



Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) Oyunu ile Diğer Çevrimiçi Oyunları Oynayan Z Kuşağının Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Karşılaştırılması ¹

Eymen YILMAZ² Aylin TUTGUN-ÜNAL³ Nevzat TARHAN⁴

Öz: Bu araştırmanın amacı, Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) oyunu ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının çevrimiçi oyun bağımlılığının incelenmesidir. Araştırmada var olan durum durumun tespit edilmesi amaçlandığından nicel betimleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini; yaşları 16-25 arasında değişen ve çevrimiçi oyun oynayan 214 katılımcı oluşturmuştur. Araştırmada veriler araştırmacı tarafından hazırlanan "Kişisel Bilgi Formu" ve çevrimiçi oyun bağımlılığını ölçebilmek amacıyla Kaya (2013) tarafından geliştirilen ve geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları yapılan "Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılarak toplanmıştır. Araştırmada, veri toplama araçları katılımcılara hem basılı hem de dijital olarak uygulanmıştır. Verilerin analizi SPSS 21 programı ile yapılarak, %95 güven düzeyi ile çalışılmıştır. Analizde parametrik yöntemler kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen birtakım bulgular şu şekildedir: (a) PUBG oyunu oynayan Z kuşağının, diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağına göre bağımlılık düzeylerinin daha riskli düzeyde olduğu tespit edilmiştir; (b) PUBG ile diğer oyunları oynayan erkeklerin aksaklık ve ekonomik kazanç boyutlarında çevrimiçi oyun bağımlılığı daha yüksek bulunmuştur; (c) Günlük PUBG

¹ Bu makale, Eymen Yılmaz'ın (2021) "Z Kuşağının PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Oyunu Bağlamında Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının İncelenmesi" adlı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

² Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, eymenyl@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-6081-9398

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

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

oynama süresi arttıkça çevrimiçi oyun bağımlılığının arttığı görülmüştür; (d) Çok oyunculu oyun oynayanların tek oyunculu oyun oynayanlara göre çevrimiçi oyun bağımlılığı yüksek bulunmuştur; (e) Oyun oynarken hırslı hissettiğini bildirenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı, heyecan/stres hissedenlere göre daha yüksek bulunmuştur ve başarı odaklı bağımlılık ortaya çıkmıştır. Araştırmada, Z kuşağının gündelik yaşamlarında olumsuz etkilenmemesi için çevrimiçi oyun bağımlılığı kapsamında önleyici çalışmalar yapılabileceği sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Çevrimiçi Oyun, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Z Kuşağı, PUBG

Comparison of Online Game Addiction of Generation Z Playing Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) Game and Other Online Games

Abstract: The aim of this research is to examine the online game addiction of Generation Z who plays Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) and other online games. The quantitative descriptive method was used in the research, since it was aimed to determine the existing situation. The sample of the study consisted of 214 participants playing online games. Their age ranges from 16-25. "Personal Information Form" prepared by the researcher and the "Online Game Addiction Scale" developed by Kaya (2013) to measure online game addiction and whose validity and reliability studies were conducted were used to collect the data in the research data collection tools were applied to the participants both in print and digital form. The analysis of the data was done with the SPSS 21 program, and it was studied with a confidence level of 95%. Parametric methods were used in the analysis. Some of the findings obtained in the research are as follows: (a) It has been found that the level of addiction of Generation Z who plays PUBG game is at a higher risk level than the Generation Z who plays other online games; (b) Males who play PUBG and other games have higher online gaming addiction in terms of disruption and economic gain; (c) As the daily PUBG playing time increased, online game addiction increased; (d) Online game addiction was found to be higher among those who play multiplayer games than those who play single player games; (e) Online game addiction of those who reported feeling ambitious while playing games was found to be higher than those who felt excitement/stress, and success-oriented addiction emerged in the first group. In the research, it was concluded that preventive studies should be done within the scope of online game addiction so that the Generation Z is not adversely affected in their daily lives.

Keywords: Digital Game, Online Game, Online Game Addiction, Generation Z, PUBG

Giriş

Bilgi ve iletişim teknolojileri her geçen gün gelişmeye devam etmektedir. Gelişen teknolojiyle birlikte bireyler ve toplumlar arası iletişim ve bilgiye hızlı erişim kolaylaşmıştır. Modern akıllı telefonlar, tabletler ve bilgisayarlar, televizyona göre yeni iletişim teknolojisi olarak yerini almakta, etkileşimsel ve aktif olma özelliğinden dolayı daha çok tercih edilmektedir.

2020 yılı Ağustos ayında gerçekleştirilen TÜİK Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması verilerine göre, internet kullanan bireylerin oranı %79, internet erişimi olan hanelerin oranı %90,7'dir. Geniş bant ile internete erişim sağlayan hanelerin oranı ise %89,9'dur (TÜİK, 2020). Hemen hemen her haneye bağlı olan internetle birlikte bireyler, çevrimiçi oyunlara gerek bilgisayarlarından gerekse de akıllı cep telefonları ya da taşınabilir cihazlarından kolayca erişim sağlayabilmektedir. Oyun oynamanın internet aracılığıyla kolayca yapılabilir olması, internetin kullanım oranını da arttırmıştır (Köksal, 2015). İnternetin tahmin edilenden de hızlı bir şekilde yaygınlaşmasıyla Dünyada 1 milyarın üzerinde insanın dijital oyun oynadığı bilinmektedir. Türkiye'de ise bu rakamlar 20 milyonun üzerindedir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2018).

Çevrimiçi oyunlar en çok gençler tarafından tercih edilmekte olup araştırmalarda gençlerin dijital oyunların etkilerine daha açık olduğu belirtilmektedir (Akkaya, 2020; Akkaya, Tutgun-Ünal ve Tarhan, 2021; Hazar ve Hazar, 2019; Yılmaz, 2020). Dijital oyun bağımlılığı gibi olumsuz etkilerden bahsedilen araştırmalarda, dijital oyunların çeşitli sağlık sorunlarını beraberinde getirdiği bildirilmektedir (Tarhan, 2020; Tarhan ve Nurmedov, 2019). Hatta aşırı dijital oyunlarla ilişkili rahatsızlıklar olarak epilepsi nöbetleri, kan dolaşım bozuklukları ve kalp rahatsızlıkları raporlanmaktadır (Griffiths ve Davies, 2005). Bağımlı etkinlik aniden azaltıldığında ise, kişide yoksunluk belirtileri olarak huysuzluk, sinirlilik ve titremeler meydana gelmektedir (Griffiths, 2000; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Alanyazında, şiddet içeren dijital oyunların yalnızlık, depresyon ve anksiyete, saldırganlık, şiddet eğilimi, dikkat dağınıklığı gibi ruhsal ve psikososyal problemler ile ilişkili olduğu bildirilmiştir (Gentile vd., 2012; Mentzoni vd., 2011; Tarhan ve Tutgun-Ünal, 2021; Wack ve Tantleff-Dunn, 2009).

Böylece, gençlerin ve çocukların vazgeçilmezi olan dijital oyunlara bağımlılık çeşitli kavramlar ile birlikte ele alınmakta olup bunların bazıları, “Dijital oyun bağımlılığı”, “Çevrimiçi/Online Oyun Bağımlılığı”, “Video Oyun Bağımlılığı” olarak alanyazında yerini almıştır (Akkaya, 2020; Demirtaş ve Ferligül, 2014; Hazar ve Hazar, 2017, 2019; Hazar, Tekkurşun ve Dalkıran, 2017; Savcı ve Aysan, 2017; Topal ve Aydın, 2018; Tüzün ve Özding, 2010). Alanyazın incelendiğinde, çevrimiçi oyun, kısmen veya öncelikle İnternet veya başka bir bilgisayar ağı aracılığıyla oynatılan bir video oyunu olarak tanımlanmaktadır (Quandt ve Kröger, 2014). Çevrimiçi oyunların geçmişi, 1970’lerdeki paket tabanlı bilgisayar ağlarının ilk günlerine kadar uzanmaktadır (Mulligan ve Patrovsky, 2003). Günümüzde ise, çevrimiçi oyunlar, bilgisayarlar, konsollar ve mobil cihazlar da dâhil olmak üzere modern oyun platformlarında oynanmakta olup aksiyon, macera, rol yapma, simülasyon, strateji, spor gibi farklı türleri bulunmaktadır (Balıkçı, 2018).

Çevrimiçi ortamda oyun oynama miktarında artış, zayıf sosyal yeterlilik, zayıf dürtü kontrolü (Gentile vd., 2011), artan depresyon ve anksiyete (Mentzoni vd., 2011) gibi çeşitli olumsuz psikolojik ve sosyal sonuçlarla ilişkilendirilmektedir. Ayrıca çevrimiçi oyun bağımlılığına okul başarısında düşüş, okuldan kaçmada artış, azaltılmış uyku süresi, sınırlı boş zaman etkinlikleriyle birlikte artan psikolojik ve sosyal stres seviyeleri eşlik etmekte olup, kişisel risk faktörlerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı açısından önemi vurgulanmaktadır (Rehbein vd., 2010).

