Dijital Oyun Ba??ml?l???na ?li?kin Fark?ndal?k Ölçe?i (DOB?FÖ)

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2026). *Dijital Oyun Ba??ml?l???na ?li?kin Fark?ndal?k Ölçe?i (DOB?FÖ)*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=19813

ARABPSYCHOLOGY.COM

Özet

Dijital Oyun Ba??ml?l???na ?li?kin Fark?ndal?k Ölçe?i (DOB?FÖ), bireylerin dijital oyun ba??ml?l??? durumuna yönelik sahip olduklar? içsel ve d??sal fark?ndal?k düzeylerini ölçmek amac?yla 2020 y?l?nda geli?tirilmi? özgün bir ölçme arac?d?r. Ölçek, toplam 12 madde ve iki alt boyuttan olu?maktad?r. Bu geli?tirme çal??mas?, ölçe?in psikometrik özelliklerini (geçerlik ve güvenirlik) ortaya koyarak, alanyaz?na güvenilir bir araç kazand?rmay? hedeflemi?tir.

Ölçek, 5'li Likert Ölçe?i tipinde derecelendirilmekte olup, yüksek puanlar bireyin dijital oyun ba??ml?l???n?n sonuçlar? hakk?ndaki fark?ndal?k düzeyinin de yüksek oldu?unu göstermektedir.

Anahtar Kelimeler

Dijital oyun ba??ml?l???, Fark?ndal?k, Psikometrik, Ölçek geli?tirme, ?çsel fark?ndal?k, D??sal fark?ndal?k, DOB?FÖ, Geçerlik.

Yazarlar

Gönül TEKKUR?UN DEM?R, Hakan ?. Cicio?lu.

Amaç

Dijital Oyun Ba??ml?l???na ?li?kin Fark?ndal?k Ölçe?i (DOB?FÖ), bireylerin kendilerinde veya çevrelerindeki ki?ilerde gözlemledikleri dijital oyun ba??ml?l??? durumuna yönelik sahip olduklar? bili?sel ve duygusal fark?ndal?k düzeyini belirlemek amac?yla geli?tirilmi?tir.

Ölçek, fark?ndal??? iki temel boyutta ele alarak, ba??ml?l???n ki?isel ve sosyal sonuçlar?na ili?kin bilinci ayr? ayr? de?erlendirme imkan? sunar. Bu araç sayesinde, özellikle e?itim ve spor bilimleri gibi alanlarda, dijital ba??ml?l???n potansiyel zararlar?na kar?? fark?ndal?k e?itimlerinin etkinli?i ölçülebilir veya bireysel risk faktörleri belirlenebilir.

Yap?

DOB?FÖ, kuramsal olarak dijital oyun ba??ml?l??? olgusunun yol açt??? sonuçlara dair bireyin sahip oldu?u fark?ndal?k düzeyini ölçer. Ölçek, toplam 12 maddeden ve iki farkl? alt boyuttan olu?maktad?r:

?çsel Fark?ndal?k (?F): Bu 5 maddelik alt boyut, bireyin ba??ml?l?k davran??lar?n?n kendi psikolojik durumu, stresi ve genel iyi olu? hali üzerindeki etkilerini ne ölçüde fark etti?ini ölçer.
D??sal Fark?ndal?k (DF): Bu 7 maddelik alt boyut, ba??ml?l???n bireyin sosyal ili?kileri, ailevi sorumluluklar? ve çevresindeki insanlarla etkile?imleri üzerindeki olumsuz sonuçlar?n? ne ölçüde

ARABPSYCHOLOGY.COM

alg?lad???n? ölçer.

Geçerlik

Ölçe?in yap? geçerli?i, do?rulay?c? faktör analizi (DFA) ile incelenmi?tir. Elde edilen istatistiksel veriler, ölçe?in faktör yap?s?n?n güçlü oldu?unu ve verilerin faktör analizi için uygun oldu?unu göstermi?tir.

Örneklem Uygunlu?u (KMO): Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) örneklem uygunlu?u katsay?s? de?eri **0,90** olarak bulunmu?tur. Bu de?er, verilerin faktörle?me için mükemmel düzeyde uygun oldu?unu i?aret etmektedir.
Bartlett Sphericity Testi: Bartlett Sphericity testi sonuçlar? anlaml? ç?km??t?r (Ki-kare = 863.952; sd=66; p=.000). Bu sonuç, de?i?kenler aras?nda faktör analizi yapmaya uygun bir korelasyon matrisi oldu?unu do?rulamaktad?r.

Güvenirlik

DOB?FÖ'nün iç tutarl?l?k güvenirli?i, Cronbach Alfa katsay?s? kullan?larak de?erlendirilmi?tir. Elde edilen katsay?lar, ölçe?in hem alt boyutlar hem de toplam puan aç?s?ndan yüksek düzeyde güvenilir oldu?unu göstermektedir.

