



e-ISSN: 2630-6417

International Journal Of
Social, Humanities And
Administrative Sciences
(JOSHAS JOURNAL)

Vol: 8
Issue: 51
Year: 2022
Pp: 540-546

Arrival
28 February 2022
Published
30 April 2022

Article ID
61800
Article Serial Number
9

Doi Number
<http://dx.doi.org/10.29228/JOSHAS.61800>

How to Cite This Article
Kartal, E. (2022). "PUBG
Mobile Oyununun Ergenlerin
Şiddet Eğilimleri Ve
Saldırganlık Düzeyleri
Üzerindeki Etkisinin
İncelenmesi", Journal Of
Social, Humanities and
Administrative Sciences,
8(51):540-546.



International Journal Of Social,
Humanities And Administrative Sciences
is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
International License.

This journal is an open access, peer-
reviewed international journal.

PUBG Mobile Oyununun Ergenlerin Şiddet Eğilimleri Ve Saldırganlık Düzeyleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi

Investigation Of PUBG Mobile Game On Adolescents On Violence Trends And Aggressiveness
Levels

Eser KARAL

Milli Eğitim Bakanlığı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bölümü, Şırnak/Türkiye

ÖZET

Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte çocuğun gelişiminde çok önemi bir yere sahip olan oyunların sanal ortamlarda oynandığı, psikolojik ve biyolojik açıdan birçok etkisinin bilinmektedir. Bu kapsamda, bu çalışma PUBG mobile oyununun ergenlik dönemindeki bireylerin şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeyleri üzerindeki etkisini incelemek amacıyla yapılmıştır. Araştırmada nicel araştırmalardan tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmaya katılan bireyler amaçsal örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Kurum izni, öğrenci ve veli izni alınarak yapılan araştırmanın örnekleme, 2021-2022 eğitim öğretim yılında eğitim ve öğretimlerine devam eden 66 kız, 127 erkek olmak üzere 193 kişilik ergenlik dönemindeki bireylerden oluşmaktadır. Çalışmada katılımcıların özelliklerini belirlemek için Kişisel Bilgi Formu, katılımcıların şiddet eğilimlerini tespit etmek için Bayat ve Türkçapar (1995) tarafından geliştirilen Şiddet Eğilim Ölçeği ve katılımcıların saldırganlık düzeylerini belirlemek için Karataş ve Yavuzer (2006) tarafından geliştirilen Saldırganlık Ölçeği kullanılmıştır. Verilerin betimsel analizinde SPSS 23.00 programı kullanılmıştır. Araştırma sonucuna göre katılımcıların şiddet eğilimleri; PUBG oynama süreleri, PUBG oynarken kullanılan teknolojik araç ve PUBG oynanmadığında yaşanan duygu değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Katılımcıların saldırganlık düzeyleri ise; PUBG oynama süreleriyle ve PUBG oynama nedenleri değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır.

Anahtar Kelimeler: PUBG, mobile oyun, bağımlılık, ergenlik.

ABSTRACT

Today, with the development of technology, many of the games that have many importance in the development of the child are known in virtual environments, psychological and biologically. In this context, this study was conducted to examine the effect of the PUBG Mobile game on the essentials of adolescence on violence trends and aggressiveness levels. The model of the scanning model was used in the study. Individuals participating in the study were determined by the aims method of purpose. The sample of the study conducted by taking a permission, student and guardian permission, the 66 girls, which continue their education and training in 2021-2022 education in education in 2021-2022, consists of individuals in adolescence of 193 people, 127 men. In order to determine the properties of the participants in the study, the aggression scale developed by Karataş and Yavuzer (2006), developed by Bayat and Türkçapar (1995) developed by Bayat and Türkçapar (1995) developed by Bayat and Türkçapar (1995) to determine the properties of the participants. The SPSS 23.00 program was used in the descriptive analysis of the data. Depreciation of the participants according to the research result; PUBG Play times, PUBG is a significant difference according to the variable of feeling when the technological vehicle and PUBG is not played while playing PUBG. If the participants' aggressiveness levels; PUBG is significantly different in terms of playing periods and pubg-playing reasons variable.

Key words: Pubg, mobile game, addiction, adolescence.

