

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2025). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği. Turkish Psychological Scales.
Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=18573>

Özet

Çevrimiçi Oyun Ba??mlil?? Ölçe?i (ÇOBÖ), Abdullah Bedir Kaya taraf?ndan 2013 y?l?nda geli?tirilmif bir psikometrik araçtır. Ölçe?in temel amac?, bireylerin çevrimiçi oyunlara yönelik geli?tirdikleri ba??mlilik düzeylerini, bu ba??mlil??n yol açt?? i?levsel aksaklıklar? ve oyun motivasyonlar?n? (ba?ar? ve ekonomik kazanç) ölçmektir. Geli?tirme çal??mas? sonucunda, ba?langıçta daha fazla madde içeren ölçek, güvenilirlik ve geçerlik analizleri sonrasında üç faktör altında toplanan 21 maddelik nihai bir yapıya ulaşm??tır. Ölçek, yüksek düzeyde iç tutarlıl??a sahip olup, alanda Çevrimiçi Oyun Ba??mlil?? tespiti ve araştırmalar? için önemli bir araç sağlamaktadır.

Anahtar Kelimeler

Çevrimiçi Oyun Ba??mlil?? Ölçe?i, Çevrimiçi Oyun Ba??mlil??, Psikometrik Geli?tirme, Aksaklıklar Faktörü, Ba?ar? Faktörü, Ekonomik Kazanç Faktörü, Güvenirlik, Geçerlik.

Yazarlar

Abdullah Bedir Kaya

Amaç

Çevrimiçi Oyun Ba??mlil?? Ölçe?i'nin temel amac?, Türkiye ba?lam?nda çevrimiçi oyun oynama davran??n?n neden oldu?u ba??mlilik düzeylerini psikolojik ve davran??sal boyutlarda geçerli ve güvenilir bir şekilde ölçebilecek bir araç geli?tirmektir. Bu ölçek, özellikle oyun oynama alışkanlıklar?n?n günlük yaşamdaki i?levselli?i nasıl etkiledi?ini, bireylerin oyuna olan motivasyonlar?n? ve oyuna ne kadar değer verdiklerini belirlemeyi hedeflemektedir.

Ölçek, ba??mlil??n sadece zaman harcama boyutuyla değil, aynı zamanda sosyal ilişkilerde aksaklıklar, oyunda elde edilen ba?ar?ya verilen önem ve oyundan sağlanan ekonomik kazanç gibi karmaşık faktörlerle de ilişkisini ortaya koymak üzere tasarlanm??tır. Bu sayede, çevrimiçi oyun ba??mlil?? alanındaki araştırmalara ve klinik çal??malara sağlam bir ölçüm aracı sunulmuştur.

Yapı

Ölçek, çevrimiçi oyun ba??mlil?? yapıs?n? ölçmektedir. Bu yapı, sadece a??r? oyun oynama süresini değil, aynı zamanda bu davran??n yol açt?? bireysel ve sosyal i?levsellikteki bozulmalar? da kapsamaktadır. Yapılan faktör analizi sonucunda, ba??mlil??n üç ana bileşenden oluştu?u belirlenmiştir: Aksaklıklar, Ba?ar? ve Ekonomik Kazanç.

Bu üç faktör, ba??mlilik davran??nın farklı yönlerini temsil eder: **Aksaklıklar Faktörü**, oyun nedeniyle günlük sorumlulukların (okul, iş, sosyal yaşam) ihmal edilmesini ve bozulmasını; **Bakar Faktörü**, oyun içi statü, beceri geliştirme ve rekabetçi motivasyonu; **Ekonomik Kazanç Faktörü** ise oyun karakterleri, eşyalar veya hesaplar üzerinden para kazanma güdüsünü ve davranışlarını ölçmektedir.

Geçerlik

Ölçeğin geçerlik çalışması, kapsamlı bir analiz sürecini takiben tamamlanmıştır. Yapılan faktör analizleri sonucunda, ölçeğin toplam varyansın önemli bir kısmının açıkladığı tespit edilmiştir. Ölçek, toplam varyansın **%58.55**'ini temsil edebilme kapasitesine sahiptir.

Bu bulgu, Çevrimiçi Oyun Ba??mlilik Ölçeği'nin ölçmeyi amaçladığı yapıyı (ba??mlilik) yeterli düzeyde temsil ettiğini göstermektedir. Geçerlik çalışmaları ayrıca 21 maddenin, yapısal olarak tutarlı üç faktör altında toplandığını doğrulamıştır, bu da ölçeğin yapı geçerliliğinin yüksek olduğunu kanıtlamaktadır.

