamına teknolojinin girmesi ile kısa sürede, X kuşağındakilerin teknolojiye adapte olduğu belirtilmektedir. X kuşağı kuşaklar arasında “geçiş kuşağı” ve “gelenekselci kuşak” adıyla yerini almıştır (Toruntay, 2011). Y kuşağı ile ilgili 1981 ile 2001 yılları arasında doğanları (Lower, 2008), bazı kaynaklar ise 1977-1994 arasında doğanları (Williams ve Page, 2011) işaret etmektedir. Alan yazın incelendiğinde Y kuşağı ile ilgili birçok yaş aralığından bahsedilmektedir. Y kuşağı “milenyum kuşağı, gelecek kuşak, dijital kuşak” adıyla kuşaklar arasındaki yerini almıştır (Kapoor ve Solomon, 2011). Y kuşağındaki bireylerin internet ve teknolojiyi iyi düzeyde kullandığı ve en önemli iletişim aracı olarak gördüğü belirtilmektedir. Y kuşağındaki bireyler teknolojinin takipçisidirler ve aktif olarak kullanırlar (Behrstock-Sherratt ve Coggshall, 2010). 2001 yılı ve sonrası (Twenge ve ark., 2010) yıllarda, bazılarında ise 1996 sonrası (Şengül, 2018) doğan bireylerin Z kuşağı olarak adlandırıldığı ifade edilmektedir. Z kuşağındaki bireyler “kristal nesil”, “internet kuşağı, i-kuşak” (Vogel, 2015), “yeni sessiz kuşak, Google kuşağı” (Hayes ve Ninemeier, 2009; Singh, 2014) isimleriyle kuşaklar arasındaki yerini almıştır. Z kuşağındaki bireyler amaçları uğruna mücadele veren, hırslı bireyler olmakla birlikte maddeye, paraya, pula, şöhrete ve haz almaya düşkün bireylerdir (Patranabis, 2012). Z kuşağındaki bireylerin hayatlarının ciddi bir bölümü teknolojiye ayrılmış durumdadır. Bu nedenle, “Z kuşağının yaratıcı, yenilikçi ve değişen bir ortamda çoklu görevleri yönetme becerilerinin olduğu varsayılmaktadır” (Lanier, 2017).

Teknolojiye uzak, yakın ve daha yakın olan kuşaktan, uzun süre internet başında dijital oyun oynayanlarda ciddi oyun oynama davranışı bozukluğunun oluşması beklenebilir. Bu bilgilerden hareketle bu çalışma da; X, Y,Z kuşağındaki bireylerin dijital oyun bağımlılık durumunun incelenmesi amaçlanmıştır.

## YÖNTEM

### Araştırmanın Modeli

X, Y, Z Kuşağının dijital oyun oynama bağımlılığının incelenmesi amacıyla yapılan bu çalışmada, nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Karasar’a (2007) göre ilişkisel tarama modeli “iki ve daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişim varlığını ve/veya derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modeli” olarak tanımlanmaktadır. Bu araştırma Bitlis Eren Üniversitesi Etik İlkeleri ve Etik Kurulunun 2023/07-14 ve E.3852 sayılı kararıyla uygun görülmüştür.

### Çalışma Grubu

Çalışma grubu, Bitlis ilinde bulunan X kuşağından (46) kişi; Y kuşağından (103) kişi ve Z kuşağından (67) kişiden, 87’si kadın (% 40,3) , 129’u erkek (%59,7) olmak üzere toplam 216 katılımcıdan oluşmaktadır. Katılımcıların demografik değişkenlerine ilişkin bilgiler Tablo 1’de verilmiştir.

**Tablo 1.** Katılımcıların demografik değişkenlere ilişkin frekans tablosu

Değişken		f	%
Cinsiyet	Erkek	129	59,7
	Kadın	87	40,3
Doğum Yılı	1961-1980	46	21,3
	1981-2000	103	47,7
	2001 ve sonrası	67	31,0
Eğitim Düzeyi	İlköğretim	24	11,1
	Lise	64	29,6
	Üniversite	128	59,3
Düzenli spor yapma durumu	Evet	65	30,1
	Hayır	151	69,9
Dijital oyun oynuyor musunuz?	Evet	94	43,5
	Hayır	122	56,5
Günlük Dijital oyun oynama süresi	1 saatten az	171	79,2
	1-2.5 saat	27	12,5
	3 saat ve fazlası	18	8,3
Zararlı Alışkanlıklar	Evet	83	38,4
	Hayır	133	61,6
<b>Toplam</b>		<b>216</b>	<b>100,0</b>

Tablo 1 incelendiğinde araştırma yer alan öğrencilerin % 40,3'ünün kadın, % 9,7'sinin erkek olduğu; % 11,1'nin ilköğretim, % 29,6'sının lise, %59,3' ünün üniversite öğrencisi olduğu; % 30,1'inin düzenli spor yaptığı görülürken, % 69,9'unun düzenli spor yapmadığı; %21,3' ünün 1961-1980 doğumlu olduğu, %47,7'sinin 1981-2000 doğumlu olduğu, %31,0'ünün 2001 ve sonrası doğumlu olduğu; %43,5'inin dijital oyun oynadığı, %56,5'inin dijital oyun oynamadığı; %79,2'sinin 1 saatten az dijital oyun oynadığı, %12,5'inin 1-2,5 saat dijital oyun oynadığı, %8,3'ünün de 3 saatten fazla dijital oyun oynadığı; %38,4'ünün zararlı alışkanlıkları olduğu, %61,6'sının zararlı alışkanlıkları olmadığı tespit edilmiştir.

