Çevrimiçi Oyun Ba??ml?l??? Ölçe?i

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2026). *Çevrimiçi Oyun Ba??ml?l??? Ölçe?i*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=18573

ARABPSYCHOLOGY.COM

Özet

Çevrimiçi Oyun Ba??ml?l??? Ölçe?i (ÇOBÖ), Abdullah Bedir Kaya taraf?ndan 2013 y?l?nda geli?tirilmi? bir psikometrik araçt?r. Ölçe?in temel amac?, bireylerin çevrimiçi oyunlara yönelik geli?tirdikleri ba??ml?l?k düzeylerini, bu ba??ml?l???n yol açt??? i?levsel aksakl?klar? ve oyun motivasyonlar?n? (ba?ar? ve ekonomik kazanç) ölçmektir. Geli?tirme çal??mas? sonucunda, ba?lang?çta daha fazla madde içeren ölçek, güvenirlik ve geçerlik analizleri sonras?nda üç faktör alt?nda toplanan 21 maddelik nihai bir yap?ya ula?m??t?r. Ölçek, yüksek düzeyde iç tutarl?l??a sahip olup, alanda Çevrimiçi Oyun Ba??ml?l??? tespiti ve ara?t?rmalar? için önemli bir araç sa?lamaktad?r.

Anahtar Kelimeler

Çevrimiçi Oyun Ba??ml?l??? Ölçe?i, Çevrimiçi Oyun Ba??ml?l???, Psikometrik Geli?tirme, Aksakl?klar Faktörü, Ba?ar? Faktörü, Ekonomik Kazanç Faktörü, Güvenirlik, Geçerlik.

Yazarlar

Abdullah Bedir Kaya

Amaç

Çevrimiçi Oyun Ba??ml?l??? Ölçe?i'nin temel amac?, Türkiye ba?lam?nda çevrimiçi oyun oynama davran???n?n neden oldu?u ba??ml?l?k düzeylerini psikolojik ve davran??sal boyutlarda geçerli ve güvenilir bir ?ekilde ölçebilecek bir araç geli?tirmektir. Bu ölçek, özellikle oyun oynama al??kanl?klar?n?n günlük ya?amdaki i?levselli?i nas?l etkiledi?ini, bireylerin oyuna olan motivasyonlar?n? ve oyuna ne kadar de?er verdiklerini belirlemeyi hedeflemektedir.

Ölçek, ba??ml?l???n sadece zaman harcama boyutuyla de?il, ayn? zamanda sosyal ili?kilerde aksakl?klar, oyunda elde edilen ba?ar?ya verilen önem ve oyundan sa?lanan ekonomik kazanç gibi karma??k faktörlerle de ili?kisini ortaya koymak üzere tasarlanm??t?r. Bu sayede, çevrimiçi oyun ba??ml?l??? alan?ndaki ara?t?rmalara ve klinik çal??malara sa?lam bir ölçüm arac? sunulmu?tur.

Yap?

Ölçek, çevrimiçi oyun ba??ml?l??? yap?s?n? ölçmektedir. Bu yap?, sadece a??r? oyun oynama süresini de?il, ayn? zamanda bu davran???n yol açt??? bireysel ve sosyal i?levsellikteki bozulmalar? da kapsamaktad?r. Yap?lan faktör analizi sonucunda, ba??ml?l???n üç ana bile?enden olu?tu?u belirlenmi?tir: Aksakl?klar, Ba?ar? ve Ekonomik Kazanç.

ARABPSYCHOLOGY.COM

Bu üç faktör, ba??ml?l?k davran???n?n farkl? yönlerini temsil eder: **Aksakl?klar Faktörü**, oyun nedeniyle günlük sorumluluklar?n (okul, i?, sosyal ya?am) ihmal edilmesini ve bozulmas?n?; **Ba?ar? Faktörü**, oyun içi statü, beceri geli?tirme ve rekabetçi motivasyonu; **Ekonomik Kazanç Faktörü** ise oyun karakterleri, e?yalar? veya hesaplar? üzerinden para kazanma güdüsünü ve davran??lar?n? ölçmektedir.

Geçerlik

Ölçe?in geçerlik çal??mas?, kapsaml? bir analiz sürecini takiben tamamlanm??t?r. Yap?lan faktör analizleri sonucunda, ölçe?in toplam varyans?n önemli bir k?sm?n? aç?klad??? tespit edilmi?tir. Ölçek, toplam varyans?n **%58.55**'ini temsil edebilme kapasitesine sahiptir.

Bu bulgu, Çevrimiçi Oyun Ba??ml?l??? Ölçe?i'nin ölçmeyi amaçlad??? yap?y? (ba??ml?l?k) yeterli düzeyde temsil etti?ini göstermektedir. Geçerlik çal??malar? ayr?ca 21 maddenin, yap?sal olarak tutarl? üç faktör alt?nda topland???n? do?rulam??t?r, bu da ölçe?in yap? geçerli?inin yüksek oldu?unu kan?tlamaktad?r.

Güvenirlik

Çevrimiçi Oyun Ba??ml?l??? Ölçe?i'nin (ÇOBÖ) iç tutarl?l?k güvenirlik analizleri yüksek sonuçlar vermi?tir. 21 maddelik nihai form için hesaplanan genel Cronbach Alpha iç tutarl?k katsay?s? **.91** olarak bulunmu?tur. Bu de?er, ölçe?in bütünüyle mükemmel düzeyde iç tutarl?l??a sahip oldu?unu göstermektedir.

