

PUBG OYNAMA PRATİKLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLİŞKİSİ EKSENİNDE İNCELENMESİ

Özlem YUMRUKUZ*

ÖZ

Araştırma, popüler olarak oynanan PUBG oyununu (Playerunknown's Battlegrounds - FPS: Birinci Şahıs Nişancı Savaş Arenası Oyunu) oynayan 15-17 yaş aralığındaki gençlerin oynama pratiklerini, bağımlılık davranışı ekseninde incelemek amacıyla yapılmıştır. Oyun oynama etkinliği genel olarak eğlence, merak, odaklanma, sosyalleşme, kontrol kaybı (zaman algısının farklılaşması) ve uzun süre oynama gibi bağımlılık unsurlarını ifade eden başlıklar altında incelenmiştir. Oyunu oynayanlara, özel olarak PUBG oyunu için geliştirilen PUBG bağımlılık testi (PAT-Pubg Addiction Test) uygulanmıştır. Bağımlılık testinden elde edilen bulgulara göre, gençler haftada yaklaşık 21 saat oyun oynamaktadırlar ve oyun oynamaya ortalama 9 yaşında başlamışlardır. Test sonucuna göre, gençlerin bağımlılık seviyeleri düşük çıkmıştır, ancak oyun bağımlılığı olarak nitelendirilen konsantrasyon ve uzun süre sıkılmadan oynama gibi unsurlar istatistiki olarak anlamlı bulunmuştur.

Anahtar Kelimeler: PUBG, Bağımlılık, Dijital Oyunlar, Oynama Pratikleri

ANALYSIS OF PUBG GAMEPLAY IN THE FRAME OF DIGITAL GAME ADDICTION

ABSTRACT

The research was conducted to examine the playing practices of young people between the ages of 15-17 who play the popularly played PUBG game (Playerunknown's Battlegrounds - FPS: First Person Shooter Battle Arena Game) in the axis of addictive behavior. Game-playing activity was generally examined under the titles that express addiction elements such as entertainment, curiosity, focus, socializing, loss of control (differentiation of time perception) and long time playing. PUBG addiction test (PAT) developed specifically for the PUBG game has been applied to those who play this game. According to the findings obtained from the addiction test, young people play games for about 21 hours a week and they started playing games at the age of 9 on average. According to the test results, the addiction levels of the youth were low, but factors such as concentration and playing without getting bored for a long time were statistically significant.

Keywords: PUBG, Addictive Behavior, Digital Games, Gameplay

* Doktora Öğrencisi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Sinema Ana Bilim Dalı, ozlem.yumrukuz@yandex.com, ORCID: 0000-0003-1376-3325.

Makale Geliş Tarihi: 25.02.2021

Makale Kabul Tarihi: 26.04.2021

Araştırma Makalesi

GİRİŞ

Dijital oyunlar oynandıkları platformlara göre en genel anlamıyla bilgisayar oyunları, konsol oyunları ve video oyunları olarak kategorize edilmektedir. Bilgisayar oyunu bilgisayarda oynanan, konsol oyunları, oyun için özel tasarlanmış bir cihazla oynanan ve video oyunları ise hepsine verilen genel bir terim olarak tüm taşınabilir cihazlarda oynanabilen oyunları ifade etmektedir. Sanal ortamda oynanan eğitsel ya da eğitsel olmayan tüm oyunlara bu nedenle dijital oyun tanımlaması yapılmaktadır. Dijital oyunların iletişim bilimleri içerisinde incelenmesinin iki temel nedeni Binark ve Bayraktutan'a göre, günümüzde tüketim pratiklerinin en önemlilerinden biri olarak yeni medya araçları ile iç içe geçmiş olması ve dijital oyunlarla ilgili medyadaki temsil sorunudur (2011: 311). Buna göre, dijital oyunlar genel olarak olumsuz resmedilmektedir.

Son yıllarda yapılan araştırmalar dijital oyunların, eğitim, sağlık, psikoloji, oyun tasarımı, oyunlaştırma gibi birçok disiplin ile ilişkisini incelemektedir. Özellikle, oyunların oynarkitle üzerindeki olumsuz etkileri dijital oyun bağımlılığı kapsamında araştırılmaktadır. Bu çerçevede Binark ve Bayraktutan (2011), dijital oyunların diğer medya ürünleri gibi araştırılırken temelde üç unsur açısından incelenmesi gerektiğini ifade etmektedir. Birincisi üretim süreçleri (endüstriyel yapının işleyişi), ikincisi tüketim pratikleri (*oynarkitle* pratikleri) ve üçüncüsü ise metin/anlatı temelidir. Bu araştırmada ise gençler arasında kısa sürede oldukça popüler hale gelen PUBG oyunu oynarkitle pratikleri açısından değerlendirilirken, oynarkitlenin oyunla olan bağımlılık düzeyi irdelenmiştir.

PUBG çok oyunculu bir savaş arenası oyunu olarak Aksiyon/Savaş türüne ait Birinci Şahıs Nişancı (FPS-First Person Shooter) oyunu kategorisindedir. Oyun türlerine yönelik sınıflandırma yaklaşımları söylemsel, toplumsal-kültürel ve yapısal başlıklar altında ele alınmaktadır (Krawczyk, 2018:'den aktaran: Demirbaş, 2019: 29). Oyun türlerini belirlerken kesin bir kriter bulunmamakla birlikte, oyunlar temel bir kaç özelliklerine göre belirli kategorilere ayrılmaktadır. Bu özellikleri sınıflandırmada kullanılan çeşitli kriterler, oyundaki anlatı, etkileşim, oynanış, tema, oyun dünyası, oyuncu, etkileşimlilik, yazılım, kurgusal içerik, arayüz gibi birden çok dinamiğe göre belirlenmektedir. PUBG oyunu, savaş arenası oyunu olarak bu unsurları içermektedir ve tür olarak aksiyon-savaş oyunu kategorisindedir. Ancak, Derrida'nın metinsel analiz ile ilgili ifadesinde belirttiği gibi dijital oyunlar tek bir türe ait olmadığı gibi, belli bir türün dışında da değildir (1980: 65). PUBG oyununun türsel sınıflandırması oynanış ve oynarkitle pratikleri açısından temelde etkileşimlilik (oyun içi sohbet), oynanış (çok oyunculu), tema (savaş), anlatı (yenme, savaşma, biriktirme vb.) ve oyuncu ekseninde oluşturulmuştur. Bu oyun türünün seçilmesinin nedeni çevrimiçi, çok oyunculu, sürekli değişen hikaye anlatısı taşıyan oyunların daha fazla bağımlılık oluşturabileceği varsayımıdır (Kuss vd., 2012; Lemmens ve Hendriks, 2016). Diğer bir neden ise, oyunun gençler arasında oldukça popüler bir şekilde oynanmasıdır. Ancak, araştırmanın ana odağı oyun türü incelemelerinin konusu olan anlatısal veya ludolojik inceleme değil, oyuncunun oynanıştaki psikolojik süreçlerini yansıtan oynama sürecinde sergilediği davranışlarının bir değerlendirmesidir.

Oyuncunun eğlence arayışı, merak duygusu, kontrol hissi ve oyuna kendini kaptırma gibi eğilimleri oynamaya ayrılan süreyi uzatmaktadır. Aşırı oynamaya bağlı olarak duygusal

veya sosyal problemlerin ortaya çıkması (Lemmens vd., 2009), oyuna kendini kaptırma davranışı ve etrafta olup bitenlerin farkında olamama (Kneer ve Glock, 2013), oyuna konsantre olma, zaman algısının değişmesi, eğlence, mevcudiyet,¹ meşguliyet gibi unsurlar oyun bağımlılığı ile ilgilidir (Keller ve Bless, 2008; Liu ve Chang, 2012; Teng, 2012).

Oyun bağımlılığı Amerikan Psikiyatri Derneği tarafından bir hastalık olarak kabul edilmese de, 2018'de Dünya Sağlık Örgütü (WHO) oyun oynamaya bağlı olarak gelişen sosyal-psikolojik semptomları bir sağlık problemi olarak nitelendirmiştir. Oyun bağımlılığının en önemli unsurlarının dikkat eksikliği ve çevreye olan ilginin kaybolması olduğu ifade edilmektedir (Weinstein, 2010; Wu vd., 2013). Bağımlılıkla ilgili yapılan bir araştırmada, oyun bağımlısı olan kişiler, günlük aktivitelerini yerine getirmekte zorlandıklarını, okula gitme, sağlık, kişilerarası ilişkiler gibi konularda problemler yaşadıklarını ve diğer başka her şeyin önemsiz geldiğini belirtmişlerdir (Partington vd., 2009; Weinstein, 2010; Wood, 2008; Wu, Scott, ve Yang, 2013). Ayrıca, bağımlılığın aşırı oynamaya bağlı olarak zaman algısının bozulması, yorgunluk, öz-farkındalığın düşmesi, kendinde olmama ve dikkat eksikliği gibi hayatı olumsuz yönde etkileyen sonuçlara yol açtığı bulunmuştur (Engeser, 2012; Partington, Partington ve Olivier, 2009). Benzer şekilde, sürekli tekrar tekrar oynama kişilerarası iletişim bozukluğuna ve takıntıya sebep olmaktadır (Johnson ve Scholes, 2013; Yüksel, 2012). Dijital oyunlarla aşırı zaman harcayan kullanıcıların düşük akademik başarı (Anand, 2007), uyku problemi (Foti vd., 2011), fiziksel etkinliklerin sınırlanması (Ballard vd., 2009) ve beslenme bozukluklarına bağlı obezite (Fullerton vd., 2014) sorunlarının oluştuğu gözlemlenmiştir.

Alan yazında, bağımlılığın ne kadarının oyun oynamaya bağlı olduğu konusunda ise bir uzlaşma bulunmamaktadır. Çok az çalışma özellikle şiddete bağlı davranışın ortaya çıkmasındaki etkeni dijital oyun bağımlılığı ile ilişkilendirirken, diğer çalışmalar bu ikisi arasında bir ilişki bulamamıştır (Przybylski vd., 2010). Oyun bağımlılığının istenmeyen sonuçlar ortaya çıkarma potansiyeli taşısa da, davranışsal boyutta olumlu veya olumsuz etkiler doğurup doğurmadığı hala tartışılmaktadır. Genel anlamda oyun oynama bir takım psikolojik ihtiyaçların doyurulması ya da doyurulamaması nedeniyle bağımlılığı tetikleyebilen bir davranış olarak ele alınmaktadır.