#### Veri Toplama Araçları

Araştırma için kullanılan veri toplama formu, iki bölümden meydana gelmektedir. İlk bölüm, araştırmacı tarafından hazırlanan Kişisel Bilgi Formu'dur. İkinci bölüm ise geçerliliği ve güvenilirliği test edilmiş olan "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe Formu"nu içermektedir. Ölçeklerin güvenilirlik katsayıları Tablo 2'de verilmiştir.

#### Kişisel Bilgi Formu

Bitlis ilinde bulunan X kuşağında (1961-1980); Y kuşağında (1981-2000); Z kuşağında (2001-sonrası) doğmuş bireylerin dijital oyun oynama durumunun belirlenmesi amacıyla cinsiyet, düzenli spor yapma durumu, eğitim düzeyi, doğum yılı, günlük dijital oyun oynama süresi, dijital oyun oynama ve zararlı alışkanlıklar değişkenlerini belirlemek için araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.

**“Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe Formu”**

"Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7), Türkçe formu, Yalçın Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından beden eğitimi derslerinde bireylerin problemleri dijital oyun oynama davranışlarını belirlemek amacıyla geliştirilmiştir." Bu ölçek, tek bir alt boyuttan oluşmak üzere 7 maddenin kullanıldığı bir ölçektir. Katılımcılar, 5 puanlık Likert tipi bir ölçekte, 5 puanı 'tamamen katılıyorum,' 4 puanı 'katılıyorum,' 3 puanı 'orta düzeyde katılıyorum,' 2 puanı 'az katılıyorum,' ve 1 puanı 'kesinlikle katılmıyorum' olarak değerlendirmişlerdir. Bu puanlama sistemi ile, en yüksek puan 100 ve en düşük puan ise 7 olarak belirlenmiştir. Ölçeğin iç tutarlık katsayısı olarak Chronbach Alpha değeri  $\alpha=0.72$  olarak bulunmuştur.

**Tablo 2.** Ölçeklerin güvenilirlik katsayıları

Ölçekler	Chronbach's Alpha ( $\alpha$ )	Madde Sayısı
Dijital Oyun Oynama Bağımlılığı	,99	7

Alanyazında Özdamar tarafından belirlenen güvenilirlik değerlendirmelerine göre,  $\alpha$  (Cronbach Alpha) değerleri şu şekilde sınıflandırılmıştır:  $0.00 < \alpha < 0.40$  "güvenilir değil,"  $0.41 < \alpha < 0.60$  "düşük güvenilirlik,"  $0.61 < \alpha < 0.80$  "orta düzeyde güvenilir," ve  $0.81 < \alpha < 1.00$  "yüksek düzeyde güvenilir" olarak kabul edilir (Özdamar, 1999). Tablo 2 incelendiğinde chronbach's alpha (  $\alpha$  ) değerlerinin güvenilirlik için yüksek düzeyde yeterli olduğu görülmektedir.

**Verilerin Analizi**

Araştırma analizlerine başlamadan önce, araştırmacı tarafından normallik, homojenlik, doğrusallık ve durağanlık gibi varsayımların uygunluğu değerlendirilmiş ve hangi istatistiksel analizlerin tercih edildiği konusunda istatistiksel bilgiler sunulmuştur. Verilerin analizinde kullanılacak testleri seçmek için çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerleri incelenmiştir. Tablo 3'te yer alan çarpıklık ve basıklık değerleri, Tabachnick & Fidell (2013) tarafından belirlenen sınırlar olan -2,5 ile +2,5 aralığında olduğundan, veri setinin normal dağılım gösterdiği kabul edilmiş ve bu nedenle parametrik testler kullanılmıştır. Öncelikle demografik özelliklerin belirlenmesi amacıyla betimsel istatistikler uygulanmıştır. Daha sonra, grup sayısı iki olan karşılaştırmalar için "Bağımsız Örneklemeler için T-Testi" kullanılmıştır. Grup sayısı ikiden fazla olduğunda ise "Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)" kullanılmıştır. Farklılığın kaynağını belirlemek amacıyla ise "Tukey HSD" çoklu karşılaştırma testi uygulanmıştır. X, Y, Z kuşağın dijital oyun oynama bağımlılık ilişkisinin belirlenmesi için "Pearson Korelasyon" testi uygulanmıştır. Araştırma grubunu oluşturan öğrencilerin demografik özelliklerini belirlemek için frekans (f), yüzde (%), ortalama ( $\bar{X}$ ), ve standart sapma (ss) gibi betimsel istatistik yöntemleri kullanılmıştır. Veriler, SPSS 22 istatistik programı kullanılarak analiz edilmiştir.