Faktör baz?nda yap?lan güvenirlik analizleri de yüksek tutarl?l??? desteklemektedir:

Aksakl?klar Faktörü: Cronbach Alpha katsay?s? **.90**.
Ba?ar? Faktörü: Cronbach Alpha katsay?s? **.88**.
Ekonomik Kazanç Faktörü: Cronbach Alpha katsay?s? **.83**.

Bu sonuçlar, geli?tirilen ölçe?in, hem genel yap?s? hem de alt faktörleri itibar?yla yüksek derecede güvenilir ve tutarl? ölçümler sa?lad???n? kan?tlamaktad?r.

Faktör Analizi

Ölçe?in geli?tirilmesi sürecinde yap?lan faktör analizi, ba?lang?çta daha fazla maddeden olu?an havuzun 21 maddeye indirgenmesini sa?lam??t?r. Bu 21 madde, çevrimiçi oyun ba??ml?l???n? en iyi temsil eden üç temel faktör alt?nda gruplanm??t?r:

Aksakl?klar Faktörü: Oyunun günlük hayat, sorumluluklar ve sosyal ili?kiler üzerindeki olumsuz etkilerini ölçer.

ARABPSYCHOLOGY.COM

Ba?ar? Faktörü: Oyunda ilerleme, rekabet ve yüksek performans elde etme motivasyonunu yans?t?r.
Ekonomik Kazanç Faktörü: Oyun içi ö?eler (karakter, para, e?ya) üzerinden gerçek hayatta gelir elde etme çabas? ve arzusunu ölçer.

Bu üç faktörlü yap?, çevrimiçi oyun ba??ml?l???n?n çok boyutlu do?as?n? istatistiksel olarak desteklemekte ve ba??ml?l???n farkl? yönlerinin ayr??t?r?larak incelenmesine olanak tan?maktad?r.

Araç

Test Türü: Geli?tirme (Ölçek Geli?tirme Çal??mas?)

Format: Öz Bildirim Ölçe?i (Self-Report Scale)

Dil Mevcut: Türkçe

Hedef Kitle: Çevrimiçi Oyun Oynayan Bireyler (Özellikle Ergenler ve Genç Yeti?kinler)

Ya? Grubu: Belirtilmemi? (Yüksek lisans tezi örneklemine ba?l? olarak genellikle genç yeti?kinler ve üniversite ö?rencileri)

Popülasyon Detaylar?: Türkiye'de çevrimiçi oyun oynayan çe?itli ya? gruplar?ndan bireyler.

Test Metodolojisi: 5 dereceli Likert Ölçe?i kullan?lm??t?r. Derecelendirme ?u ?ekildedir: **(5) Tamamen Kat?l?yorum, (4) Kat?l?yorum, (3) Karars?z?m, (2) Kat?lm?yorum, (1) Kesinlikle Kat?lm?yorum.**

Anahtar Kelimeler

ÇOBÖ, Cronbach Alpha, Aksakl?klar, Ba?ar?, Ekonomik Kazanç, Likert Ölçe?i, Psikoloji, Ba??ml?l?k.

Yazarlar

Yazar ORCID Tan?mlay?c?: Sa?lanmam??t?r.

Kurum E-posta Adresleri: abedirkaya@hitit.edu.tr (Abdullah Bedir Kaya)

Yaz??ma Adresi: Abdullah Bedir Kaya (Gaziosmanpa?a Üniversitesi, E?itim Bilimleri Enstitüsü, Tokat - Tez döneminde)

ARABPSYCHOLOGY.COM

?zinler, Ücret ve Test Y?l?

Test Y?l?: 2013 (Ölçe?in geli?tirildi?i yüksek lisans tezi tamamlanma y?l?).

?zinler ve Ücret: Ölçe?in ticari olmayan akademik çal??malarda kullan?m? için sorumlu yazar Abdullah Bedir Kaya ile ileti?ime geçilmesi önerilir. ?leti?im e-posta adresi yukar?da belirtilmi?tir.

Kaynaklar

Kaya, A. B. (2013). Çevrimiçi oyun ba??ml?l??? ölçe?inin geli?tirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çal??mas? (Yüksek lisans tezi, Gaziosmanpa?a Üniversitesi, E?itim Bilimleri Enstitüsü, Tokat). https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi adresinden edinilmi?tir.

Tez eri?im linki: tez.yok.gov.tr

Ölçe?in orijinal PDF belgesi buradan indirilebilir: cevrimici-oyun-bagimliligi-olcegi-toad.pdf

Çevrimiçi Oyun Ba??ml?l??? Ölçe?i Maddeleri

Ölçek, geli?tirme sürecinin ard?ndan 21 maddelik nihai forma ula?m??t?r, ancak ba?lang?çta 69 maddeden olu?maktad?r. Derecelendirme 5'li Likert tipindedir. A?a??da ölçekten örnek üç madde yer almaktad?r:

Çevrimiçi oyun oynad???m gruba kendimi ait hissederim.
Çevrimiçi oyunlarda geli?tirdi?im karakteri satarak para kazand?m.
Çevrimiçi oyunda ba?ar?l? olmay? çok önemsemem

ARABPSYCHOLOGY.COM