

Çocuklar ın Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2026). Çocuklar ın Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. Turkish Psychological Scales. Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=18854>

Özet

Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇBGOÖ), Horzum, Ayas ve Çakır-Balta tarafından 2008 yılında geliştirilmiş bir psikometrik araçtır. Bu ölçek, çocukların bilgisayar oyunlarına yönelik geliştirdikleri **bağımlılık** düzeylerini ve bu bağımlılığın temel psikolojik ve davranışsal boyutlarını ölçmeyi amaçlamaktadır. Ölçek, dört faktörlü bir yapıya sahiptir ve özellikle çocuk popülasyonunda görülen oyun bağımlılığı belirtilerini güvenilir ve geçerli bir şekilde değerlendirmek üzere tasarlanmıştır. Bu araç, eğitim ve ruh sağlığı alanlarında çalışan uzmanlara, risk altındaki çocuklar belirleme ve erken müdahale planları oluşturma konusunda önemli bir kaynak sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler

Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği, **Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği**, **Geliştirme**, **Psikometrik özellikler**, **Faktör Analizi**, **Çocuk Gelişimi**.

Yazarlar

Mehmet Barış Horzum, Tarık Ayas, Özlem Çakır-Balta

Amaç

Ölçeğin temel amacı, okul çağındaki çocukların bilgisayar oyunlarına karşı geliştirdikleri bağımlılık eğilimlerini ve derecelerini ölçmek için geçerli ve güvenilir kanıtlanmış bir ölçme aracı geliştirmektir. Geliştirme süreci, uluslararası alanyazında tanımlanan **bağımlılık** kriterlerini temel alarak, Türkiye bağlamında çocukların oyun oynama davranışlarının yol açtığı sorunları tespit etmeyi hedeflemiştir.

Bu ölçek sayesinde, eğitimciler, rehberlik uzmanları ve araştırmacılar, çocukların günlük yaşamlarında (okul başarıları, sosyal ilişkiler ve aile görevleri) bilgisayar oyunları nedeniyle meydana gelen aksamları sistematik olarak değerlendirebilmektedir.

Yapı

Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği, bilgisayar oyun bağımlılığı yapısının dört ana boyutta ele almaktadır. Bu boyutlar, bağımlılığın davranışsal, duygusal ve bilişsel bileşenlerini kapsamaktadır. Ölçek, bireyin oyun oynama üzerindeki kontrol kaybı, diğer faaliyetlere karşı oyunu tercih etme ve oyun oynamadığı zamanlarda bile oyuna dair yoğun düşünceler taşıma gibi temel belirtileri ölçmektedir.

Ölçeğin ölçtüğü temel boyutlar, bağımlılık davranışının sürekliliğini ve derinliğini göstermektedir. Bu dört boyut, toplam 21 maddeden oluşmakta olup, her bir boyutun bağımsız olarak değerlendirilmesi, bağımlılık profilinin daha detaylı anlaşılmasına yardımcı olmaktadır.

Geçerlik

Ölçeğin yapı geçerliğini belirlemek amacıyla yapılan analizler sonucunda, önerilen dört boyutlu modelin kabul edilebilir düzeyde uyum gösterdiği tespit edilmiştir. **Yapı geçerliği** çalışmaları, ölçeğin teorik olarak ölçmeyi amaçladığı yapıyı ne derece doğru ölçtüğünü göstermiştir.

Faktör analizleri sonucunda, ölçekteki maddelerin faktör yüklerinin .40 ile .74 arasında değiştiği bildirilmiştir. Bu aralık, maddelerin ait oldukları faktörü yeterince temsil ettiğini ve ölçeğin güçlü bir yapısal geçerliğe sahip olduğunu desteklemektedir. Uyum indeksi değerlerinin kabul edilebilir düzeyde bulunması, ölçeğin dört faktörlü modelinin veri setiyle uyumlu olduğunu göstermektedir.

