

Aile Temelli Oyun Bozuklu?u Ölçe?i (Gaming Disorder Scale-for Family)

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2025). *Aile Temelli Oyun Bozuklu?u Ölçe?i (Gaming Disorder Scale-for Family)*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=16437>

Özet

Aile Temelli Oyun Bozuklu?u Ölçe?i (ATOBO), bireylerdeki Oyun Bozuklu?u semptomlar?n? aile üyelerinin veya yak?n çevrenin perspektifinden de?erlendirmek amac?yla 2021 y?l?nda geli?tirilmif ve geçerli?i/güvenirli?i test edilmi? bir ölçektir. Bu ölçek, özellikle dijital oyun ba??ml?l???na ili?kin davran??sal ve duygusal tepkileri, ki?inin sosyal ve psikolojik i?levselli?i üzerindeki etkileri ba?lam?nda, 18 maddelik tek boyutlu bir yap? içerisinde ölçmektedir.

ATOBO, vekil raporlama format?nda olup, bireyin oyun oynama üzerindeki kontrol kayb?n?, di?er aktivitelere kar?? ilgisizli?ini ve oyun nedeniyle ya?ad??? ki?ileraras? veya psikolojik sorunlar? belirlemeye odaklanm??tr. Ölçek, yüksek düzeyde iç tutarlı?k (Cronbach Alfa = 0.963) ve zamana ba?lı? puan kararlı??? göstermektedir.

Anahtar Kelimeler

Oyun Bozuklu?u, Dijital Oyun Ba??ml?l??, Aile Temelli De?erlendirme, Psikometrik Ölçek, Geçerlik, Güvenirlik.

Yazarlar

Yalçın Irmak, A., Çelikkalp, Ü., Özdemir Aydın, G., Metinoglu, M.

Amaç

Ölçe?in temel amac?, bireylerin dijital oyun oynama davran??lar?ndaki sorunlu örüntüleri ve potansiyel Oyun Bozuklu?u belirtilerini, bu durumdan do?rudan etkilenen aile üyeleri veya yak?n gözlemciler aracılı???yla tespit etmektir. Bu sayede, klinik de?erlendirmelere ve erken müdahale çabalar?na aile perspektifinden katkı sa?lanması hedeflenmiştir.

ATOBO, özellikle çocuk ve ergenlerdeki oyun ba??ml?l??? semptomlar?n?, ebeveynler veya bak?c?lar tarafından ne s?klıkta gözlemlendi?ini ölçerek, profesyonel yardım gerektiren durumlar?n belirlenmesinde standart bir araç sunar. Bu vekil raporlama format?, bireyin kendi davran??lar?n? do?ru bir ?ekilde de?erlendiremedi?i durumlarda objektif bir veri kayna?? sa?lar.

Yap?

Ölçek, Dünya Sa?lık Örgütü'nün (DSÖ) ve Amerikan Psikiyatri Birli?i'nin (APA) tan?mlad??? Oyun Bozuklu?u (Gaming Disorder) kriterlerine dayanan tek boyutlu bir yap?y? ölçmektedir. Bu yap?, üç temel bile?eni içerir: oyun üzerindeki **kontrol kayb?**, oyun oynamaya di?er ya?am alanlar?na göre **öncelik verme** ve olumsuz sonuçlar ortaya ç?kmas?na ra?men oyun oynamaya **devam etme**.

ATOBO'nün 18 maddesi, bireyin oyun davranışlarının duygusal (sinirlilik, kaygı), sosyal (ilişki sorunları, yalan söyleme) ve sorumluluk alanlarındaki (ihmal, okul başarısı) etkilerini kapsayarak, bu bozukluğun aile içi dinamikler üzerindeki yansımaları kapsamlı bir şekilde değerlendirmeye olanak tanır.