**Tablo 3.** Ölçeklere ilişkin betimsel analiz

Ölçek	n	Min.	Max.	$\bar{X}$	Ss	Medyan	Skewness	Kurtosis
Dijital Oyun oynama	216	6,14	30,71	10,31	5,46	8,14	1,66	2,48

Dijital oyun oynama Ölçeğinden elde edilen ortalamalar incelendiğinde, ortalama değerinin ( $\bar{X}=10,31\pm 5,46$ ) olduğu görülmektedir.

## BULGULAR

X, Y ve Z kuşaklarının dijital oyun bağımlılığının incelenmesi amacıyla, belirli değişkenler aracılığıyla gerçekleştirilen araştırmanın bulguları, tablolar şeklinde sunularak açıklanmıştır.

**Tablo 4.** Cinsiyete değişkenine ilişkin t-test analizi

Ölçek	Cinsiyet	N	$\bar{X}$	s	sd	t	P
Dijital Oyun Oynama Bağımlılığı toplam	Erkek	129	11,01	5,82	,51	2,33	,02*
	Kadın	87	9,26	4,71	,50	2,43	

Tablo 4’de verilen analiz sonuçlarına göre X, Y, Z kuşağının dijital oyun oynama bağımlılığı ölçeğinden almış oldukları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir. ( $p < 0.05$ ). Erkeklerin dijital oyun oynama bağımlılığı ölçeği ortalama puanları, kadınların almış oldukları ortalama puanlardan yüksek olduğu tespit edilmiştir.

**Tablo 5.** Doğum Yılı Değişkenine İlişkin ANOVA Analizi

Ölçek	Doğum Yılı	n	$\bar{X}$	s	f	p	Tukey
Dijital Oyun Oynama Bağımlılığı Toplam	1961-1980	46	10,76	6,28	2,19	,11	3<2
	1981-2000	103	11,44	5,68	3,72	,05*	
	2001 ve Sonrası	67	13,07	7,05	4,07	,04*	

\*( $p < 0.05$ )

Tablo 5 incelendiğinde doğum yılı değişkenine ilişkin ANOVA sonuçlarına göre, 1981-2001 (Y kuşağı) ve 2002 ve sonrası (Z kuşağı) doğum yılı aralığında doğan bireyler lehine anlamlı farklılık saptanmıştır ( $p < 0.05$ ). Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan TUKEY testi sonuçlarına göre, 2002 ve sonrası (Z kuşağı) doğum yılı aralığında doğan bireylerin dijital oyun oynama bağımlılık ölçeği ortalama puanlarının, diğer kuşaklarda doğan bireylerin puan ortalamasından yüksek olduğu tespit edilmiştir.

**Tablo 6.** Eğitim düzeyi ilişkili ANOVA analizi

Ölçek	Eğitim Düzeyi	n	$\bar{X}$	S	f	p	Tukey
Eğitim Düzeyi Toplam	İlköğretim	24	7,94	4,02	10,3	,00*	1<2
	Üniversite	128	9,57	4,82	,51	,163	
	Lise	64	12,68	6,32	1,95	,472	

\*( $p < 0.05$ )

Tablo 6 incelendiğinde eğitim düzeyinden edilen puanlar arasındaki ANOVA sonuçlarına göre, ilköğretim düzeyindeki öğrencilerin dijital oyun oynama bağımlılık düzeyi bakımından anlamlı farklılık saptanmıştır ( $p < 0.05$ ). Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan TUKEY testi sonuçlarına göre ilköğretim mezunu bireylerin ortalama puanlarının, üniversite öğrencilerinin puan ortalamalarından düşük olduğu tespit edilmiştir.

**Tablo 7.** Düzenli spor yapma değişkene ilişkin T-Testi analizi

Ölçek	Spor Yapma	N	$\bar{X}$	S	Sd	T	P
Düzenli Spor Yapma	Evet	65	9,77	4,39	,54	,956	,287
Toplam	Hayır	151	10,54	5,85	,47	-1,06	

Tablo 7 incelendiğinde düzenli spor yapma değişkeni ile elde edilen puanlar arasındaki T-Testi sonuçlarına göre anlamlı farklılık saptanmamıştır ( $p>0.05$ ).