1. GİRİŞ

Hayatımızın her alanında varlığını hissettiren teknolojik gelişmeler, günden güne hızlanmakta ve yaşanan gelişmeler, beraberinde değişimi getirdiği söylenebilmektedir. Bu değişim özellikle çocukların ve ergenlerin sosyalleşme ile eğlenme ihtiyaçlarını karşıladıkları dijital oyunlarda kendisini göstermiştir (Baldemir ve Övür, 2021). Küçük yaşlara kadar düşen telefon, tablet ve bilgisayar kullanımı nedeniyle çocukların ve ergenlerin günün büyük bir bölümünü sanal ekranlarda oyun oynayarak geçirebilmektedir. Kişinin gelişimi için kritik öneme sahip olan bu yaş dönemlerinde oyuna bağımlı hale gelmesi, şiddet içerikli oyunlarla karşılaşmasına ve olumsuz davranışlarda bulunmalarına neden olabileceği görülmektedir (Savcı ve Aysan, 2017). Dijital oyun bağımlılığı, uyumsuzluğa ve sorunlu davranışlara yol açıp, internet bağımlılığının bir alt türü olarak kabul edilmektedir (Eskidemir ve Tezel, 2019). Oyun bağımlılığı, bireyin durmadan sürekli bir şekilde oyunu düşünmesi, oyunla ilgilenip oyun oynamayı bırakamaması olarak da tanımlanabilir. Son dönemlerde ekranda geçirilen sürenin artması, çocuk ve ergenlerin aşırı internet kullanımı bu konuda yapılan araştırmaları da arttırmıştır. Çocuğun vakit geçireceği sosyal alanların gün geçtikçe azalması beraberinde sosyal medya kullanımını daha da arttırmaktadır. Özellikle bir merakla başlanan sanal ekran kullanımı, yaşın ilerlemesiyle birlikte bağımlılığa dönüşebilmektedir. Bu bağımlılık, farklı yaş düzeylerinde olan bireyleri, psikolojik, fizyolojik ve zihinsel olarak olumsuz etkilemektedir (Yıldırım, 2019). Özellikle daha gelişim çağında bulunan çocukların şiddet içerikli oyunlar oynaması, çocuğun olumsuz davranışlarda bulunmasına neden olabilmektedir (Savcı ve Aysan, 2017).

Son yıllarda popüler hale gelen ve farklı yaş grupları tarafından sıkça oynanan aksiyon/savaş oyunlarından biri de PUBG oyunudur. PlayerUnknown's Battlegrounds (Bilinmeyen Oyuncunun Savaş Alanı) olarak bilinen PUBG oyunu 23 Mart 2017 yılında ortaya çıkmıştır (Dinç, 2020). PUBG, oyuncuların tek başına, iki kişi veya dört kişilik gruplar halinde tek bir harita üzerinde birbirilerini oyundan saf dışı etmeye çalıştığı aksiyon/savaş tabanlı interaktif sanal bir oyundur. Oyunda 4 harita seçeneği bulunmakta olup en fazla 100 oyuncu oynayabilmektedir (Özkazanç ve Esentürk, 2020). Oyuncular bir uçakta yolculuk yaparken oyun başlamaktadır. Oyuncular uçaktan atlayıp adanın herhangi bir bölgesine düşmektedir. Amaç, oyuncular arasından hayatta kalan son kişi veya son takımın bir üyesi olmaktır. Sade bir senaryoya sahip olan PUBG oyunu, oyuncuların istedikleri anda paraşütle istedikleri bir alana düşmesiyle başlamakta ve mücadele sonunda son kişi veya takım kaldığında sona ermektedir. Zamana bağlı olarak oyunda adanın güvenli olan bölgesi daralmakta, küçülmektedir. Daralan alanla birlikte oyuncuların birbirleriyle karşılaşma ihtimali artmakta ve birbirlerini safdışı etmeleri kolaylaşmaktadır (Dinç, 2020). Oyunda son kalan kişi ve ya takıma herhangi bir ödül verilmezken "Hadi iyisin çorba parası çıktı" şeklinde tebrik mesajı alır (Gül, 2019).