Bağımlılık oynamaya bağlı olarak ortaya çıkan ve takıntı haline gelmiş gözlenebilen bir davranışı nitelemekte iken, oynama sürecinde oluşan duygusal durumlar bağımlılığı ortaya çıkaran *a priori* zihinsel süreçleri ifade etmektedir. Bağımlılık, psikolojik ve sosyal problemlerin yaşandığı istemli veya istemsizce belirli bir davranışa yönelmeyi ifade etmektedir. Bununla birlikte, bağımlılık davranışını tetikleyen oyun içi duygulanımsal süreçler belirli davranışları yapmaktan kendini alıkoyamama durumunu tetiklediğinden bağımlılığın nedenlerini oynama sürecindeki çeşitli duygulanımsal süreçlere göre irdelemek konu ile ilgili nedensel çıkarımları daha sağlam kavramsal bir çerçeveye oturtacaktır. Oyun oynama etkinliği bağımlılığa bağlı olarak takıntıya sebep olabilmekte, ancak bu durumun arka planında oynama sürecinde deneyimlenen çeşitli duygu durumlarının olduğu göz ardı edilmektedir. Bundan dolayı, araştırmanın sorunsalı, oynar-kitlenin oynama etkinliğinin bağımlılığı ortaya

¹ İngilizce 'telepresence' olarak adlandırılan kavram teknoloji aracılığıyla insanların fiziksel dünyanın dışındaki kurgusallıkla olan etkileşimlerine ve bunu gerçekmiş gibi hissetmelerine imkan veren bir olguyu açıklamaktadır.

çıkarıcı oyun içi duygulanımsal süreçlerin hangi boyutlarda değerlendirilebileceğidir. Araştırma, bu kapsamda bağımlılık davranışını savaş/aksiyon oyunu oynayan kişilerin oynama pratikleri üzerinden incelemektedir.

Oyun oynamaya özgü söz konusu pratiklerin kasıtlı ve tercihe bağlı olarak ortaya çıkma ihtimali de oyun ve bağımlılık ilişkisini yeniden düşünmek açısından önemlidir. Bu çerçevede, oynama motivasyonunun kasıtlı bir edim, oynama edimindeki pratiklerin ise rastgele ortaya çıkması bağımlılığının boyutlarını anlamlandırmaktadır. Bu nedenle oyun oynama bağımlılığına ilişkin durumun anlaşılmasında oyuncunun oyun içi etkileşimsel süreçlerde sergilediği psikolojik yansımaların araştırılması oyun-bağımlılık ilişkisine daha kapsamlı bir bakış açısı sunacaktır. Araştırma bu kesişim noktasına dair argümanları test etmek amacıyla oyuncunun gönüllü olarak katıldığı oyun oynama etkinliğindeki bilinç dışı yönelimleri oynama pratikleri açısından açıklama çabasıdır. Türkiye’de oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan çalışmalar genel olarak cinsiyet, sosyoekonomik durum, oyunun oynandığı bağlam değişkenleri üzerinden yürütülmektedir (Altun ve Atasoy, 2018; Toker ve Baturay, 2016). Bu araştırma ise oyun bağımlılığını, söz konusu değişkenlerden bağımsız olarak bağımlılık ve oynanış ilişkisi açısından ele almıştır. Araştırmada farklı olarak, bağımlılık ve oyun ilişkisi değerlendirilirken dijital oyun bağımlılığının oynama sürecindeki duygulanımsal süreçlerle olan kesişim noktaları oynama pratikleri ve oyun sistemi üzerinden somutlaştırılmıştır.

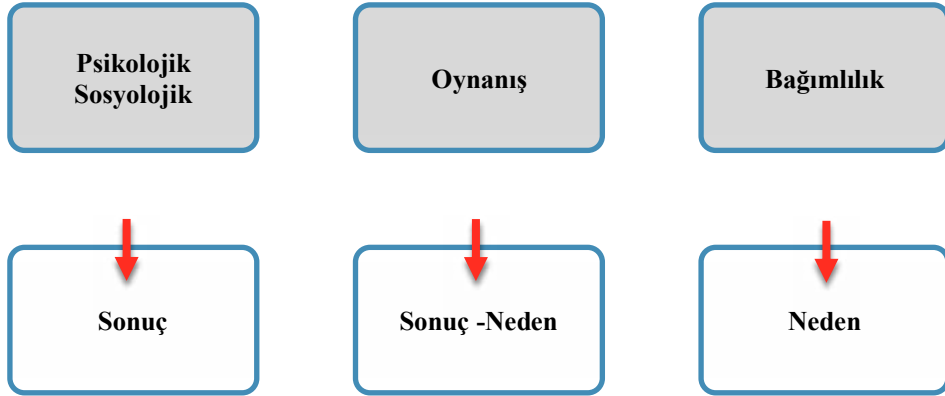
1. BAĞIMLILIĞA İLİŞKİN KURAMSAL YAKLAŞIMLAR

Çeşitli kuramsal yaklaşımlar oyun oynama davranışı ve bağımlılık ilişkisine farklı bakış açıları sunmaktadır. Davranışçı kuram, dışsal uyaranların ve ödüllendirmenin oyun oynama davranışını pekiştirdiğini ve iç motivasyonun herhangi bir etkisi olmadığını ileri sürmektedir (Beranuy vd., 2013; Usman ve Inam, 2013). Kişilik kuramı, bağımlılık ile kişilik özellikleri arasında bir ilişki olmadığını öne sürmektedir ancak, bağımlılığı çevresel faktörler ve toplumsal bağlam açısından yeterince açıklayamamaktadır (Keller ve Bless, 2008; Liu ve Chang, 2012; Teng, 2012). Bilişsel kuram da, oyun oynama davranışını oyunla ilgili kişinin düşünce, öz-kontrol ve beklentileri açısından ele almaktadır. Buna göre, oynama davranışı kişinin gerçek hayatta yaşadığı kontrolsüzlük duygusundan kaynaklanmamaktadır; birey bilinçli bir şekilde yalnızca oyunla bütünleşerek, çevresindeki diğer uyaranları göz ardı edebilmektedir (Przybylski vd., 2009). Hümanist yaklaşım oyun bağımlılığının fiziksel ihtiyaçlar, sevgi, ait olma, kabul görme ve kimlik oluşturmada bilinçli bir şekilde tercih edildiğini iddia etmektedir (Boyle vd., 2012). Oyun oynamaya iten nedenler ve oyun oynama sürecini kapsamlı olarak ele alan Sosyal Anlamlandırma Kuramı ise bağımlılığının nedenlerinden ziyade oyun oynama edimi üzerinde yoğunlaşmıştır; ancak oynama pratiğini dar bir perspektifte ele almaktadır (Sanjamsai ve Phukao, 2016: 177). Bu konuyu daha geniş bir perspektifte ele alan Öz-Belirlenim Kuramı’na göre, gençlerin oyun oynama nedenleri üç temel nedene dayanmaktadır. Bunlar: a) yeterli hissetme, b) özerklik ve c) ilgili olmadır. Bu faktörler detaylı olarak altı ayrı başlık altında Bilişsel Değerlendirme Kuramı, Organizmik Bütünleşme Kuramı, Nedensellik Yönelimi Kuramı, Psikolojik İhtiyaçlar Kuramı, Hedef İçeriği Kuramı ve İlişki Motivasyonu Kuramı olarak sıralanmıştır. Tüm bu kuramların bir özeti ise oyun oynamanın içsel ve dışsal motivasyona bağlı olarak, diğer bir ifade ile psikolojik ve sosyal nedenleri kapsıyor olmasıdır.

2. PUBG OYNAMA PRATİKLERİ VE OYNAR-KİTLE MOTİVASYONU

Dijital oyunların gençler ve çocuklar arasında ilgi görmesinin nedenini Thomas Malone (1981: 360) hayal gücü, mücadele ve merak olarak üç temel faktöre bağlamaktadır. Malone (1981) mücadele, hayal gücü ve merak unsurlarının oyun esnasında zihinsel becerilerin kullanılmasını sağlayarak iç motivasyonu arttıran faktörler olduğunu ifade etmektedir. Bu unsurlar genel olarak oyunu eğlenceli hale getirdiğinden oynama etkinliğine ayrılan süre oldukça uzun olabilmektedir. Uzun süre oyun oynama beraberinde bir takım psikolojik ve fizyolojik sorunlara da yol açabileceğinden bağımlılık olarak nitelendirilebilmektedir. Çünkü oyun bağımlılığı oyunların aşırı kullanımına bağlı olarak ortaya çıkmaktadır (Charlton ve Danforth, 2007; Grüsser vd. 2007). Oyunun popülerliğini ise bir bakıma oyuncunun oyunu sıkılmadan ne kadar süre oynadığı belirlemektedir.

Yee (2005: 2), faktör analizi ile oyuncuların oynama motivasyonlarını araştırmış ve üç temel motivasyon kaynağı bulmuştur. Buna göre, oyuncular oyunu başarı hissi, rekabet ve güç kazanmak için oynamaktadır. Bu çerçevede oynama nedenlerine etki eden etmenlerin oyuncu türlerine göre farklılaştığını ifade etmiştir. Örneğin, sosyal olarak kategorilendirilen oyuncular etkileşim amaçlı, immersiyon oyuncuları gerçek hayat problemlerinden kurtulmak için rol yapma ve hikâyenin bir parçası olma amacıyla oynamaktadır.² Oyun oynama süreçleri ile ilgili ise alan yazında yeteri kadar araştırma bulunmamaktadır. Araştırma bu nedenle oyuncuların oynama süreçlerinin durumsal analizini yaparak bağımlılık gibi sonuçsal bir faktörle olan ilişkiyi incelemektedir. Çünkü oyuncuları oynamaya iten dışsal nedenlerin yanında oyun içindeki etkileşimsel ortamda ortaya çıkan oyuncunun duygulanımsal süreçleri bağımlılığa etki edebilmektedir. Bağımlılık bu nedenle oyun sürecindeki çeşitli psikolojik ve sosyolojik faktörler tarafından tetiklenebilmektedir (Bkz. Şekil-1).



Şekil-1: Oynanış ve Bağımlılık İlişkisi

Oyuncuların oynama sürecindeki deneyimleri onlara psikolojik ve sosyal fayda sağlamaktadır. Dolayısıyla, oyunda hissedilen zaman mevhununun unutulması, kontrol hissi ve kendini kaybetme gibi süreçlerin arka planını sosyal ve psikolojik bilinçlilik düzeyi oluşturmaktadır.