**Tablo 8.** Dijital oyun oynamaya ilişkin T-Testi analizi

Ölçek	Dijital Oyun Oynama	N	$\bar{X}$	S	Sd	T	P
Dijital Oyun Oynama	Evet	94	13,20	5,97	,61	7,71	,00*
Bağımlılığı Toplam	Hayır	122	8,08	3,74	,33	7,29	

Tablo 8 incelendiğinde bireylerin dijital oyun oynama değişkeni ile dijital oyun oynama bağımlılığı ölçeğinden elde edilen puanlar arasındaki T-testi sonuçlarına göre anlamlı farklılık saptanmıştır ( $p<0.05$ ). Dijital oyun oynayanların puan ortalaması, dijital oyun oynamayanların puan ortalamasından daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

**Tablo 9.** Günlük dijital oyun oynama süresi değişkenine ilişkin ANOVA analizi

Ölçek	Dijital Oyun Oynama Süresi	n	$\bar{X}$	s	f	p	Tukey
Dijital Oyun Oynama Bağımlılığı Toplam	1 saatten az	171	8,79	3,99	58,4	,00*	3>2-1
	1-2.5 saat	27	13,7	5,69	98,0	,00*	
	3 saat ve fazlası	18	19,6	5,86	116,6	,00*	

\*( $p<0.05$ ).

Tablo 9 incelendiğinde günlük dijital oyun oynama süresine ilişkin puanlar arasındaki ANOVA sonuçlarına göre, dijital oyun oynama süresi değişkenine göre anlamlı farklılık saptanmıştır ( $p<0.05$ ). Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan Tukey testi sonuçlarına göre 3 saat ve fazlası oyun oynayan bireylerin puan ortalamalarının diğer gruplardan daha fazla olduğu tespit edilmiştir.

**Tablo 10.** Zararlı alışkanlıklara ilişkin T-Testi analizi

Ölçek	Zararlı alışkanlıklar	N	$\bar{X}$	S	Sd	T	P
Dijital Oyun Oynama	Evet	83	10,88	5,81	,63	1,21	,22
Bağımlılığı Toplam	Hayır	133	9,95	5,21	,45	1,18	

Tablo 10 incelendiğinde bireylerin zararlı alışkanlıklar değişkeni ile elde edilen puanlar arasındaki T-testi sonuçlarına göre anlamlı farklılık saptanmamıştır ( $p>0.05$ ).

**Tablo 11.** Doğum yılı değişkeni ile pearson korelasyon analizi

	Doğum Yılı
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7)	r
	p
	N
	,137
	,02
	216



Tablo 11 incelendiğinde, doğum yılı değişkeni ile Dijital Oyun Oynama Bağımlılık Ölçeğinden elde edilen puan ortalamaları arasındaki Corelasyon sonuçlarına göre, istatistiksel olarak anlamlı ilişki tespit edilmiştir ( $p < 0.05$ ).

**Tablo 12.** X,Y,Z kuşağı değişkene ilişkin regresyon analizi

Bağımsız Değişken	Bağımlı Değişken	B	Std. Error	$\beta$	t	p	R	R <sup>2</sup>	F	P
X,Y,Z Kuşağı	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	0,75	0,37	,139	2,04	0,04	,139	,019	4,190	<b>0,04*</b>

Tablo 12’de doğrusal regresyon analizi sonuçları incelendiğinde, yordayıcı değişken kuşaklar (X,Y,Z), yordayan değişken ise Dijital Oyun Oynama Bağımlılığı ölçeği olarak belirlenmiştir. Ayrıca öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Bağımlılığı ölçeği ile doğum yılı değişkeni arasında pozitif yönde ve düşük düzeyde anlamlı bir şekilde yordadığı belirlenmiştir ( $p < 0.05$ ).

### TARTIŞMA ve SONUÇ

Araştırma grubunu Bitlis ilinde bulunan X, Y ve Z kuşağındaki bireylerin 87’si kadın (% 40,3), 129’u erkek (%59,7) olmak üzere toplam 216 kişiden oluşmaktadır. Bu çalışmada X, Y ve Z kuşağındaki bireylerin cinsiyet, düzenli spor yapma durumu, eğitim düzeyi, doğum yılı, günlük dijital oyun oynama süresi, dijital oyun oynama durumu ve zararlı alışkanlıklar değişkenlerine göre analiz edilerek dijital oyun oynama bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Cinsiyet değişkeni analiz sonuçlarına göre; X, Y, Z kuşağının dijital oyun oynama bağımlılığı ölçeğinden almış olduğu ortalama puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Erkeklerin dijital oyun oynama bağımlılığı ölçeği ortalama puanları, kadınların almış oldukları ortalama puanlardan yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu bilgiler doğrultusunda erkeklerin sosyal ortamlarının gerek iş ortamı gerekse de arkadaşları ile paylaştıkları ortamın dijital oyun oynamaya daha elverişli olmasından dolayı dijital oyun oynama ortalama puanlarının daha yüksek çıktığı söylenebilir. Yapılan literatür incelemesi sonucunda, cinsiyet açısından, erkeklerin kızlara göre dijital oyun bağımlılığına daha fazla yatkın oldukları belirlenmiştir. İlgili literatürde, erkeklerin bilgisayar oyunlarına daha büyük bir ilgi gösterdikleri, daha fazla zaman harcadıkları ve oyun bağımlılık düzeyinin kizlardan daha yüksek olduğu, ayrıca bilgisayar oyunlarının etkilerine daha fazla maruz kaldıkları tespit edilmiş ve bu bulgular, çalışmadaki sonuçlarla uyumlu bir şekilde bulunmuştur (Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Horzum, 2011; Erboy, 2010). İlgili alan yazın sonuçlarına bakıldığında aksine sonuçlarında yer aldığına rastlanmıştır. Buna göre, cinsiyet karşılaştırmalı bazı çalışmalarda kız öğrencilerin dijital oyun bağımlılık puanlarının erkekler öğrencilere göre kıyaslandığında daha yüksek puana ulaştıkları görülmüştür (Griffiths, 1997; O’Reilly, 1996).

