

# Çocuklar için Video Oyunu Bağımlılık Ölçeği

## RECOMMENDED CITATION

memjavad (2025). *Çocuklar için Video Oyunu Bağımlılık Ölçeği*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=18952>

## Özet

Çocuklar için Video Oyunu Bağımlılık Ölçeği (ÇVOBÖ), İngilizce orijinal adıyla **Videogame Addiction Scale for Children (VASC)**, çocuk popülasyonunda video oyunu bağımlılığı düzeylerini ölçmek amacıyla geliştirilmiş **psikometrik** bir araçtır. Ölçek, Yılmaz, Griffiths ve Kan tarafından 2017 yılında geliştirilmiş ve geçerlik-güvenilirlik çalışmaları tamamlanmıştır. Toplam 21 maddeden oluşan bu ölçek, video oyunu kullanma bağı sorunlu davranışlar ve bağımlılık belirtilerini tespit etmede önemli bir rol oynamaktadır.

## Anahtar Kelimeler

Video Oyunu Bağımlılığı, Çocuk Psikolojisi, VASC, Bağımlılık Ölçeği, **Psikometrik**, Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA), Griffiths.

## Yazarlar

Yılmaz, E., Griffiths, M.D., Kan, A.

## Amaç

Ölçeğin temel amacı, video oyunlarındaki çocukların yaşamları üzerindeki potansiyel olumsuz etkilerini ve klinik düzeydeki **Video Oyunu Bağımlılığı** belirtilerini güvenilir ve geçerli bir şekilde değerlendirmektir. Bu ölçek, özellikle ergenlik öncesi ve erken ergenlik dönemindeki çocukların oyun alışkanlıklarında sorunlu hale gelip gelmediğini belirlemek için tasarlanmıştır.

ÇVOBÖ'nün geliştirilmesi, standart yetkin veya ergen bağımlılık ölçeklerinin çocuk popülasyonuna tam olarak uygun olmayabileceği varsayımına dayanmaktadır. Bu nedenle, ölçek maddeleri çocukların bilişsel ve duygusal gelişim düzeylerine uygun olacak şekilde hazırlanmıştır.

## Yapı

ÇVOBÖ, genellikle davranışsal bağımlılıkların temel bileşenlerini (saliens, ruh hali değişikliği, tolerans, yoksunluk, çatışma ve nüksetme) ölçen çok boyutlu bir yapı üzerine kurulmuştur. Ölçek, bireyin video oyunlarına harcadığı zamanın kontrolünü kaybetmesi, oyun oynamadığı zamanlarda huzursuzluk hissetmesi ve oyun nedeniyle sosyal, akademik veya ailevi sorumlulukların ihmal etmesi gibi kritik bağımlılık semptomlarını değerlendirir.

Ölçekteki toplam 21 madde, 5'li Likert Ölçeği formatında derecelendirilmiştir. Bu yapı, araştırmacıların ve klinisyenlerin çocuklardaki **video oyunu bağımlılığı** riskini nicel olarak

belirlemesine olanak tanır.

## Geçerlik

Ölçeğin yapı geçerliği, gelişimi istatistiksel yöntemlerden biri olan **Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA)** ile test edilmiştir. DFA sonuçları, ölçeğin teorik yapılarının verilerle mükemmel bir uyum sergilediğini göstermiştir.

Elde edilen **uyum iyiliği indeksleri** aşağıdaki gibidir:

Ki-Kare değeri ( $X^2$ ) = 2.9 ( $p > .05$ )

Ortalama Karekök Hata Yaklaşımı (RMSEA) = .05

Uyum iyiliği indeksi (GFI) = .91

Ayarlanmış Uyum iyiliği Endeksi (AGFI) = .90

Standart Kök Ortalama Kare Kalıntısı (SRMR) = .08

Normlu Uyum indeksi (NFI) = .93

Normsuz Uyum indeksi (NNFI) = .96

Karşılaştırmalı Uyum indeksi (CFI) = .96

Özellikle **RMSEA** değerinin 0.08'in altında (.05) olması ve **CFI**, **NFI** gibi indekslerin 0.90'ın üzerinde olması, ÇVOBÖ'nün verilerle çok iyi bir uyum sergilediğini ve yüksek yapı geçerliğine sahip olduğunu kanıtlamaktadır.

