

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ YENİ YÜZÜ OLARAK PUBG MOBİLE

Hilal BALDEMİR
İstanbul Aydın Üniversitesi, Türkiye
hilalaldemir@stu.aydin.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0001-7900-1396>

Ayten ÖVÜR
İstanbul Aydın Üniversitesi, Türkiye
aytenovur@aydin.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0003-2497-9703>

<i>Atıf</i>	Baldemir, H. ve Övür, A. (2021). DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ YENİ YÜZÜ OLARAK PUBG MOBİLE. Journal of Communication Science Researches, 1 (2), 139-153.
-------------	---

ÖZ

Geçmişten günümüze gelişen teknolojinin hayatımıza kazandırdığı en önemli gelişmelerden biri tartışmasız dijital medya teknolojisidir. Dijital medya teknolojisi bugün neredeyse her alanda faaliyet gösteren ve hayatımızı kolaylaştıran bir işleve sahiptir. Öyle ki artık insanoglunun yoğun ve karmaşık hayatı dijital medya teknolojisi sayesinde daha yaşanılabilir bir hale gelmiştir. Yaşadığımız dönemin bize sunduğu kolaylıkların yanı sıra beraberinde getirdiği bazı olumsuz durumlarda mevcuttur. Bu olumsuzluklardan biri de özellikle çocuk yaşta başlayan ve yaş ilerledikçe de etkisini sürdüren neredeyse her yaş grubunu kapsayan dijital oyun oynama alışkanlığıdır. Dijital oyunların tarihi çok eskiye dayansa da bugün sahip olduğumuz teknolojinin getirdiği imkanlar ve gelişmeler sayesinde oyun oynama alışkanlıkları çok farklı boyutlara ulaşmıştır. Dijital oyunların üst düzey gerçeklik teknolojisi günümüzde oyunculara vazgeçemeyecekleri adrenalinini yaşatmaktadır. Dijital oyunlardaki gerçekliğin bu kadar artması ve her gün yeni bir gelişme ve yenilik yapılması bu oyunları oynayan insanların oyunlara daha bağımlı hale gelmelerine yola açabilmektedir. Bu araştırmanın amacı son yıllarda oldukça popüler olan Pubg oyununun dijital oyun bağımlılığı davranışlarına sebep olup olmadığını öğrenmektir. Bu çalışmada dijital oyunların yarattığı bağımlılık davranışını ele alarak Pubg Mobile oyunu üzerinden 10-18 yaş grubundaki bireyler ile yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ile Pubg oyununa karşı bağımlılık davranışı geliştirip geliştirmedikleri üzerine bir inceleme yapılacaktır. Bu yöntemle elde edilen veriler analiz edilerek Pubg oyunu bireylerde bağımlılık davranışı yaratır hipotezi ispatlanmaya çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Dijital Oyun Bağımlılığı, Pubg Mobile.

PUBG MOBILE AS THE NEW FACE OF DIGITAL GAMING ADDICTION

ABSTRACT

One of the most important developments of the technology developing from the past to our present is the undisputed digital media technology. Digital media technology today has a function that operates in almost every area and facilitates our lives. It is now an easier thanks to digital media technology, while the life of human beings are more intense and more complicated. It is available in some negative situations in

which the periodwelivewith the developments and facilities. One of these negatives is the habit of playingdigitalgamingthatcovers the effect of almosteveryagegroup, whichcontinuesitseffect as early as children and age progresses. The high-levelrealitytechnology of digital games todaygivesplayers the feelings of adrenaline and excitementthattheycannotgiveup. The increase in the reality of digital games and new developments and innovationsaremadeeveryday can causepeoplewho play these games to becomemoreaddicted to games. The aim of thisresearch is to learnwhether Pubg game, which has beenvery popular in recentyears, causesdigital game addiction behaviorsor not. In thisresearch, an investigationwill be made on whethertheyshowaddictivebehavior for Pubg game byusing semi-structuredinterviewtechniquewithindividuals in the 10-18 agegroupbyconsidering the addictivebehaviorcreatedbydigital games. Byanalyzing the dataobtainedbythismethod, the hypothesis that Pubg game createsaddictivebehavior in individualswill be tried to be proven.

Keywords: *Digital Game, Digital Game Addiction, Pubg Mobile.*

GİRİŞ

Her geçen gün gelişen ve ilerleyen teknolojiyle birlikte bireylerin eğlenme, haber alma, iletişim kurma, sosyalleşme biçimleri de değişime uğramıştır. Özellikle Z kuşağı gençleri ve çocukları telefon, tablet, bilgisayar gibi teknolojik aletler sayesinde neredeyse bütün hayatlarını sanal ekranlar karşısında geçirmeye başlamıştır. İnternetin olumlu tarafları olduğu gibi olumsuz tarafları da mevcuttur ve bu olumsuz taraflar bazen fark edilmemektedir. Ebeveynlerin kontrolü dışında kullanılan internet ve teknoloji bazen olumsuz sonuçlara yol açabilmektedir. Teknolojinin ve internetin gelişip hayatımızın neredeyse her alanına girmesinden sonra yeni kavramlar ortaya çıkmıştır. Bu kavramlara bilgisayar bağımlılığı, internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığı örnek olarak verilebilmektedir. Özellikle genç ve çocuk yaştaki kullanıcılar açısından oyun bağımlılığı daha yaygın olsa da yetişkinlerde de oyun bağımlılığı semptomları görmek mümkündür. İnternet bağımlılığını ele aldığımızda bunu tetikleyen en önemli etkenlerden birinin dijital oyun bağımlılığı olduğunu söyleyebiliriz. İnternet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı çoğu zaman birbiri ile paralel olarak ilerlemektedir. Bu anlamda, davranışsal bağımlılıklar kategorisinde bulunan internet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı arasında güçlü bir ilişki bulunmaktadır (Günüç, 2015).

Çocuk yaştaki bireylerde özellikle fiziksel ve kişisel gelişimin en önemli olduğu dönemlerde teknoloji bağımlılığına bağlı olarak ortaya çıkan dijital oyun bağımlılığı çocukları hem psikolojik hem de fiziksel yönden olumsuz olarak etkileyebilmektedir. Gelişim evresinde dijital oyun bağımlılığı olan çocuklarda özellikle şiddet içerikli oyun oynayanlarda olumsuz davranışlar sergileme yönünde hareketler görülebilmektedir (Savcı & Aysan, 2017: 202-216). Bu noktada özellikle ebeveynlere çok önemli görev düşmektedir. Çocukla kurulan iletişim ve teknolojinin doğru kullanımı konusunda çocuğu eğitmek bu gibi olumsuz davranışların meydana gelmesini engellemek adına en önemli önlemlerdir. Fiziksel ve zihinsel olarak gelişimlerinin önemli evrelerinde olan çocukların oyun oynama alışkanlıklarının bilinmesi ve kontrol altında tutulması ebeveynlere düşen önemli bir diğer görevdir (Mustafaoğlu & Yasacı, 2018: 51-58).

İnternette ve dijital oyun ortamında uzun zaman geçiren çocukların sosyal ilişkileri, aile ilişkileri ve akademik hayatlarında olumsuz ilerleyişler olduğu görülebilmektedir. Bu gibi olumsuzlukların önüne geçilmesinde aile bireylerinin önemli rolleri vardır. İnternet kullanımının sınırlı tutulması ve kontrol altında tutulması gibi. Aynı zamanda dijital oyunlar karşısında fazla zaman geçirme sanal ekran bağımlılığı çocuklarda asosyal kişiliği de beraberinde getirebilmektedir. Bu çalışmada dijital oyun oynama alışkanlıklarının yarattığı bağımlılık sorunu 10-18 yaş grubu bireyler üzerinden incelenecektir. Bu araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılacaktır.

DİJİTAL OYUN KAVRAMI

Dijital oyunların ortaya çıkışı 1947 yılına kadar uzanmaktadır. İlk kez 1947’de Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann, tarafından “Cathode-Ray Tube” Eğlence Cihazı (Amusement Device) adlı bir

cihaz geliştirilmiştir ve bu cihaz için patent başvurusu yapılmıştır. 25 Ocak 1947 yılında patent alınmıştır ve 14 Aralık 1948’de oyun yayınlanmıştır. Bu cihaz sistemsel olarak 8 adet lambadan oluşmaktadır. Oyun ortamında belirli bir hedefe füze atılmasını simüle eden ve füzenin hızı ve atış eğimini belirlemek için düğmeler ihtiva eden bir cihazdır. O dönem bilgisayarların henüz gelişmediği bir dönem olduğundan elektronik olarak grafik çizme yetenekleri mevcut değildir. Bu sebeple oyunda küçük hedefler, basit bir ekran üzerinde çizgiler aracılığıyla gösterilmektedir (Sezen & Sezen, 2011: 247).