Doğum yılı değişkenine ilişkin analiz sonuçlarına göre, anlamlı farklılık saptanmamıştır. Teknoloji, günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir ve hayatımızın her anında karşımıza çıkan bir olgu haline almıştır. Sürekli olarak gelişen akıllı telefonlar, oyunlar, internet ve diğer dijital cihazlar, kullanım alanlarının artmasıyla birlikte, insanların bu cihazları kullanma süreleri de artmaktadır. Bu bilgiler doğrultusunda teknolojik aletler

ulařımın kolaylařması ile birlikte her yař grubundan bireyin dijital oyun oynadıđı anlamlı farklılık bulunmamasının sebebi olarak sylenebilir. Ekinci ve ark. (2017) Z kuřađında yer alan lise đrencilerinin dijital oyun bađımlılıđı dzeyini incelediđi arařtırmasında, Z kuřađındaki lise đrencilerinin dijital oyun bađımlılıđı dzeyinin yksek olduđunu ifade etmiřtir. Dijital oyun bađımlılıđının bilinen zararlı sonuçları olan davranıřların tekrarı olduđu bilinmektedir (Kovac, 2013). Yıldız (2019) Z kuřađında yer alan bireylerle yaptıđı arařtırmada, Z kuřađının dijital oyun bađımlılıđının yksek olduđunu tespit etmiřtir. Bilgin (2015) Z kuřađındaki bireylerin dijital oyun bađımlılıđı ile iletiřim becerileri arasındaki iliřkiyi incelediđi arařtırmasında, katılımcıların riski dzeyde dijital oyun bađımlılıđına sahip olduđunu ileri srmüřtür.

Eđitim dzeyinden edilen puanlar arasındaki analiz sonuçlarına gre, ilköđretim eđitim dzeyinde anlamlı farklılık saptanmıřtır. niversite ve Lise eđitim dzeyinde anlamlı farklılık saptanmamıřtır. Farklılıđın hangi gruptan kaynaklandıđını tespit etmek iin yapılan analiz sonuçlarına gre ilköđretim eđitim dzeyindeki bireylerin ortalama puanlarının, niversite eđitim dzeyindeki bireylerin puan ortalamalarından dřk olduđu tespit edilmiřtir. Alanyazın literatr arařtırmalarından Kubey ve arkadaşlarının (2001) arařtırmasına bakıldıđında lisans eđitimine bařlayacak dzeydeki oyuncuların dijital oyun bađımlılıđı oranları lisans eđitimin ileriki zamanlarına gre daha yksek bulunduđu sonucuna ulařılmıřtır. İlgili alan yazında bunun nedeni, bir ortamdan alıřık olmadıkları farklı bir ortamda bulunma durumunda kiřilerin, vresindeki bir bařka kiřilerle akıcı, kolay ve sađlıklı biimde iletiřim kuramadıđı iin yařadıđı zorluk ve yeni buldukları ortamda birtakım uyum problemi yařamaları sonucunda yalnızlıklarını karřılamakla sıkıntılarını gidermek amacıyla sanal ortama yani bilgisayarlaraya ynelmeleri řeklinde aıklanmıřtır. Bir diđer dijital oyun bađımlılıđının đrenim 104 dzeylerine gre farklılařmasına ynelik bulgularla ilgili literatr sonucu karřılařtırılmasında ise; Karaođlan Yılmaz ve ark. (2018), Bilgin (2015)'in ve Kksal (2015)'in arařtırma sonuçlarında da đrenim dzeyi arttıka dijital oyun bađımlılıđı oranında azalmanın grldđ řeklinde dir.

Dzenli spor yapma deđiřkeni ile elde edilen puanlar arasındaki analiz sonuçlarına gre anlamlı farklılık saptanmamıřtır. Literatr incelemesi sonucunda, sosyal medya bađımlılıđı veya dijital oyun bađımlılıđı dzeyleri yksek olan katılımcıların dzenli olarak spor yapma veya fiziksel aktiviteye katılma dzeylerinin daha dřk olduđunu gsteren alıřmalar bulunmaktadır (Demir ve Ciciođlu, 2019; Hazar vd., 2017). Ayrıca, Yılmaz (2019) tarafından yapılan bir arařtırmada, evrimii oyun bađımlılıđı ile beden kitle indeksi arasındaki iliřki incelenmiř ve evrimii oyun oynama sresi ile vcut kitle indeksi arasında pozitif ynde orta dzeyde anlamlı bir iliřkinin olduđu tespit edilmiřtir. Sonu olarak, sosyal medya bađımlılıđı ve dijital veya evrimii oyun bađımlılıđı dzeylerinin ykselmesi, katılımcıların fiziksel aktivitelere katılma oranlarının dřmesiyle iliřkilendirilebilir.