Geçerlik

Aile Temelli Oyun Bozukluđu Ölçeđi'nin yapısal ve istatistiksel geçerlik çalışmaları, ölçeğin amaçlanan yapıya doğru bir şekilde ölçtüğünü göstermiştir. Madde-toplam puan korelasyonları $r=0.67$ ile $r=0.81$ arasında oldukça güçlü bulunmuştur. Bu korelasyon katsayıları, istatistiksel açıdan pozitif yönde ve ileri düzeyde anlamlıdır ($p<0.001$), bu da her bir maddenin ölçeğin genel yapısına önemli ölçüde katkıda bulunduğunu belirtir.

Ayrıca, ölçeğin zaman içindeki kararlılığını değerlendiren test-tekrar test güvenilirliği, aynı katılımcı grubuna 3 haftalık arayla iki kez uygulanmıştır. Bu analiz sonucunda, puanlar arasında olumlu yönde ve ileri düzeyde anlamlı bir ilişki ($r=0.80$, $p<0.001$) tespit edilmiştir. Test-tekrar test ortalamaları t-testi ile karşılaştırıldığında ise istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmaması ($p>0.05$), ölçeğin puan kararlılığını yüksek olduğunu kanıtlamıştır.

Güvenirlik

Ölçeğin iç tutarlılığını, **Cronbach Alfa** katsayısı ile değerlendirilmiştir. Toplam Cronbach Alfa değeri $\alpha=0.963$ olarak belirlenmiştir. Bu değer, ölçeğin maddeleri arasındaki tutarlılığını ve iç güvenilirliğin mükemmel düzeyde olduğunu göstermektedir.

Bu yüksek iç tutarlılık değeri, ölçekteki tüm maddelerin aynı psikolojik yapıya ölçmekte etkin olduğunu ve ölçüm hatalarının minimum düzeyde kaldığını işaret etmektedir. Bu sonuçlar, ATOBO'nün klinik ve araştırma ortamlarında yüksek bir güvenirlik düzeyiyle kullanılabilceğini desteklemektedir.

Faktör Analizi

Ölçeğin yapısal geçerliliğini incelemek amacıyla **Açıklayıcı Faktör Analizi** (AFA) uygulanmıştır. AFA sonuçlarına göre, ölçek beklendiği gibi tek bir boyuttan oluşmaktadır. Bu tek boyutlu yapı, toplam varyansın %61.7'sini açıklamıştır. Faktör yükleri ise **0.706** ile **0.845** arasında değişmekte olup, tüm maddelerin faktörle güçlü bir ilişkisi olduğunu göstermektedir.

Yapılan doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) sonuçları da iyi uyum modelini desteklemiştir. Uyum indeksi değerleri şu şekildedir: $\chi^2=269.36$, $df=135$, χ^2/df oranı $=1.99$. Diğer uyum indeksleri de modelin kabul edilebilir veya mükemmel uyumunu doğrulamıştır: CFI = 0.98, RMSEA = 0.076, AGFI = 0.81, GFI = 0.85 ve SRMR = 0.059. Bu sonuçlar, ölçeğin teorik olarak öngörülen tek

boyutlu yapıların ampirik verilerle uyumlu olduđuunu kanıtlamaktadır.

Ölçek Bilgileri

Test Türü: Geliştirme (Özgün Ölçek)

Format: 18 maddeden oluşan ve 5'li Likert tipi derecelendirme kullanılan bir öz bildirim (vekil raporlama) ölçeğidir.

Mevcut Diller: Türkçe

Hedef Popülasyon: Oyun Bozukluđu riski taşıyan bireyleri gözlemleyen aile üyeleri, ebeveynler veya birincil bakım veren kişiler.

Yaş Grubu: Ölçeđi yanıtlayanlar için yaş grubu belirtilmemiş olup, gözlemlenen bireyler genellikle ergenler veya genç yetişkinlerdir.

Popülasyon Detayları: Psikometrik çalışmaları, Türkiye'deki aile üyeleri ve bakıcılar üzerinde gerçekleştirilmiştir.

Test Metodolojisi: Aile üyelerinin, oyun oynayan bireyin davranışları 1 (hiçbir zaman) ile 5 (her zaman) aralığında derecelendirdiđi vekil raporlama yöntemi.

Anahtar Kelimeler

Vekil Raporlama, Psikososyal Hemşirelik, Kontrol Kaybı, Test-Tekrar Test Güvenirlik, Faktör Analizi.

