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

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2026). *Aile Temelli Oyun Bozuklu?u Ölçe?i (Gaming Disorder Scale-for Family)*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=16437

ARABPSYCHOLOGY.COM

Özet

Aile Temelli Oyun Bozuklu?u Ölçe?i (ATOBÖ), bireylerdeki Oyun Bozuklu?u semptomlar?n? aile üyelerinin veya yak?n çevrenin perspektifinden de?erlendirmek amac?yla 2021 y?l?nda geli?tirilmi? 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.

ATOBÖ, 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??t?r. Ölçek, yüksek düzeyde iç tutarl?l?k (Cronbach Alfa = 0.963) ve zamana ba?l? puan kararl?l??? göstermektedir.

Anahtar Kelimeler

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

Yazarlar

Yalçin Irmak, A., Çelikkalp, Ü., Özdemir Aydin, 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 arac?l???yla tespit etmektir. Bu sayede, klinik de?erlendirmelere ve erken müdahale çabalar?na aile perspektifinden katk? sa?lanmas? hedeflenmi?tir.

ATOBÖ, özellikle çocuk ve ergenlerdeki oyun ba??ml?l??? semptomlar?n?n, ebeveynler veya bak?c?lar taraf?ndan ne s?kl?kta gözlemlendi?ini ölçerek, profesyonel yard?m 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?l?k 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**.

ARABPSYCHOLOGY.COM

ATOBÖ'nün 18 maddesi, bireyin oyun davran???n?n duygusal (sinirlilik, kayg?), sosyal (ili?ki sorunlar?, yalan söyleme) ve sorumluluk alanlar?ndaki (ihmal, okul ba?ar?s?) etkilerini kapsayarak, bu bozuklu?un aile içi dinamikler üzerindeki yans?malar?n? kapsaml? bir ?ekilde de?erlendirmeye olanak tan?r.

Geçerlik

Aile Temelli Oyun Bozuklu?u Ölçe?i'nin yap?sal ve istatistiksel geçerlik çal??malar?, ölçe?in amaçlanan yap?y? do?ru bir ?ekilde ölçtü?ünü göstermi?tir. Madde-toplam puan korelasyonlar? **r=0.67** ile **r=0.81** aras?nda oldukça güçlü bulunmu?tur. Bu korelasyon katsay?lar?, istatistiksel aç?dan pozitif yönde ve ileri düzeyde anlaml?d?r ($p<0.001$), bu da her bir maddenin ölçe?in genel yap?s?na önemli ölçüde katk?da bulundu?unu belirtir.

Ayr?ca, ölçe?in zaman içindeki kararl?l???n? de?erlendiren test-tekrar test güvenirli?i, ayn? kat?l?mc? grubuna 3 haftal?k arayla iki kez uygulanm??t?r. Bu analiz sonucunda, puanlar aras?nda olumlu yönde ve ileri düzeyde anlaml? bir ili?ki (**r=0.80**, $p<0.001$) tespit edilmi?tir. Test-tekrar test ortalamalar? t-testi ile kar??la?t?r?ld???nda ise istatistiksel olarak anlaml? bir fark bulunmamas? ($p>0.05$), ölçe?in puan kararl?l???n?n yüksek oldu?unu kan?tlam??t?r.

Güvenirlik

Ölçe?in iç tutarl?l???, **Cronbach Alfa** katsay?s? ile de?erlendirilmi?tir. Toplam Cronbach Alfa de?eri α**=0.963** olarak belirlenmi?tir. Bu de?er, ölçe?in maddeleri aras?ndaki tutarl?l???n ve iç güvenirli?in mükemmel düzeyde oldu?unu göstermektedir.

Bu yüksek iç tutarl?l?k de?eri, ölçekteki tüm maddelerin ayn? psikolojik yap?y? ölçmekte etkin oldu?unu ve ölçüm hatalar?n?n minimum düzeyde kald???n? i?aret etmektedir. Bu sonuçlar, ATOBÖ'nün klinik ve ara?t?rma ortamlar?nda yüksek bir güvenirlik düzeyiyle kullan?labilece?ini desteklemektedir.