² Oyuncu tipolojisi ve oyun türleri arasındaki daha ayrıntılı bir analiz için bkz. (Vahlo vd., 2017: 88-103).

Bağımlılığın bu bilinçlilik seviyesi ile hangi alanlarda örtüştüğü veya ayrıldığı bağımlı olmanın bir boyutunu açıklamaktadır. Bu boyut kişinin sosyal ve psikolojik gereksinimlerini karşıladığı ve ihtiyaç halinde başvurduğu görece olumlu anlamda bir bağımlı olma davranışını nitelendirmektedir.

Oyun oynama süreci dış dünya ile etkileşimin azalması, yüksek konsantrasyon, amaca odaklanma, kural bazlı hareket etme ve mücadelenin başarılı şekilde gerçekleştirilmesindeki bilinçli süreci ifade etmektedir. Bundan dolayı, oyuncuları fizyolojik, zihinsel ve psikolojik sağlık sorunu yaşamaya kadar götüren oynama deneyiminin sonucunun bağımlılık olarak nitelendirilmesinin zihinsel süreçler çerçevesinde ele alınması oyun bağımlılığı konusuna daha bütüncül bir bakış açısı sunmaktadır. Buradan hareketle, oyun oynama sürecindeki oyuncunun deneyimleri salt sonuç bazlı çıkarımlarla ulaşılabilecek yargıları daha sağlam bir temele oturtacaktır. Sonuç olarak, bağımlılık durumu belirli gereksinimlerin doyurulmasının oynar-kitlenin duygusal deneyimlerinin süreçsel bir değerlendirmesinin gerekliliğini açıklamaktadır.

Oyuncuların saatlerce hiç sıkılmadan oyun oynamalarını bilinçli bir yönelimle herhangi bir dış motivasyona bağlı olmadan uzun süre meşgul olma eğilimini yönlendiren birçok etken vardır. Bu motivasyonu sağlayan en temel faktörlerden birinin ise 'eğlence' unsuru olduğu açıktır. Özellikle dijital oyunların gençler arasında yaygın şekilde oynanmasının nedenlerinin başında bu oyunların eğlendirici özelliği belirleyici olmaktadır. Eğlencenin yanı sıra oyunları keşfetmeye yönelik merak duygusunun da oynama davranışını etkileyen faktörlerden biri olduğu ifade edilmektedir. Ayrıca, oyunlardaki ödül-ceza mekanizması oyunda devamlılığı sağlayan bir diğer unsurdur. Oyuncu, ödül aldığı anda oynama eylemine devam ederken, ceza olarak nitelendirilebilecek bir karşılık aldığı anda ise, ya bir sonraki hamlede başarıma sıklığını arttırmaya yönelik eylemde bulunmakta ya da başaramama hissi ile motivasyon kaybı yaşayabilmektedir. Bununla birlikte, başaramama duygusu başarıma duygusu kadar davranışı ortaya çıkaran en güçlü motivasyonlardan biridir. Oyuncular başkalarına 'hava atmak', 'kendini ispatlamak', 'başkalarının yapamayacaklarını yapmak' ve esasen farklı olabilmek için aşılması gereken bir hedefi gerçekleştirme amacıyla başarısızlığı aşmaya daha çok motive olabilmektedirler.³ Davranışsal açıdan eğer her zaman başarılı olsalardı o zaman ortada çabaya değecek bir eylem olmayacaktı. Bu nedenle, oyundaki sistem ağırlıklı olarak oyuncunun beceri düzeyine göre yapılandırılarak ve zorluk-beceri dengesi kurularak aralıklı pekiştireçlerle oyuncunun sürekli oyunda kalmasını sağlamaktadır. Başaramama, bir sonraki hamlede neler olup biteceğini oyuncunun hayal gücüne bırakarak merak, heyecan ve hırs duygusunu tetiklemektedir.

Oyun oynarken tecrübe edilen olumlu duyguların başarmaya yönelik algıyı güçlendirdiği, motive edici olduğu ve sosyal ilişkileri olumlu yönde etkileyerek başarısızlıkla baş etmede yardımcı olduğu bulgulanmıştır (Fredrickson, 2001'den aktaran: Granic, 2014: 74). Dolayısıyla içsel motivasyon oyuncuların oynama deneyiminde hissettikleri başarıma duygusu, onaylanma ve kendini ispat etme gibi önceden belirlemedikleri yönelimlerle ilgili olabilmektedir. Bu duygu oyunun geribildirim mekanizması ve sistematığı yoluyla belirlenen bir hedefi gerçekleştirme arzusunun tetiklenmesi ve sürece etkin şekilde katılım ile birlikte odaklanma, kontrol, zaman algısı gibi duygu durumlarını etkilemektedir.

³ Oyunlaştırma kavramına yönelik detaylı değerlendirmeler için bkz. (Sezgin vd., 2018: 169-189).

PUBG oyunu sayılan özellikleri taşıyan, çok karmaşık olmayan ve temelde basit döngülerden oluşan bir savaş/aksiyon oyunudur. Oyun, ilk olarak bilgisayarda başlayan, sonra konsollar ile devam eden ve son olarak da mobil platformlarda 'PUBG Mobile' olarak ücretsiz bir şekilde piyasaya sürülmüştür. Oyun, 100 oyuncunun uçakla belirlenmiş haritalar üzerinden geçerek ve istedikleri yere paraşütle inerek en kısa sürede en iyi silah ve ekipmanları alıp oyun boyunca hayatta kalmak üzere mücadeleleri üzerine kuruludur. Mücadele sonunda hayatta kalan son kişi ya da takım oyunu kazanmaktadır. PUBG oyunu incelendiğinde oyunun temelde üç ana yapıya göre ilerlediği söylenebilir: 1- Problem, 2- Mücadele, 3- Amaç. Bu üç yapı anlatı, oyun mekaniği ve ara-yüzü, oyuncunun psikolojik arkaplanı (geçmiş deneyimler, biliş, duygu, dikkat, motivasyon, algı) ve oyun oynama deneyiminin bileşenlerinden (kullanıcı deneyimi, oyunun kurgusu ve etkileşim gibi unsurlardan) oluşmaktadır. Oyunun temel sistemi oyun boyunca oyuncunun bir problem etrafında belirli bir hedefi gerçekleştirebilmek için mücadele ettiği etkinlikleri kapsamaktadır.

Oyun tasarımcıları oyuncuların çeşitli duygusal deneyimleri yaşayabilecekleri gerçeğe uygun simülasyonlarla eğlenceye yönelik tasarımlar yapmaktadırlar. Özellikle, aksiyon oyunlarında devamlılığın sağlanması için tematik yapı baştan sona geribildirim ödülleri yoluyla gerçekleştirilmesi üzerine kuruludur. Oyuncular belirlenmiş hedeflerle oyunda kendilerini ispatlayabilecekleri, öz-farkındalıklarını kazanabilecekleri ve başarı duygusunu hissedebilecekleri hedeflere ulaşmaya çalışmaktadırlar. Bu nedenle oyun içi iyileştirmeleri oyuncuda farklı deneysel süreçleri hissetme amacına yönelik yapılmaktadır. Örneğin, PUBG oyununda PUBG Mobile aparatı, akıllı telefonları bir konsol kontrol cihazı gibi kullanma esnekliği vererek oyunun daha rahat oynanmasını sağlayacak şekilde geliştirilmiştir. Bunun yanında, PUBG oyununda oyunculara farklı oyun tecrübesinin yaşatılması için Zombi Modu, Savaş Modu, Savaş Modu: Fetih, e-Spor Modu ve Ölüm Maçı gibi seçenekler oluşturulmuştur. Her bir modun gerektirdiği kural ve karakterler, tema ve yapı farklı içeriklerde oluşturulmaktadır.

3. YÖNTEM

Araştırma, 2019 yılı Aralık ayı içinde rastgele seçilen 190 kişi ile gönüllülük esasına uygun olarak yapılmıştır. Gönüllü olan katılımcılara oyun oynama alışkanlıkları ve oynama deneyimleri ile ilgili görüşlerinin alınacağına ve kişisel bilgilerinin korunmasına dair ön bilgilendirme yapılmıştır. Araştırmaya İstanbul ilinde yaşayan yaşları 15-17 arasında değişen kişiler katılmıştır. Araştırmanın evrenini söz konusu yaş aralığındaki gençler oluşturmaktadır. 15-17 yaş grubundaki gençlerin seçilmesinin nedeni bu oyunun özellikle bu yaş grubu içinde yaygın bir şekilde oynanıyor olmasıdır. Evren içinden örneklem grubu seçilirken olasılık dışı örnekleme yöntemi olan monografik örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Monografik örnekleme yöntemi araştırmacının evren ile ilgili bilgilerine ve öngörülerine dayanarak evreni temsil edebileceğini düşündüğü bir küme ya da birkaç denek üzerinde çalışma amacıyla seçtiği bir yöntemdir (Ural ve Kılıç, 2011: 43).

Evren içerisinden örnekleme dahil edilecek birimlere karar verebilmek için öncelikle araştırmaya gönüllü olarak katılım sağlayacak olan 190 kişiye bir ön test uygulanarak en çok hangi dijital oyunları oynadıklarına dair görüşleri alınmıştır. Katılanların %79'u (150 kişi) en az bir en fazla on oyunu sürekli oynadıklarını, % 21'i (40 kişi) ise ya daha önce hiç oyun oynamadıklarını veya bir süredir oyun oynamadıklarını ifade etmişlerdir. Bundan dolayı, araştırmanın yöntemine uygun olarak oyun oynamayanlar incelemeye dahil edilmemiştir.

Katılanlar ise en çok savaş oyunlarını oynadıklarını, savaş oyunları kategorisinde ise en yaygın olarak PUBG (Player Unknown's Battleground) oynadıklarını belirtmişlerdir. Diğer oyunların ise benzer türdeki savaş/aksiyon oyunlarından oluştuğu gözlenmiştir. Bu nedenle PUBG oyununu oynayanlar evreni temsilen örneklem olarak seçilmiştir (Bkz. Tablo-1).

| OYUNLAR | OYUNCU SAYISI: 190* |
|-------------------|---------------------|
| PUBG | 63 |
| LEAGUE OF LEGENDS | 28 |
| ZULA | 23 |
| CSGO | 20 |
| GTA | 18 |
| CALL OF DUTY | 15 |
| PES | 14 |
| BRAWL STARS | 10 |
| MINECRAFT | 8 |
| FORTNITE | 6 |

Tablo-1: En Popüler Oyunlar ve Oynayan Kişi Sayısı

(*Bir kişi birden fazla oyun oynamaktadır.)