Rehbein ve Baier (2013) tarafından yapılan video oyun bağımlılığına yönelik bir araştırmada, tek ebeveynli ailelerden gelen öğrencilerin okul başarısının ve sosyal yeterliliklerinin zayıf olduğu, bununla birlikte özellikle erkek öğrencilerin video oyun bağımlılığına karşı savunmasız olduğu belirtilmektedir. Güncel araştırmalarda ise, Y kuşağı, Z kuşağı gibi adlandırmalarla gençlerin yaş gruplarına ayrılarak dijital oyun bağımlılığının incelendiğine rastlanmaktadır (Akkaya, 2020; Akkaya, Tutgun-Ünal ve Tarhan, 2021; Tarhan ve Tutgun-Ünal, 2021; Yılmaz, 2020). Bu araştırmalarda, günümüzde teknoloji ile daha erken yaşta tanışan ve Z kuşağı olarak adlandırılan bireylerin diğer yaşça büyük kuşaklardan yeni medya araçlarını kullanım, iş yapma biçimleri, eğlence anlayışı, çalışma hayatına bakış açısından farklılık gösterdiği bildirilmektedir (Ayhan ve Köseliören, 2019; Ekşili ve Antalyalı,

2017; Toruntay, 2011; Tutgun-Ünal, 2021). Bu farklılıklara dijital oyun oynama alışkanlıkları da eşlik etmektedir (Akkaya, 2020).

Alanyazın incelendiğinde kuşaklar yaygın olarak Sessiz Kuşak (1927-1945), BabyBoomer (1946-1964), X Kuşağı (1965-1979), Y Kuşağı (1980-1999) ve Z Kuşağı (2000 ve sonrası) olarak adlandırılmaktadır (Berkup, 2014; Dewanti ve Indrajit, 2018; Özdemir, 2017; Tarhan ve Tutgun-Ünal, 2021; Toruntay, 2011; Tutgun-Ünal, 2013; Zemke, 2013). Diğer bir sınıflandırma ise medya araçlarının gelişimine göre yapılmaktadır. Buna göre, X kuşağı radyo kuşağı (45 yaş ve üzeri), Y kuşağı televizyon kuşağı (30-45 yaş) ve Z kuşağı (15-30 yaş) sosyal medya kuşağı, 15 yaşın altındakiler ise alfa kuşağı olarak adlandırılmaktadır (Döğer, 2020; Özdemir, 2017; Tarhan, 2020).

Akkaya'nın (2020) Y kuşağı olarak adlandırdığı 20-40 yaş aralığındaki 497 üniversite öğrencisi ile yürüttüğü araştırmaya göre, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı Riski Grupta yer aldığı ortaya çıkmıştır. Aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış ile duygu değişimi ve dalma boyutlarında dijital oyun bağımlılığı yüksek seviyede seyretmiştir. Bu bağlamda, araştırmada daha alt yaş gruplarındaki durumun tespit edilmesi gerektiği vurgulanmıştır.

Araştırmalarda bağımlılık sorunu ile birlikte bireylerin pek çok alanda problemler yaşadığı belirtilmekte olup iş/okul yaşamı, sosyal ve özel yaşamlarında olumsuz sonuçlara maruz kaldıkları vurgulanmaktadır (Akkaya, 2020; Akkaya, Tutgun-Ünal ve Tarhan, 2021; Ayhan ve Köseliören, 2019; Taş vd., 2014; Tutgun-Ünal, 2020a,2020b; Tutgun-Ünal ve Deniz, 2020a). Diğer yandan, hergeçen gün yenileri eklenen dijital oyunların sosyal medya ortamında gerek tanıtımı gerek yorumları ile yer alması daha çok kitlenin haberdar olmasını sağlayarak dikkat odağı olmaktadır. Bahsi geçen oyunlara örnek teşkil etmesi açısından son zamanlarda Player Unknown's Battle Grounds ya da bilinen adıyla PUBG oyununun geniş kitleler, özellikle de gençler tarafından yaygın olarak oynandığı dikkat çekmektedir.

Araştırmalar incelendiğinde, dijital oyunlara yönelik olarak sanal ile gerçeklik olgusu (Sucu, 2012), dijital oyun bağımlılığı ölçeği geliştirme (Erdoğan ve Yalçın-Irmak, 2015; Hazar ve Hazar, 2017, 2019; Kaya, 2013), fiziksel ve ruhsal rahatsızlıklar (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018), saldırganlık (Dolu, Büker ve Uludağ, 2010) üzerine pek çok araştırma yer almaktadır.

PUBG oyununa yönelik olarak üniversite öğrencileri ile yapılmış çalışmalara rastlanırken, daha alt yaş gruplarına yönelik sınırlı araştırmanın yapıldığı görülmektedir.

Dijital teknoloji çağında Z kuşağı olarak adlandırılan kuşağın bu teknolojileri daha küçük yaşta görerek büyüdüğü göz önüne alınarak, dijital oyunlara ilgi duydukları ve PUBG gibi yeni çıkan ve dünya genelinde yaygınlaşan oyunların etkilerine daha çok maruz kaldıkları belirtilmektedir. Buna göre, 1047 Hintli oyuncu ile geliştirilen anket çalışmasında, ülkede ilk sırada %62 oranında PUBG oyunu oynandığı, daha sonra Free Fire (%21) ile Fortnite oynandığı bulunmuştur (Quartz India, 2018). Oyunun popülerliğine rağmen PUBG özelinde sadece bir araştırmanın yapıldığına rastlanmıştır. Söz konusu çalışmada, 8 örnek vaka incelenmiş ve raporlanmıştır (Mamun ve Griffiths, 2021). Araştırmaya katılanların yaşları 15 ile 22 arasında değişmektedir. PUBG oyunu bağımlılığına etki eden faktörler incelenmiştir. Bireyler üzerinde pek çok olumsuz psikososyal etkilere neden olduğu iddia edilen tamamen farklı bir oyun olduğu sonucuna varılmıştır.

Üniversite öğrencileri ile yürütülen diğer bir çalışmada, PUBG oyunu etkileri 119 anket sorusu ile incelenmiş, oyun tasarımı ile sosyal deneyimin oyun bağımlılığını etkilediği, kadınların, takım arkadaşları ile oyuna bağımlılığının daha yüksek olduğu bulunmuştur (Xu, Xiang ve Pang, 2018). Buna göre, cinsiyet gibi demografik değişkenlere göre PUBG oyununun etkilerinin farklılaştığı sonucu ortaya çıkmıştır. Diğer yandan, PUBG bağımlılığını ölçmeye yönelik geçerlilik ve güvenilirlik çalışmalarının yapıldığı PUBG Bağımlılık Testi (PUBG Addiction Test-PAT) isimli bir ölçüm aracının geliştirildiğine rastlanmaktadır (D'Souza, Manish ve Deeksha, 2019). 494 katılıcı ile geliştirilen 55 maddeli 7 boyutlu test ile genç ergenlerin ve orta yaş gruplarının PUBG'ye olan bağımlılık seviyesinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Ayrılma, kontrol eksikliği, aşırı kullanım, takıntı, sıkıntı, kaçış, aşırı coşku ve dürtüsel kullanım boyutlarından oluşan aracın toplam varyansın %54.94'ünü açıkladığı, iç tutarlılık güvenilirliğinin 0.91 olduğu bulunmuştur.

Alanyazında, çevrimiçi oyun bağımlılığını ölçmeye yönelik, farklı yaş grupları üzerinde geliştirilen çeşitli ölçekler yer almaktadır (Erdoğan ve Yalçın-Irmak, 2015; Hazar ve Hazar, 2017; Kaya, 2013; Pontes ve Griffiths, 2015). Geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları genç ergenler üzerinde yapılmasından dolayı, bu çalışmada da tercih edilen Kaya'nın (2013)

geliştirdiği 21 maddeli çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği, “Aksaklıklar”, “Başarı” ve “Ekonomik Kazanç” olmak üzere üç faktörden, oluşmaktadır. Ölçeğin Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı 0.91 olarak bulunmuştur.