PUBG oyununun ortaya çıktıktan sonra telefonlarda da ücretsiz bir şekilde oynanabilmesi ve kolay ulaşılabilir olması daha geniş bir kitle tarafından oynanmasını sağlamıştır. Uzun süren oyun oynama davranışı da beraberinde bağımlılığı getirdiği söylenebilir. Yapılan araştırmalar sonucu oyun bağımlısı bireylerin gün içerisindeki rutin işlerini yapmakta problem yaşadığı sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca bireylerin akademik hayatlarında, sağlık alanında ve sosyal ilişkilerinde sorunlar yaşandığı, oyun dışında kalan şeylerin önemsiz görüldüğü saptanmıştır (Partington vd., 2009; Weinstein, 2010; Wood, 2008; Wu, Scott, ve Yang, 2013). Sürekli olarak oyun oynama davranışıyla birlikte kişi, zamanının çoğunu oyunla geçirdiği için zaman algısının bozulmakta, kişi dikkat eksikliği yaşamakta, yorgun düşmekte, öz farkındalık düzeyi düşmektedir (Engeser, 2012; Partington, Partington ve Olivier, 2009). Bireyin tekrarlayan oyun oynama davranışı, takıntıya neden olmakta ve kişinin uzun bir vakit oyun oynaması onu insanlardan uzaklaştırmakta, kişilerarası iletişimin bozulmasına neden olmaktadır (Johnson ve Scholes, 2013; Yüksel, 2012). Bütün bunlarla birlikte oyun bağımlılığı kişinin akademik olarak başarısız olmasına, sağlıklı bir uyku düzeni sağlayamamasına (Foti vd., 2011), uzun bir vakit hareketsiz bir şekilde oturduğu için sınırlı bir fiziksel aktivitesinin olmasına (Ballard vd., 2009) ve obeziteye (Fullerton vd., 2014) neden olabilmektedir.

Sonuç olarak bireyin gelişiminde önemli bir yere sahip olan oyunlar, teknolojinin gelişmesi ve çağın getirmiş olduğu değişimlerle birlikte sanal ekranlarda oynanmakta özellikle küçük yaşlardaki bireylerin uzun süre telefon, tablet ve bilgisayarla vakit geçirmelerine neden olmaktadır. Sosyal alanlarda geçirilmesi gereken vaktin büyük bir kısmı dijital ekranlarda geçirmektedir. Uzun süren dijital oyun oynama davranışı beraberinde bireylerde fizyolojik ve psikolojik problemleri de getirmektedir. Dünya genelinde çok fazla kişi tarafından oynanan savaş ve aksiyon oyunlarından olan PUBG oyunu bu kapsamda ele alınmıştır.

2. YÖNTEM

Bu araştırma, PUBG oyununun ergenlerin şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeyleri üzerindeki etkisini incelemek amacıyla yapılacak olan var olan durumu sorgulayacak, betimsel bir araştırmadır. Araştırmada nicel araştırmalardan tarama modeli kullanılmıştır. Tarama araştırmaları, bir konuya ya da olaya ilişkin katılımcıların görüşlerinin ya da ilgi, beceri, yetenek ve tutum vb. özelliklerinin belirlendiği araştırmalardır (Büyüköztürk ve ark., 2008). Araştırmaya katılım gönüllülük esasına dayandırılmıştır. Kurum izni, öğrenci ve veli izni alınarak yapılan araştırmanın örnekleme, 2021-2022 eğitim öğretim yılında eğitim ve öğretimlerine devam eden 193 kişilik ergenlik dönemindeki bireylerden oluşmaktadır.

Verilerin analizinde SPSS (23.00) paket programı kullanılmıştır. Çalışmanın sonunda veriler betimsel analizlerle değerlendirilmiştir. Veri toplama araçlarından elde edilen veri analiz sonucu betimsel istatistiklerle birlikte Kruskal Wallis H- testi ve Mann-Whitney U testi kullanılmıştır. Ayrıca; ortalama, standart sapma, medyan, yüzde ve frekans değerleri kullanılmıştır. Araştırmanın bağımsız değişkeni öğrencilerin demografik özellikleri iken bağımlı değişkeni ise öğrencilerin şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeyleridir.

2.1. Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada kullanılan temel veri toplama araçları konu ile ilgili yapılan akademik çalışmalar, literatür taramasında elde edilen bilgiler, çalışma grubunun özelliklerini belirlemek için Kişisel Bilgi Formu, Şiddet Eğilimleri Ölçeği ve Saldırganlık Ölçeği kullanılmıştır.

2.1.1. Kişisel Bilgi Formu (KBF)

Araştırmaya katılan katılımcıların cinsiyet, Pubg oyunu ilgili bilgiler, araştırmacı tarafından oluşturulan bir bilgi formu aracılığıyla toplanmıştır.