Araştırmanın diğer basamağında Lancy D'Souza, Manish, Deeksha (2019) tarafından geliştirilen PUBG Bağımlılık Testi (PUBG Addiction Test-PAT) Türkçe'ye uyarlanarak, bu grup içinde PUBG oynayan 63 kişiye çevirim içi anket formu ile uygulanmıştır. Veri toplama sürecinde test soruları uygulayıcı tarafından katılımcılara sözlü olarak sorularak yaptırılmıştır. Çevirim içi anketin araştırmacı eşliğinde yapılması ile olası yanlış anlaşılma ve teknik hataları en aza indirmek amaçlanmış ve bu sayede testin geçerliliği sağlanmaya çalışılmıştır. Testin ilk bölümünde oynama pratikleri ile ilgili günde kaç saat ve kaç yaşından beri oyun oynadıkları, en çok hangi platformda oyun oynamayı tercih ettikleri gibi genel sorular sorulmuştur. Bağımlılık testindeki maddeler ise bağımlılığı ölçen belirli başlıklar altında sınıflandırılmıştır. Bu başlıklar, takıntı, kendini kaybetme, kaygı, kaçış, aşırı heyecan ve kullanımı, etrafa karşı ilgisizlik ve uzun süre oynama gibi oyun bağımlılığını belirleyen kategoriler olarak seçilmiştir. PUBG oynama etkinliği bağımsız değişken olarak, testteki kategoriler ise bağımlı değişken olarak belirlenmiş, oynanışta ortaya çıkan duygulanımsal süreçlerin bağımlılık ile ilişkisi tartışılmıştır. Bu çerçevede araştırma;

1. PUBG oyununu uzun bir zamandan beri ve uzun süre boyunca oynayanlar bağımlı olarak değerlendirilebilirler mi? sorusu ışığında aşırı oynama ile bağımlılık arasındaki ilişkiyi açıklamaya çalışmaktadır. Bunun yanı sıra, oyun sisteminin oyuncuya sağladığı avantajlar oyuncudaki belirli duygusal süreçleri ortaya çıkarabilmekte ve oynama etkinliğini etkileyebilmektedir. Bu nedenle oyun sistemindeki

temel şematik ve tematik unsurlar eğlence, konsantrasyon, sosyalleşme, geribildirim mekanizması, merak, meydan okuma ve başarıma duygusu olarak alt kategorilere ayrılarak elde edilen bulgularla birlikte yorumlanacaktır. Buradan hareketle araştırma;

2. PUBG oyun sistemi ve oynama pratiklerinin bağımlılık ile ilişkisi nelerdir? sorunu oynanış ve bağımlılık ekseninde cevaplamaya çalışmaktadır.

3.1. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırmanın yöntemsel anlamda bir takım sınırlılıkları vardır. Oyun ve bağımlılık ilişkisi tüm yaş gruplarında görülen davranışlara göre incelenmesi gerekirken, araştırmanın evrenini temsil eden örneklem grubu yalnızca 15-17 yaş aralığındaki gençleri kapsamaktadır. Diğer bir sınırlılık ise araştırmanın çevirim içi anket tekniği ile sınırlı kalmış olmasıdır.

4. BULGULAR

Araştırmanın bulgularına göre, katılımcılar mobil cihazları (telefon-tablet) oyun oynama aracı olarak yaygın şekilde kullanmaktadırlar ve haftada ortalama 21 saat oyun oynamaktadırlar. Oyuna başlama yaşı ise ortalama 9'dur. Bu kapsamda oyun oynamanın çok küçük yaşlardan itibaren günlük rutinlerinin bir parçası haline gelmiş olmasının ve uzun süre oyun oynamalarının bir sonucu olarak, katılımcıların bağımlılık seviyeleri ölçülmüştür. Oyun bağımlılığını belirleyen kategorilerin Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı hesaplanmıştır. Bu, testin tekrar edilebilirliği ile ilgili güvenilirlik ve tutarlılığı sağlamada başvurulan bir yöntemdir. Bunun yanı sıra kategorilerin standart sapma değerleri ve ortalaması hesaplanmıştır ve sonuçlar aşağıdaki gibi özetlenmiştir (Bkz. Tablo-2).

| K-Kategoriler | Cronbach Alpha | SS | Ortalama |
|------------------------|----------------|------|----------|
| K1 Kaygı | 0.48 | 0.76 | 2.47 |
| K2 Kaçış | 0.7 | 0.8 | 2.24 |
| K3 Aşırı heyecan duyma | 0.4 | 1.11 | 3.26 |
| K4 İlgisizlik | 0.58 | 0.95 | 2.59 |
| K5 Kendini Kaybetme | 0.71 | 0.92 | 3.58 |
| K6 Aşırı Oynama | 0.34 | 1.12 | 2.77 |
| K7 Takıntı | 0.57 | 0.67 | 2.71 |

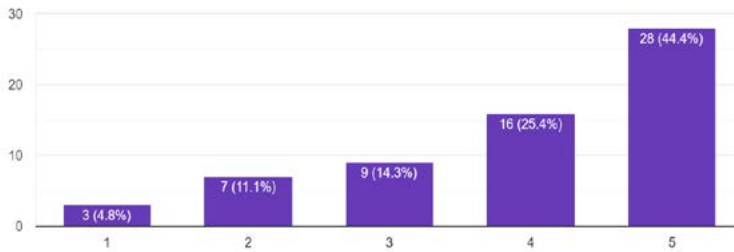
Tablo-2: Bağımlılık Testinin Cronbach Alpha, Standart Sapma ve Ortalama Değerleri

Cronbach Alpha güvenilirlik oranları ölçekteki her bir madde için saptanan tek bir α değeri olabileceği gibi, ölçekteki tüm maddelere ait ortalama bir α değeri de olabilir (Kılıç, 2016: 47). Çalışmadaki tüm kategoriler için elde edilen α değeri toplam güvenilirliği gösterir ve genel kabul edilen bu değer 0.7 ve büyük olmalıdır. Sonuçlara göre, testin α değeri 0.3 ile 0.7 arasında değişmektedir. Bu anlamda test içindeki kategorilerin 0.4'ün altındaki maddeleri temsil eden K6- 'aşırı oynamayı' ölçek maddelerinin 0.34 değeri ile güvenilir olmadığı

ve 1.12 SS değeri ile dağınık bir dağılım gösterdiği saptanmıştır. Ancak, testin ilk bölümünde kaç saat oyun oynadıklarına ilişkin sorulara verilen cevaplara göre gençler, günde ortalama 3 saat (en az 1 en fazla 8 saat) ve haftada ortalama 21 saat oyun oynamaktadırlar. Bu çerçevede, aşırı oynama kategorisi oyuna ayrılan sürenin günlük rutinlerinin önemli bir kısmını oluşturduğundan uzun süre oyun oynadıklarını ifade eder niteliktedir. Diğer kategorilerin α değeri ise 0.4 ile 0.7 arasında değiştiğinden kabul edilebilir düzeyde güvenilirdir. Kategoriler arasında ortalama ve standart sapma değerlerine bakıldığında K1-Kaygı ve K2- Kaçış, K4- İlgisizlik, K6-Aşırı oynama ve K7-Takıntı kategorilerinin ortalama değerleri 3'ün altında olduğundan 'katılmıyorum' seçeneğine yakın çıkmıştır. K2-Kaçış kategorisini ölçen maddelerin güvenilirliği 0.7, SS değeri 0.8 ve ortalama değeri ise 2.24'tür ve bu durum oyunun gerçek hayattan kaçış amaçlı oynanmadığını göstermektedir. K3-Aşırı heyecan duyma ve K5-Kendini kaybetme kategorilerinin ortalama değeri 3'ün üstünde çıktığı için 'katılıyorum' seçeneğine yakındır. Ancak, K3-Aşırı heyecan duyma kategorisine ait değer yüksek görünmekle birlikte, yüksek SS ve düşük α değeri almasından dolayı istatistiki açıdan anlamlı çıkmamıştır. K5-Kendini kaybetme kategorisinde ise α değeri 0.7, 0.92 SS ve 3.58 ortalama değeri ile anlamlı bulunmuştur.

Dolayısıyla, PUBG oynayan kişilerdeki bağımlılık kategorileri değerlendirildiğinde; oyununun kaygı, aşırı oynama, hayattan kopma, aşırı heyecan duyma, dış dünyaya ilgisizlik ve takıntı haline getirme durumların varlığından söz edilememektedir. Test sonucunda yalnızca K5-Kendini kaybetme maddesi anlamlı çıkmıştır. Buradan hareketle PUBG bağımlılık testine katılan kişilerin oyun bağımlısı oldukları sonucu büyük ölçüde çıkmamaktadır. Ancak, oyun oynamaya kendini kaptırma ve testten bağımsız olarak uzun süre oynama durumu büyük ölçüde gözlemlenmiştir. K5-Kendini kaybetme kategorisindeki maddelerden 54. soru ayrıca incelenmiş ve oranlar yorumlanmıştır. Kendini kaybetme durumu zaman algısının yitimi ve oyuna gömülme ile ilgili alt kategoriler olarak değerlendirilmiştir. Katılanların %69.8'i 'oyun oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorum' sorusuna tamamen katılıyorum veya katılıyorum seçeceğini cevaplamıştır. %14.3'ü de kısmen katıldıklarını ifade etmişlerdir.

54-Pubg oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorum.
63 responses

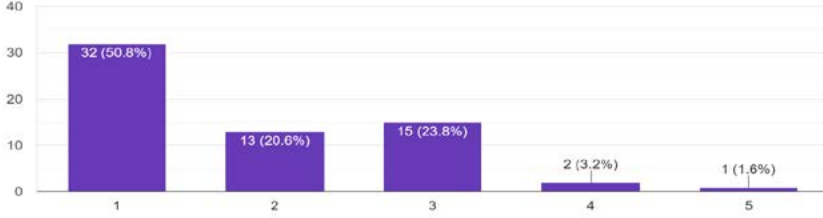


(1-Hiç katılmıyorum, 2-Katılmıyorum, 3-Kısmen katılıyorum, 4-Katılıyorum, 5-Tamamen Katılıyorum)

Eğlence: 'PUBG oynamak stresimi çoğaltıyor' sorusunu cevaplayanların büyük çoğunluğuna göre, PUBG oynamak stres seviyelerinde önemli bir artışa neden olmamaktadır. Bu

durumda, PUBG oyunu daha çok rahatlatıcı, eğlence ve zaman geçirme aracı olarak işlevselleşmiştir. Bu da oyunu oynamaya teşvik eden bir faktör olarak oynama etkinliğinin devamlılığını desteklemektedir. Rahatlama ve eğlence, oyuna motive eden ve oynama davranışının uzun sürmesini sağlayan bağımlılık unsuru olarak da değerlendirilebilmektedir.