Bireylerin dijital oyun oynama deđiřkeni ile elde edilen puanlar arasındaki analiz sonuçlarına gre anlamlı farklılık saptanmıřtır. Dijital oyun bađımlılıđı, gn getike daha ciddi bir sorun haline gelmektedir. Bu nedenle, bu konudaki alıřmalar her geen gn artmaktadır. Bađımlılıđı anlamak, nedenlerini ve sonuçlarını ortaya koymak amacıyla birok arařtırma yrtlmektedir (Kim, 2010; Bhagat, Jeong, & Kim, 2020). Trkiye'de dijital oyun bađımlılıđı zerine yapılan arařtırmalar, 2010 yılından bu yana byk bir artıř gstermiřtir. 2010-2018 dneminde gerekleřtirilen alıřma sayısı, 2010 yılına kadar olan alıřmaların beř katından fazladır (Scholar Google, 2020; Web of Science, 2020).

Günlük Dijital Oyun oynama süresine ilişkin puanlar arasındaki analiz sonuçlarına göre, Dijital Oyun Oynama Süresi düzeyinde anlamlı farklılık saptanmıştır. Dijital oyun oynama süresi, bağımlılığın göstergelerinden biridir ve bağımlıların oyun oynama süreleri bağımlı olmayanlara göre daha yüksektir. Alanyazında günlük dijital oyun oynama ile bağımlılık ilişkisinin incelendiği bazı araştırmalarda, dijital oyun süresi arttıkça oyuncuların oyunlara olan ilgisinin daha da artması ile oyunlara ayrılan sürenin giderek artış gösterdiğine bunun da bağımlılık olgusunu tetiklediği bilgisi yer almaktadır. Bu bilgiler ışığında yapılan araştırmalarda; Hazar vd. (2017)'nin araştırmasıyla paralellik gösterdiği, Gökçearsan ve Durakoğlu (2014), Paulus ve ark., (2018), Festl, Scharkow ve Quandt (2016)'un araştırmasında dijital oyun bağımlılığının da günlük oynama süresi arttıkça bağımlılığın arttığı bulgularına da rastlanmaktadır. İlgili alanyazın literatür araştırmasına bakıldığında bu sonucun Aras (2019)'un araştırmasında bilgisayar oyun oynama süresi azaldıkça oyun bağımlılığı düzeylerinde artış olduğu sonucuyla ters düştüğü görülmektedir.

Bireylerin zararlı alışkanlıklar değişkeni ile elde edilen puanlar arasındaki analiz sonuçlarına göre anlamlı farklılık saptanmamıştır. Dijital oyun için ayrılan zaman bireyleri diğer zararlı alışkanlıklardan belki de uzak kalmalarına sağlamış olabilir, şeklinde yorumlanabilir. Gomez Galan ve ekibinin (2021) çalışmasına göre, üniversite gençleri arasında sigara, alkol ve esrar kullanımıyla ilgili yüksek verilere rağmen, toksik maddelerin kullanımı ile video oyunu bağımlılığı arasında bir bağlantı bulunmamaktadır. Ancak, alkol ve sigara gibi kısa süreli rahatlama sağlayan maddelerin internet ve sosyal medya kullanımında pekiştirici bir rol oynadığını ve bu maddelerin kullanımının risk faktörleri olduğunu gösteren birçok çalışma bulgusu mevcuttur (Mo ve ark, 2019; Concepción Rosa ve ark., 2019). Buna ek olarak, problemlerli internet kullanımının özellikle sigara kullanımı için bir risk faktörü olduğu belirtilmektedir (Riedl ve ark., 2016; Irlés & Gomis, 2015).

Sonuç olarak, yapılan analizler doğrultusunda yordayıcı değişken kuşaklar (X,Y,Z), yordayan değişken ise Dijital Oyun Oynama Bağımlılığı ölçeği olarak belirlenmiştir. Ayrıca öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Bağımlılığı ölçeği ile kuşaklar arasında pozitif yönde ve düşük düzeyde anlamlı bir şekilde yordadığı belirlenmiştir. Dijital oyun oynamaya ayrılan zaman arttıkça, dijital oyunlara olan bağımlılık düzeyini artıracak düşünülmemektedir. Bu durumda bireylerin dijital oyun oynama bağımlılığı psikolojik, sağlık, akademik, sosyal ve finansal gibi yaşamın çeşitli yönlerini etkilemektedir (Griffiths ve ark., 2012; King & Delfabbro, 2018; Novrialdy ve ark., 2019). Dijital oyun oynamak duygusal açıdan bazen rahatlatıcı olsa da çoğu zaman yorucu ve zaman alıcı bir faaliyet olduğu ifade edilebilir.