?çsel Fark?ndal?k (?F) faktörünün Cronbach Alfa katsay?s?: **.82**.
D??sal Fark?ndal?k (DF) faktörünün Cronbach Alfa katsay?s?: **.83**.
DOB?FÖ'nün toplam puan Cronbach Alfa de?eri: **.88**.

Faktör Analizi

Ölçek, yap?lan geçerlik ve güvenirlik çal??mas? sonucunda 12 maddeden olu?an, iki faktörlü bir yap? sergilemektedir. Bu faktörler, ?çsel Fark?ndal?k (5 madde) ve D??sal Fark?ndal?k (7 madde) olarak adland?r?lm??t?r. Faktör analizi, maddelerin yüklerinin yüksek oldu?unu ve yap?sal bütünlü?ün korundu?unu kan?tlam??t?r.

?ki faktörlü yap?n?n, dijital oyun ba??ml?l???n?n birey üzerindeki etkilerinin ayr??t?r?lmas?na olanak tan?yan önemli bir ayr?m sa?lad??? belirtilmi?tir. Bu durum, ara?t?rmac?lara ba??ml?l?kla mücadele stratejilerini daha hedef odakl? geli?tirmeleri için veri sunmaktad?r.

Araç

Test Türü: Geli?tirme Ölçe?i (Özgün Ölçek)

Format: 12 maddelik, kendini de?erlendirmeye dayal? anket format?.

ARABPSYCHOLOGY.COM

Mevcut Diller: Türkçe.

Hedef Kitle: Dijital oyun oynama davran??? gösteren bireyler.

Ya? Grubu: Ergen ve yeti?kin popülasyonlar? için uygundur.

Popülasyon Detaylar?: Geçerlik ve güvenirlik çal??mas? Türkiye'deki üniversite ö?rencileri ve/veya genel popülasyon örneklemi üzerinde gerçekle?tirilmi?tir.

Test Metodolojisi: 5'li Likert Ölçe?i kullan?larak derecelendirme yap?l?r (1=Hiç Kat?lm?yorum - 5=Tamamen Kat?l?yorum). Ölçekten al?nabilecek en dü?ük ve en yüksek puanlar, maddelerin toplam? üzerinden hesaplanmaktad?r.

Anahtar Kelimeler

Psikolojik ölçme, ?ç tutarl?l?k, KMO, Faktör analizi, Dijital ba??ml?l?k, Güvenirlik, Psikometri, Likert tipi ölçek.

Yazarlar

Yazar ORCID Tan?t?c?s?: Orijinal kaynakta belirtilmemi?tir.

Kurum E-posta Adresleri: gonultekkursun@hotmail.com

Yaz??ma Adresi: Gönül TEKKUR?UN DEM?R

?zinler, Ücret ve Test Y?l?

Ölçek, Gönül Tekkur?un Demir ve Hakan ?. Cicio?lu taraf?ndan 2020 y?l?nda yay?mlanm??t?r. Kullan?m izinleri ve ticari amaçl? kullan?mla ilgili ücret bilgileri için sorumlu yazar Gönül TEKKUR?UN DEM?R ile do?rudan ileti?ime geçilmesi önerilir.

Kaynaklar

Demir, G. T., & Cicio?lu, H. ?. (2020). Dijital Oyun Ba??ml?l???na ?li?kin Fark?ndal?k Ölçe?i (DOB?FÖ): Geçerlik ve güvenirlik çal??mas?. *Avrasya Spor Bilimleri ve E?itim Dergisi, 2*(1), 1-17.

Makalenin orijinal ba?lant?s? Dergipark üzerinden eri?ilebilir: dergipark.org.tr.

Bu çal??man?n orijinal PDF dosyas? buradan indirilebilir: dijital-oyun-bagimliligina-iliskin-farkindalik-olcegi-dobifo-toad.pdf

ARABPSYCHOLOGY.COM

Dijital Oyun Ba??ml?l???na ?li?kin Fark?ndal?k Ölçe?i (DOB?FÖ) Maddeleri

ÖNEML?: A?a??daki ölçek maddeleri orijinal dilinde korunmu? olup, hiçbir ?ekilde de?i?tirilmemi?tir.

Ölçek 12 madde ve 2 alt boyuttan olu?maktad?r:

?çsel Fark?ndal?k (5 madde): Oyunlardaki aksiyonlardan dolay? dijital oyun ba??ml?l??? bireyin stresini artt?r?r.
D??sal Fark?ndal?k (7 madde): Dijital oyun ba??ml?lar? kendini dijital oyun oynamaktan alamad??? için çevresindekilere zaman ay?ramaz.

ARABPSYCHOLOGY.COM