Araştırmalarda da belirtildiği gibi gençlerin en çok tercih ettiği oyunlar arasında yer alan PUBG oyunu özelinde yapılan araştırma sayısı oldukça sınırlıdır. Olumsuz psikososyal etkilerine daha çok maruz kaldığı belirtilen genç bireylere yönelik ülkemizde de araştırmaların yapılmasına ihtiyaç vardır. PUBG oyunu oynayanlar ile diğer çevrimiçi oyunları oynayanları karşılaştırmaya yönelik olan bu araştırma, alanyazına veri sağlaması açısından önemli görülmektedir. Bu sebeplere dayanarak, araştırmanın problem cümlesi “PUBG oyunu ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının çevrimiçi oyun bağımlılığının karşılaştırılması” olarak belirlenmiştir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada, PUBG oyunu ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının çevrimiçi oyun bağımlılığının incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki araştırma sorularına cevap aranmıştır:

- 1) PUBG oyunu oynayan Z kuşağı ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının bağımlılık düzeyleri ne seviyededir?
- 2) Çevrimiçi oyun bağımlılığı PUBG oyununu ve diğer çevrimiçi oyunları oynamaya göre farklılaşmakta mıdır?
- 3) PUBG oyunu oynayan Z kuşağı ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının bağımlılık düzeyleri cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?
- 4) PUBG oyunu oynayan Z kuşağı ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının bağımlılık düzeyleri günlük oyun oynama süresine göre farklılaşmakta mıdır?
- 5) PUBG oyunu oynayan Z kuşağı ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının bağımlılık düzeyleri oyun oynama platformuna göre farklılaşmakta mıdır?
- 6) PUBG oyunu oynayan Z kuşağı ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının bağımlılık düzeyleri oyun oynama moduna göre farklılaşmakta mıdır?

- 7) PUBG oyunu oynayan Z kuşağı ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının bağımlılık düzeyleri bireysel ya da başkalarıyla oyun oynamaya göre farklılaşmakta mıdır?
- 8) PUBG oyunu oynayan Z kuşağı ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının bağımlılık düzeyleri oyun oynarken duygu durumuna göre farklılaşmakta mıdır?
- 9) PUBG oyunu oynayan Z kuşağı ile diğer çevrimiçi oyunları oynayan Z kuşağının bağımlılık düzeyleri oyun oynadıktan sonraki duygu durumuna göre farklılaşmakta mıdır?

Yöntem

Araştırma Modeli

Araştırmada, Z kuşağının çevrimiçi oyun bağımlılığının incelenmesi ve var olan durumun ortaya koyulması amaçlandığından nicel betimleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırma, genel tarama modelleri içinde yer alan karşılaştırma tarama modeline uygun olarak yürütülmüştür. Karşılaştırmalı tarama modeli, bağımsız değişkene göre oluşturulan grupların diğer bağımlı değişkene göre aralarında bir farklılaşma olup olmadığını ortaya koymaktadır (Karasar, 2018, s. 117).

Çalışma Grubu

Araştırmanın örneklemini, 2020-2021 eğitim-öğretim yılında, herhangi bir MMOG (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyun) oynayan ve yaşları 16 ile 25 arasında değişen, yaş ortalaması 21 olan Z kuşağı katılımcıları oluşturmaktadır. Araştırma, %53,3'ü (n=114) erkek, %46,7'si (n=100) kadın olmak üzere toplam 214 katılımcı ile yürütülmüştür. Tablo 1'de verilen çalışma grubu uygun (ulaşılabilen) örnekleme yoluyla belirlenmiştir

Tablo 1. Araştırma Örneklemi

| Z Kuşağı | | N | % |
|----------------|------------|-----|------|
| Cinsiyet | Erkek | 114 | 53,3 |
| | Kadın | 100 | 46,7 |
| Öğrenim durumu | Lise | 76 | 35,5 |
| | Yüksekokul | 11 | 5,1 |
| | Üniversite | 116 | 54,2 |
| | Lisansüstü | 11 | 5,1 |

Çalışma grubunun, %35,0'i lise, %5,1'i yüksekokul, %54,2'si üniversite %5,1'i lisansüstü eğitim düzeyindedir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada veriler; "Kişisel Bilgi Formu" ve Z kuşağının çevrimiçi oyun bağımlılığını tespit etmek için kullanılan ve Kaya (2013) tarafından geliştirilen "Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği" ile elde edilmiştir.

Kişisel Bilgi Formu: Kişisel bilgi formu araştırmaya katılan Z kuşağının kişisel bilgileri hakkında veriler elde etmek için araştırmacı tarafından oluşturulmuştur. Form, cinsiyet, yaş, öğrenim durumu, oyun oynama süresi, oyun bağlantı, platform ve oyun türü tercihi, oyun oynama modu, oyun oynarken ve oynadıktan sonraki duygu durumu ile ilgili maddelerden oluşmaktadır.

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ): Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Kaya (2013) tarafından geliştirilmiş olup beşli likert tipinde 21 maddeden oluşmaktadır. Geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları yapılan ölçek, "Aksaklıklar", "Başarı" ve "Ekonomik Kazanç" olmak üzere üç faktörden oluşmaktadır. Ölçeğin Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı 0.91 olarak bulunmuştur. Aksaklıklar faktörünün Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı 0.90, Başarı faktörünün Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı 0.88 ve Ekonomik Kazanç faktörünün Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı 0.83'tür. Bu araştırma için ölçeğin Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı 0.91 olarak bulunmuştur. Dolayısıyla ÇOBÖ'nün çevrimiçi oyun bağımlılığını saptamada temel bağımlılık ölçütlerini kapsamı bakımından araştırmada kullanılması uygun görülmüştür.

Verilerin Toplanması ve İşlem

Araştırmaya, Üsküdar Üniversitesi Girişimsel Olmayan Araştırmalar Etik Kurulu tarafından 61351342/2020-345 sayı ile etik açıdan uygunluk onayı verilmiştir. Ayrıca araştırmada kullanılan ölçeğin sahibinden araştırmada ölçeğin uygulanabilmesi için elektronik posta yoluyla izin alınmıştır. Araştırmada veriler hem basılı hem çevrimiçi ortamdan ulaşılabilen PUBG ve diğer çevrimiçi oyunları Z kuşağından gönüllülük ilkesine

uygun olarak toplanmıştır. Katılımcıların anketi doldurmaları için 15 dakika süre yeterli olmuştur.

Verilerin Analizi

Verilerin analizi SPSS 21 programı ile yapılarak, %95 güven düzeyi ile çalışılmıştır. Elde edilecek veri setinin normal dağılıp dağılmadığı normallik testleri ile istatistiksel olarak test edilmiştir. Ölçekteki maddelerden elde edilen basıklık ve çarpıklık değerlerinin +3 ile -3 arasında olması normal dağılım için yeterli görülmektedir (Hopkins ve Weeks, 1990; DeCarlo, 1997). Bu kapsamda elde edilen veri setinin normal dağılıp dağılmadığı normallik testleri ile istatistiksel olarak test edilmiş, çarpıklık ve basıklık değerleri -3 ile +3 arasında olduğundan normal dağılıma uygun olduğu belirlenmiştir. Bu doğrultuda veri analizi için parametrik testlerden yararlanılmıştır. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin bağımsız değişkenlere göre farklılık gösterme durumunda veriler, bağımsız grup t-testi ve tek yönlü ANOVA testleri ile analiz edilmiştir. ANOVA testinde fark çıkması durumunda gruplar arasındaki fark için LSD testi kullanılmıştır.

Bulgular

PUBG Oyunu Oynayan Z Kuşağı ile Diğer Çevrimiçi Oyunları Oynayan Z Kuşağının Bağımlılık Düzeylerine Yönelik Bulgular

Araştırmada ilk olarak PUBG oyunu oynayanlar ile diğer oyunları oynayanların çevrimiçi oyun bağımlılığı seviyesi incelenmiş, sonuçlar Tablo 2'de verilmiştir.

Tablo 2. PUBG Oyunu Oynayanlar ile Diğer Oyunları Oynayanların Bağımlılık Seviyesi

| Ölçek/Alt Ölçek | PUBG Oyunu | Diğer Oyunları |
|----------------------------|------------|----------------|
| | Oynayanlar | Oynayanlar |
| | X | X |
| Aksaklıklar | 27,09 | 21,24 |
| Başarı | 28,32 | 23,2 |
| Ekonomik Kazanç | 8,24 | 7,16 |
| Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | 60,27 | 49,35 |

Tablo 2'ye göre PUBG oynayanların Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanının 60,27 olduğu, diğer çevrimiçi oyunları oynayanlarda ise Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanının 49,35 olduğu görülmektedir. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 21

ve en yüksek puanın 105 olduğundan; 0-21 puan aralığı normal grup, 22-42 puan aralığı az riskli grup, 43-63 puan aralığı riskli grup, 64-84 puan aralığı bağımlı grup, 85-105 puan aralığı yüksek düzeyde bağımlı grup olarak değerlendirilebilmektedir. Böylece, PUBG oyunu oynayanlar ile diğer oyunları oynayanların riskli grupta olduğu bulunmuştur.

Aksaklıklar alt ölçeği 9 maddeden oluşmakta olup alt ölçekten alınabilecek puanın en az 9 ve en yüksek 45 olduğu göz önüne alınarak elde edilen aralık hesaplamaları dikkate alınmıştır. Bu kapsamda PUBG oynayanların toplam puanı 27,09, diğer çevrimiçi oyunları oynayanların 21,24'tür. PUBG oynayanların aksaklıklar boyutunda az riskli gruba dâhil (22-42) olduğu, diğer çevrimiçi oyunları oynayanların ise normal gruba dâhil (1-21) olduğu söylenebilmektedir.