1949-1950 yıllarına gelindiğinde Charly Adams “Zıplayan Top” anlamına gelen Bouncing Ball isimli programı yazmıştır. Bu oyun etkileşimli bir oyun değildir fakat kendinden sonra gelecek oyunlarla ilgili fikir vermektedir. 1952 yılında A.S. Douglas XOX oyununu yazmıştır bu oyunda da oyuncu bilgisayara karşı oynamaktadır. 1958’de William Higinbotham osiloskop ve analog bilgisayar kullanarak bir oyun geliştirmiştir. Tennis for Two adını verdiği bu oyun tenis kortunun basitleştirilmiş halidir (URL-1). 1961 yılına gelindiğinde ise Martin Graetz, Stephen Russell ve Wayne Wiitanen o dönemin yeni bilgisayarlarından olan DEC PDP-1 üzerinde çalışan yeni bir oyun programlamışlardır. SpaceWar isimli bu oyun karşılıklı iki kişinin oynayabildiği bir oyun olarak tasarlanmıştır. Bu oyun siyah bir ekran üzerinde çarpılmaması gereken yıldızların olduğu ve her bir oyuncunun kendi uzay gemisini kontrol ettiği bir oyundur (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2016). 1966’da Ralph Bauer televizyonda oynanabilecek bir oyun geliştirmiştir. “Chase Game” isimli bu oyundaki amaç kahverengi kaplı oyun konsoluyla televizyondaki hedefleri tüfek yardımıyla vurmaktır. 1970’lere gelindiğinde Galaxy Game adlı ilk jetonlu video oyunu tasarlanmıştır. Bu oyun aynı zamanda DEC PDP-11/20 bilgisayarında çalışan ve vektörel grafik terminali içeren tek oyun olma özelliğine sahiptir (Karaduman & Acıyan, 2020). 1972 yılına gelindiğinde oyun sekiz konsol ile oynanabilecek kapasiteye getirilmiştir.

1971 yılında Nolan Bushnell, Stephen Russell’dan etkilenerek jetonla çalışan bilgisayarlı oyun makinasını piyasaya sürmüştür ve bu buluşuyla büyük bir başarı yakalamıştır. Ardından yeni bir oyun daha ortaya çıkarmıştır. Bu oyunu ile anlaşmalı olduğu şirketten ortaklık payı istemiştir fakat şirket bu talebi reddetmiştir. Ardından Nolan Bushnell Atari adında yeni bir şirket faaliyete geçirmiştir. Nolan Bushnell o dönemde Pong isimli bir oyun üretmiştir ve bu oyun dönemin en popüler oyunu olmuştur. Pong oyunu video oyun sektöründe o dönemin en önemli oyunu sayılmaktadır (Sezen & Sezen, 2011: 283). Bu oyun uzun süre popülerliğini koruyarak sektörün önemli gelişmelerinden biri olmuştur. Atari oyunları endüstrisi 1978 yılında Taito adlı şirketin Space Invaders oyununu piyasaya sürmesi ile Altın Çağına girmiştir. Bu başarı onlarca şirketi piyasaya girmesi için ikna etmeye yetmiştir. 1979’da Atari şirketi Asteroids adlı oyunu piyasaya çıkarmıştır. 1979’da renkli atari oyunları daha popüler olmaya başlamıştır ve 1980’de PacMan gibi oyunlar piyasaya çıkmıştır (Aksel & Sarı, 2020). Atari oyunları altın çağında büyük alışveriş merkezlerinde, barlarda ve köşe başı dükkanlarda çok fazla bulunmaktadır.

1979 yılında kurulan Activision firması bağımsız dijital oyun geliştiricisi ve dağıtıcısı olarak ilk olma özelliğini taşımaktadır. 1980’lerde oyun bilgisayarları, avuç içi LCD oyunlar ve ilk çevirim içi oyunlar ortaya çıkmıştır. 1983’te gelirler yaklaşık 3,2 milyar dolar iken 1985’te 100 milyon dolar olmak üzere %97 oranında artmıştır. 1990’lara gelindiğinde video oyun endüstrisi ciddi ilerleme kat etmiştir (Irmak & Erdoğan, 2016: 128-137). Video oyun endüstrisi dünya çapında 1993’te 19,8 milyar dolar, 1994’te 20,8 milyar dolar ve 1998’de tahmin edilen 30 milyar dolar satışı gerçekleştirmiştir. Sadece ABD’de 1994 yılında oyun salonları çeyreklerde 7 milyar dolar üretirken ev konsolu oyun satışı 6 milyar dolar gelir elde etmiştir. 2000’lere gelindiğinde atariler yerini bilgisayar oyunlarına bırakmaya başlamıştır. İnternet kullanımının henüz çok yaygınlaşmadığı bu dönemde bilgisayarlar çoğunlukla oyun oynamaya yarıyordu. Günümüzdeki gibi çok fazla oyun üretilmediği için alınan bir oyun çok uzun yıllar oynanıyordu. 2000’lerin ilk popüler oyunu Nintendo ile gelen The Legend of Zelda: Ocarina of Time olmuştur. 2000’den sonra oyun endüstrisinde büyük değişiklikler yaşanmıştır (Usta, 2009).

Sony 2000 yılında Playstation 2 oyununu piyasaya sürmüştür ve bununla birlikte yeni bir dönem başlamıştır. 2001 yılında ilk kez piyasaya sürülen Xbox ile yeni bir rekabet ortamı oluşmuştur. Xbox aynı zamanda Microsoft'un oyun endüstrisine attığı ilk adımdır (Dijital Oyun Raporu 2019). Fakat Playstation 2 tarihin en çok satan oyun konsolu olarak oyun tarihine geçmiştir. Sony'nin yakaladığı bu başarı SEGA gibi bir oyun devinin oyun konsolu üreticisi pazarından çekilmesine neden olmuştur. Bu yeni nesilde kullanılan 128-bit teknolojisi 3D kullanımı görsel ve işitsel anlamda yeni çağ açmıştır (Usta, 2009). Bu yeni nesil oyun konsolu teknolojisinde çevrim içi bağlanabilirlik özelliğiyle internet üzerinden veri alışverişine olanak sağlamıştır. 2004 yılı büyük oyun şirketlerinin kurulması ve oyun lisanslarının satılması açısından önemli bir yıl olmuştur. Piyasadaki en büyük gelişmeler ve oluşumlar 2005 yılında gerçekleşmiştir. 2007 ve 2008 yılları mobil oyunların şu anki temelini oluşturduğu yıllar olmuştur. Sonunda Amerika'da genel tüketici kitlesinin hayran kaldığı o ürün piyasaya çıkmıştır. Iphone dokunabilir ekranlı mobil cihazlar kesinlikle şimdiye kadar yapılmış en ilginç ve en iyi teknolojilerden biri olmuştur. Bu yeni dokunmatik ekran teknolojisi sayesinde 1998 yılında sadece konuşmak için olmadığını keşfettiğimiz cep telefonları bir mobil oyun platformu haline dönüşmüştür. Apple'nin bu yeni nesil dokunmatik telefonları ve AppStore gibi bir oyun marketi uygulaması sunmasından sonra dijital oyun pazarında yeni bir rekabet ortamı oluşmuştur. Özellikle 2010 sonrası cep telefonlarında yaşanan gelişmeler ve mobil cihaz teknolojilerinin ciddi oranda gelişmesiyle mobil oyunculuk da büyük ölçüde artış göstermiştir. Konsol cihazlara kıyasla daha kullanışlı ve işlevsel olan cep telefonları herkesçe kullanıldığı için mobil oyun ve oyunculuk pazarı son yıllarda büyüme göstermiştir. Mobil oyun sektörü ile ilgili yapılan araştırmalarda 2020 itibarıyla küresel oyun pazarının 159 milyar dolara ulaştığı belirtilmiştir. Mobil oyuncu sayısı 2,7 milyar olarak belirlenirken bu sayının 2023 yılında 3 milyarı geçmesi beklenmektedir. Özellikle 2019 sonlarında başlayan ve tüm dünyayı etkisi altına alan Covid-19 pandemisi evlerde kalmayı zorunlu hale getirirken evde vakit geçirmek zorunda olan insanların en çok yöneldiği şey mobil oyunlar olmuştur. SuperData bulgularına göre "İnsanların evde kalmaya zorlandığı 2020 yılında önceki yıla göre %12 artış sağlanarak oyun pazarı 126,6 milyar dolar kazanmıştır. Aynı zamanda mobil oyun pazarı 2020 yılında %10 büyüme göstererek dijital oyun pazarının %58'ini oluşturmuştur" (URL-2). Ücretsiz oynanan oyunlar oyun gelirinin %78'ini oluşturmuştur. 2020'nin en çok kazandıran üçüncü dijital oyunu Roblox olmuştur. Mobil oyunda kazandığı güçlü büyüme sayesinde Fortnite'ı geride bırakmıştır. Oyun video içeriği (GVC) 2020'de 9,3 milyar dolarlık bir endüstri haline gelmiştir ve 1,2 milyar izleyiciye ulaşmıştır. XR (sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik), 2020'de VR oyun kazancının yıllık %25 artışla 589 milyon ABD dolarına çıkmasıyla 2020'de 6,7 milyar ABD doları kazanmıştır (URL-3).