2.1.2. Şiddet Eğilimleri Ölçeği (ŞEÖ)

Ölçek 1995 yılında Göka, Bayat ve Türkçapar tarafından geliştirilmiştir. 20 maddeden oluşan ölçekte kişinin her bir maddeyi okuyarak “hiç uygun değil”, “biraz uygun”, “uygun”, “çok uygun” seçenekleri arasından kendisi için en uygun olanı seçmesi istenmektedir. Ölçekten en fazla 80 puan en az 1 puan alınabilmektedir. Ölçekten alınan yüksek puan, öğrencilerin şiddeteğilimlerinin fazla olduğunu göstermektedir. Ölçek puanı; 1-20 arası puan “çok az”, 21-40 arası puan “az”, 41-60 arası puan “fazla” ve 61-80 arası puan “çok fazla” şiddet eğilimi olarak değerlendirilmiştir (T.C. Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu 1998). ölçeğin “Cronbach Alpha” güvenilirlik katsayısı 0.88 olarak bulunmuştur.

2.1.3. Saldırganlık Ölçeği (SÖ)

Karataş ve Yavuzer (2016) tarafından geliştirilen ölçek 23 maddeden oluşmaktadır. Ölçekte kişinin her bir maddeyi okuyarak “hiçbir zaman”, “nadiren”, “ara sıra”, “sık sık”, “her zaman” seçenekleri arasından kendisi için en uygun olanı seçmesi istenmektedir. Dört faktörün toplam varyansı açıklama oranı %51.71’dir. Ölçeğin cronbach alpha iç tutarlık katsayısı tüm ölçek için 0.92, split-half test yarılama katsayısı her iki yarı için 0.80, test tekrar test güvenilirliği katsayısı 0.86 olarak hesaplanmıştır.

3. BULGULAR

PUBG oyununun ergenlerin şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeyleri üzerindeki etkisini incelemek amacıyla yapılan çalışmada araştırma grubuna ait betimleyici istatistikler tablolarla gösterilmiştir.

Araştırmanın çalışma grubuna ait olan demografik bilgiler Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1. Çalışma grubunun demografik bilgileri

Demografik Bilgiler	F	%	
Cinsiyet	Kız	66	34,2
	Erkek	127	65,8
PUBG Oynama Süreleri	0-2 saat	110	57,0
	3-5 saat	49	25,4
	6-8 saat	22	11,4
	9 saat ve üstü	12	6,2
PUBG Oynama Nedeni	Eğlenmek	107	55,4
	Ekonomik kazanç	3	1,6
	Popüler olmak	41	21,2
	Boş zamanı değerlendirmek	42	21,8
PUBG İçin Kullanılan Araç	Telefon	129	66,8
	Tablet	32	16,6
	Bilgisayar	32	16,6
PUBG Öğrenme Kaynağı	İnternet	54	28,0
	Televizyon	12	6,2
	Arkadaş	85	44,0
	Aile	42	21,8
PUBG Oynamadığında Neler Hissedersiniz?	Öfkelenirim	40	20,7
	Üzülürüm	40	20,7
	Yalnız Hissederim	38	19,7
	Rahatlarım	75	38,9

Tablo 1 incelendiğinde araştırmanın çalışma grubunu, 66 kız ve 127 erkek olmak üzere 193 tane ergenlik dönemindeki bireyler oluşturmaktadır. Katılımcıların 110’u günlük 0-2 saat, 49’u 3-5 saat, 22’si 6-8 saat ve 12’si ise 9 saat ve üstü PUBG oynamaktadır. PUB oynama nedenlerine bakıldığında katılımcıların 107’si eğlenmek, 3’ü ekonomik kazanç elde etmek, 41’i popüler olmak ve 42’si boş zamanını değerlendirmek için oynamaktadır. Diğer betimsel istatistiklere bakıldığında katılımcı grubun PUBG oynamak için kullandığı teknolojik araçlardan 129’u telefondan, 32’si tableten ve geri kalan 32’si de bilgisayardan oynamaktadır.

Katılımcıların PUBG öğrenme kaynağına bakıldığında; 54’ü internetten, 12’si televizyondan, 85’i arkadaşından ve 42’si aileden birinden öğrenmiştir. PUBG oynamadığınızda neler hissedersiniz sorusuna katılımcıların 40’ı öfkelenirim, diğer 40’ı üzülürüm, 38’i yalnız hissedirim ve 75’i rahatlarım cevabını vermiştir.