Başarı alt ölçeği 8 maddeden oluşmakta olup alt ölçekten alınabilecek puanın en az 8 ve en yüksek 40 olduğu göz önüne alınarak elde edilen aralık hesaplamaları dikkate alınmıştır. Bu kapsamda PUBG oynayanların toplam puanı 28,32, diğer çevrimiçi oyunları oynayanların 23,2 olması başarı boyutunda az riskli gruba dâhil (22-42) olduklarını göstermiştir.

Ekonomik Kazanç alt ölçeği 4 maddeden oluşmakta olup ankete katılanların alt ölçekten alınabilecek puanın en az 4 ve en yüksek 20 olduğu göz önüne alınarak elde edilen aralık hesaplamaları dikkate alınmıştır. PUBG oynayanların toplam puanı 8,24, diğer çevrimiçi oyunları oynayanların 4,16 olarak hesaplanmıştır. Böylece, ekonomik kazanç boyutunda normal gruba dâhil (1-20) oldukları söylenebilmektedir.

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının PUBG Oyunu Oynamaya Göre Farklılaşması

Z kuşağının çevrimiçi oyun bağımlılığının PUBG oyunu oynamaya göre farklılaşp farklılaşmadığının tespit edilebilmesi için çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinden ve alt ölçeklerden alınan puanlar bağımsız grup t-testi ile çözümlenmiş olup elde edilen sonuçlar Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin PUBG Oynamaya Göre Farklılaşması

| Ölçek/Alt Ölçek | PUBG oyununu oynuyor musunuz? | N | X | ss | t | p |
|----------------------------|-------------------------------|-----|------|------|------|-------|
| Aksaklıklar | Evet | 132 | 3,01 | 0,94 | 5,65 | ,000* |
| | Hayır | 82 | 2,36 | 0,73 | | |
| Başarı | Evet | 132 | 3,54 | 1,16 | 4,04 | ,000* |
| | Hayır | 82 | 2,90 | 1,06 | | |
| Ekonomik Kazanç | Evet | 132 | 2,06 | 1,15 | 1,94 | ,053 |
| | Hayır | 82 | 1,79 | 0,90 | | |
| Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | Evet | 132 | 2,87 | 0,83 | 4,84 | ,000* |
| | Hayır | 82 | 2,35 | 0,65 | | |

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

Tablo 3'e göre çevrimiçi oyun bağımlılığı ve alt boyutlarından aksaklıklar ve başarı, PUBG oyununu oynamaya göre anlamlı farklılık göstermektedir (p<0,05). Buna göre, PUBG oyunu oynayanların aksaklıklar ve başarı boyutlarındaki çevrimiçi oyun bağımlılığı diğer oyunları oynayanlardan yüksek seviyede bulunmuştur. PUBG oynayanların çevrimiçi oyun bağımlılığı daha yüksektir.

PUBG Oyunu Oynayan Z Kuşağı ile Diğer Çevrimiçi Oyunları Oynayan Z Kuşağının Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre Farklılaşması

Bu bölümde, PUBG oyunu oynayanlar ile diğer çevrimiçi oyunları oynayanların puanları cinsiyet, günlük oyun oynama süresi, oyun oynanan platform, oyun modu, bireysel ya da başkalarıyla oyun oynama, oyun oynarken ve oyun oynadıktan sonra duygu durumu değişkenleri açısından karşılaştırılmıştır. Verilerin elde edilmesinde kullanılan t testi ve ANOVA testi sonuçları aşağıda verilmiştir.

Tablo 4. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Cinsiyete Göre Farklılaşması

| Z kuşağı | Ölçek/Alt Ölçek | Cinsiyet | N | X | ss | t | p |
|-----------------|----------------------------|----------|----|------|------|-------|-------|
| PUBG oynayanlar | Aksaklıklar | Erkek | 73 | 3,15 | 0,96 | 1,98 | ,049* |
| | | Kadın | 59 | 2,83 | 0,90 | | |
| | Başarı | Erkek | 73 | 3,53 | 1,16 | -0,10 | ,918 |
| | | Kadın | 59 | 3,55 | 1,17 | | |
| | Ekonomik Kazanç | Erkek | 73 | 2,34 | 1,18 | 3,10 | ,002* |
| | | Kadın | 59 | 1,73 | 1,04 | | |
| | Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | Erkek | 73 | 3,00 | 0,87 | 2,11 | ,036* |
| | | Kadın | 59 | 2,70 | 0,80 | | |

Tablo 4 devamı. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Cinsiyete Göre Farklılaşması

| Z kuşağı | Ölçek/Alt Ölçek | Cinsiyet | N | X | ss | t | p |
|-------------------------------------|-----------------|----------|------|------|------|-------|-------|
| Diğer çevrimiçi oyunları oynayanlar | Aksaklıklar | Erkek | 41 | 2,47 | 0,72 | 1,45 | ,149 |
| | | Kadın | 41 | 2,24 | 0,73 | | |
| | Başarı | Erkek | 41 | 2,92 | 1,09 | 0,23 | ,817 |
| | | Kadın | 41 | 2,87 | 1,05 | | |
| | Ekonomik Kazanç | Erkek | 41 | 2,21 | 1,00 | 4,81 | ,000* |
| | | Kadın | 41 | 1,37 | 0,51 | | |
| Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | Erkek | 41 | 2,54 | 0,73 | 2,73 | ,008* | |
| | Kadın | 41 | 2,16 | 0,50 | | | |

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

Tablo 4'e göre, PUBG oyunu oynayanlarda çevrimiçi oyun bağımlılığı ve alt boyutlarından aksaklıklar ve ekonomik kazanç puanları cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermektedir (p<0,05). Buna göre, PUBG oynayan erkeklerin aksaklık ve ekonomik kazanç boyutlarında çevrimiçi oyun bağımlılığı daha yüksek bulunmuştur. Diğer oyunları oynayanlarda ise, ekonomik kazanç boyutu erkeklerde yine daha yüksek bulunmuştur. Aksaklıklar ve başarı boyutlarında cinsiyete göre fark bulunmamıştır (p>0,05). Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği toplamında göre, PUBG ile diğer çevrimiçi oyunları oynayanlarda erkeklerin kadınlara göre daha bağımlı olduğu ortaya çıkmıştır (p<0,05). PUBG oynayanlar ile diğer oyunları oynayanların çevrimiçi oyun bağımlılığının günlük oyun oynama süresine göre farklılaşması incelenmiş, sonuçlar Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Günlük Oyun Oynama Süresine Göre Farklılaşması

| Z kuşağı | Ölçek/Alt Ölçek | Günlük Süre | N | X | ss | F | p | Fark |
|-----------------|-----------------|-----------------|------|------|------|--------|-------|------|
| PUBG oynayanlar | Aksaklıklar | 0-1 saat | 21 | 2,25 | 0,71 | 14,184 | ,000* | 1<2 |
| | | 1-2 saat | 38 | 2,74 | 0,85 | | | 1<3 |
| | | 2-4 saat | 42 | 3,14 | 0,79 | | | 1<4 |
| | | 4 saatten fazla | 31 | 3,67 | 0,91 | | | 2<3 |
| | | | | | | | | 2<4 |
| | | Toplam | 132 | 3,01 | 0,94 | | | 3<4 |
| | Başarı | 0-1 saat | 21 | 2,58 | 1,15 | 8,302 | ,000* | 1<2 |
| | | 1-2 saat | 38 | 3,44 | 1,17 | | | 1<3 |
| | | 2-4 saat | 42 | 3,72 | 0,93 | | | 1<4 |
| | | 4 saatten fazla | 31 | 4,04 | 1,09 | | | 2<4 |
| | | | | | | | | |
| | | Toplam | 132 | 3,54 | 1,16 | | | |
| | Ekonomik Kazanç | 0-1 saat | 21 | 1,96 | 1,27 | 3,970 | ,010* | 1<4 |
| | | 1-2 saat | 38 | 1,80 | 1,10 | | | 2<4 |
| | | 2-4 saat | 42 | 1,91 | 0,76 | | | 3<4 |
| 4 saatten fazla | | 31 | 2,66 | 1,41 | | | | |
| | | | | | | | | |
| Toplam | | 132 | 2,06 | 1,15 | | | | |