DİJİTAL OYUN PAZARI

Video oyunları endüstrisinin tarihsel gelişim süreci beş ayırt edici gelişim aşaması kapsamında ele alınmaktadır. (1) 1980'ler öncesi erken gelişim aşaması, (2) 1980'lerin ortası ile 1990'ların ortası arası büyüme aşaması, (3) 1990'ların sonuna kadar olan gelişme aşaması, (4) 2000-2005 dönemi olgunlaşma aşaması ve (5) 2005'ten günümüze ilerleme aşamasıdır (O'Hagan & Mangiron, 2013). Yaklaşık 40 yıllık bir geçmişe sahip olan dijital oyun endüstrisi bugün dünyanın en gelişmiş ekonomilerinde yüksek gelir kaynağı sağlayan bir endüstri alanı olarak ele alınmaktadır. Sektör doğası ve temel aldığı prensipler gereği sürekli olarak yaratıcılık gerektirdiği için yaratıcı endüstriler arasında yer almaktadır. Dijital oyun sektörü ekran kartı teknolojileri, klavye, fare gibi her türlü ekipmanı oluşturan donanım odaklı bileşenlerden oluşmaktadır (URL2). Dijital oyun sektörü son 10 yılda her yıl %10 büyüme sağlayarak bu denli büyüyen tek sektör olmuştur. 2005-2010 yılları arasında küresel ekonomi içerisinde pazar payına dahil olan dijital oyun endüstrisinin 2015 yılına gelindiğinde bilgisayar ve mobil cihazlarla büyük bir sıçrayış yaşadığı görülmektedir. 2018 itibarıyla dünya genelinde 2,5 milyardan fazla dijital oyun oynayan oyuncu mevcuttur (Newzoo, 2017).

2018 yılında oyunlara yıllık yüzde 9,6 artışla 152,1 milyar dolar harcanmıştır (Newzoo, 2018). Bu gelirin çoğu, 'League of Legends' (LOL) ve 'Overwatch' gibi ücretsiz online veya indirilebilir oyunlardan gelmektedir. 2016 yılı itibarıyla ülke bazında dijital oyun endüstrisi gelirlerine bakıldığında, 24,2 milyar dolar ile birinci sırada Çin gelirirken 23,4 milyar dolar ile ABD onu takip

etmektedir 12,4 milyar dolar ile Japonya üçüncü sıradadır. Batı Avrupa ülkelerinin toplam (Almanya, Fransa, İngiltere, İspanya, İtalya) gelirleri ise 17,3 milyar dolardır. Oyun endüstrisindeki en büyük 5 ülke bu pazarın toplam gelirinin yaklaşık %70'ini karşılamaktadır (Dijital Oyun Sektörü Raporu 2019). 685 milyar dolarlık yıllık geliri ile Türkiye bu sektörde 16. sırada yer almaktadır. Pazarın bölgesel kompozisyonuna bakıldığında, pazar büyüklüğünün %47 ile en büyük payın Asya-Pasifik bölgesine ait olduğu görülmektedir. Onu sırayla Kuzey Amerika (%25), Avrupa, Ortadoğu ve Afrika (%24) ve Latin Amerika (%4) pazarları takip etmektedir (URL-3). 2016 yılında, %20,1'lik oran ile en yüksek büyüme oranına sahip bölgesel pazar Latin Amerika olmuş ve onu %10,7 ile Asya-Pasifik, %7,3 ile Avrupa, Ortadoğu ve Afrika ve %4,1 ile Amerika pazarları izlemiştir (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2016). Tüm bu rakamlar göz önüne alındığında özellikle gelişmiş ülkelerde dijital oyun sektörü yüksek kazanç getiren ve ekonomide ciddi oranda pay sahibi olan bir endüstri olarak görülmektedir. Bu gelişmelerle beraber birçok yatırımcı için dijital oyun endüstrisi önemli bir yatırım alanı haline gelmiştir. Dijital oyun üreticileri ve dijital oyun cihazı üreticileri arasında etkileşimli bir çalışma ve geliştirme sistemi mevcuttur (Sütçü & Binark, 2008). Oyunlar ne kadar fazla gelişirse oyun konsolları, bilgisayarlar ve mobil cihazlarda doğru orantılı olarak gelişmektedir. 2020 sonu itibarıyla son 5 yıl içerisinde Türkiye oyun sektörüne global şirketler tarafından 2,4 milyar dolarlık yatırım gerçekleştirilmiştir. 2021 yılında ise dijital oyun sektörüne olan ilginin daha da artarak sektörün dünya genelinde büyük bir yükselişe sahip olması beklenmektedir (Türkiye Oyun Sektörü Raporu 2020).

ÇOCUKLARDA DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI

Özellikle çocuk yaşlarda başlayan dijital oyun tutkusu yıllar içerisinde önce ergenlik zamanlarında sonra da yetişkinliğe kadar varlığını sürdürmektedir. Erişkinlerde de görülen dijital oyun bağımlılığı çocuklarda çok küçük yaşlardan itibaren görülmeye başlanmıştır. Ebeveynlerin kontrolsüz teknoloji kullanımına müsaade etmesinden kaynaklanan telefon, tablet, bilgisayar bağımlılığı içerisindeki dijital oyunlarla daha ileri boyutlara taşınmaktadır (Yay, 2019: 39-47). Teknoloji bağımlılığının bir türü olarak kabul edilen aynı zamanda da internet bağımlılığının bir alt başlığı olarak kabul edilen dijital oyun bağımlılığı çocuklarda uyumsuz ve sorunlu davranışlara yol açmaktadır (Eskidemir & Tezel, 2019: 61-86). Özellikle son yıllarda çocuklarda ve ergenlerde çok ciddi oranlara ulaşan ekran süreleri bu konularda yapılan araştırmaları da artırmıştır. Dışarıda sosyal alanların azalması çocukların zaman geçirebileceği ortamların gün geçtikçe daha sınırlı bir hale gelmesi internete ve sanal dünyaya olan ilgiyi daha fazla artırmaktadır. Çocukluk döneminde başlayan bu sanal ekran merakı yaş ilerledikçe yerini bağımlılığa bırakarak ergenlik ve hatta erişkinlik yıllarına kadar devam etmektedir. Gelişim çağındaki çocuklarda bu dijital oyun bağımlılığı hem psikolojik hem fiziksel hem de zihinsel gelişimi olumsuz yönde etkilemektedir (Yıldırım, 2019: 89-109). Çocuklarda ve ergenlerde görülen bu bağımlılık türü gelişim çağında yarattığı olumsuz etkileri erişkinlik dönemine kadar ve hatta erişkinlik dönemi de dahil kişilerin yaşantılarına ciddi şekilde yansiyabilmektedir. Oyun bağımlılarında günde 8-10 saat ve haftada en az 30 saat gibi yoğun ve uzamış oyun oynama davranışları görüldüğü bilinmektedir. Telefon, bilgisayar, tablet gibi cihazların sunduğu aktiviteler küçük yaştaki bebeklerin ve çocukların zihin dünyalarında büyük değişimler yaratmaktadır. Yapılan araştırmalar, kontrollü bir şekilde oynanan dijital oyunların el-göz koordinasyonunu sağlama, hayal gücünü artırma, uzamsal becerileri geliştirme gibi birçok olumlu yanları olduğunu göstermektedir (Irmak & Erdoğan, 2016: 128-137).