Katılımcıların şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeylerinin cinsiyete göre Mann Whitney U testi sonuçları Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2. Çalışma grubunun şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeylerinin cinsiyete göre dağılımı

	Cinsiyet	N	\bar{X}	SS
Şiddet Eğilimi	Kız	66	40,43	8,91
	Erkek	127	38,30	8,86

Saldırıcılık Düzeyi	Kız	66	54,10	14,97
	Erkek	127	51,34	13,02

Tablo 2 incelendiğinde katılımcılardan kızların şiddet eğilimlerinin puan ortalaması $\bar{X} = 40,43$ iken erkeklerin şiddet eğilimleri puan ortalaması ise; $\bar{X} = 38,30$ 'dur. Katılımcıların saldırganlık düzeylerine bakıldığında kızların saldırganlık düzeyleri puan ortalamaları $\bar{X} = 54,10$ iken erkeklerin saldırganlık düzeyleri puan ortalamaları $\bar{X} = 51,34$ bulunmuştur.

Katılımcıların cinsiyete göre şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeylerinin Mann Whitney U testi sonuçları Tablo 3'de sunulmuştur.

Tablo 3. Katılımcıların cinsiyete göre şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeyleri

Değişken	Cinsiyet	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	P
Şiddet Eğilimi	Kız	66	105,89	6988,50	3604,500	,111
	Erkek	127	92,38	11732,50		
Saldırıcılık Düzeyi	Kız	66	103,81	6851,50	3741,500	,222
	Erkek	127	93,46	11869,50		

Tablo 3 incelendiğinde cinsiyet değişkenine ait Mann-Whitney U testi sonuçlarına göre katılımcıların şiddet eğilimleri ($U=3604,50$; $p > .05$), ve saldırganlık düzeyleri ($U=3741,50$; $p > .05$) cinsiyete göre anlamlı biçimde farklılaşmadığı bulunmuştur.

Katılımcıların şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeylerinin PUBG oynama sürelerine göre Kruskal Wallis H- testi sonuçları Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4. Katılımcıların pubg oynama süreleri değişkenine göre şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeyleri

Değişken	PUBG Oynama Süresi	N	Sıra Ortalaması	P
Şiddet Eğilimi	0-2 saat	110	81,94	,000
	3-5 saat	49	115,13	
	6-8 saat	22	126,86	
	9 ve üstü	12	106,25	
Saldırıcılık Düzeyi	0-2 saat	110	77,83	,000
	3-5 saat	49	116,26	
	6-8 saat	22	127,93	
	9 ve üstü	12	137,38	

Tablo 4 incelendiğinde PUBG oynama süreleri değişkenine ait Kruskal Wallis H- testi sonuçlarına göre katılımcıların şiddet eğilimleri ($p = .000$), PUBG oynama sürelerine göre anlamlı biçimde farklılaştığı bulunmuştur. Bu anlamlı farklılık 6-8 saat oynayan katılımcıların lehinedir. Katılımcıların saldırganlık düzeyleri ($p = .000$) de PUBG oynama süreleri göre anlamlı biçimde farklılaştığı bulunmuştur. Bu anlamlı farklılık 9 saat ve üstü PUBG oynayan katılımcıların lehinedir.

Katılımcıların şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeylerinin PUBG oynama nedenine göre Kruskal Wallis H- testi sonuçları Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 5. Katılımcıların pubg oynama nedeni değişkenine göre şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeyleri

Değişken	PUBG Oynama Nedeni	N	Sıra Ortalaması	P
Şiddet Eğilimi	Eğlenmek	107	91,07	,337
	Ekonomik Kazanç	3	101,17	
	Popüler Olmak	41	109,51	
	Boş Zamanı Değerlendirmek	42	99,61	
Saldırıcılık Düzeyi	Eğlenmek	107	89,30	,007
	Ekonomik Kazanç	3	60,17	
	Popüler Olmak	41	122,68	
	Boş Zamanı Değerlendirmek	42	94,17	

Tablo 5 incelendiğinde PUBG oynama nedeni değişkenine ait Kruskal Wallis H- testi sonuçlarına göre katılımcıların şiddet eğilimleri ($p > .05$), PUBG oynama nedenlerine göre anlamlı biçimde farklılaşmamıştır. Katılımcıların saldırganlık düzeyleri ($p = .007$) ise; PUBG oynama nedenlerine göre anlamlı biçimde farklılaşmaktadır. Bu anlamlı farklılık popüler olmak için PUBG oynayan bireylerin lehinedir.