Tablo 5 devamı. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Günlük Oyun Oynama Süresine Göre Farklılaşması

| Z kuşağı | Ölçek/Alt Ölçek | Günlük Süre | N | X | ss | F | p | Fark |
|-------------------------------------|----------------------------|-----------------|-----|------|------|--------|-------|------|
| | Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | 0-1 saat | 21 | 2,27 | 0,72 | 12,278 | ,000* | 1<3 |
| | | 1-2 saat | 38 | 2,66 | 0,81 | | | 1<4 |
| | | 2-4 saat | 42 | 2,92 | 0,56 | | | 2<3 |
| | | 4 saatten fazla | 31 | 3,46 | 0,87 | | | 2<4 |
| | | Toplam | 132 | 2,87 | 0,83 | | | |
| | Aksaklıklar | 0-1 saat | 43 | 2,20 | 0,64 | 1,442 | ,237 | |
| | | 1-2 saat | 13 | 2,49 | 0,59 | | | |
| | | 2-4 saat | 19 | 2,50 | 0,90 | | | |
| | | 4 saatten fazla | 7 | 2,65 | 0,88 | | | |
| | | Toplam | 82 | 2,36 | 0,73 | | | |
| | Başarı | 0-1 saat | 43 | 2,69 | 1,01 | 2,098 | ,107 | |
| | | 1-2 saat | 13 | 2,76 | 0,93 | | | |
| | | 2-4 saat | 19 | 3,36 | 1,07 | | | |
| | | 4 saatten fazla | 7 | 3,18 | 1,33 | | | |
| | | Toplam | 82 | 2,90 | 1,06 | | | |
| Diğer çevrimiçi oyunları oynayanlar | Ekonomik Kazanç | 0-1 saat | 43 | 1,76 | 0,97 | 0,561 | ,642 | |
| | | 1-2 saat | 13 | 1,75 | 0,68 | | | |
| | | 2-4 saat | 19 | 1,74 | 0,89 | | | |
| | | 4 saatten fazla | 7 | 2,21 | 0,92 | | | |
| | | Toplam | 82 | 1,79 | 0,90 | | | |
| | Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | 0-1 saat | 43 | 2,21 | 0,62 | 1,784 | ,157 | |
| | | 1-2 saat | 13 | 2,33 | 0,50 | | | |
| | | 2-4 saat | 19 | 2,53 | 0,69 | | | |
| | | 4 saatten fazla | 7 | 2,68 | 0,88 | | | |
| | | Toplam | 82 | 2,35 | 0,65 | | | |

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

Tablo 5 incelendiğinde, PUBG oynayanların aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç boyutları ile çevrimiçi oyun bağımlılığında farklılaşma bulunmuştur (p<0,05). Buna göre, günlük oyun oynama süresi arttıkça aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç boyutlarında çevrimiçi oyun bağımlılığı artmaktadır. Günde 4 saatten fazla PUBG oynayanların daha az oynayanlara göre çevrimiçi oyun bağımlılığı yüksek bulunmuştur. Diğer çevrimiçi oyunları oynayanların bağımlılık düzeyi günlük oynama süresine göre farklılaşmamıştır (p>0,05).

Araştırmada, oyun oynanan platforma göre çevrimiçi oyun bağımlılığının farklılaşp farklılaşmadığı incelenmiş olup, her iki grupta da bir farklılaşmaya rastlanmamıştır (p>0,05). Diğer yandan, PUBG oynayanlar ile diğer oyunları oynayanların, oyun oynama moduna göre çevrimiçi oyun bağımlılığının farklılaştığı görülmüştür (Tablo 6).

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

| Z kuşağı | Ölçek/Alt Ölçek | Oyun Modu | N | \bar{X} | ss | t | p | |
|----------------------------|-------------------------------------|--------------|--------------|-----------|------|-------|-------|-------|
| PUBG oynayanlar | Aksaklıklar | Tek oyunculu | 16 | 2,49 | 0,77 | -2,36 | ,020* | |
| | | Çok oyunculu | 116 | 3,08 | 0,95 | | | |
| | Başarı | Tek oyunculu | 16 | 2,44 | 1,06 | -4,29 | ,000* | |
| | | Çok oyunculu | 116 | 3,69 | 1,09 | | | |
| | Ekonomik Kazanç | Tek oyunculu | 16 | 1,84 | 1,36 | -0,81 | ,417 | |
| | | Çok oyunculu | 116 | 2,09 | 1,13 | | | |
| | Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | Tek oyunculu | 16 | 2,26 | 0,67 | -3,25 | ,001* | |
| | | Çok oyunculu | 116 | 2,95 | 0,82 | | | |
| | Diğer çevrimiçi oyunları oynayanlar | Aksaklıklar | Tek oyunculu | 30 | 2,12 | 0,54 | -2,24 | ,027* |
| | | | Çok oyunculu | 52 | 2,49 | 0,79 | | |
| | | Başarı | Tek oyunculu | 30 | 2,62 | 1,09 | -1,80 | ,074 |
| | | | Çok oyunculu | 52 | 3,06 | 1,02 | | |
| Ekonomik Kazanç | | Tek oyunculu | 30 | 1,59 | 0,82 | -1,52 | ,131 | |
| | | Çok oyunculu | 52 | 1,90 | 0,93 | | | |
| Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | | Tek oyunculu | 30 | 2,11 | 0,52 | -2,57 | ,012* | |
| | | Çok oyunculu | 52 | 2,48 | 0,69 | | | |

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

Tablo 6 incelendiğinde, PUBG oyunu oynayanların aksaklıklar, başarı ve ölçek toplamında, oyun oynama moduna göre bağımlılık düzeyi farklılaşmıştır (p<0,05). Çok oyunculu modda PUBG oyunu oynayanların çevrimiçi oyun bağımlılığı tek oyunculu oynayanlara göre aksaklıklar, başarı boyutlarında daha yüksek bulunmuştur. Diğer çevrimiçi oyunları oynayanlarda da çok oyunculu modda oynayanların, aksaklıklar boyutunda çevrimiçi oyun bağımlılığı, tek oyunculu oynayanlara göre daha yüksek bulunmuştur (p<0,05). Çevrimiçi oyun bağımlılığı, oyun ne olursa olsun, çok oyunculu modda oynayanlarda daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır (p<0,05).

Tablo 7. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Bireysel ya da Arkadaşlarla Oynamaya Göre Farklılaşması

| Z kuşağı | Ölçek/Alt Ölçek | Çevrimiçi oyun oynarken, hangisini tercih edersiniz? | N | X | ss | t | p |
|-----------------|----------------------------|--|-----|------|------|-------|-------|
| PUBG oynayanlar | Aksaklıklar | Arkadaşlarla oynamayı | 117 | 3,07 | 0,95 | 2,155 | ,033* |
| | | Bireysel oynamayı | 15 | 2,52 | 0,75 | | |
| | Başarı | Arkadaşlarla oynamayı | 117 | 3,66 | 1,12 | 3,718 | ,000* |
| | | Bireysel oynamayı | 15 | 2,53 | 1,04 | | |
| | Ekonomik Kazanç | Arkadaşlarla oynamayı | 117 | 2,07 | 1,13 | 0,229 | ,819 |
| | | Bireysel oynamayı | 15 | 2,00 | 1,36 | | |
| | Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | Arkadaşlarla oynamayı | 117 | 2,94 | 0,83 | 2,625 | ,010* |
| | | Bireysel oynamayı | 15 | 2,35 | 0,65 | | |

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

Tablo 7'ye göre PUBG oyunu oynayanlarda, bireysel ya da arkadaşla oynamaya göre çevrimiçi oyun bağımlılığı farklılaşmıştır (p<0,05). Buna göre, aksaklıklar ve başarı boyutlarında çevrimiçi oyun bağımlılığı arkadaşlarla oynamayı tercih edenlerde daha yüksek bulunmuştur. Bireysel oynayanların çevrimiçi oyun bağımlılığı daha düşük seviyededir. Diğer çevrimiçi oyunları oynayanlarda, bireysel ya da arkadaşla oyun oynamaya göre bağımlılık seviyesi farklılaşmamıştır.

Tablo 8. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Oyun Oynarken Duygu Durumuna Göre Farklılaşması

| Z kuşağı | Ölçek/Alt Ölçek | Duygu Durumu | N | X | ss | F | p | Fark |
|-----------------|-----------------|----------------|-----|------|------|-------|-------|------|
| PUBG oynayanlar | Aksaklıklar | Eğlenme | 67 | 2,87 | 0,87 | 2,473 | ,065 | |
| | | Heyecan/stres | 20 | 2,93 | 1,02 | | | |
| | | Hırs | 14 | 3,48 | 1,20 | | | |
| | | Mutluluk/keyif | 28 | 3,27 | 0,84 | | | |
| | | Toplam | 129 | 3,03 | 0,94 | | | |
| | Başarı | Eğlenme | 67 | 3,52 | 1,11 | 3,636 | ,015* | 2<3 |
| | | Heyecan/stres | 20 | 2,98 | 1,41 | | | 3<4 |
| | | Hırs | 14 | 3,94 | 1,06 | | | |

| Z kuşağı | Ölçek/Alt Ölçek | Duygu Durumu | N | \bar{X} | ss | F | p | Fark |
|----------|-----------------|----------------|-----|-----------|------|---|---|------|
| | | Mutluluk/keyif | 28 | 3,96 | 0,86 | | | |
| | | Toplam | 129 | 3,58 | 1,14 | | | |