Güvenirlik

Çevrimiçi Oyun Ba??mlilik Ölçeği'nin (ÇOBÖ) iç tutarlılık güvenirlik analizleri yüksek sonuçlar vermiştir. 21 maddelik nihai form için hesaplanan genel Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı **.91** olarak bulunmuştur. Bu değer, ölçeğin bütünüyle mükemmel düzeyde iç tutarlılığa sahip olduğunu göstermektedir.

Faktör bazında yapılan güvenilirlik analizleri de yüksek tutarlılığı desteklemektedir:

Aksaklıklar Faktörü: Cronbach Alpha katsayısı **.90**.

Bakar Faktörü: Cronbach Alpha katsayısı **.88**.

Ekonomik Kazanç Faktörü: Cronbach Alpha katsayısı **.83**.

Bu sonuçlar, geliştirilen ölçeğin, hem genel yapıyı hem de alt faktörleri itibarıyla yüksek derecede güvenilir ve tutarlı ölçümler sağladığını kanıtlamaktadır.

Faktör Analizi

Ölçeğin geliştirilmesi sürecinde yapılan faktör analizi, başlangıçta daha fazla maddeden oluşan havuzun 21 maddeye indirgenmesini sağlamıştır. Bu 21 madde, çevrimiçi oyun ba??mliliğinin en iyi temsil eden üç temel faktör altında gruplanmıştır:

Aksaklıklar Faktörü: Oyunun günlük hayat, sorumluluklar ve sosyal ilişkiler üzerindeki olumsuz etkilerini ölçer.

Ba??ar? Faktörü: Oyunda ilerleme, rekabet ve yüksek performans elde etme motivasyonunu yansıtır.

Ekonomik Kazanç Faktörü: Oyun içi ö?eler (karakter, para, e?ya) üzerinden gerçek hayatta gelir elde etme çabası ve arzusunu ölçer.

Bu üç faktörlü yapı, çevrimiçi oyun ba??mlilik çok boyutlu do?ası istatistiksel olarak desteklemekte ve ba??mlilik farklı yönlerinin ayrıştırlarak incelenmesine olanak tanımaktadır.

Araç

Test Türü: Geliştirme (Ölçek Geliştirme Çalışması)

Format: Öz Bildirim Ölçeği (Self-Report Scale)

Dil Mevcut: Türkçe

Hedef Kitle: Çevrimiçi Oyun Oynayan Bireyler (Özellikle Ergenler ve Genç Yetkinler)

Ya? Grubu: Belirtilmemiş (Yüksek lisans tezi örneğine bağlı olarak genellikle genç yetkinler ve üniversite öğrencileri)

Popülasyon Detayları: Türkiye'de çevrimiçi oyun oynayan çeşitli ya? gruplarından bireyler.

Test Metodolojisi: 5 dereceli Likert Ölçeği kullanılmıştır. Derecelendirme şu şekildedir: **(5) Tamamen Katılıyor, (4) Katılıyor, (3) Kararsız, (2) Katılmıyorum, (1) Kesinlikle Katılmıyorum.**

Anahtar Kelimeler

ÇOBÖ, Cronbach Alpha, Aksaklıklar, Ba??ar?, Ekonomik Kazanç, Likert Ölçeği, Psikoloji, Ba??mlilik.

Yazarlar

Yazar ORCID Tanımlayıcı: Sa?lanmamıştır.

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

Yazın Adresi: Abdullah Bedir Kaya (Gaziosmanpa?a Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat - Tez döneminde)

Test Yeri, Ücret ve Test Yeri

Test Yeri: 2013 (Ölçeğin geliştirildiği yüksek lisans tezi tamamlanma yılı).

Test Yeri ve Ücret: Ölçeğin ticari olmayan akademik çalışmalarda kullanımı için sorumlu yazar Abdullah Bedir Kaya ile iletişime geçilmesi önerilir. İletişim e-posta adresi yukarıda belirtilmiştir.

Kaynaklar

Kaya, A. B. (2013). Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması (Yüksek lisans tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden edinilmiştir.

Tez erişim linki: tez.yok.gov.tr



Ölçeğin orijinal PDF belgesi buradan indirilebilir: [cevrimici-oyun-bagimlilik-olcegi-toad.pdf](#)

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Maddeleri

Ölçek, geliştirme sürecinin ardından 21 maddelik nihai forma ulaştırıldı, ancak başlangıçta 69 maddeden oluşmaktaydı. Derecelendirme 5'li Likert tipindedir. Ayrıca ölçekten örnek üç madde yer almaktadır:

Çevrimiçi oyun oynadığıma gruba kendimi ait hissedirim.

Çevrimiçi oyunlarda geliştirdiğim karakteri satarak para kazandım.

Çevrimiçi oyunda başarılmıyorsa çok önemsemem