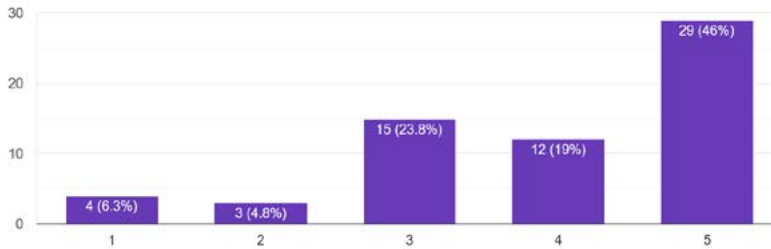
35-Pubg oynamak stresimi çoğaltıyor
63 responses



(1-Hiç katılmıyorum, 2-Katılmıyorum, 3-Kısmen katılıyorum, 4-Katılıyorum, 5-Tamamen Katılıyorum)

Konsantrasyon: 'PUBG oynarken birisi beni böldüğünde rahatsız oluyorum' sorusu oyunla ilgili konsantrasyon duygusunu ölçmektedir. Konsantrasyon seviyesi oyuna kendini adapte edebilme ve dış etkenlere karşı ilginin kaybolmasını ima etmektedir. Buna göre, oyun oynarken bölünme durumunda oyuncuların % 65'i tamamen, %15'i de kısmen rahatsızlık duyduklarını, %11.1 oranındaki bir grup ise oyun sırasında bölünme durumundan rahatsız olmadıklarını ifade etmişlerdir. Bu durum oyun sürecinde oyuncunun oyuna gömülme, oyunla bütünleşme, kurgu ve gerçek arasındaki ayırımın kaybolduğu dolaysızlık⁴ kavramı ile ilgilidir. Dolaysızlıkta medya aracının izleri silinerek özne ve nesne arasında tam bir etkileşim oluşur. Oyuna gömülme kurgunun gerçeklik olarak anlaşılmasını sağlayarak oyunda geçirilen zaman mevhumunun kaybolmasını tetikler. Bu nedenle konsantrasyonun sağlanmasıyla oyunda geçirilen süre artabilmektedir.

24-Pubg oynarken birisi beni böldüğünde rahatsız oluyorum.
63 responses

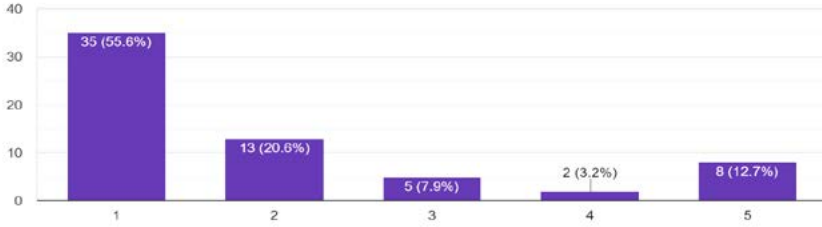


(1-Hiç katılmıyorum, 2-Katılmıyorum, 3-Kısmen katılıyorum, 4-Katılıyorum, 5-Tamamen Katılıyorum)

⁴ Dolaysızlık (immediacy) kavramı ile ilgili ayrıntılı bilgi için bkz. (Bolter ve Richard, 1999).

Bunun yanı sıra, oyuncular oyunu günlük rutinlerinin bir parçası haline getirmişlerdir. Oyunun sosyalleşme, eğlence, rahatlama gibi işlevleri yerine getirmesi açısından rutin içinde önemli bir yeri vardır ancak, bağımlılık olarak değerlendirilebilecek seviyede oyun oynama diğer bir etkinliğin yerini almamıştır. Bu çerçevede oyun gerçek-sanal yaşam arasında tecrübe edilen bir etkinlik alanı içine yerleşmiştir.

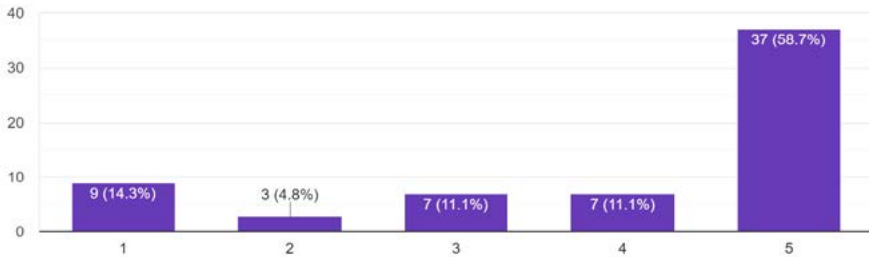
14-Pubg'den dolayı diğer işlerimi ihmal edebiliyorum.
63 responses



(1-Hiç katılmıyorum, 2-Katılmıyorum, 3-Kısmen katılıyorum, 4-Katılıyorum, 5-Tamamen Katılıyorum)

Sosyalleşme: Oyuncuların %69.8'i PUBG'yi arkadaşlarıyla oynamaktan oldukça keyif aldıklarını ifade etmişlerdir. Oyunu oynama nedenlerinden birisinin de zaman geçirmek olduğunu, bu süreçte kendilerini oldukça enerjik hissettiklerini ve oyun sırasında arkadaşlarıyla birlikte oynamayı tek başlarına oyun oynamaya tercih ettiklerini ifade etmişlerdir. Ayrıca oyun içi sohbet özelliği ile de oyunda interaktif bir ortam oluşturmaktadırlar. Oyuncular oyun dışı ortam olarak yalnızca PUBG ile ilgili konuları konuştukları WhatsApp grupları üzerinden sürekli iletişim halinde olmaktadır. İnteraktif ortamda oyuncunun bildik çevresince onaylanma, kabul görme ve kendini ispat etme motivasyonu desteklenmektedir.

1-PUBG'yi arkadaşlarla oynamak tek başıma oynamaktan daha yakın/samimi geliyor.
63 responses



(1-Hiç katılmıyorum, 2-Katılmıyorum, 3-Kısmen katılıyorum, 4-Katılıyorum, 5-Tamamen Katılıyorum)

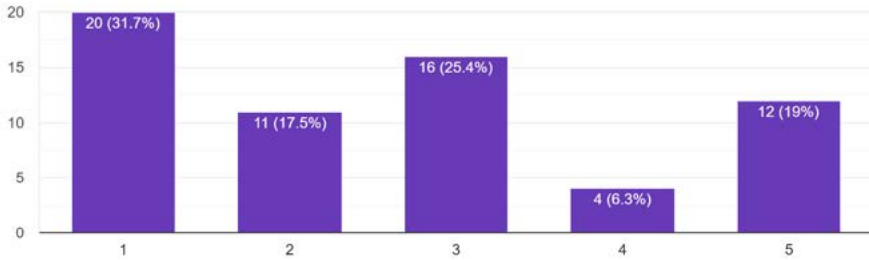
Çünkü oyuncular oyunda birbirlerine karşı değil, yabancı hedeflere karşı aynı zamanda kendi tanıdık çevrelerinde de en fazla skoru yaparak hem bireysel düzlemde hem de sanal topluluk içinde onaylanma duygularını tatmin etmektedirler. Kimlik kazanma ve sosyal ödül

mekanizması oynanış sürecindeki başarıya duygusunu desteklemektedir. Oyun oynama bu anlamda bağımlılıktan çok psikolojik rahatlatma ve eğlenme unsurlarının hâkim olduğu bir alan yaratmaktadır. Öz-Belirlenim Teorisi'nin de belirttiği gibi oyun oynama bireysel ve sosyal ihtiyaçları karşılayan bir araç olarak işlevselleşmiştir.

Oyun oynamaya dair isteğin kontrol altına alınamaması, takıntı haline getirilerek kişinin sosyal yaşamını etkilemeye başlaması da davranışın bağımlılık olarak tanımlanabilmesi için belirtiler olarak kabul edilmektedir (Griffiths ve Davies, 2005: 362). Ancak, araştırmada gençlerin oyun oynama alışkanlıklarının sosyal hayatları üzerinde gözle görülür ölçüde etkisinin bulunmadığı sonucu çıkmıştır. Bunun nedeni günümüzde artık sosyalleşmenin boyutunun dijital ortamlara da yansması ile bunun bir ihtiyaç olarak görülmesi ve gerçek hayatın dışında bir etkinlik değil, hayatın bir parçası olarak tecrübe ediliyor oluşudur. Diğer bir ifade ile oyun oynama gerçek ve sanal yaşamsal alanları birbirine yaklaştırmakta ve oyun oynamayı bunun dışında veya buna karşı gelişen bir biçimde değil, gerçek hayatın bir parçası olarak algılanan kendiliğinden bir tecrübe içerisinde oluşturmaktadır. Bulgular PUBG oynamanın gençlerin sosyalleşme ihtiyaçlarını karşıladığını bunun ötesinde bir takıntı durumu oluşturmadığını göstermektedir. Gençler her ne kadar uzun süre oyunda vakit geçirseler ve oyun oynamaya erken yaşlarda başlasalar bile bunu gerçek hayattaki etkinliklerine göre daha fazla tercih etmemektedirler.

20-Dışarı çıkmak ve oyun oynamaktansa Pubg oynamayı tercih ederim.