## Güvenirlik

Çocuklar için Video Oyunu Bağımlılık Ölçeği'nin iç tutarlılık güvenilirliği, **Cronbach Alfa** katsayısı kullanılarak hesaplanmıştır. Yapılan analizler sonucunda güvenilirlik katsayısı .89 olarak bulunmuştur.

Psikometrik standartlara göre, 0.80 ve üzeri bir iç tutarlılık katsayısı, ölçeğin maddelerinin ölçülmek istenen yapıya tutarlı bir şekilde ölçtüğünü ve ölçeğin yüksek düzeyde güvenilir olduğunu işaret eder. Bu sonuç, ÇVOBÖ'nün çocuklarda video oyunu bağımlılığını ölçmek için **güvenilir** bir araç olduğunu göstermektedir.

## Faktör Analizi

Ölçeğin faktör yapısı, **Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA)** ile incelenmiştir. DFA sonuçları, ölçeğin teorik olarak öngörülen faktör yapısının (genellikle bağımlılık bileşenlerini yansıtan çok faktörlü bir yapı) ampirik verilerle uyumlu olduğunu doğrulamıştır. Uyum indekslerinin (RMSEA, CFI, vs.) kabul edilebilir sınırlar içinde olması, ölçeğin yapısal modelinin sağlam olduğunu kanıtlamıştır.

## Araç

**Test Türü:** Geliştirme (Developmental)

**Format:** Öz bildirimli, 21 maddelik anket.

**Dil Kullanılabilirliği:** Türkçe (Orijinal yayın İngilizce bağımlılık olmasına rağmen, ölçek Türkçe konuşan çocuk popülasyonu için geliştirilmiştir.)

**Popülasyon Grubu:** Çocuklar.

**Yaş Grubu:** İlkokul ve ortaokul çağındaki çocuklar (spesifik yaş aralığı yayımlanmamıştır, ancak hedef kitle çocuk popülasyonudur).

**Popülasyon Detayları:** Geliştirme çalışması Türkiye'deki çocuklar üzerinde gerçekleştirilmiştir.

**Test Metodolojisi:** 5'li Likert tipi derecelendirme.

**Derecelendirme Şeması:**

asla = 1

nadiren = 2

bazen = 3

sık sık = 4

çok sık = 5

## Anahtar Kelimeler

VASC, Çocuk, Video Oyunu Bağımlılığı, 21 Madde, Güvenirlilik, Uyum İndeksleri, Adnan Kan.

## Yazarlar

**Sorumlu Yazar:** Adnan Kan

**Yazar ORCID Tanımlama Numarası:** Bilgi mevcut değildir.

**İletişim E-posta Adresi:** [adnankan@gazi.edu.tr](mailto:adnankan@gazi.edu.tr)

**Yayın Adresi:** Gazi Üniversitesi, Ankara, Türkiye (Kaynak yayına dayanarak varsayılmıştır).

## İzinler, Ücret ve Test Yılı

**Test Yılı:** 2017

**Şinler ve Kullanım Ücreti:** Ölçeğin ticari olmayan akademik kullanımları için yazarla iletişime geçilmesi önerilir.

## Kaynaklar

Yılmaz, E., Griffiths, M.D. & Kan, A. (2017). Development and validation of Videogame Addiction Scale for Children (VASC). *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15, 869-882.

Ölçeğin orijinal PDF belgesi aşağıdaki bağlantıdan indirilebilir: [videogame-addiction-scale-for-children-vasc-toad.pdf](#)

## Çocuklar için Video Oyunu Bağımlılık Ölçeği Maddeleri

**ÖNEMLİ:** Ölçeğin orijinal madde metinleri kaynak içerikte sağlanmamıştır. Ölçek toplam 21 maddeden oluşmaktadır. Detaylı maddeler için yukarıda belirtilen akademik makaleye başvurulması gerekmektedir.