Bireyler gerçek yaşamlarından duydukları memnuniyetsizlik hissini dijital oyun dünyasında unutmayı ya da göz ardı etmeyi ummaktadırlar (Goodwin, 2019: 37-52). Yani yaşam memnuniyeti daha az olan bireylerin dijital oyun oynama ihtiyacı ve dijital oyuna yönelimi daha fazla olmaktadır Uluslararası çalışmalara göre; oyun bağımlılığı yaygınlığı %0,6-15 arasında değişmektedir. Özellikle Çin, Kore ve Tayvan'da problemlili çevrimiçi oyun oynama davranışlarının ciddi bir halk sağlığı sorunu haline geldiği tartışılmaktadır. Amerikan Tıp Birliği'ne göre ise Amerikalı gençlerin %90'ı dijital oyun oynamakta ve %15'inin oyun bağımlısı olduğu tahmin edilmektedir (Irmak & Erdoğan, 2016). Oyun bağımlılığı bir hastalık olarak değerlendirildiğinde ülkelere göre toplumlara göre prevalans oranları değişebilmektedir. Bazı ülkelerin prevalans değerlerini incelediğimizde; Avusturya'da %8,

Singapur'da %9, Çin'de %5,6 olarak karşımıza çıkmaktadır. Japonya'da 6-11 yaşları arasındaki 1143 çocukla yapılan korelasyon çalışması sonucunda video oyunu oynayan çocukların %6'sıyla %20'si arasında fiziksel bulgular bulunduğu tespit edilmiştir. Erkeklerin kadınlardan daha çok dijital oyun oynadığı ve kadınlara göre daha çok göz altı torbalarının bulunduğu aynı zamanda kas gerginliği şikâyetlerinin olduğu gözlemlenmiştir (Tazawa & Okada, 2001).

Yapılan bu çalışmalara ek olarak literatürdeki birden fazla çalışma gösteriyor ki erkek çocuklarda kız çocuklarına oranla daha fazla oyun bağımlılığı davranışı mevcuttur. (Sallayıcı & Yöndem, 2020: 13-23). Yapılan bir araştırmaya göre dijital oyun bağımlılığı olan çocukların sosyal çevreleri ile olan iletişim kalitelerinin azaldığı ve sosyal anksiyetelerinin arttığı sonucuna ulaşılmıştır (Yiğit & Günüş, 2020: 144-174). Fizyolojik açıdan bakıldığında oyun bağımlılığı olan çocuklarda görülebilecek bazı yan etkiler şunlardır: hiperaktif davranışlar, sağlıksız kilo kaybetme veya alma, erken olgunlaşma, el, omuz, omurga problemleri, görme problemleri ve baş ağrıları... Psikolojik açıdan bakıldığında ise yan etkiler şunlardır: kaygı bozukluğu, gerçek hayata duyulan ilginin azalması, gerçek dünya ve hayal arasındaki geçişlerde karmaşa yaşama, çabuk sıkılma, antisosyal davranış bozukluğu, kişiliklerinin olumsuz yönde etkilenmesi, agresif davranışlarda bulunma, takıntılar, duygu ve hislerde dengesiz değişiklikler. (Mustafaoğlu & Yasacı, 2018: 51).

Oyun bağımlılığının sebep olduğu psikolojik sorunların yanı sıra sosyal hayatı da birçok yönden olumsuz etkilediği düşünülmektedir (Küçükvardar, 2020: 95-100). Çocukların sürekli olarak ekran karşısında zaman geçirmesi ve sosyal çevreleriyle kurdukları iletişimin azalması anti-sosyal bir kişilik gelişimine sebep olabilmektedir. Oyun bağımlılığının sosyal açıdan yan etkiler şunlardır: oyun oynamaya ayrılan süreden dolayı sorumlulukları yerine getirmeme, sosyal çevre ile ilişkilerin bozulması, yalan söyleme davranışının ortaya çıkması, akademik hayatın olumsuz yönde etkilenmesi (Mustafaoğlu & Yasacı, 2018: 58). Bağımlılık düzeyinin artışına göre bu yan etkiler değişebilmektedir.

ARAŞTIRMANIN TİPİ

Araştırmada nitel veri toplama yöntemlerinden biri olan yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılarak verilerin analizi yapılacaktır. Araştırmanın amacı kapsamında amaç ve önemi, evren ve örneklemi, modeli ve uygulanması, ölçüm araçları ve soru formu, verilerin toplanması ve verilerin analizi, ile hipotez ve araştırma sorularına bağlı olarak detaylı bir biçimde değerlendirmeler ve incelemeler yapılacaktır (Semerci, 2020: 81).

ARAŞTIRMANIN EVRENİ VE ÖRNEKLEMİ

Araştırmanın evrenini,

Bu araştırmanın evrenini ulaşılabilirlik açısından belirlenen ve İstanbul, Şanlıurfa, Diyarbakır illerinde ikamet eden Pubg Mobile oyununu oynayan kız-erkek bireyler oluşturmaktadır. Bu kişilerin belirlenmesinde oyun oynama alışkanlıkları göz önüne alınarak dışarıdan gözlemlene yöntemi kullanılmıştır.

Araştırmanın örneklemini,

İstanbul, Şanlıurfa, Diyarbakır illerinde ikamet eden, Pubg Mobile oyununu sürekli olarak oynayan, yaşları 10 ile 18 arasında değişen, 22 kişilik kız ve erkekten oluşmaktadır.

AMAÇ VE YÖNTEM

Bu çalışmanın amacı gelişmekte olan teknolojiyle birlikte hayatımızın her alanına giren dijital cihazların, uygulamaların ve oyunların bireyler üzerindeki etkilerini incelemek ve özellikle çocukların bu teknolojilerden ne şekilde etkilendiğini ortaya koymaktır. Çalışmanın ana konusu olan dijital oyunlarda bağımlılık konusu detaylarıyla ele alınarak daha önce bu konular üzerine yapılmış araştırma verileri de incelenmiştir. Bu çalışma için "Pulg oyunu bireylerde dijital oyun bağımlılığı davranışına sebep olmaktadır" hipotezi belirlenmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılarak Pubg

oyunu üzerinden yapılan değerlendirmelerle çocukların bu oyuna olan bağımlılık düzeyleri incelenmiştir. Pubg oyununun seçilmesinin sebebi oyunun 2018 yılında 30 milyon, 2019 yılında ise 32 milyon oyuncuya ulaşmış olmasıdır (Gaming Turkey 2020). Çocuklarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerle oyun bağımlılıklarının bulunup bulunmadığı daha net bir şekilde ortaya konmuştur. Önceden belirlenmiş temalar kapsamında hazırlanan sorulara göre verilen cevaplar özetlenerek yorumlanmıştır. Elde edilen veriler ışığında dijital oyunlarda bağımlılığın çocuklar üzerinde etkisi sebep- sonuç ilişkisi içerisinde incelenerek ve Pubg Mobile oyununun dijital oyun bağımlılığı noktasındaki etkisi tartışılmıştır. Elde edilen veriler ışığında Pubg oyunu bireylerde dijital oyun bağımlılığı davranışına yol açmaktadır hipotezi ispatlanmaya çalışılmıştır.

Bir sonraki başlıkta Pubg Mobile oyunu detaylarıyla ele alınıp teknik açıdan incelenecektir. Bu sayede oyun ile ilgili detaylı bilgilere ulaşılabilecektir. Bu kapsamda yarı yapılandırılmış görüşme tekniği için hazırlanmış soru teması aşağıdaki gibidir;

DİJİTAL OYUN OYNAMAYA YÖNELİK AŞIRI ODAKLANMA VE ÇATIŞMA

1. Aileniz sizi uzun süre oyun oynadığınız için uyardığında onlara öfkelenip oynamak istiyor musunuz?
2. Ailenizle ya da arkadaşlarınızla vakit geçirmek yerine PUBG oynamayı tercih ediyor musunuz?

OYUN SÜRESİNDE TOLERANS GELİŞİMİ VE OYUNA YÜKLENEN DEĞER

3. Oyunu oynamadığınız zamanlarda kendinizi nasıl hissediyorsunuz?
4. Oyunda başarılı oldukça daha çok oyun oynama isteği oluşuyor mu?
5. Pubg oyununu bir daha hiç oynayamazsanız hayatınızı ne şekilde etkiler?