63 responses



(1-Hiç katılmıyorum, 2-Katılmıyorum, 3-Kısmen katılıyorum, 4-Katılıyorum, 5-Tamamen Katılıyorum)

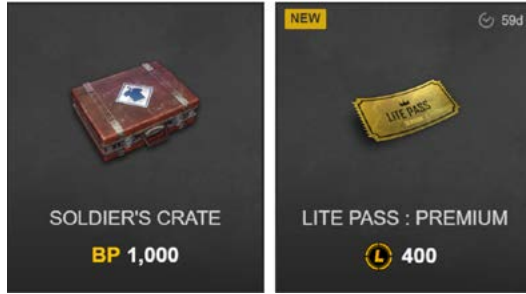
Geribildirim: Devamlılığı sağlayan en önemli unsurlardan biri de oyundaki geribildirim mekanizmasıdır. Geribildirimler oynama etkinliği boyunca oyuncuya verilen ipuçları ve kural hatırlatmalarının yanında çoğunlukla ödül mekanizmaları olarak işlevselleşmiştir. Oyun oynama pratikleri bağlamında geri bildirim devamlılığı sağlayan en önemli faktörlerden biridir, çünkü eğlence ve hedef odaklılığı teşvik etmektedir. Araştırmada oyuncular hedeflerinin 'mümkün olduğunca çok sayıda çok adam öldürmek' olduğunu ifade etmişlerdir, ancak diğerlerinden öldürme sayısı bakımından geride kalmaları herhangi bir rahatsızlık hissettirmemektedir. Dolayısıyla, oyunda ağırlıklı olarak kendi kendine yöneltilen bir rekabet anlayışının (en fazla öldürme skoru yapma) hâkim olduğu söylenebilir. Öldürme eyleminden sonra figürün cephanesi, ilk yardım vb. gibi malzemeler zaman zaman birimleri harcamadan ödül olarak verilmektedir. Sanal öldürme eyleminin sayısal bir veri olarak hedefe ulaşma

anlamında kodlandığı ve öldürme eyleminin basit bir oyuna indirgendiği sembolik bir rekabete dönüşmektedir. Bunun yanı sıra, amblem, poz ve isim arka planı gibi oyundaki özelleştirme mekanizmaları PUBG'nin bireysel ödül sistemi ile birlikte harmanlanmıştır. Bu iki mekanizma birlikte, oyun içindeki oyunlaştırma stratejisi olarak işlemektedir. Örneğin, her 10 seviye için oyuncular bir amblem ve bir arka planla, her 100 seviye için ise oyuncular bir poz ile ödüllendirilmektedir (Bkz. Şekil-2).



Şekil-2: Ödül Mekanizması ve Özelleştirme Unsurları

Bunun yanı sıra, oyuncunun belirtilen ödülleri önceden almış olduğu şartlarda süreç sırasında oyunculara belirli miktarda Battle Points (BP) ve L-Coin (LC) verilmektedir. BP ve L-Coin ödüllendirme unsurları figür öldürerek birinci olma, oyunda daha fazla canlı kalma ve oyuncuların görevleri tamamlama durumlarında sahip olabilecekleri oyun içi para birimleridir. Bunlar ile dükkândan birçok ürün ile birlikte isim değiştirme hakkını da satın alabilmektedirler (Bkz. Şekil-3).



Şekil-3: BP ve L-Coin

Ayrıca, oyuncuların yaklaşık yarısı avatarlarını kişiselleştirmek için ayrıca zaman harcadıklarını ifade etmişlerdir. Bunun için para harcayanların oranı ise nispeten düşüktür. Avatarın kişiselleştirilmesi sembolik olarak dış dünyadaki kimlik algısının dijitalleşmesi, bir varlığa bürünmesi olarak yorumlanabilir. Oyun oyuncuların kendilik algılarıyla ilgili tamamlayıcı bir unsur olarak işlevselleşmiştir. Oynamanın devamlılığını oyuncuların bu yollarla kimlik kazanma, sembolik anlamda para, eşya kazanma gibi onaylanma motivasyonları büyük ölçüde desteklemektedir.

Oyun anlatısı ve yapısal unsurlar temel insani dürtü ve eğilimleri ortaya çıkaran oyunlaştırma stratejileriyle bütünleştirilerek oynama motivasyonlarını büyük ölçüde desteklemektedir. Genel anlamda olumlu dönüt alındığında, yeterlilik hissi oluşmakta, oyunun anlatısı kurguya (hikâye anlatımına) dönüşmekte ve oyuncu aktif bir rol üstlenmektedir. Tüm bu mekanizmalar oyuncuyu oyuna katmakla birlikte bireysel hazzı, haksız kazanç elde ederek ilerlemeyi, biriktirmeyi ve her ne pahasına olursa olsun yenmeyi teşvik edici unsurları oluşturmaktadır. Bu anlamda oyunu ideolojik çerçevede kültür endüstrisi bağlamında temel psikolojik eğilimleri destekleyen ya da bireyselliği ön plana çıkaran bir araç olarak değerlendirmek, söz konusu psikolojik ve sosyal bağımlılık unsurlarını anlamak adına daha kapsamlı bir bakış açısı sunmaktadır.⁵

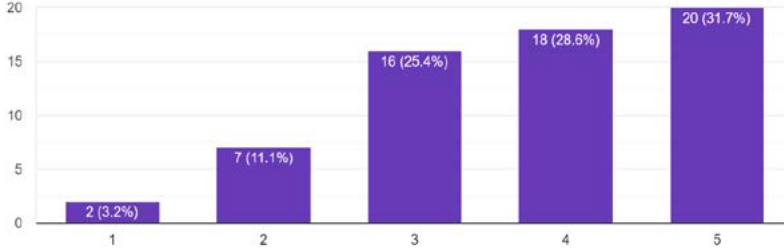
Merak: Oyuncuların oynamaya karşı merak duygusunun tetiklenmesi oyuna teknik anlamda yeni unsurlar eklenmesi ve oyunu kazanma ihtimaline yönelik algının ortaya çıkarılması ile sağlanmaktadır. Bunları keşfetme eğilimine bağlı olarak her adımda kendini aşma ve başarıyı hissetme duygusu tetiklenmiş olmaktadır. Buna ek olarak, oyuncular taktiksel hamleleri öğrenmek için hem çevrimiçi gruplarda iletişim halinde olmaktadırlar, hem de Youtube üzerinden oyun oynama taktikleri gibi içerikleri takip etmektedirler. Oyunun zorluk seviyesindeki artış oyuncuda bir sonraki aşamanın ne olacağı konusunda merak uyandırmaktadır. Çünkü oyuncu için bir sonraki mücadelenin ne kadar zor olacağı, yeni oyun içi yeteneklerinin ne kadar geliştireceğini sorgulamaya başlamasıyla meydan okuma için oyuncuda duyuşsal hazır bulunurluğu oluşturmaktadır. Oyuncudaki merak duygusu oyun sistemi boyunca ödül mekanizması ile tetiklenmektedir.

Meydan okuma/Başarma Duygusu: Bu yönelme sürecinde karşılaşılan zorluklar ve beceri arasındaki ilişki psikolojik olarak memnuniyet verici veya olumsuz olabilmektedir. Zorluk seviyesi genellikle oyuna ilk başlandığında basit, oyun ilerledikçe zora doğru ilerlemektedir. Ancak oyunun sistematigi oyuncunun becerisine göre zorluk derecesini ayarlayarak oyunda kalmayı desteklemektedir. Diğer bir ifade ile oyun oyuncu için kolay olmaya devam ederse veya başaramayacağı kadar zor olmaya başlarsa oyuncu sıkılacağı için oyun sistemi bu dengeyi sağlayarak oyuncuyu oyunda tutmaktadır. Genel olarak oyundaki döngüler amaç-hamle-hedefe ulaşma-yeni hedef şeklinde tanımlanırken, lineer bir döngüden ziyade kolaydan zora, basitten karmaşığa ve özelden genele doğru ilerleyen bir yapıdadır. Bu nedenle döngü helezonik bir biçimde ilerlemektedir. Bu şematik yapı oyunu fazla karmaşıklaştırmadan ve belirsizleştirmeden oyuncunun hedef döngüsü içinde kalmasını sağlamaktadır. Araştırmanın bulgularına göre, oyunda başarma motivasyonu oldukça ön plandadır; oyuncuların %53.9'u oynarken başarma duygusunun çok önemli olduğunu ifade etmişlerdir. Bireysel

⁵ Dijital oyunları ideolojik bağlamda ele alan daha detaylı bir inceleme için bkz. (Binark ve Sütçü, 2008).

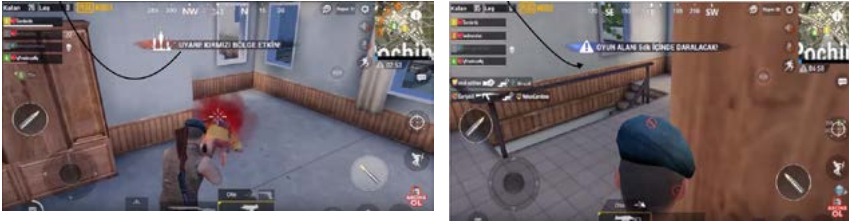
ilerleme, işbirliği sosyalleşme ve başarıma duyguları oyunda ön plana çıkan motivasyon faktörleridir. Bununla birlikte, oyuncular oyunla ilgili olarak akademik performanslarında bir düşüş yaşamadıklarını ifade etmişlerdir.

5-Pubg oynarken başarıma duygusunu hissediyorum.
63 responses



(1- Hiç katılmıyorum, 2-Katılmıyorum, 3-Kısmen katılıyorum, 4-Katılıyorum, 5-Tamamen Katılıyorum)

Oyuncunun becerisi oyunun sunduğu zorluk derecesi ile uyumlu olduğu için oynama davranışı devam etmektedir. Çünkü PUBG temel problem çözme süreçlerini oynayanın becerisinin üstünde olmayan oyun sırasında verilen ipuçları ve yönlendirmeler ile birlikte optimal düzeyde tutmaktadır. Örneğin ekranda uyarılar yoluyla bir sonraki hamle kolaylaştırılmaktadır (Bkz. Şekil-4). PUBG oyunu ve benzeri savaş oyunlarının zorluk&beceri eşliğinin optimal düzeyde olduğu dikkate alındığında, oyuncuların büyük bir kısmı oynama sırasında başarıma duygusunu hissetmektedirler. Bu da oyuncu için öz-yeterlilik algısı oluşturabilmektedir.

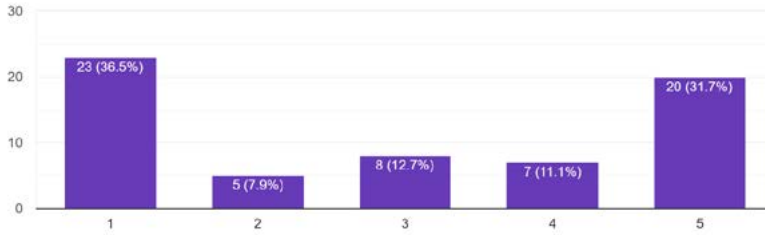


Şekil-4: PUBG Oyunundaki İpuçları ve Yönlendirmeler

Oyuncuların %42.8'i oyunu silip tekrar yükleme eğilimi gösterirken, %12.7'si ise bu konuda kararsız kaldıklarını, % 44.4'ü ise oyunu silip tekrar yükleme tereddüdü yaşamadıklarını ifade etmişlerdir.