Faktör Analizi

Ölçe?in yap?sal geçerli?ini incelemek amac?yla **Aç?mlay?c? Faktör Analizi** (AFA) uygulanm??t?r. AFA sonuçlar?na göre, ölçek beklendi?i gibi tek bir boyuttan olu?maktad?r. Bu tek boyutlu yap?, toplam varyans?n **%61.7**'sini aç?klam??t?r. Faktör yükleri ise **0.706** ile **0.845** aras?nda de?i?mekte olup, tüm maddelerin faktörle güçlü bir ili?kisi oldu?unu göstermektedir.

Yap?lan do?rulay?c? Faktör Analizi (DFA) sonuçlar? da iyi uyum modelini desteklemi?tir. Uyum indeksi de?erleri ?u ?ekildedir: **x2=269.36**, df= 135, **x2/df oran? =1.99**. Di?er uyum indeksleri de modelin kabul edilebilir veya mükemmel uyumunu do?rulam??t?r: CFI = 0.98, RMSEA = 0.076, AGFI = 0.81, GFI = 0.85 ve SRMR = 0.059. Bu sonuçlar, ölçe?in teorik olarak öngörülen tek

ARABPSYCHOLOGY.COM

boyutlu yap?s?n?n ampirik verilerle uyumlu oldu?unu kan?tlamaktad?r.

Ölçek Bilgileri

Test Türü: Geli?tirme (Özgün Ölçek)

Format: 18 maddeden olu?an ve 5'li Likert tipi derecelendirme kullan?lan bir öz bildirim (vekil raporlama) ölçe?idir.

Mevcut Diller: Türkçe

Hedef Popülasyon: Oyun Bozuklu?u riski ta??yan bireyleri gözlemleyen aile üyeleri, ebeveynler veya birincil bak?m veren ki?iler.

Ya? Grubu: Ölçe?i yan?tlayanlar için ya? grubu belirtilmemi? olup, gözlemlenen bireyler genellikle ergenler veya genç yeti?kinlerdir.

Popülasyon Detaylar?: Psikometrik çal??malar?, Türkiye'deki aile üyeleri ve bak?c?lar üzerinde gerçekle?tirilmi?tir.

Test Metodolojisi: Aile üyelerinin, oyun oynayan bireyin davran??lar?n? 1 (hiçbir zaman) ile 5 (her zaman) aral???nda derecelendirdi?i vekil raporlama yöntemi.

Anahtar Kelimeler

Vekil Raporlama, Psikososyal Hem?irelik, Kontrol Kayb?, Test-Tekrar Test Güvenirlik, Faktör Analizi.

Yazarlar

Sorumlu Yazar: Aylin Yalç?n Irmak

Yazar ORCID Tan?mlay?c?s?: Bilgi Yok

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

Yaz??ma Adresi: Bilgi Yok

?zinler, Ücret ve Test Y?l?

Test Y?l?: 2021

Derecelendirme: Ölçek maddeleri 1-5 aral???nda puanlanmaktad?r (1=hiçbir zaman, 5=her

ARABPSYCHOLOGY.COM

zaman).

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

Referanslar

Yalçin Irmak, A., Çelikkalp, Ü., Özdemir Aydin, 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, farkl? yollar dener vb).
Oyun oynamak için harcad??? zaman? giderek artt?rma e?ilimindedir
Oyun oynamay? sonland?rmas? istendi?inde 'oyunun en önemli yerindeyim biraz sonra b?rakaca??m' söylemleri giderek artar/ tekrarlan?r.
Oyun oynama süresi ve s?kl???n? 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?l?k 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

ARABPSYCHOLOGY.COM

eder.
Olumsuz bir duygu durum ile kar??la?t???nda oyun oynamak onu geçici olarak rahatlat?r.
Oyun oynamas? nedeni ile sorumluluklar?n? ihmal eder.
Oyun ile me?guliyetin bir sonucu olarak önceki sahip oldu?u f?rsatlar? (ki?ileraras? ili?kileri, mesleki f?rsatlar?, okul ba?ar?s? vb) riske atar veya kaybeder.

ARABPSYCHOLOGY.COM