BİREYSEL VE SOYAL GÖREVLERİN/ÖDEVLERİN ERTELENMESİ

6. PUBG oynamaya başladıktan sonra dışarıda gerçekleştirdiğiniz sosyal aktivitelerde azalma oldu mu?
7. PUBG oynamaya dalıp sorumluluklarınızı yapmayı unuttuğunuz oldu mu?

YOKSUNLUĞUN PSİKOLOJİK VE FİZYOLOJİK YANSIMASI VE OYUNA DALMA

8. PUBG oynarken acıktığınızı veya susadığınızı fark etmediğiniz oldu mu?
9. Okul dışındaki zamanlarda sürekli olarak mobil cihazınızla PUBG oynuyor musunuz?

PUBG EVRENİNE GİRİŞ

“PlayerUnknown’s Battlegrounds” ya da yaygın şekilde bilinen adıyla Pubg 2017 yılının mart ayında bir erken erişim (early access) oyunu olarak ortaya çıkmıştır. Oyunun ortaya çıkışını sağlayan ilk fikir 2000 yılında yayınlanan Japon yapımı Battle Royale isimli film olmuştur (URL-4). Film; yanlarında hiçbir ekipman olmayan bir grup öğrencinin bir adaya gönderilmesi ve hayatta kalan son kişi olmak içinde birbirleriyle dövüşmelerini konu almaktadır. Hayatta kalmak için adada buldukları her türlü araç-gereç ve malzemeyi kullanmaları gerekmektedir. Bu film 15 yaş altı için uygun görülmemiştir çünkü filmde oldukça fazla şiddet unsuru kullanılmıştır. 2012 yılına gelindiğinde Suzanne Collins’in beyazperdeye uyarlanan ve başrolünde Jennifer Lawrence’ın oynadığı “The Hunger Games” (Açlık Oyunları) filmiyle önemli bir adım daha atılmıştır. Bu filmde kıyamet sonrası distopik bir dünyada yaşayan panem halkı karnını doyurabilmek için köleler gibi dövüştürülüp ve sağ kalmaya zorlanmıştır. Bu film de tek başına bir fikir olmamakla beraber popüler oyunlara ilham vermiştir. Pubg oyunu ortaya çıkmadan önce çok fazla oyun üretilmiştir ve çok ciddi oynanma rakamlarına ulaşmıştır (Özenç & Keskin, 2019: 36-40).

Pubg evreninde seçilen tek bir oyun haritasında; solo (tek), duo (çift) ve squad (dörder kişilik takımlar) halinde oynanabilen ölüm maçı – hayatta kalma oyunudur. Bu oyunda oyuncular solo’ya karşı squad veya duo, duo’ya karşı solo veya squad gibi farklı şekillerde oynamaktadır. Oyuncular oynayacakları haritaya belirli bir rotada ilerleyen bir uçaktan istedikleri zaman paraşütle atlayarak iniş yapmaktadır. Tüm oyuncular oyuna malzemesiz ve kıyafetsiz başladığı için iniş yaptıkları bölgenin bolca malzeme

ekipman, silah ve cephane bulundurması ve başka oyuncuların az tercih ettiği ilk dakikadan çatışma ve saldırı olmayacak bir yer olması tercih edilmektedir (URL-5).

Oyun içerisinde hali hazırda 4 farklı harita bulunmaktadır. Bunlardan ilki ve en temel arazi bölgesi olan aynı zamanda yeryüzü şekilleri bakımından da oldukça zengin olan Erangel adası haritasıdır. Bu harita kıyamet sonrası distopik bir dünya hayaliyle oluşturulmuştur Rus topraklarından esinlenilerek 1950'li yıllara ait Sovyet mimari yapısına sahip binalar görülmektedir. Mimari yapının yanı sıra geniş arazileri ve aynı zamanda barındırdığı malzeme miktarı da haritada önemli bir yer tutmaktadır. Nehrin bitişindeki doğu şehri Yasnaya Polyana, en doğuda Mylto Power, güneydeki adanın ortası olarak adlandırılan Sosnavka Military Base, son olarak şehrin güney yakası olan Georgopol. Şehrin güney yakası haritadaki en ideal iniş bölgesidir. Haritanın tam ortasında bulunan Pochniki ise herkesin tercih ettiği en kalabalık yer olduğu için risklidir. Haritada kırmızı araba sembolü ile gösterilen yerler garajları göstermektedir. Sarı araba sembolü ise arabaların yerini göstermektedir. Mavi çapa sembolü teknelerin yerini göstermektedir (URL-6).

Oyundaki ikinci harita; Orta Amerika'dan esinlenilerek hazırlanan aynı zamanda bir çöl haritası olan Miramar haritasıdır. Bu haritada çalı, ağaç vb. yapılar bulunmadığı için gizlenmek oldukça zordur. Bu sebeple kamufraj giysilerin kullanımı bu haritada önemli bir stratejidir. Erangel haritasına kıyasla Miramar haritası daha geniş ve eğimsiz bir yapıya sahiptir. Bu haritada loot (ekipman toplama/yağma) için en elverişli bölgeler, en kuzeydoğu noktada bulunan Campo Militar, güneybatı köşesindeki adanın batı kısmında bulunan Prison, haritanın en orta noktasında yer alan San Martin bölgesinin hemen doğusundaki Hacienda Del Patron'dur. Bu sebeple uçaktan iniş için en iyi noktalarda bu yerlerdedir. Bu haritada sarı araba sembolü ile gösterilen yerler araba olma olasılığı yüksek yerlerdir. Turuncu araba sembolü ile gösterilen yerler arazi araçlarının bulunduğu yerlerdir. Mavi çapa sembolü teknelerin olduğu yerleri göstermektedir (Özenç & Keskin, 2019: 59-60).

Oyunun üçüncü haritası ise Güneydoğu Asya ormanlarından esinlenilerek oluşturulmuş daha düşük yüzölçümüne sahip Sanhok haritasıdır. Bu haritada daha az yapı bulunurken bitki örtüsü oldukça yoğundur bu da kamufraj stratejisine kolaylık sağlamaktadır. Bu haritanın en çok tercih edilen ve loot açısından en zengin bölgeleri Paradise Resort ve Boot Camp bölgeleridir. Bu haritanın en kazançlı bölgesi güneydoğu köşesinde yer alan Docks limanıdır. Diğer bir zengin bölge ise hem تنها olmasıyla hem de geniş bir cephane yelpazesi sunması sebebiyle ortak kısımlarda yer alan Quarry'nin vadi bölgesidir (URL-7).

Son olarak 2019 başlarında son hali oluşturulan dördüncü harita ise Vikendi haritasıdır. Bu harita çoğunlukla karlı bir görünüme sebep olduğu için daha çok Akdeniz ve İskandinav adalarından ilham alınarak oluşturulmuştur. Bu harita aynı zamanda kar/kış haritası olarak da bilinir. Bu harita hem yeni oluşundan hem de bazı optimizasyonları tam olarak çalışmadığı için pürüzsüz ve işlevli bir oynayı sağlamamıştır (Özenç & Keskin: 2019: 62).

Oyunun Temelleri

Her maçın başında oyuncuların seviyeleri fark etmeksizin herkes oyuna silahsız ve kıyafetsiz başlamaktadır. Bunun sebebi tüm oyuncuları eşit şekilde oyunu başlatmasını sağlamaktır bu sayede en yüksek seviyeli oyuncuların bile saf dışı bırakılmasına ya da düşük seviyedeki oyuncuların sürpriz sonuçlarla karşılaşmasına engel olmaktadır. Oyunun bu şekilde başlamasının sebebi rekabeti canlı tutmak oyunculara eşit şans vermek ve oyuna daha çok odaklanmalarını sağlamaktır (URL-8). Paraşütle yere iniş sağlandığında oyunculara silah ve ekipman toplamaları, saklanacak bir yer bulmaları için zaman verilmektedir. Bu süre içerisinde friendly fire (dost hasarı/ateşi) açık olduğu için aynı takım içerisindeki kişilerin birbirlerine zarar vermeleri hatta birbirlerini öldürmeleri mümkündür. Bu davranış oyuncuların oyun içerisindeki puanlarının azalmasına ve sıralamalarına etki etmektedir (URL-9). Oyunun sağ üst köşesinde oyun içerisindeki oyuncu sayısı ve öldürülen kişi sayısını gösteren leş – kalan (kill- active) hanesi mevcuttur. Maç içerisinde 100 oyuncu olduğu düşünüldüğünde bir

oyuncu için maç başı 10-15 kill skoru başarı olarak nitelendirilmektedir. 20 kill iyi bir oyuncu olduğunu gösterirken 25 kill dünya çapında bir oyuncuyu tanımlayan bir ortalamadır. Solo bir oyunda bugüne dek görülmüş en yüksek kill miktarı 43 olurken squad bir oyunda ise en yüksek kill miktarı 80 üzerindedir. Bu rekorlar PC versiyonunda sağlanmıştır. Mobil’de ise durum farklıdır telefon kapasitesinden kaynaklı bazı sınırlamalar olduğu için mobil oyunda 30 kill önemli bir başarı anlamına gelmektedir (URL-10).