34-Oyunu silip silip tekrar yükledim.

63 responses



(1- Hiç katılmıyorum, 2-Katılmıyorum, 3-Kısmen katılıyorum, 4-Katılıyorum, 5-Tamamen Katılıyorum)

Bu durum oyuncuların bir bakıma oyunla bağlarını koparmak istediklerini ve oyunun rahatsızlık uyandırabilecek etkilerinin olduğunu ifade etmektedir. Dolayısıyla, oyun her ne kadar eğlence ve rahatlatma amacı ile oynanıyor olsa da, arka planda oyunun oyuncu için farklı sebeplerle (aile, uyku problemi, zaman alması, yorgunluk vb.) olabileceği sonucu çıkmaktadır. Oyunu uzun süre ve sürekli oynamak bu nedenle bağımlılığı ortaya çıkarma potansiyeli taşımaktadır, ancak tam olarak bir bağımlılık durumu yaratmamıştır. Sonuç olarak, testten elde edilen bulgulara göre, oyun tam bir bağımlılık durumu oluşturmamıştır ancak, kendini kaybetme (zaman algısının farklılaşması, oyuna gömülme) ve uzun süre oyun oynama durumu gözlenmiştir. Bu nedenle, oynama belirli psikolojik nedenlerle ortaya çıkan, oyun sisteminde (geribildirim, ödül ceza, belirlenmiş hedefler, zorluk beceri dengesi, merak, eğlence) oyuncunun psikolojik ihtiyaçlarının doyurulması (sosyalleşme, kendini ispatlama, onaylanma, başarı hissi) ile bağımlılık olarak nitelendirilebilecek takıntı, sosyal ve fiziksel sorunlar gibi sonuçlar ortaya çıkarmayan oynar-kitle pratiklerini açıklamaktadır. Dolayısıyla, oyun sisteminin oyuncuda ortaya çıkardığı duygusal tepkilerin büyük ölçüde bağımlılık oluşturmadığı görülmüştür.

SONUÇ

Araştırma eğitsel oyunlar dışında kalan ve gençler arasında daha çok eğlence ve zaman geçirmek için oynanan PUBG oynama pratiklerini oyun bağımlılığı açısından değerlendirmek amacıyla yapılmıştır. Oyun bağımlılığı üzerine yapılan çalışmalar bağımlılığı uzun süre oyun oynama, zaman algısının bozulması, oynamaya bağlı sosyal ve fiziksel sorunların ortaya çıkması olarak tanımlamaktadırlar. Bu çalışmada ise bağımlılık kavramı sonuç odaklı bir yaklaşımdan ziyade oyun sistemindeki belirli unsurların oyun oynamayı teşvik eden yapısı ve oyuncuda bu yapıya bağlı olarak ortaya çıkan duygusal süreçler açısından incelenmiştir. Bu çerçevede bağımlılık kavramının oyun dışı nedenlerinden ziyade oynanıştaki etkileşimsel süreçler ile olan ilişkisine odaklanılmıştır.

Araştırmanın başta ortaya koyduğu sorunsal ışığında, oyuncuların uzun süre oyun oynamasının bağımlılıkla ilişkili olmadığı sonucu çıkmaktadır. Oyuncuların uzun süre oyunda kalmasını ise oyundaki tematik ve şematik özelliklerin desteklediği vurgulanmıştır. Oyuncu oynanış sırasında bu sayede kendini kaptırma, zamanı unutma ve kontrol hissi pratiklerini tecrübe etmektedir. Bu kapsamda, oyunla bütünleşme psikolojik, bilişsel ve sosyal faydalar

sağladığından bağımlılık boyutunun zihinsel süreçlerini içeren boyutları olarak anlaşılmaktadır.

Oyunun sistemi temel olarak bir problemin çözümünün belirlenmiş hedefler doğrultusunda bir mücadele içinde belirli döngülerle tekrarlanmasından oluşturulmaktadır. Bu mekanizma içindeki en önemli unsurlar ödül-ceza ve merak duygusunu uyandıran oyun içi sistemlerdir. Bunun yanı sıra, etkileşimlilik ve sosyalleşmenin mevcut olduğu etkinlik içinde oyuncular oyunları tanıdık arkadaşlarıyla oynamayı tercih etmektedirler. Bireyin tüm etkinliklerinin başarı duygusu ve grup içinde kabul görme, ön plana çıkma ve onaylanma duygusu da oyun oynama devamlılığına katkı sağlayan bir alt unsur olarak değerlendirilmiştir. Yalnızca oyun oynama etkinliği için değil, diğer başka etkinlikler için de kişinin onaylanma duygusu bulunduğu sosyal etkileşim alanında olumlu duygular hissettiren bir motivasyon faktörüdür. Bir bakıma kendini ispatlama olarak da nitelendirilebilecek onaylanma duygusu oyunun etkileşimli ortamında benliğin varoluşsal bir dışavurumu olarak yorumlanabilir. Oyuncular çoğunlukla tanıdık çevresi ile oyun oynamayı tercih etmekte ve oyun yoluyla sosyalleşmektedirler.

Test sonuçları, uzun süre oynama, kendini kaptırma, eğlence, merak gibi akış unsurlarının oynama sırasında oluştuğunu ancak, dış dünyayla etkileşimin tamamen kopması, sosyal ve psikolojik bozuklukların (takıntı, kontrol kaybı, kaygı, kaçış, aşırı heyecan ve kullanım, çevreye karşı ilgisizlik) söz konusu olmadığını bulgulamıştır. Nitekim oyun bağımlılığından söz edebilmek için kişilerde oyun oynamaya bağlı sağlık sorunları, sosyal iletişim ve psikolojik bozukluklar gibi sonuçların oluşması gerekmektedir. Bununla birlikte, oyun oynama bir takım rahatsızlıklar oluşturmaktadır, ancak tam bir bağımlılık hali ortaya çıkarmamıştır. Ancak oynanıştaki söz konusu deneyimlerin ortaya çıkması sürekli ve tekrar oynamayı tetiklediğinden bağımlılığın ortaya çıkmasındaki zihinsel boyutlar olarak değerlendirilmiştir.

Öz-Belirlenim Teorisi'ne göre oyun oynama oyuncuda kendini yeterli hissetme, özerklik ve ilgili olma ihtiyacını karşılamaktadır. Günümüzde dijital platformların hayatın her alanına nüfuz etmesi ve reel hayatın dışında bir tecrübe gibi algılanmaması bu psikolojik ihtiyaçları karşılayan doğal araçlar olarak algılanıyor olması ile alakalıdır. Oyun oynama etkinliğinin gerçek yaşamın bir parçası haline gelmesi nedeniyle kişinin bu gereksinimlerinin doyuran bir araç olarak işlevselleşmesi oyun oynamayı gerçek yaşam içinde önemli bir yerde konumlandırmaktadır. Kentleşme ile daralan sokaklarda, toplumsal dışlanmalar, yalnızlaşma, yabancılaştırma ve bireyselleştirme gibi durumların tecrübe edildiği koşullarda dijital oyunlar hem anlatsal hem de teknik yapısı aracılığıyla bu sorunlara geçici veya kalıcı rahatlamalar getiren bir araç olarak hayatın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Bu anlamda, dijital oyun bağımlılığından bahsedilip edilmeyeceği tartışmalıdır. Kişi bu süreçte bir nebze zorunluluktan girmekte ve oyunlar bir katarsis görevi görmektedir.

Oyun oynama pratiklerinin sosyalleştirme, eğlenme, zaman geçirme, rahatlama, başarıma duygusu, kendini ispatlama, bireysel rekabet ve işbirliği gibi faktörlerinden oluştuğu ve oyunun yapısında mevcut olduğu görülmüştür. Oyundaki geribildirim mekanizması, belirlenmiş hedefler, zorluk/beceri dengesi, kural bazlılık ve sosyalleştirme gibi öğeler ise bu psikolojik süreçlere etki etmektedir. Bu çerçevede oyunun yapısındaki bu unsurlar incelenmiş ve konsantrasyon, geribildirim, başarı (yeterlilik) hissi, ilgi ve eğlencenin tecrübe edilmesi oynama motivasyonlarını etkilediği ifade edilmiştir. Dolayısıyla, oyunun sistematığı oyuncuda belirli duygusal ve bilişsel süreçleri destekleyen tasarımsal yapılardan oluşmaktadır. Bunun bir sonucu olarak, oyun oynama hiç sıkılmadan, oyunun içine girerek ve dış etkileşimin asgari düzeye indirgenmesiyle aktif bir katılımı destekleyen araca dönüşmüştür. Zaman algısının

yitirilmesi ve uzun süre oynama gibi nedenler bağımlılık olarak sayılabilen, ancak olumsuz bir etki ortaya çıkarmayan durumlardır. Sonuç olarak, araştırma PUBG oynama alışkanlığını tamamen bağımlılık olarak ele alınamayacağını bulgulamıştır.

KAYNAKÇA

- ALTUN, Meryem ve ATASOY, Murat (2018). Investigation of Digital Game Addiction of Children Between 9-11 Age Groups: Kırşehir Sample. *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 9 (33), 1740-1757.
- ANAND, Vivek (2007). A Study of Time Management: The Correlation Between Video Game Usage and Academic Performance Markers. *Cyberpsychol Behav*, 10, 552-559.
- BALLARD, Mary, GRAY, Melissa, REILLY, Jenny ve NOGGLE, Matthew (2009). Correlates of Video Game Screen Time Among Males: Body Mass, Physical Activity, And Other Media Use. *Eat Behaviors*, 10 (3), 161-167.
- BERANUY, Marta, CARBONELL, Xavier ve GRIFFITHS, Mark D. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11 (2), 149-161.
- BİNARK, Mutlu ve BAYRAKTUTAN, Günseli (2011). Dijital Oyun Kültürü Haritasında Oyuncular: Dijital Oyuncuların Habitusları ve Kariyer Türevleri, *Katılımın "e-hali": Gençlerin Sanal Alemi* içinde (Der. A. Telli Aydemir), İstanbul: Alternatif Bilişim, 303-330.
- BİNARK, Mutlu ve BAYRAKTUTAN-SÜTÇÜ, Günseli (2008). *Kültür Endüstrisi Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- CHARLTON, John P. ve DANFORTH, Ian D. W. (2007). Distinguishing Addiction and High Engagement in The Context of Online Game Playing. *Computers in Human Behaviour*, 23 (3), 1531-1548.
- CHEN, Jenova (2007). Flow in Games (and Everything Else), *Communications of the ACM*, 50 (4), 31-34.
- D'SOUZA, Lancy, MANISH, S. ve DEEKSHA, S. (2019). Development and Validation of PUBG Addiction Test (PAT), *The International Journal of Indian Psychology*, 7 (1), 562-574.
- DEMİRBAŞ, Yavuz (2019). Dijital Oyun Araştırmalarında Biçimsel Analiz ve Oyun Türleri: Hayatta Kalma Oyun Türü. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*, (12), 15-32.
- DERRIDA, Jacques (1980). The Law of Genre. *Critical Inquiry*, 7 (1), 55-81.
- EISENBERGER, Robert, JONES, Jason R., STINGLHAMBER, Florence, SHANOCK, Linda. ve RANDALL, Amanda T. (2005). Flow Experiences at Work: For High Need Achievers Alone?, *Journal of Organizational Behavior*, 26 (7), 755-775.
- ENGESER, Stefan (2012). *Advances in Flow Research*. New York: Springer Science Business Media.