Katılımcıların şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeylerinin PUBG oynarken kullanılan teknolojik araç değişkenine göre Kruskal Wallis H- testi sonuçları Tablo 6'te sunulmuştur.

Tablo 6. Katılımcıların pubg oynarken kullanılan teknolojik araç değişkenine göre şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeyleri

Değişken	Kullanılan Teknolojik Alet	N	Sıra Ortalaması	P
Şiddet Eğilimi	Telefon	129	93,25	,020
	Tablet	32	87,44	
	Bilgisayar	32	121,69	
Saldırganlık Düzeyi	Telefon	129	95,19	,316
	Tablet	32	91,05	
	Bilgisayar	32	110,25	

Tablo 6 incelendiğinde PUBG oynarken kullanılan teknolojik araç değişkenine ait Kruskal Wallis H- testi sonuçlarına göre katılımcıların şiddet eğilimleri ($p = .020$) anlamlı düzeyde farklılaşmıştır. Bu anlamlı farklılık bilgisayar kullanan katılımcıların lehinedir. Katılımcıların saldırganlık düzeyleri ($p > .05$), PUBG oynarken kullanılan teknolojik araç değişkenine göre anlamlı biçimde farklılaşmamıştır.

Katılımcıların şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeylerinin PUBG oynanmadığında yaşanan duygu değişkenine göre Kruskal Wallis H- testi sonuçları Tablo 7’te sunulmuştur.

Tablo 7. Katılımcıların pubg oynanmadığında yaşanan duygu değişkenine göre şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeyleri

Değişken	PUBG Oynanmadığında Yaşanılan Duygu	N	Sıra Ortalaması	P
Şiddet Eğilimi	Öfkelenirim	40	105,49	,039
	Üzülürüm	40	109,20	
	Yalnız hissederim	38	103,70	
	Rahatlarım	75	82,57	
Saldırganlık Düzeyi	Öfkelenirim	40	107,13	,111
	Üzülürüm	40	103,54	
	Yalnız hissederim	38	103,63	
	Rahatlarım	75	84,75	

Tablo 7 incelendiğinde PUBG oynanmadığında yaşanan duygu değişkenine ait Kruskal Wallis H- testi sonuçlarına göre katılımcıların şiddet eğilimleri ($p = .039$) anlamlı düzeyde farklılaşmıştır. Bu anlamlı farklılık üzüldüğüm seçeneğinden lehinedir. Katılımcıların saldırganlık düzeyleri ($p > .05$), PUBG oynanmadığında yaşanan duygu değişkenine göre anlamlı biçimde farklılaşmamıştır.

Katılımcıların şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeylerinin PUBG oyununu öğrenme kaynakları değişkenine göre Kruskal Wallis H- testi sonuçları Tablo 8’te sunulmuştur.

Tablo 8. Katılımcıların pubg oyunu öğrenme kaynağı değişkenine göre şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeyleri

Değişken	PUBG Oyunu Öğrenme Kaynağı	N	Sıra Ortalaması	P
Şiddet Eğilimi	İnternet	54	91,43	,472
	Televizyon	12	80,17	
	Arkadaş	85	99,22	
	Aile	42	104,48	
Saldırganlık Düzeyi	İnternet	54	97,13	,970
	Televizyon	12	89,33	
	Arkadaş	85	97,56	
	Aile	42	97,89	

Tablo 8 incelendiğinde PUBG oyununu öğrenme kaynağı değişkenine ait Kruskal Wallis H- testi sonuçlarına göre katılımcıların şiddet eğilimleri ($p > .05$) anlamlı düzeyde farklılaşmamıştır. Katılımcıların PUBG oyununu öğrenme kaynağı değişkeni ile saldırganlık düzeyleri ($p > .05$) anlamlı düzeyde farklılaşmamıştır.