Silah ve Ekipmanlar

Bu oyundaki amaç rakipleri öldürerek ve çevresel faktörlere direnerek hayatta kalmaktır. Tabi ki buradaki en önemli unsurlardan biri silah ve mühimmat elde edebilmektir. Bu oyun içerisindeki silahlar olağanüstü var olmayan ya da hayal ürünü silahlar değildir. Birçok oyunda da karşımıza çıkan bilindik silahlardır.

Silahlar 10 farklı ana sınıflandırmaya ayrılmıştır onlarda şöyledir:

Taarruz Tüfekleri, Arbalet, Keskin Nişancı Tüfekleri, Makineli Tüfekler, Tabancalar, Pompalı Tüfekler, Hafif Makineli Tüfekler, Dürbünlü Tüfekler, Yakın Mesafe Silahları (Melee Weapons), Bombalar (URL-11).

Pubg’nin raporlarına göre, “tüm dünyada kullanıcıların en çok tercih ettiği silah M416’dır, onu M16A4 ve AKM takip etmektedir” (URL-5). Bu oyunda haritanın içerisinde bir yere ulaşmak için en kolay yol araçları kullanmaktır. Bu açıdan oyun birçok farklı araç imkânı sunmaktadır ve kara araçları hem deniz araçları mevcuttur. Oyun içerisindeki araçlar şöyledir: Coupe; Miranda ve Beetle, Motosiklet; Normal, Sepetli, Scooter, Arazi Araçları (Off - Road), Sedan, Otobüs, Botlar; Sürat Teknesi, Jet Ski (Özenç & Keskin, 2019: 92).

Oyunda silahsız bir şekilde koşmak daha hızlı olmayı sağlarken ayakkabısız koşmak ise daha sessiz olmayı ve daha az fark edilmeyi sağlamaktadır. Peek Shot adı verilen yana eğilerek yapılan atış tekniği saklanılan yerden en az şekilde eğilerek atış yapılabilmesi ve fark edilememeyi sağlamaktadır. Pubg evreninde her araç bir roket mermisi ya da bir biçerdöver şeklinde de kullanılabilir. Araçlar çok hızlı bir şekilde kullanılırken bir nesneye çarpıp infilak edecekleri için bu çarpışmadan hemen önce araç içinden atlayıp aracı rakiplerin yoğun olduğu bir bölgede çarptırmak birden fazla rakibin aynı anda ölmesini sağlayabilir ama önemli olan araçtan zamanında atlamaktır (Süngü, 2019: 237-253).

BULGULAR

Araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme esnasında yazılı olarak kayda alınan veriler önceden belirlenmiş temalar kapsamında hazırlanan sorulara göre özetlenmiş ve yorumlanmıştır. Bu işlem için öncelikle katılımcıların demografik özellikleri tespit edilmiştir. Sonrasında verilerin analizi için bir çerçeve oluşturulmuş, ikinci aşamada oluşturulan çerçeveye göre elde edilen veriler düzenlenmiş, üçüncü aşamada elde edilen bulgular tanımlanmıştır. Son olarak tanımlanan bulguların açıklanması ve yorumlanması yapılmıştır.

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Dağılımları

Cinsiyet	Sayı (n)	Yüzde (%)
Erkek	4	18,2
Kız	18	81,8
Toplam	22	100
Sınıf	Sayı (n)	Yüzde (%)
4. sınıf	1	4,5
5. sınıf	1	4,5
6. sınıf	2	9,1
7. sınıf	1	4,5
8. sınıf	1	4,5
9. sınıf	3	13,6
10. sınıf	2	9,1
11. sınıf	3	13,6
12. sınıf	4	18,2
Lise Mezunu	4	18,2
Toplam	22	100
Ailenin Gelir Düzeyi	Sayı (n)	Yüzde (%)
İyi	13	59,1
Orta	9	40,9
Toplam	22	100
Kendine Ait Bilgisayar	Sayı (n)	Yüzde (%)
Evet	8	36,4
Hayır	14	63,6
Toplam	22	100
Evde İnternet	Sayı (n)	Yüzde (%)
Evet	21	95,5
Hayır	1	4,5
Toplam	22	100
İnternete Girmek İçin Kullanılan Alet	Sayı (n)	Yüzde (%)
Evet	21	95,5
Hayır	1	4,5
Toplam	22	100

Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma

Araştırmada oyunu oynayan çocuklara ilk olarak “Aileniz sizi uzun süre oyun oynadığınız için uyardığında onlara öfkelenip oyun oynamak istiyor musunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Bu soruya oyunu oynayan çocukların verdiği cevaplar analiz edildiğinde; 7 katılımcı oyun oynamaları engellendiğinde aşırı öfkelenediklerini ve aileleriyle tartıştıklarını ve oyunu oymak istediklerini söylemiştir. Katılımcılardan 5’i oyun oynamaları engellendiğinde huzursuz olduklarını ama aileleriyle bu yüzden çatışma yaşamadıklarını söylemiştir. Katılımcılardan 6 kişi ise aile bireylerinden uzak odalarında oyun oynadıkları için uzun süreli oyun oynama durumunun fark edilmediğini söylemiştir fakat fark edildiğinde sorun çıkabildiğini belirtmişlerdir. 4 katılımcı da oyun oynama süresinde aşırıya kaçmadıklarını bu yüzden ebeveynleriyle sorun yaşamadıklarını belirtmiştir.

Bu veriler doğrultusunda katılımcılarının %50'sinin uzun süreli oyun oynama davranışlarının engellenmesi durumunda öfkelenip mutsuz oldukları belirlenmiştir. Öte yandan bu sebeple ailesi ile sorun yaşayanların tartışanların oranı %31'dir. Katılımcıların %18'inin oyun oynama süresinde aşırıya kaçmadıkları belirlenmiştir. Bu durumda Pubg Mobile oyununu oynayan bireylerin %81'inin oyuna karşı aşırı odaklanma geliştirdikleri sonucuna ulaşılabılır.

Araştırmada katılımcılara ikinci olarak, "Ailenizle ya da arkadaşlarınızla vakit geçirmek yerine Pubg oynamayı tercih ediyor musunuz?" sorusu yöneltilmiştir. Bu soruya katılımcılardan 14 kişi çoğunlukla odalarında oyun oynadıklarını veya gittikleri herhangi bir ortamda da mobil cihazlarıyla oyun oynadıklarını söylemiştir. 8 katılımcı bu soruya oyun oynamak dışında farklı sosyal aktivitelere de vakit ayırdığını söyleyerek cevap vermiştir.

Bu cevaplar ele alındığında katılımcıların %64'ünün aileleriyle ya da arkadaşlarıyla vakit geçirmek yerine Pubg oyununu oynadıkları tespit edilmiştir. Katılımcıların %36'sının Pubg oynamak dışında arkadaşlarıyla ve aileleriyle de vakit geçirdikleri belirlenmiştir. Bu veriler ışığında Pubg oyununu oynayan bireylerin büyük çoğunluğunun aileleriyle arkadaşlarıyla geçirdikleri sürenin azaldığını ve yaptıkları tek aktivitenin oyun oynamak olduğunu söylemek mümkündür.

Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer

Araştırmanın bu kısmında katılımcılara 3. olarak "Oyunu oynamadığınız zamanlarda kendinizi nasıl hissediyorsunuz?" sorusu sorulmuştur. Bu soruya katılımcılardan 7 kişi oyunu oynamadıkları her an sürekli oyunu düşündüklerini ve akılları oyunda kaldığı için yaptıkları başka işlere odaklanamadıklarını söylemiştir. 6 katılımcı oyunu çok sevdiğini ve oyun oynarken keyifli vakit geçirdikleri için oyun oynamadıkları zaman kendilerini boşlukta hissettiklerini söylemiştir. 6 katılımcı bu soruya "sıkılıyorum yaptığım diğer şeylerden keyif almıyorum" şeklinde cevap vermiştir. 3 katılımcı ise oyun oynamadıkları zamanlarda farklı şeyler yaptıkları için olumsuz bir şey hissetmediklerini söylemiştir.

Katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucu elde edilen veriler doğrultusunda oyunu oynamadıkları zaman katılımcıların %86'sının olumsuz duygu durumları yaşadığı belirlenmiştir. Katılımcıların %14'lük kısmı oyunu oynamadıkları zaman olumsuz etkilenmemektedir. Bu durumda oyuna karşı geliştirilen bağımlılık davranışı oyunu oynayan kişilerde negatif duygulara sebep olmaktadır.

Araştırmada katılımcılara yönlendirilen 4. Soru "Oyunda başarılı oldukça daha çok oyun oynama isteği oluyor mu?" sorusudur. Bu soruya bütün katılımcılar genel olarak oyunda başarı elde ettikçe daha fazlasını yapma ve daha ileriye gitme arzusu taşıdıklarını söylemiştir. Katılımcıların oyun içerisinde seviye atlama ve daha fazla özelliğe erişime sağlama imkânının olması oyunu oynamaya iten en büyük sebeplerden biri olduğu belirlenmiştir.

Katılımcılara yöneltilen 5. Soru "Pubg Mobile oyununu bir daha hiç oynayamazsanız hayatınızı ne şekilde etkiler?" sorusudur. Bu soruya 6 katılımcı "çok sıkılıyorum yapacak bir şey bulamam sürekli oyunu düşünürüm" şeklinde cevap vermiştir. 9 katılımcı "çok üzülürüm arkadaşlarımla olan iletişimim kopar eskisi gibi eğlenceli vakit geçiremem şeklinde" bir cevap vermiştir. 7 katılımcı ise bu soruyu "farklı bir oyun alternatifi bulurum onu oynarım güzel vakit geçiririm" olarak cevaplamıştır.

Bu soruya verilen cevaplar incelendiğinde oyunu bir daha oynayamayacak kişilerin %68'i bundan olumsuz yönde etkilenip mutsuz olacaklarını ve sıkılacaklarını dile getirmişlerdir. Geri kalan %32'lik kısım alternatif bir oyun arayışına gireceğini belirtmiştir. Oyuna karşı duyulan bir bağımlılık olduğu ve oyuna verilen ciddi bir değer söz konusu olduğu söylenebilir. Öte yandan oyunu vakit geçirmek için oynayan katılımcılar da mevcuttur.

Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi

Katılımcılara yöneltilen 6. Soru ise "Pubg Mobile oynamaya başladıktan sonra dışarıda gerçekleştirdiğiniz sosyal aktivitelerde azalma oldu mu?" şeklindedir. Bu soruya genel olarak bütün

katılımcılar “evet” cevabını vermiştir. Bunun yanı sıra 12 katılımcı dışarıda vakit geçirmektense evde oyun oynamayı tercih ederken 5 katılımcı dışarıda açık alanda arkadaşlarıyla Pubg oyununu oynamayı tercih etmektedir. Geri kalan 5 katılımcı dışarıda vakit geçirmeye çalıştığını belirtmiştir. Katılımcıların %77’si evde veya dışarıda oyunu oynamaya devam etmektedir. %22 ise dışarı çıkıp farklı bir şeyler yapmak için kendini teşvik etmeye çalışmaktadır.

Katılımcılara sorulan 7. Soru “Pubg Mobile oynamaya dalıp sorumluluklarınızı yapmayı unuttuğunuz oldu mu?” sorusudur. Bu soruya 10 kişi çoğunlukla “oyuna dalıp ödevlerimi yapmayı unuttuyorum” ya da “erteliyorum” şeklinde cevap vermiştir. 5 kişi “yapmam gereken işlerimi ödevlerimi hep oyun sonrasına erteleyip oyun oynamayı bırakınca yapıyorum” şeklinde cevaplamıştır. 7 kişi bu konuda kararsız kalarak genel olarak unutmadıklarını belirtmişlerdir.

Bu soruya verilen cevaplar incelendiğinde oyun oynayan bireylerin %45’i ödev ve sorumluluklarını unuttuğunu ya da ertelediğini belirtmektedir. %22’si ödev ve sorumluluklarını oyun sonrasına ertelemektedir. Katılımcıların %33’ünün genel olarak görevlerini ve ödevlerini zamanında yaptıkları belirlenmiştir. Bu durumda bazen oyuna dalıp ödev ve sorumlulukların unutulduğu zamanlar olduğu tespit edilmiştir.

Yoksunluğun Psikolojik ve Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma

Araştırmada katılımcılara yöneltilen 8. Soru “Pubg Mobile oynarken acıktığınızı veya susadığınızı fark etmediğiniz oldu mu?” sorusudur. Bu soruda 5 katılımcı oyuna dalıp yemek yemeyi ve su içmeyi unuttuğunu söylemiştir. Geri kalan 17 katılımcı yemek yemeyi su içmeyi unutmadıklarını fakat bazen oyun oynarken oyundan çıkmayıp oyun esnasında yemek yediklerini söylemiştir.

Bu verilere göre oyun esnasında fizyolojik ihtiyaçların unutulduğu söylemek pek mümkün değildir fakat oyunu terk etmeden bu ihtiyaçların karşılandığını söylemek mümkündür.

Araştırmada katılımcılara yönlendirilen 9. soru “Okul dışındaki zamanlarda sürekli olarak mobil cihazınızla Pubg Mobil oynuyor musunuz?” sorusu olmuştur. Bu soruya katılımcıların genel olarak cevabı okul dışındaki tüm zamanlarda oyun oynamıyorum farklı şeylerde yapıyorum şeklinde olmuştur.

SONUÇ

Yarı yapılandırılmış görüşmede kullanılan örneklem 22 kişiden oluşmaktadır. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinde katılımcılara toplamda 9 soru sorulmuştur. Verilen cevaplar analiz edilip ortak bir anlam bütünlüğü içerisinde aktarılmıştır. Verilen bu açık uçlu cevaplar değerlendirildiğinde yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinde Pubg oyunu dijital oyun bağımlılığı davranışlarına yol açmaktadır hipotezini destekleyecek nitelikte cevaplar alındığı görülmektedir. Katılımcıların verdiği cevaplar değerlendirilmiştir. Bağımlılık düzeylerine ilişkin cevaplar ele alındığında bağımlılık davranışı göstergesi olabilecek cevapların oranlarının daha yüksek olduğu görülmüştür. Teknolojik gelişmelerle birlikte hayatımızın bir parçası haline gelen dijital dünya beraberinde birçok yeni oluşumu da getirmiştir. Dijital bağımlılık ve alt kategorisi olan dijital oyun bağımlılığı da bu oluşumlardan biridir. Günümüzde dijital oyun bağımlılığı yeni bir bağımlılık türü olarak ele alınırken yarattığı hasarlarda her yaş grubundan olmak üzere birçok kişiyi etkisi altına almaktadır. Fakat bu durum dijital oyunların her zaman zararlı ve tehlikeli olduğu anlamına gelmemektedir. Çocuklar için, gençler için ve hatta yetişkin bireyler için faydalı ve aynı zamanda kaliteli vakit geçirmeyi sağlayan dijital oyunlarda mevcuttur. Dijital oyun bağımlılığını anlatırken dijitalleşmenin ve teknolojinin tamamen olumsuz ve zararlı sonuçlar doğurduğu kanısına varılmamalıdır (Arslan, 2019: 27-41). Fakat dijital oyun bağımlılığının günümüzün bir gerçeği olduğunu kabul edip, yarattığı hasarın belirlenip tedavi edilmesini ve bireylere dijital oyun bağımlılığı konusunda yardım edilmesini sağlayarak bu problemle başa çıkma noktasında önemli bir adım atmamak gerekmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı konusunda alınacak önlemler sayesinde çocukların bu tehlikeli durumdan kurtarılması sağlanabilir bunun için bazı öneriler sunulabilir:

- Bu konuda eğitim ve sağlık kuruluşlarının rolü çok büyüktür bu kurumlar iş birliği içerisinde hareket edip bu bağımlılık ile mücadele ederek sadece günümüzde değil gelecekte de oluşabilecek daha büyük problemlerin önüne geçebileceklerdir.
- Kontrollü teknoloji kullanımı sağlandığı takdirde dijital medyanın dijital oyunların yaratacağı hasarları önlemek mümkün olabilmektedir.
- Bu noktada ebeveynlere çok önemli görevler düşmekle birlikte mevcut tehlikelerin farkında olup bilinçli bir şekilde hareket edilmesi gerekmektedir.
- Teknolojinin bu kadar hızlı geliştiği ve hayatımızın her alanına girdiği bu dönemde, eğitim kurumlarında devlet destekli bilinçlendirme çalışmaları yapılmalıdır.
- Çocuklara teknolojinin doğru kullanımı alanında uzman kişiler tarafından öğretilerek karşılıklarına çıkabilecek tehlikelere karşıda gerekli bilgilendirmeler yapılmalıdır (Arslan, 2020: 86-113).
- Aileler için doğru bilgilendirmeler yapılması adına pedagoglar ve psikologlardan yardım alınmalıdır.
- Çocukların sosyal ve psikolojik gelişiminde olumsuz etkilere sebep olacağı bilinen oyunlara kısıtlama getirilmelidir.
- Bu alanda yapılan araştırmalar artırılarak daha detaylı ve daha kapsamlı incelemeler yapılmalı ve mevcut tehlikeli durumlar tespit edilmelidir.

KAYNAKÇA

Aksel, N. & Sarı, E. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı, Öz Denetimi ve Sosyal Eğilimleri. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 10(2): 436-444. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1206521>.

Arslan, A. (2019). "Üniversite Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi". *International e-Journal of Educational Studies*, 4(7): 27-41. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/872463>.

Arslan, A. (2020). "Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık Düzeyleri ve Şiddet Eğilimlerinin Belirlenmesi". *Journal of Computer and Education Research*, 8(15): 86-113. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1020297>.

Dijital Oyun Sektörü Raporu (2016). Ankara Kalkınma Ajansı.

<https://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf>. (Erişim tarihi: 9 Mayıs 2021).

Dijital Oyun Sektörü Raporu (2019). Gaming in Turkey. Oyun ve Spor Ajansı. <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2019.pdf>. (Erişim tarihi: 23 Mart 2021).

Eskidemir, S. & Tezel, F. (2019). Teknoloji ile Büyüyen Çocuklar. Aygül, H.H. & Eke, E. (Ed). *Dijital Çocukluk ve Dijital Ebeveynler Dijital Nesillerin Teknoloji Bağımlılığı* (ss. 89-109). Ankara: Nobel yayıncılık.

Goodwin, K. (2019). *Dijital Dünyada Çocuk Büyütmek Teknolojiyi Doğru Kullanmanın Yolları*. İstanbul: Aganta Kitap.

Günüç, S. (2015) "Video oyunu ve İnternet Bağımlılıkları Arasındaki İlişkiler ve İlişkiler: Hoşgörü Her Koşulda Görülen Bir Semptom Mu". *Computers In Human Behavior*. (49): 517-525. doi:10.33711/691498

Irmak, A. Y. & Erdoğan, S. (2016), "Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı Güncel Bir Bakış". *Türk Psikiyatri Dergisi*. 27(2): 128-137. doi: 1300-2163/2651-3463

Karaduman, M. & Acıyan, E. (2020). "Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Dijital Oyunlar ve Bağımlılık Üzerine Bir Değerlendirme". *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(1), 453-472. 10.26468/550935

Küçükvardar, M. (2020). *Teknoloji Bağımlılığı ve Dijital İstila*. İstanbul: Nobel Bilimsel Eserler.

Mustafaoglu, R. & Yasacı, Z. (2018). "Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri", *Bağımlılık Dergisi – Journal Of Dependence*, 19(3): 51-58

Newzoo (2017). Newzoo Global Games Market Report 2017. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2017-light-version/>. (Erişim tarihi: 13 Mayıs 2021).

Newzoo (2018). Newzoo Global Games Market Report 2018. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2018-light-version/>. (Erişim tarihi: 14 Mayıs).

O'Hagan, M. & Mangiron, C. (2013). Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. *Benjamins Translation Library*, 45-86

Özenç, O. E. & Keskin, H. (2019). *Dijital Oyunlar Serisi 4 Türkiye'de E- Spor ve PUBG*. İstanbul: Profil Kitap.

Savcı, M, & Aysan, F. (2017). Teknolojik Bağımlılıklar ve Sosyal Bağlılık: İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akıllı Telefon Bağımlılığının Sosyal Bağlılığı Yordayıcı Etkisi. *Düşünen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*. 30: 202-216.

Sallayıcı, Z. & Yöndem, Z. (2020). "Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyi ile Davranış Problemleri Arasındaki İlişki". *Bağımlılık Dergisi*. 21(1): 13-23.

Sezen, T. İ. & Sezen, D. (2011). "Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları - Oyunlar, Yorumlar, Teknolojik ve Toplumsal Gelişmeler". Ünal, G.T. & Batı, U. (Ed). *Dijital Oyunlar "Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna* (ss. 247-282). İstanbul: Derin Yayınları.

Süngü, E. (2019). "Rol Yapma Oyunlarının Türkiye'deki Gelişimi". (237-253). Saka, E. (Derleyen). Yeni Medya Çalışmaları V Türkiye İnternet Tarihi. İstanbul: Alternatif Bilişim Derneği. (Erişim tarihi: 5 Mayıs 2021).

Sütçü, G. B. & Binark, M. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Türkiye Oyun Sektörü Raporu (2020). Gaming in Turkey Oyun Medya Merkezi. <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2020/>. (Erişim tarihi: 20 Mayıs 2021)

Usta, A. (2009). "Dijital Çağın Oyunları", SkyLife Beta Dergisi <https://www.skylife.com/tr/2009-12/dijital-cagin-oyunlari>. (Erişim tarihi: 28 Mayıs 2021).

Yay, M. (2019). *Dijital Ebeveynlik*. 2. Baskı. İstanbul: Yeşilay Yayınları.

Yıldırım, Y. (2019). Dijital Yerlileri Tehdit Eden Teknoloji Bağımlılığı ve Siber Zorbalık Tehlikeleri. Aygül, H.H, & Eke, E. (Ed). *Dijital Çocukluk ve Dijital Ebeveynler Dijital Nesillerin Teknoloji Bağımlılığı* (ss. 61-86). İstanbul: Nobel Akademik Yayıncılık.

Yiğit, E. & Günüş, S. (2020). "Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığına Göre Aile Profillerinin Belirlenmesi", *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174, 10.33711/691498

İnternet kaynakları:

URL-1 <http://tolga-ozturk.com/dijital-oyun-ve-dijital-oyunculuk-kavramlari/>. (Erişim tarihi: 5 Mayıs 2021).

URL-2 <https://www.superdataresearch.com/blog/2020-year-in-review>. (Erişim tarihi: 12 Nisan 2021).

URL-3<https://www.keyofchange.com/tr/1468/Dijital%20Oyun%20Pazar%C4%B1/>. (Eriřim tarihi: 3 Mart 2021).

URL-4 <http://compentium.com/pubgnin-atasi-olan-film-battle-royale/>. (Eriřim tarihi: 15 Nisan).

URL-5 <https://www.pubgmobile.com/tr/home.shtml>. (Eriřim tarihi: 12 Mart 2021).

URL-6<https://www.perdigital.com/oyun-dunyasi/pubg-mobile-haritalari>. (Eriřim tarihi: 10 Nisan 2021)

URL-7<https://pubgmap.io/tr/>. (Eriřim tarihi: 10 Mayıs 2021).

URL-8<https://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2019/12/13/pubg-hakkinda-bilmeniz-gerekenler/>. (Eriřim tarihi: 18 Mayıs 2021).

URL-9<https://mobiloyunhaber.com/pubg-mobile-temel-oyun-ipuclari/>. (Eriřim tarihi: 8 Mayıs).

URL-10-<https://www.itemsatis.com/rehber/57/pubg-mobile-nasil-oynanir-pubg-mobile-oynanis-rehberi.html>. (Eriřim tarihi: 22 Nisan 2021).

URL-11-<https://www.bluestacks.com/tr/blog/game-guides/pubg-mobile-international-version/pubg-game-mobile-weapon-guide-tr.html>. (Eriřim tarihi: 10 Mayıs 2021).