Tablo 8 devamı. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Oyun Oynarken Duygu Durumuna Göre Farklılaşması

| Z kuşağı | Ölçek/Alt Ölçek | Duygu Durumu | N | \bar{X} | ss | F | p | Fark |
|-------------------------------------|----------------------------|----------------|-----|-----------|------|-------|-------|------|
| | Ekonomik Kazanç | Eğlenme | 67 | 1,90 | 1,00 | 1,123 | ,342 | |
| | | Heyecan/stres | 20 | 2,04 | 1,22 | | | |
| | | Hırs | 14 | 2,21 | 1,10 | | | |
| | | Mutluluk/keyif | 28 | 2,35 | 1,37 | | | |
| | | Toplam | 129 | 2,05 | 1,13 | | | |
| | Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | Eğlenme | 67 | 2,76 | 0,74 | 3,248 | ,024* | 2<3 |
| | | Heyecan/stres | 20 | 2,65 | 0,99 | | | |
| | | Hırs | 14 | 3,21 | 0,88 | | | |
| | | Mutluluk/keyif | 28 | 3,19 | 0,74 | | | |
| | | Toplam | 129 | 2,89 | 0,82 | | | |
| Diğer çevrimiçi oyunları oynayanlar | Aksaklıklar | Eğlenme | 39 | 2,27 | 0,65 | 2,348 | ,081 | |
| | | Heyecan/stres | 8 | 2,07 | 0,59 | | | |
| | | Hırs | 10 | 2,81 | 1,10 | | | |
| | | Mutluluk/keyif | 13 | 2,62 | 0,71 | | | |
| | | Toplam | 70 | 2,39 | 0,75 | | | |
| | Başarı | Eğlenme | 39 | 2,78 | 0,93 | 1,606 | ,196 | |
| | | Heyecan/stres | 8 | 3,19 | 1,12 | | | |
| | | Hırs | 10 | 3,48 | 1,22 | | | |
| | | Mutluluk/keyif | 13 | 2,70 | 1,10 | | | |
| | | Toplam | 70 | 2,91 | 1,04 | | | |
| | Ekonomik Kazanç | Eğlenme | 39 | 1,62 | 0,73 | 2,704 | ,052 | |
| | | Heyecan/stres | 8 | 2,06 | 1,11 | | | |
| | | Hırs | 10 | 2,40 | 1,14 | | | |
| | | Mutluluk/keyif | 13 | 1,65 | 0,67 | | | |
| | | Toplam | 70 | 1,79 | 0,87 | | | |
| | Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | Eğlenme | 39 | 2,22 | 0,53 | 3,121 | ,032* | 1<3 |
| | | Heyecan/stres | 8 | 2,44 | 0,68 | | | |
| | | Hırs | 10 | 2,90 | 0,95 | | | |
| | | Mutluluk/keyif | 13 | 2,32 | 0,57 | | | |
| | | Toplam | 70 | 2,36 | 0,65 | | | |

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

PUBG oynayanlar değerlendirildiğinde, oyun oynarken hırslı olduklarını belirtenlerin başarı boyutunda heyecan/stres hissedenlere göre daha bağımlı olduğu, mutluluk ve keyif hissettiklerini bildirenlerin de hırslı olanlara göre yine başarı boyutundaki bağımlılıklarının yüksek olduğu tespit edilmiştir (p<0,05). PUBG oynarken hırslı olanların genel olarak çevrimiçi oyun bağımlılıkları heyecan/stres duyduklarını belirtenlere göre daha yüksek bulunmuştur. Diğer çevrimiçi oyunları oynayanlarda çevrimiçi oyun bağımlılığında puanlar,

Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) Oyunu ile Diğer Çevrimiçi Oyunları Oynayan Z Kuşağının Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Karşılaştırılması

oyun oynarken duygu durumu değişkenine göre anlamlı farklılık göstermektedir ($p<0,05$). Buna göre, hırs hissettiğini belirtenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı eğlendiğini söyleyenlerden daha yüksek bulunmuştur.

Tablo 9. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Oyun Oynadıktan Sonra Duygu Durumuna Göre Farklılaşması

| Z kuşağı | Ölçek/Alt Ölçek | Duygu Durumu | N | \bar{X} | ss | F | p | Fark |
|-----------------|----------------------------|------------------------|-----|-----------|------|--------|-------|------|
| PUBG oynayanlar | Aksaklıklar | Oyunun etkisinde kalma | 30 | 3,69 | 0,94 | 10,852 | ,000* | 1>2 |
| | | Rahatlama | 54 | 2,83 | 0,83 | | | 1>3 |
| | | Yorgunluk | 36 | 2,98 | 0,90 | | | 1>4 |
| | | Hiçbiri | 12 | 2,19 | 0,48 | | | 2>4 |
| | | Toplam | 132 | 3,01 | 0,94 | | | 3>4 |
| | Başarı | Oyunun etkisinde kalma | 30 | 4,05 | 0,88 | 4,6808 | ,004* | 1>2 |
| | | Rahatlama | 54 | 3,54 | 1,16 | | | 1>3 |
| | | Yorgunluk | 36 | 3,38 | 1,19 | | | 1>4 |
| | | Hiçbiri | 12 | 2,69 | 1,16 | | | 2>4 |
| | | Toplam | 132 | 3,54 | 1,16 | | | |
| | Ekonomik Kazanç | Oyunun etkisinde kalma | 30 | 2,46 | 1,29 | 2,9697 | ,034* | 1>2 |
| | | Rahatlama | 54 | 1,85 | 0,97 | | | 1>4 |
| | | Yorgunluk | 36 | 2,23 | 1,27 | | | |
| | | Hiçbiri | 12 | 1,54 | 0,86 | | | |
| | | Toplam | 132 | 2,06 | 1,15 | | | |
| | Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı | Oyunun etkisinde kalma | 30 | 3,40 | 0,84 | 8,9884 | ,000* | 1>2 |
| | | Rahatlama | 54 | 2,74 | 0,71 | | | 1>3 |
| | | Yorgunluk | 36 | 2,86 | 0,82 | | | 1>4 |
| | | Hiçbiri | 12 | 2,14 | 0,56 | | | 3>4 |
| | | Toplam | 132 | 2,87 | 0,83 | | | |

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

Tablo 9'a göre *PUBG oynayanlarda* çevrimiçi oyun bağımlılığı ve alt boyutlarından aksaklık, başarı ve ekonomik kazanç puanlarında oyun oynadıktan sonra duygu durum değişkenine göre anlamlı farklılık göstermektedir ($p<0,05$). Buna göre, oyun oynadıktan sonra oyunun etkisinde kalanların çevrimiçi oyun bağımlılığı, rahatlama ya da yorgunluk hissedenlere göre daha yüksek bulunmuştur. Aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç boyutları açısından çevrimiçi oyun bağımlılığı, *PUBG* oynadıktan sonra oyunun etkisinde kalanlarda yüksektir ($p<0,05$). Diğer oyunları oynayanlarda oyun oynadıktan sonraki duygu durumuna göre farklılaşma görülmemiştir ($p>0,05$).

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Bu çalışma kapsamında, PUBG oyunu ile diğer oyunları oynayan Z kuşağının çevrimiçi oyun bağımlılığı karşılaştırılmıştır. PUBG oyunu oynayanların aksaklıklar ve başarı boyutlarındaki çevrimiçi oyun bağımlılığının diğer oyunları oynayanlara göre daha yüksek düzeyde olduğu saptanmıştır. Ölçek toplamında da fark çıkması, PUBG oyunu oynayanların çevrimiçi oyun bağımlılığının daha yüksek olduğunu göstermiştir. Cinsiyet değişkenine göre, PUBG oyunu oynayan erkek katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığının kadın katılımcılara göre daha yüksek düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuca göre, erkeklerin *PUBG* oyununu kadınlara göre daha çok ekonomik kaygı ile oynadıkları ve bu durumun günlük yaşantıda aksaklıklara yol açabilecek bir faktör olarak çevrimiçi oyun bağımlılığında kendini gösterdiği görülmüştür. Diğer çevrimiçi oyunları oynayan erkek oyuncuların da ekonomik kazanç boyutunda çevrimiçi oyun bağımlılığının kadın katılımcılara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Böylece, her iki durumda da erkeklerin çevrimiçi oyun bağımlılığının daha yüksek olduğu görülmüştür. Araştırmanın sonuçları, çevrimiçi oyun bağımlılığının cinsiyet ile ilişkili olduğu alanyazındaki diğer araştırma sonuçlarıyla örtüşmektedir (Akkaya, 2020; Göldağ, 2018; Griffiths, 1997; Kars, 2010; Mentzoni vd., 2011).