- FOTI, Kathryn E., EATON, Danice K., LOWRY, Richard ve McKNIGHT-ELY, Lela R. (2011). Sufficient Sleep, Physical Activity, and Sedentary Behaviors, *American Journal of Preventive Medicine*, 41 (6), 596-602.
- FULLERTON, Simon, TAYLOR, Anne W., GRANDE, Eleonora D. ve BERRY, Naralle (2014). Measuring Physical Inactivity: Do Current Measures Provide an Accurate View of “Sedentary” Video Game Time?, *Journal of Obesity*, <https://doi.org/10.1155/2014/287013>.
- GRANIC, Isabela (2014). *The benefits of Playing Video Games*, Developmental Psychopathology Department, Behavioural Science Institute, Radboud University Nijmegen, Nijmegen, The Netherlands.
- GRIFFITHS Mark D. ve DAVIES, M. N. O. (2005). Videogame Addiction: Does It Exist?, *Handbook of Computer Game Studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston: MIT Pres, 359–368.
- GRUSSER Sabine M., THALEMANN, Ralf ve GRIFFITHS, Mark D. (2007). Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression?, *Cyberpsychol Behaviour.*, 10 (2), 290-292.
- JOHNSON, Daniel, JONES, Christian, SCHOLE, Laura ve CARRAS, Michelle C. (2013). *Videogames and Wellbeing: A Comprehensive Review*. Melbourne: Young and Well CRC.
- KELLER, Johannes, ve BLESS, Herbert (2008). Flow and Regulatory Compatibility: An Experimental Approach to The Flow Model of Intrinsic Motivation. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 34 (2), 196-209.
- KILIÇ, Selim (2016). Cronbach’ın Alfa Güvenirlik Katsayısı, *Journal of Mood Disorders*, 6 (1), 47-48.
- KNEER, Julia ve GLOCK, Sabine (2013). Escaping in Digital Games: The Relationship Between Playing Motives and Addictive Tendencies in Males. *Computers in Human Behavior*, 29 (4), 1415-1420.
- KUSS, Daria. J., LOUWS, Jorik ve WIERS, Reinout W. (2012). Online Gaming Addiction? Motives Predict Addictive Play Behavior in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15 (9), 480-485.
- LEMMENS, Jeroen S., ve HENDRIKS, Stefan J. (2016). Addictive Online Games: Examining The Relationship Between Game Genres and Internet Gaming Disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19 (4), 270-276.
- LEMMENS, Jeroen S., VALKENBURG, Patti. M. ve PETER, Jochen (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12 (1), 77-95.
- LIU, Chuang C., ve CHANG, I. Cheng (2012). Measuring The Flow Experience of Players Playing Online Games. *PACIS 2012 Proceedings*. Paper 104. Chuang-Chun Liu
- MALONE, Thomas W. (1981). Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction. *Cognitive Science*, (4), 333-369.

- PARTINGTON, Sarah, PARTINGTON, Elizabeth ve OLIVIER, Steve (2009). The Dark Side of Flow: A Qualitative Study of Dependence in Big Wave Surfing. *The Sport Psychologist*, 23, 170-185.
- PRZYBYLSKI, Andrew. K., RYAN, Richard M. ve RIGBY, C. Scott. (2009). The Motivating Role of Violence in Video Games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35, 243-259.
- REDAELLI, Claudia ve RIVA, Giuseppe (2011). Flow for Presence Questionnaire, *Digital Factory for Human-oriented Production Systems* içinde, New York: Springer Science Business Media, 3-22.
- SEZGİN, Sezan, BOZKURT, Aras, YILMAZ, Ercan A. & LİNDEN, Niels (2018). Oyunlaştırma, Eğitim ve Kuramsal Yaklaşımlar: Öğrenme Süreçlerinde Motivasyon, Adanmışlık ve Sürdürülebilirlik, *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 45, 169-189.
- SANJAMSAI, Supat ve PHUKAO, Darunee (2018). Flow Experience in Computer Game Playing Among Thai University Students, *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 39, 175-182.
- SWEETSER, Penelope ve WYETH, Peta (2005). Gameflow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games. *Computers in Entertainment*, 3 (3), 1-24.
- TENG, Ching I. (2012). How Do Challenges Increase Customer Loyalty to Online Games?, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16, 884-891.
- TOKER, Sacip ve BATURAY, Meltem H. (2016). Antecedents and Consequences of Game Addiction. *Computers in Human Behavior*, 55, 668-679.
- URAL, Ayhan ve KILIÇ, İbrahim (2011) Bilimsel Araştırma Süreci ve SPSS ile Veri Analizi. Ankara: Detay Yayıncılık.
- USMAN, Ahmed ve ULLAH, Inam (2013). *Video Games Addiction: Positive and Negative Effect of Playing Video Game on Youth and Children* (Research Report). Boras, Sweden: School of Business and IT, University of Boras.
- VAHLO, Jukka, KAAKINEN, Johanna K., HOLM, Suvi K. ve KOPONEN, Aki (2017). Digital Game Dynamics Preferences and Player Types, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 22 (2), 88-103.
- WEINSTEIN, Aviv M. (2010). Computer and Video Game Addiction-A Comparison Between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36 (5), 268-276.
- WOOD, Richard T. A. (2008). Problems with The Concept of Video Game “Addiction”: Some Case Study Examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6 (2), 169-178.
- WU, Tsung C., SCOTT, David ve YANG, Chun C. (2013). Advanced or Addicted? Exploring The Relationship of Recreation Specialization to Flow Experiences and Online Game Addiction. *Leisure Sciences: An Interdisciplinary Journal*, 35 (3), 203-217.

YEE, Nick (2006). Motivations of Play in Online Games. *CyberPsychology and Behavior*, 9 (6), 772-777.

YÜKSEL, Müberra (2012). The Positive Psychology of Gaming: Immersion Through Flow in Simulations. *Journal of Internet and e-Business Studies*, 2012, 1-10.

EK:

| PUBG BAĞIMLILIK TESTİ (PUBG ADDICTION TEST-PAT) | |
|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| K1-Kaygı | |
| S16 | Oyunu oynayamadığım zamanlarda veya engellendiğim zamanlarda kendimi rahatsız hissediyorum. |
| S25 | Oyunda uzun süre hayatta kaldığımda ellerimin ve vücudumun terlediğini hissediyorum. |
| S29 | Beni tekrar oynamaya iten şey oyunu kazandıktan sonra kendimi daha canlı ve enerjik hissetmemdir. |
| S30 | Arkadaşlarım oynarken iş birliği yapmadıklarında sinirleniyorum. |
| K2-Kaçış | |
| S9 | PUBG oynamak problemlerden uzaklaşmamı sağlıyor. |
| S10 | PUBG oynamak kötü moddan çıkıp rahatlamamı sağlıyor. |
| S36 | Ne zaman sinirli ve stresli olsam PUBG oynarım. |
| K3-Aşırı Heyecan | |

| PUBG BAĞIMLILIK TESTİ (PUBG ADDICTION TEST-PAT) | |
|--------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| S1 | PUBG'yi arkadaşlarla oynamak tek başıma oynamaktan daha yakın/samimi geliyor. |
| S2 | PUBG ile ilgili hayal kurarım. |
| S3 | PUBG oyununda birçok numara/kandırmaca/hile yaparım. |
| S4 | PUBG oynamak için uygulamada satın alma işlemi gerçekleştirebilirim. |
| S26 | PUBG'yi zaman geçirmek için oynuyorum. |
| S34 | Oyunu silip silip tekrar yükledim. |
| S40 | Arkadaşlarım ve ailem PUBG'yi çok oynadığım için rahatsızlık duyuyorlar. |
| K4-Çevreye Karşı İlgisizlik | |
| S7 | PUBG Oyununu bitiremediğimde sinirleniyorum. |
| S8 | PUBG oynadığım için daha az uyuyorum. |
| S14 | PUBG yüzünden derslerimi ihmal edebiliyorum. |
| S15 | Her seferinde daha fazla oynamaktan kendimi alamıyorum. |
| S16 | PUBG oynayamadığımda rahatsız oluyorum. |
| S17 | Yeteri kadar PUBG oynamadığımda uyku problemi yaşıyorum. |
| K5-Kontrol Kaybı | |
| S33 | Oyun oynadığımdan beri akademik performansımda düşüş başladı. |
| S35 | PUBG oynamak stresimi çoğaltıyor. |
| S37 | PUBG oynamaya başladığımdan beri uyku problemi yaşıyorum. |

| PUBG BAĞIMLILIK TESTİ (PUBG ADDICTION TEST-PAT) | |
|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| S41 | Başkalarına PUBG'yi oynama sürem konusunda yalan söylediğim oldu. |
| S54 | PUBG oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorum. |
| S55 | Başka işlerle uğraşırken PUBG'yi düşünüyorum. |
| K6-Aşırı Oynama | |
| S13 | PUBG oynayarak çok daha fazla arkadaş edindim. |
| S51 | Oyunda kontrolü sağlayabilmek için oyun içi sohbetler benim için çok önemlidir. |
| S52 | PUBG'yi birlikte oynayabilmek için arkadaşlarıma öneririm. |
| K7-Takıntı | |
| S11 | Online olarak düzenlenen PUBG yarışmalarına katılıyorum. |
| S18 | PUBG'deki avatarımı kişiselleştirmek için para harcadım. |
| S19 | PUBG'deki avatarımı kişiselleştirmek için zaman harcayabilirim. |
| S22 | Arkadaşlarımla ve benim PUBG ile ilgili konuları konuşmak için WhatsApp grubumuz var. |