## ÖNERİLER

Oyun bağımlıları bilgisayara daha fazla zaman ayırabilmek için uykudan, diyetten, egzersizden, hobilerden ve sosyalleşmeden kaçınmalarına yol açmaktadır. İhtiyaç duydukları dinlenme ve beslenmeye zaman ayırmadıkları için sırt ağrısı, göz yorgunluğu, tekrarlayan stres gibi sağlık sorunları yaşayabilmelerine sebep olacağı düşünüldüğü için, dijital oyunların kontrollü olarak oynanması gerektiği, bağımlılık düzeyine ulaşmasının engellenmesi tavsiye edilmektedir.

**Etik Metni**

“Bu makalede dergi yazım kurallarına, yayın ilkelerine, araştırma ve yayın etiği kurallarına, dergi etik kurallarına uyulmuştur. Makale ile ilgili doğabilecek her türlü ihlallerde sorumluluk yazar(lar)a aittir. Makalenin etik kurul izni “ Bitlis Eren Üniversitesi Etik İlkeleri ve Etik Kurulu değerlendirme kararı tarihi 2023/07-14 ve E.3852 sayılı kararı ile etik kurul izni alınmıştır. ”

**Yazar(lar)ın Katkı Oranı Beyanı:** Bu çalışmada birinci yazarın katkı oranı %50, ikinci yazarın katkı oranı %25 ve üçüncü yazarın katkı oranı %25'tir.

**KAYNAKÇA**

- Aras, S. (2019). *Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Ailedeki Koruyucu Etkenler ve Kişisel Özellikler Açısından İncelenmesi (Bursa İli Örnekleme)*. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Afyon Kocatepe Üniversitesi.
- Bhagat, S., Jeong, E.J., Kim, D.J. (2020). The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction, *Int J Hum Comput Interact*; 36(5), 449-463.
- Behrstock-Sherratt, E. & Cogshall, J. (2010). “Realizing the Promise of Generation Y”. *Educational Leadership*, 67(8), 28-34.
- Bilgin, H. (2015). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki*. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi ]. Pamukkale Üniversitesi.
- Caillors, R. (2001). *Man, Play and Game* (Çev: Meyer Baarash), Glenceo Yayınları'ndan Akt: Deniz Yengin (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*, Beta Yayınları. Darley, Andrew (2000).
- Concepción Rosa, J.D., Veytia Bucheli, M.G., Gómez Galán, J., & López Meneses, E. (2019). Integrating the digital paradigm in higher education: ICT training and skills of university students in a european context. *Int J Educ Excell*; 5(2), 47-64.
- 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.
- Demir, G. T., & Bozkurt, T. M. (2019). Dijital oyun oynama tutumu ölçeği (DOOTÖ): Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 1-18.
- Demir, G. T., Cicioğlu, H. İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Spormetre*, 15(4), 2479–2492. <https://doi.org/10.33689/spormetre.522609>
- Deneçli, C., & Deneçli, S. (2012). Nabza göre şerbet, kuşağa göre etkinlik: Eğlencenin pazarlanması ve kuşaklar. *Pi Dergisi*, 40, 29-33.
- Dönmez, A. (2012). *Savaş Temalı Dijital Oyunlarda Egemen İdeolojinin Temsili*. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Ege Üniversitesi.
- Ekinci, N. E., Üstün, U. D., ve Özer, O. (2016). An Investigation of the Relationship between Digital Game Addiction, Gender and Regular Sport Participation. *Journal of education culture and Society*, 6(2), 298-303.

- Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi].* Adnan Menderes Üniversitesi.
- Festl, R., Scharkow, M., & Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*; 108, 592-599.
- Gómez-Galán, J., Lázaro-Pérez, C., & Martínez-López, JÁ. (2021). Exploratory study on video game addiction of college students in a pandemic scenario. *J New Approaches Educ Res*; 10(2), 330-46.
- Gökçeşlan, Ş., ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435.
- Griffiths, M. D. (1997). Exercise addiction: A case study. *Addiction Research*, 5, 161–168.
- Griffiths, M. (2000). Does internet and computer addiction exist? some case study evidence. *CyberPsychology & Behavior*, 3(2), 211–218.
- Griffiths, M., ve Davies, M. (2005). *Videogame Addiction: Does it Exist?* J. Goldstein, & J. (Eds) Raessens içinde, *Handbook of Computer Game Studies*. Boston: MIT Pres. 359-368.
- Griffiths, M., King, D., & Delfabbro, P. (2012). Simulated gambling in video gaming: What are the implications for adolescents? *Education and Health*, 30(3), 68-70.
- Hayes, D. K., & Ninemeier, J. D. (2009). *Human resources management in the hospitality industry*. Canada: John Wiley & Sons.
- Hazar, Z., Hazar, K., Gökyürek, B., Hazar, M., & Çelikkilek, S. (2017). Ortaokul öğrencilerinin oyunsallık, dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *International Journal of Human Sciences*, 14, 4320-32.
- Horzum, M, B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi examining computer game addiction level of primary school students in terms of different variables. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56–68.
- Irlles, D.L., Gomis, M.L. (2015). Impulsiveness and Video Game Addiction-Impulsividad Adicción A Los Videojuegos. *Health and Addictions*, 6, 33-40.
- Kapoor, C., ve Solomon, N. (2011). Understanding and managing generational differences in the workplace. *Worldwide Hospitality and Tourism Themes*, 3(4), 308-318.
- Karaoğlan Yılmaz, F. G., Yılmaz, R., ve Kılıç, A. E. (2018). Examination of Digital Game Habits of High School Students. Digital Games. *International Child and Information Safety Congress*. Ankara, Turkey. 242-251.
- Karasar, N. (2007). *Bilimsel araştırma yöntemi (17. baskı)*. Nobel Yayınları.
- Kim, D. H., Jeong, E. J. ve Zhong, H. (2010). Preventive Role of Parents in Adolescent Problematic İnternet Game Use in Korea. *Korean Journal of Sociology*, 44(6), 111–133.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment, and prevention*. Academic Press.
- Kovac, V. B. (2013). The more the “Merrier”: A multi-sourced model of addiction. *Addiction Research and Theory*, 21(1), 19–32. <https://doi.org/10.3109/16066359.2012.691581>.

- Köksal, B. (2015). *Ortaöğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri, İnternet Bağımlılık Düzeyleri ile Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi].* Üsküdar Üniversitesi.
- Kubey, R. W., Lavin, M. J., ve Barrows, J. R. (2001). *Internet Use and Collegiate Academic Performance Decrements: Early Findings.* Journal of Communication.
- Lanier, K. (2017). 5 things HR professionals need to know about generation Z. *Strategic HR Review*, 16(6), 288-290
- Lower, J. (2008). Brace Yourself Here Comes Generation Y. *Critical Care Nurse*, 28(5), 80-85
- Ma, H., Wu, Y., & Wu, X. (2013). *Research on essential difference of e-sport and online game.* In Informatics and management science V (pp. 615-621). Springer London.
- Mo, P.K., Li, J., Jiang, H., & Lau, J.T.F. (2019). Problematic Internet Use and Smoking among Chinese Junior Secondary Students : The Mediating Role of Depressive Symptomatology and Family Support. *Int J Environ Res Public Heal Artic*, 16(5053), 1-12.
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High school students understanding of the risks of online game addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113-119.
- Paulus, F.W., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Popow C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Dev Med Child Neurol*, 60(7), 645-59.
- Patranabis, I. C. (2012). *The future of workforce management: Perspectives and way ahead. Today's HR for a Sustainable Tomorrow.* Eds. Mishra, R K., Sarkar, S., Singh, P., New Delhi: Allied Publishers, 92-99.
- Pilten, P., & Pilten, G. (2013). Okul çağı çocuklarının oyuna ilişkin algılarının değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 15-31.
- Reeves, T. C. ve Oh, E. (2008). *Generational Differences, In Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, Ed.: J.Michael Spector, M.David Merrill, Jeroen Van Merriënboer, Marcy P.Driscoll, 3th ed., Taylor&Francis Group.
- Riedl, D., Stöckl, A., Nussbaumer, C., Rumpold, G., Sevecke, K., & Fuchs, M. (2016). Nutzungsmuster von Internet und Computerspielen. *Neuropsychiatrie*, 30, 181-90.
- Tabachnick, B. ve Fidell, L. (2013). *Using multivariate statistics (6. baskı).* Pearson.
- Tekkurşun-Demir, G. T., ve Hazar, Z. (2018). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 128-138.
- Toruntay, H. (2011). *Takım Rollerini Çalışması: X Ve Y Kuşağı Üzerinde Karşılaştırmalı Bir Araştırma. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi].* İstanbul Üniversitesi.
- Twenge, J. M., Campbell, S. M., Hoffman, B. J., & Lance, C. E. (2010). Generational differences in workvalues: Leisure and extrinsic value sincreasing, social and intrinsic values decreasing. *Journal of Management*, 36(5), 1117-1142.
- Vogel, P. (2015). *Generation Jobless?: Turning the youth unemployment crisis into opportunity.* Springer. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Williams, C. K, ve Page, A. R. (2011). Marketing to The Generations. *Journal of Behavioral Studies in Business*, (3), 3-11

- Yalçın Irmak, A., & Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anatolian Journal of Psychiatry/Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16.
- Yengin, D. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*. Beta Yayınları.
- Yıldız, T. (2019). *Lise öğrencilerinde fonksiyonel olmayan tutumların sigara kullanımı ve dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisi*. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Çağ Üniversitesi.
- Yılmaz, M. (2019). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile beden kitle indeksleri, benlik saygısı ve sosyal görünüş kaygısı arasındaki ilişki*. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Hasan Kalyoncu Üniversitesi.