Güvenilirlik

Ölçeğin güvenirlik çalışmaları, iç tutarlılık katsayıları (Cronbach Alfa) kullanılarak raporlanmıştır. Ölçeğin toplam puanına ait **iç tutarlılık katsayısı** (Cronbach Alpha), .85 olarak hesaplanmıştır. Bu değer, ölçeğin genel olarak yüksek düzeyde güvenilir olduğunu göstermektedir.

Alt boyutlara ilişkin iç tutarlılık katsayıları ise .50 ile .83 arasında değişmektedir. Bu katsayılar, bazı alt boyutların diğerlerine göre daha düşük tutarlılığa sahip olduğunu göstermekle birlikte, psikometrik açıdan bu tür alt boyut katsayıları literatürde genellikle kabul edilebilir sonuçları içinde değerlendirilmektedir.

Faktör Analizi

Ölçeğin çok boyutlu yapısını ortaya çıkarmak için faktör analizi teknikleri kullanılmıştır. Yapılan analizlerde **varimax dikköndürme** tekniği tercih edilmiştir. Bu teknik, faktörlerin birbirinden bağımsız olmasıyla kolayca yorumlanabilirliğini artırmıştır.

Analiz sonucunda ölçeğin dört temel boyuttan oluştuğu belirlenmiştir. Bu boyutlar ve madde sayıları şunlardır:

Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma (10 madde).

Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme (4 madde).

Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma (3 madde).

Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme (4 madde).

Araç

Test Türü: Ölçek Geliştirme Çalışması

Format: **5'li Likert** tipi derecelendirme. (1=Hiçbir zaman - 5= Her zaman)

Mevcut Dil: Türkçe

Popülasyon Grubu: Çocuklar (İlköğretim öğrencileri)

Yaş Grubu: Çalışmanın yayınlandığı makalede detaylı yaş aralığı belirtilmemekle birlikte, ilköğretim düzeyindeki öğrenciler hedeflenmiştir. (Genellikle 8-12 yaş aralığı).

Popülasyon Detayları: N/A (Örneklem büyüklüğü ve demografik detaylar için orijinal makaleye başvurulmalıdır.)

Test Metodolojisi: Öz bildirim (Self-report) ölçeği.

Anahtar Kelimeler

Bağımlılık, Çocuk, Psikometrik, Öz Bildirim, Likert Ölçeği, Geç Tutarlılık.

Yazarlar

Sorumlu Yazar: Mehmet Barış Horzum

Yazar ORCID Tanımlayıcısı: N/A (Belirtilmemiştir)

Bağlı Kuruluş E-posta Adresleri: mhorzum@sakarya.edu.tr

İletişim Adresi: Sakarya Üniversitesi (Makalenin yayınlandığı dönemdeki bağlantı)

Ücretler, Ücret ve Test Yılı

Test Yılı: 2008

Ücret ve Ücret: Ölçeğin ticari kullanım veya akademik amaçlı kullanım için sorumlu yazar ile iletişime geçilmesi önerilir.

Ölçeğin orijinal makalesi ve detayları şu adreste mevcuttur: pdrdergisi.org.

Ölçeğin orijinal PDF belgesi buradan indirilebilir: cocuklar-icin-bilgisayar-oyun-bagimlilik-olcegi-toad.pdf

Referanslar

Horzum, M.B., Ayas, T. ve Çakır-Balta, Ö. (2008). Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.

Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Maddeleri

ÖNEMLİ: Aşağıdaki ölçek maddeleri orijinal dillerinde korunmuş olup, hiçbir şekilde değiştirilmemiştir.

Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma (10m): Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için yemek yemeyi geciktiririm.

Bilgisayar oyununu hayalinde yaşıyım ve gerçek hayatıyla ilişkiliyim (4m): Bilgisayar oyunu oynamadığım zamanlarda bilgisayarda oyun oynayacağım zamanı hayal ederim

Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma (3m): Bilgisayarda oyun oynamak için ödevimi aksatırım

Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme (4m): Bilgisayarda oyun oynamayı diğerlerde vakit geçirmeye tercih ederim.