4. SONUÇ VE TARTIŞMA

PUBG mobile oyununun ergenlik dönemindeki bireylerin şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeyleri ile ilgili alan yazına bakıldığında oyun bağımlılığı, şiddet davranışı ve oyun kullanıcı profilleri ele alınmıştır. Genellikle oyun bağımlılığının birey üzerindeki olumsuz etkileri incelenmiş olup son zamanlarda her yaş düzeyindeki bireyler tarafından sıkça oynanan PUBG mobil oyunu ile ilgili araştırmaların sınırlı sayıda kaldığı sonucuna varılmıştır. Literatürde PUBG oyununun ergenlerin şiddet ve saldırganlık düzeyleri üzerindeki etkisini inceleyen benzer çalışmaya rastlanmamıştır. Bu kapsamda bu araştırma PUBG mobile oyununun ergenlik dönemindeki bireylerin şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeyleri üzerindeki etkisini incelemek amacıyla yapılmıştır.

PUBG oynayan ergenlerin şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeylerinin cinsiyete göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı sonucuna varılmıştır. Bunun nedeni olarak pubg mobil oyununun birçok teknolojik araç kullanılarak herkes tarafından çok kolay bir şekilde ulaşılabilmesi olarak açıklanmaktadır.

Araştırmanın ikinci değişkeni olan PUBG oynama süreleri katılımcıların hem şiddet eğilimleri hem de saldırganlık düzeyleri üzerinde anlamlı farklılaştığı sonucuna varılmıştır. Beklenildiği üzere 6-8 saat arasında oyun oynayan katılımcıların şiddet eğilim puanlarının daha fazla olduğu, 9 saat ve üstü oyun oynayanların ise saldırganlık düzeylerinin daha fazla olduğu sonucuna varılmıştır. Araştırmayı destekler nitelikte Baldemir ve Övür (2021)'ün PUBG oyunu ile ilgili yaptığı çalışmada katılımcıların büyük çoğunluğunun okuldan sonraki vakitlerinde PUBG Mobil oyununu oynadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmanın diğer değişkeni olan PUBG oynama nedeni değişkeni, katılımcıların saldırganlık düzeyleri üzerinde anlamlı düzeyde farklılaştığı sonucuna varılmıştır. Popüler olmak için PUBG oynayan bireylerin saldırganlık puanlarının daha fazla olduğu görülmüştür. PUBG oynarken kullanılan teknolojik araç değişkeni, katılımcıların şiddet eğilimleri üzerinde anlamlı düzeyde farklılaşmıştır. Bu anlamlı farklılık bilgisayar kullanan katılımcıların lehine olup şiddet eğilim puanları daha fazladır.

Diğer bir araştırma sonucu, PUBG oynanmadığında yaşanan duygu değişkeni, katılımcıların şiddet eğilimleri anlamlı düzeyde farklılaşmıştır. Baldemir ve Övür (2021)'ün yaptığı çalışmada, katılımcıların oyun oynamadıkları zaman olumsuz duygular yaşadığı sonucu elde edilmiştir.

Sonuç olarak yaşanan teknolojik gelişmelerle birlikte sosyal alanlarda oynanan oyunlar, yerini dijital oyunlara bırakmıştır. İnternetin kolay ulaşılabilir olmasının yanında telefon, tablet ve bilgisayarın hemen hemen her evde bulunması her yaş düzeyinden bireyin dijital oyun oynamasını arttırmıştır. Birey üzerinde sosyal, fiziksel ve psikolojik etkileri bulunan oyun bağımlılığının araştırılması zorunluluk haline gelmiştir. Şiddet ve saldırganlık unsurlarının bolca olduğu PUBG mobil oyunu ise; son zamanlarda ergenler arasında en fazla oynanan oyunların başında gelmektedir. Bu kapsamda PUBG mobil oyunu araştırmanın konusunu oluşturmaktadır.

5. ÖNERİLER

Teknolojiye ve sosyal medyaya ayırdığımız zamanın günden güne arttığı çağımızda sosyal medya araçlarının doğru ve kontrollü bir şekilde kullanımı zorunluluk haline gelmiştir. İnsanlara sunduğu etkileşim kurma, hızlilik, yer ve zamandan bağımsız olma, bilgiye kolay ulaşabilme, öğrenme, kabul görme, ilgi çekme ve eğlenme gibi ihtiyaçların karşılanmasının yanında bağımlılığa da neden olabilmektedir. Bu kapsamda yapılan çalışma ileride yapılacak çalışmalara yol gösterici olabilecektir. Bu bağlamda aşağıdaki öneriler sunulmuştur:

- ✓ Ebeveynlere bu konuda çok önemli görevler düşmekle birlikte, bilinçli bir şekilde hareket edilmesi, özellikle gelişim döneminde bireyi olumsuz etkileyebilecek oyunlara sınırlama getirmesi önerilebilir.
- ✓ Kontrollü teknoloji kullanımı sağlandığı takdirde dijital oyunların yaratacağı hasarları önlemek mümkün olabilmekte olup teknolojinin bu kadar hızlı geliştiği ve hayatımızın her alanına girdiği bu dönemde, eğitim kurumlarındaki psikolojik danışmanlık ve rehberlik hizmeti sunan okul rehberlik servislerinin daha fazla ve etkin bilinçlendirme çalışmaları yapılabilir.
- ✓ Şu an bile milyonlarca kişi tarafından oynanan bu oyunun bireyler üzerindeki etkileri daha detaylı ve daha kapsamlı bir şekilde incelenmesi ve mevcut tehlikeli durumların tespit edilip gerekli önlemler alınabilir.
- ✓ Küçük yaşlardan itibaren teknolojinin doğru kullanımı alanında uzman kişiler tarafından çocuklara öğretilerek karşılarına çıkabilecek tehlikelere karşı gerekli bilgilendirmeler yapılabilir.

KAYNAKÇA

Ballard, M., Gray, M., Reilly, J. ve Noggle, M. (2009). Correlates of video game screen time among males: body mass, physical activity, and other media use. *Eat Behaviors*, 10 (3), 161-167.

Baldemir, H. ve Övür, A. (2021). Dijital oyun bağımlılığının yeni yüzü olarak Pubg mobile. *Journal of Communication Science Researchs*, 1 (2), 139-153

Dinç, E. (2020). “Pubg mobile oyununun, sosyolojik, psikolojik, hukuki ve milli güvenlik açılarından incelenmesi raporu”. (USMED, 2020). Erişim: 18 Aralık 2021. <https://docplayer.biz.tr/219205387-Pubg-mobile-oyununun-sosyolojik-psikolojik-hukuki-ve-milli-guvenlik-acilardan-incelenmesi-raporu.html>

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

Engeser, S. (2012). *Advances in flow research*. New York: Springer Science Business Media.

Foti, K. E., Eaton, D. K., Lowry, R. ve Mcknight-Ely, L. R. (2011). Sufficient sleep, physical activity, and sedentary behaviors, *American Journal of Preventive Medicine*, 41 (6), 596-602.

- Fullerton, S., Taylor, A. W., Grande, E. D. ve Berry, N. (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>.
- Karataş, Z. Ve Yavuzer, Y. (2016). Lise ve üniversite öğrencileri için kar-ya saldırganlık ölçeği geliştirilmesi ve psikometrik özelliklerinin incelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(17), 308-1321
- Gül, M. E. (2019). Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyunlar: Playerunknown’s battlegrounds (Pubg) oyunu örneği. *International Journal of Cultural and Social Studies*, 5(2), 2458-9381.
- Johnson, D., Johnson, C., Scholes, L and Carras, M. C. (2013). *Videogames and wellbeing: A comprehensive review*. Melbourne: Young and Well CRC.
- Özkazanç, S. ve Esentürk, T. (2020). Sanal gerçeklik oyunlarındaki mekân algısı: Pubg oyunu örneği. *Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18 (Özel sayı), 308-320.
- Partington, S., Partington, E. ve Olivier, S. (2009). The dark side of flow: A qualitative study of dependence in big wave surfing. *The Sport Psychologist*, 23, 170-185.
- Savcı, M, ve Aysan, F. (2017). Teknolojik Bağımlılıklar ve Sosyal Bağlılık: İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akıllı Telefon Bağımlılığının Sosyal Bağlılığı Yordayıcı Etkisi. *Düşünen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*. 30: 202-216.
- Yıldırım, Y. (2019). Dijital Yerlileri Tehdit Eden Teknoloji Bağımlılığı ve Siber Zorbalık Tehlikeleri. Aygül, H.H, & Eke, E. (Ed). *Dijital Çocukluk ve Dijital Ebeveynler Dijital Nesillerin Teknoloji Bağımlılığı* (ss. 61-86). İstanbul: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Yüksel, M. (2012). The positive psychology of gaming: Immersion through flow in simulations. *Journal of Internet and e-Business Studies*, 2012, 1-10.
- Weinstein, A. 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, R. 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, T. C., Scott, D. ve Yang, C. 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.