Oyun oynama süresine göre, diğer çevrimiçi oyunları oynayanların çevrimiçi oyun bağımlılığında anlamlı bir farklılık saptanmamış olmasına rağmen, *PUBG* oyununu 4 saatten fazla oynayanların aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç boyutlarındaki çevrimiçi oyun bağımlılığının daha yüksek düzeyde olduğu görülmüştür. Günlük oyun oynama süresi arttıkça çevrimiçi oyun bağımlılığının arttığı, özellikle günde 4 saatten fazla *PUBG* oyunu oynayanların bağımlılık seviyesi daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Günlük oyun oynama sürelerine yönelik diğer araştırmalarda da günlük oyun oynama süresi arttıkça bağımlılık seviyesinin yükseldiği bulunmuştur (Akkaya, 2020; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Göldağ, 2018).

Çok oyunculu oyun modu ile *PUBG* oynayanların aksaklıklar ve başarı boyutunda çevrimiçi oyun bağımlılığının tek oyunculu oynayanlara göre daha yüksek seviyede olduğu görülmüştür. Diğer çevrimiçi oyunları çok oyunculu modda oynayanların da aksaklıklar boyutunda çevrimiçi oyun bağımlılığı, tek oyunculu modda oynayanlara göre daha yüksek

bulunmuştur. Bu kapsamda çok oyunculu çevrimiçi oyunları oynayanların oyun oynama alışkanlıklarının gündelik yaşamlarında aksaklıklara yol açtığı söylenebilirken, PUBG oyunu oynayanlarda başarı unsurunun devreye girdiği ve dolayısıyla PUBG oyunu aracılığıyla başarıya daha fazla ihtiyaç duyulduğu söylenebilmektedir. Bununla birlikte, arkadaşlarıyla PUBG oynayanların tek başına oynayanlara göre aksaklıklar ve başarı boyutunda çevrimiçi oyun bağımlılığının yüksek olduğu sonucu, çok oyunculu modda arkadaşlarla oynamanın bağımlılığı arttırdığı sonucunu göstermiştir. Araştırma sonucu, başkalarıyla oyun oynama ile bağımlılık ilişkisinin yer aldığı araştırmaları doğrulamıştır (Griffiths vd., 2004; Griffiths, 1997).

PUBG oynayanların duygu durumuna bakıldığında, oyun oynarken hırslı olduklarını belirtenlerin heyecan/stres hissedenlere göre başarı boyutunda daha bağımlı olduğu belirlenmiştir. Bu sonuca göre, oyun oynarken hırslı hissedenlerin, başarı odaklı bir çevrimiçi bağımlılığının da olduğu ortaya çıktığı söylenebilir. Mutluluk ve keyif hissettiklerini bildirenlerin de hırslı olanlara göre yine başarı boyutundaki bağımlılıklarının yüksek olduğu tespit edilmiştir. Sonuçlar doğrultusunda, PUBG oynarken hırslı olanların genel olarak çevrimiçi oyun bağımlılıkları oyun oynarken heyecan/stres duyduklarını belirtenlere göre daha yüksek bulunmuştur. Yine diğer çevrimiçi oyunları oynayanlarda ise, hırslı olduğunu belirtenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı eğlendiğini söyleyenlerden daha yüksektir.

Akkaya, Tutgun-Ünal ve Tarhan'ın (2021) Y kuşağı örnekleminde yaptığı dijital oyun bağımlılığı araştırmasında, Y kuşağının oyun oynarken ne hissettiğinin sorgulanması sonucunda, daha çok korku, öfke ve stres hissedenlerin dijital oyun bağımlılığı puanı yüksek bulunmuştur. Eğlence ya da mutluluk gibi daha olumlu duygularda olanların puanı ise daha düşük bulunmuştur. Araştırmalarda, genellikle olumsuz duyguların çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyini arttırdığı, olumlu duyguların ise azalttığı vurgulanmaktadır (Akkaya, 2020; Akkaya, Tutgun-Ünal ve Tarhan, 2021; Cengiz, Peker ve Demiralp, 2020; Hazar vd., 2017). Buna göre, Hazar ve ark. (2017) tarafından yapılan araştırma sonuçlarında, katılımcıların duyuşal imgeleri kullanarak geleneksel ve dijital oyunları açıklamaya çalıştığı, "Heyecan, mutluluk, keyif ve huzur" gibi metaforların her iki oyun türünü açıklamada yoğun olarak kullanıldığı dikkat çekmektedir. Cengiz, Peker ve Demiralp (2020) ise, mutluluğu

bağımlılığın yordayıcısı olarak ele almıştır ve düşük düzeyde negatif ilişkinin olduğu ortaya çıkmıştır. Buna göre, mutluluk düzeyi artarken bağımlılık düşmektedir.

Katılımcıların çevrimiçi oyun oynadıktan sonra duygu durumları incelendiğinde, PUBG oynayanlarda, aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç boyutlarında oyun oynadıktan sonra etkisinde kalanların çevrimiçi oyun bağımlılığı yüksek bulunmuştur. Dolayısıyla oyunun etkisinde kalma hissine kapılanların, diğer katılımcılara göre gündelik yaşamda aksaklıklar yaşayabileceği, başarı için PUBG oyununa harcadığı zamanın, oyunun etkisinde kalma ile sonuçlanabileceği söylenebilmektedir. Bu kapsamda Akbaş ve diğerleri (2009) tarafından yapılan araştırma sonuçlarına göre bilgisayar oyunu oynayan bir grup katılımcının, kendini oyunun içinde hissederek, oyunun etkisinde daha çok kaldığı ve oyunun bilişsel süreçlerine daha uzun süre etki ettiği belirtilmiştir. Ayrıca katılımcılar duygularını “Yürüyünce kendimi oyun içinde hissediyorum.”, “Yarış oyunlarından sonra koşma hissi uyanıyor.” cümleleriyle ifade etmiştir. Bu bağlamda, oyuncu ifadeleri bu çalışmada da ortaya çıkan oyunun etkisinde kalma durumu ile örtüşmekte olup PUBG oyununun bilişsel süreçlere etkisi hakkında fikir vermektedir.

Sonuç olarak, PUBG oyununu oynayan katılımcıların çevrimiçi oyun bağımlılığı, diğer çevrimiçi oyunları oynayan katılımcılara göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Araştırmalarda, Z kuşağının bilgiye erişim ve sosyal medya, çevrimiçi oyunlar gibi yeni medya uygulamalarını kullanım seviyelerinin diğer kuşaklara göre daha yüksek olduğu belirtilmektedir (Özdemir, 2021; Taş vd., 2017; Tutgun Ünal ve Deniz, 2020b). X ve Y kuşaklarına göre bilgisayarların, çevrimiçi oyunların ve internetin dilini daha iyi bilmektedirler. Araştırma sonucundan hareketle eğitim sürecini devam ettiren gençlerin bilinçli kullanıcılara dönüşmesi ve gündelik yaşamlarının olumsuz etkilenmemesi için çevrimiçi oyun bağımlılığı kapsamında önleyici çalışmalar yapılabilir. Gençlerin ilgisine yönelik sanat, spor vb. gibi sosyal faaliyetler ebeveynler ve okul yönetimi tarafından teşvik edilebilir. Ayrıca çevrimiçi oyun oynayanların çeşitli değişkenlere göre birtakım aksaklıklar yaşadığı sonuçları doğrultusunda, bu aksaklıklar ileride yapılacak yeni araştırmalarda detaylı olarak incelenebilir.

Kaynakça

- Akbař, O., Usta, E., & akır, R. (2009). Lise birinci sınıf ğrencilerinin sınıf ii güven algılarının bilgisayar oynama durumlarına gre incelenmesi. *Aile ve Toplum Dergisi*, 5(18), 59–71.
- Akkaya, F. H. (2020). Y kuřađının dijital oyun bađımlılıđının incelenmesi. *Yayımlanmıř Yksek Lisans Tezi*. skdar niversitesi, Sosyal Bilimler Enstits, Yeni Medya ve Gazetecilik Anabilim Dalı, İstanbul.
- Akkaya, F., Tutgun-nal, A., & Tarhan, N. (2021). Y kuřađının dijital oyun bađımlılıđının incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 8(1), 1–22. Eriřim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ojtac/issue/63473/844367>
- Ayhan, B., & Kseliren, M. (2019). İnternet, online oyun ve bađımlılık. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*, 6(1), 1–30.
- Balıkı, R. (2018). ocuklarda ve ergenlerde evrimii oyun bađımlılıđı ve agresif davranıřlar arasındaki iliřkinin incelenmesi. *Yksek Lisans Tezi*, Fatih Sultan Mehmet Vakıf niversitesi, Sosyal Bilimler Enstits, İstanbul.
- Berkup, S. B. (2014). Working with generations X and Y in generation Z period: Management of different generations in business life. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5(19), 218–229.
- Bilgi Teknolojileri ve İletiřim Kurumu. (2018). "1 milyarın zerinde insan dijital oyun oynuyor", Eriřim Adresi: <https://www.btk.gov.tr/haberler/1-milyarin-uzerinde-insan-dijital-oyun-oynuyor>
- Cengiz, S., Peker, A., & Demiralp, C. (2020). Dijital oyun bađımlılıđının yordayıcısı olarak mutluluk. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 7(1), 21–34. Eriřim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ojtac/issue/55990/648102>
- DeCarlo, L. T. (1997). On the meaning and use of kurtosis. *Psychological Methods*, 2, 292–307.
- Demirtař, M. H., & Ferligl, . E. (2014). ok oyunculu evrimii video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bađımlılıđı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99–107.