Yazarlar

Sorumlu Yazar: Aylin Yalçın Irmak

Yazar ORCID Tanımlayıcıları: Bilgi Yok

Kurum E-posta Adresleri: ayalcin@nku.edu.tr

Yazışma Adresi: Bilgi Yok

Şinler, Ücret ve Test Yılı

Test Yılı: 2021

Derecelendirme: Ölçek maddeleri 1-5 aralığında puanlanmaktadır (1=hiçbir zaman, 5=her

zaman).

?zinler ve Kullan?m Ücreti: Ölçe?in bilimsel veya ticari amaçlı? kullan?m? için sorumlu yazar Aylin Yalç?n Irmak ile e-posta yoluyla ileti?ime geçilmesi gerekmektedir.

Referanslar

Yalçın Irmak, A., Çelikkalp, Ü., Özdemir Aydın, G., Metinoglu, M. (2021). Development and validation of the Gaming Disorder Scale-Family Form. *Journal of Psychosocial Nursing and Mental Health Services*, 59(11), 25-32. doi:10.3928/02793695-20210527-02.

Makalenin orijinal yay?n ba?lant?s?: pubmed.ncbi.nlm.nih.gov

Orijinal PDF dosyas? bu kaynakta mevcut de?ildir.

Aile Temelli Oyun Bozuklu?u Ölçe?i Maddeleri

ÖNEML?: A?a??daki ölçek maddeleri orijinal dilinde korunmu? olup, hiçbir ?ekilde de?i?tirilmemi?tir.

Dijital oyun oynamak için her f?rsat? de?erlendirir.

Sürekli bir sonraki oyunu ne zaman ve ne kadar oynayaca??n?n hesab?n?/pazarl???n? yapar
Oyun oynamas? yasakland???/sonland?r?ld??? zaman duygu durumunda de?i?imler (sinirli, kayg?l?, hüzünlü vb.) olur.

Oyun oynamas? yasakland???/sonland?r?ld??? zaman bu yasa??n kald?r?lmas? için ?srarc? olur (zorlar, farklı yollar dener vb).

Oyun oynamak için harcad??? zaman? giderek arttırma e?ilimindedir

Oyun oynamay? sonland?rmas? istendi?inde 'oyunun en önemli yerindeyim biraz sonra b?rakaca??m' söylemleri giderek artar/ tekrarlanır.

Oyun oynama süresi ve s?kl??? azaltaca??na dair ki?ilere verdi?i sözü tutamaz.

Oyun oynamay? kontrol etmeye veya durdurmaya çal??sa bile ba?ar?s?z olur.

Oyun oynamay? di?er aktivitelerden (arkada?lar? ile oynama, resim yapma, kitap okuma vb.) daha çok tercih eder.

Oyun d???nda ba?ka faaliyetleri yaparken ilgisiz ve isteksiz davran?r.

Yak?n çevresindeki ki?ilerle (aile, arkada?, ö?retmen vb.) sorunlar ya?amas?na ra?men oyun oynamaya devam eder.

Psikolojik sa?lık sorunlar? (agresyon, uyku, odaklanma problemleri, depresyon vb.) ya?amas?na ra?men oyun oynamaya devam eder.

Oyun oynama süresi ve s?kl??? ile ilgili yak?n çevresindekilere yalan söyler.

Ba?ka faaliyet yapaca??n? belirtmi? olmas?na ra?men oyun oynar.

Olumsuz bir duygu durumdan (çaresizlik, suçluluk, kayg? vb.) kaçmak için oyun oynamay? tercih

eder.

Olumsuz bir duygu durum ile karşılaştığında oyun oynamak onu geçici olarak rahatlatır.

Oyun oynaması nedeni ile sorumlulukları ihmal eder.

Oyun ile meşguliyetin bir sonucu olarak önceki sahip olduđu fırsatları (kişilerarası ilişkileri, mesleki fırsatları, okul başarıları vb) riske atar veya kaybeder.

ARABPSYCHOLOGY.COM