- Dewanti, P., & Indrajit, R.E. (2018). The effect of XYZ generation characteristics to e-commerce C-to-C: A review. *Ikraith-Informatika*, 2(2), 56–60.
- Dolu, O., Büker, H., & Uludağ, Ş. (2010). Şiddet içerikli video oyunlarının çocuklar ve gençler üzerindeki etkileri: Saldırganlık, şiddet ve suça dair bir değerlendirme. *Adli Bilimler Dergisi*, 9(4), 54–75.
- Döğe, Ç. (2020). Y kuşağının sosyal medya kullanım seviyeleri ile farklılıkları kabul değerleri üzerine bir araştırma. *Yüksek Lisans Tezi*, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- D'Souza, L., Manish, S., & Deeksha, S. (2019). Development and validation of PUBG Addiction Test (PAT). *International Journal of Indian Psychology*, 7(1), 562–574.
- Ekşili, N., & Antalyalı, Ö. L. (2017). Türkiye'de y kuşağı özelliklerini belirlemeye yönelik bir çalışma: Okul yöneticileri üzerine bir araştırma. *Humanities Sciences (NWSAHS)*, 12(3), 90–111.
- Erdoğan, S., & Yalçın-Irmak, A. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16(1), 10–18.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Journal of the American Academy of Pediatrics*, 127(2), 319–329.
- Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23), 419–435.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287–1315.
- Griffiths, M. (1997). Computer game playing in early adolescence. *Journal of Youth and Society*, 29(2), 223–237.
- Griffiths, M. D. (2000). Does internet and computer "addiction" exist? *Cyberpsychology And Behavior*, 3(2), 211–218.
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. (2005). Does video game addiction exist? J. Raessens, & J. Goldstein (Dü) içinde, *Handbook of Computer Game Studies* (s. 364). Cambridge: MIT Press.

- Griffiths, M., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Journal of Cyberpsychology and Behavior, 7(4)*, 479–487.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *International Journal of Human Sciences, 14(1)*, 204–216.
- Hazar, E., & Hazar, Z. (2019). Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Uyarlama çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi 4(2)*, 308–322.
- Hazar, Z., Tekkurşun, G., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: karşılaştırmalı metafor çalışması. *Sportmetre Dergisi, 15(4)*, 179–190.
- Hopkins, K. D., & Weeks, D. (1990). Tests for normality and measures of skewness and kurtosis: Their place in research reporting. *Educational and Psychological Measurement, 50*, 717–729.
- Karasar, N. (2018). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Kars, G. B. (2010). Şiddet İçerikli Bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi. *Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.*
- Kaya, A. B. (2013). Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.*
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2020). Video Game Addiction. C. A. Essau, & P. Delfabbro (Dü) içinde, *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment, and Treatment* (s. 185-186). Oxford: Academic Press.
- Köksal, B. (2015). Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılık düzeyleri, internet bağımlılık düzeyleri ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.*
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2020). *Psikoterapide İnternet Bağımlılığı*. (A. Koruyucu, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Mamun MA, & Griffiths MD. (2021). The psychosocial impact of extreme gaming on Indian PUBG gamers: the case of PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds). *Int J Mental Health Addict.*, 19, 2170–2174.
- Mentzoni, R., Brunborg, G. S., Molde, H., & Myrseth, H. (2011). Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Journal of Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 591–596.
- Mulligan, J. & Patrovsky, B. (2003). *Developing online games: an insider's guide*. Indiana, IN:New Riders Publ.
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51–58.
- Özdemir, Ş. (2017). Kuşaklar teorisine göre Türkiye'deki gençlerin medya kullanım alışkanlıkları ve İstanbul örneği. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Özdemir, Ş. (2021). Sosyal medya çağında kuşakların medya kullanım alışkanlıklarının incelenmesi. *İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Çalışmaları Dergisi*, 9(20), 281–308.
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 Internet Gaming Disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Journal of Computers in Human Behavior*, (45), 137–143.
- Quandt, T., & Kröger, S. (2014). *Multiplayer*. Londra. İngiltere: Routledge.
- Quartz India (2018). "Charted: India's obsession with Chinese online game PUBG". Erişim Adresi: <https://qz.com/india/1489469/tencents-pubg-is-driving-indian-gamers-crazy/>.
- Rehbein, F., & Baier, D. (2013). Family, media and school-related risk factors of video game addiction: A 5 Year longitudinal study. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 25(3), 118–128.
- Rehbein, F., Kleimann, M., & Mössle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: Results of a German nationwide survey. *Journal of Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 269–277.

- Savcı, M., & Aysan, F. (2017). Teknolojik bağımlılıklar ve sosyal bağıllık: İnternet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağıllığı yordayıcı etkisi. *Düşünen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 30(3), 202–216.
- Sucu, İ. (2012). Sosyal medya oyunlarında gerçeklik olgusunun yön değiştirmesi: Smeet oyunu örneği. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 1(3), 55–88.
- Tarhan, K. N. (2020). “Doğru bir politika üretmezsek Z kuşağı kayıp kuşak olacak”, Erişim Adresi: <https://www.nevzattarhan.com/dogru-bir-politika-uretemezsek-z-kusagi-kayip-kusak-olacak.html>
- Tarhan, K. N. & Nurmedov, S. (2019). *Bağımlılık, sanal veya gerçek bağımlılıkla başa çıkma*. (7. Baskı) İstanbul: Timaş Yayınları.
- Tarhan, N., & Tutgun-Ünal, A. (2021). *Sosyal medya psikolojisi*. İstanbul: Der Yayınları.
- Taş, H. Y., Demirdöğmez, M., & Küçüköğlü, M. (2017). Geleceğimiz olan Z kuşağının çalışma hayatına muhtemel etkileri. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 7(13), 1031–1048.
- Taş, İ., Eker, H., & Anlı, G. (2014). Orta öğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. 1(2), 37–57.
- Topal, M., & Aydın, F. (2018). Üniversite öğrencilerinin bilgisayarda oyun oynama alışkanlıkları ve bilgisayar oyun tercihlerinin incelenmesi: Sakarya Üniversitesi örneği. *International Congresses on Education, ERPA*. İstanbul. 203–210.
- Toruntay, H. (2011). Takım rolleri çalışması: X ve Y kuşağı üzerinde karşılaştırmalı bir araştırma. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Tutgun-Ünal, A. (2013). Nesiller ayrılıyor: X, Y ve Z nesilleri. *Açık bilim*, Erişim Adresi: <http://www.acikbilim.com/2013/09/dosyalar/nesiller-ayriliyor-x-y-ve-z-nesilleri.html>
- Tutgun-Ünal, A. (2020a). *Sosyal Medya: Etkileri-Bağımlılığı-Ölçülmesi*. (1.Baskı) (1.Baskı b.). İstanbul: Der Yayınları.
- Tutgun-Ünal, A. (2020b). A comparative study of social media addiction among Turkish and Korean university students. *Journal of Economy Culture and Society*, (62), 307–322. DOI: 10.26650/JECS2020-0064

- Tutgun-Ünal, A. (2021). Social media generations' levels of acceptance of diversity. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 20(2), 155–168.
- Tutgun-Ünal, A., & Deniz, L. (2020a). The comparison of work values of social media generations in terms of giving importance to work and obeying the rules in Turkey. *Azerbaijan Journal of Educational Studies*, 690(1), 199–220. doi:<http://dx.doi.org/10.29228/edu>
- Tutgun-Ünal, A., & Deniz, L. (2020b). Sosyal medya kuşaklarının sosyal medya kullanım seviyeleri ve tercihleri. *OPUS-Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 15(22), 125–144.
- TÜİK. (2020). "Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması". Erişim Adresi: <http://tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=30574>
- Tüzün, H., & Özdiç, F. (2010). Öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve tercihlerine yönelik bir durum çalışması. *Uluslararası Öğretmen Yetiştirme Politikaları ve Sorunları Sempozyumu II*. Hacettepe Üniversitesi. Ankara.
- Wack, E., & Tantleff-Dunn, S. (2009). Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *Cyberpsychol Behav.*, 12(2), 241–4.
- Xu, Z., Xiang, M., & Pang, L. (2018). Study on the influence factors of college students' loyalty in PUBG game. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 439, 132059. doi:10.1088/1757-899X/439/3/032059
- Yılmaz, E. (2020). Z kuşağının PUBG oyunu bağlamında çevrimiçi oyun bağımlılığının incelenmesi. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Zemke, R., Raines, C., & Filipczak, B. (2013). *Generations at work: Managing the clash of boomers, gen Xers, and gen Yers in the workplace* (2nd Ed. b.). USA: Amacom.