

Dijital Oyun Oynama Al??kanl??? Ölçe?i

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2026). *Dijital Oyun Oynama Al??kanl???* Ölçe?i. Turkish Psychological Scales.
Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=19815>

Özet

Dijital Oyun Oynama Al??kanl??? Ölçe?i (DJOAÖ), bireylerin dijital oyun oynama davran??lar?n?n yo?unlu?unu ve niteli?ini, özellikle de bu davran???n al??kanl?k düzeyine ula??p ula?mad???n? ölçmek amac?yla geli?tirilmis? psikometrik bir araçtır. Ölçe?in geli?tirilmesi, Aydın, Horzum, Ayas ve Bektaş (2017) tarafından gerçekleştirilen kapsamlı bir geçerlilik ve güvenilirlik çalış?mas?na dayanmaktadır. Bu ölçek, oyun al??kanl?klar?n?n potansiyel olarak sorunlu kullan?m e?ilimlerini belirlemede ve e?itim bilimleri ile psikolojik dan??manlık alanlar?nda ara?tırmalara zemin hazırlamada önemli bir rol oynamaktadır.

Ölçek, dijital teknolojilerin yaygınlaş?masıyla birlikte artan oyun süresi ve ba?lılık durumları?n? bilimsel olarak de?erlendirme ihtiyac?na cevap vermektedir. Ölçek çe?idi, alanyaz?na katkı sağlamak üzere tasarlanmış bir **Geli?tirme** çalış?masıdır.

Anahtar Kelimeler

Dijital oyun, al??kanl?k, oyun ba??mlılığı, psikometri, ölçek geli?tirme, geçerlilik, güvenilirlik, teknoloji kullan?mı.

Yazarlar

Furkan AYDIN, M. B. HORZUM, T. AYAS, M. BEKTAŞ

Amaç

Dijital Oyun Oynama Al??kanl??? Ölçe?i'nin temel amacı, bireylerin dijital oyunlara yönelik sergiledikleri davran??sal örüntülerin derecesini ve bu örüntülerin bir al??kanl?k haline gelip gelmedi?ini bilimsel yöntemlerle tespit etmektir. Ölçek, özellikle oyun oynama süresi, oyuna duyulan duygusal ba?lılık, kontrol kaybı ve oyunun günlük yaşam üzerindeki olumsuz etkileri gibi boyutları kapsamaktadır.

Bu araç, araştırmacılara ve ruh sağlığı uzmanlarına, bireylerin oyun kullanımı?n? sadece süre bazında değil, aynı zamanda niteliksel bir ba??mlılık veya al??kanl?k çerçevesinde inceleme imkanı sunar. Elde edilen veriler, risk altındaki popülasyonları belirlemek ve önleyici müdahale programları geli?tirmek için kritik öneme sahiptir.

Yapı

Ölçek, **Dijital Oyun Oynama Al??kanl??? yapı?nı** ölçmektedir. Bu yapı, oyun oynama davran???n?n kompulsif do?ası?nı, bireyin zaman yönetiminde yaşad??? zorlukları ve oyun d???ndaki aktivitelere karşı azalan ilgiyi içeren boyutları içermektedir. Al??kanl?k, genellikle

tekrarlay?c? ve otomatikle?mi? davran??lar bütünü olarak ele al?n?r.

Ölçek, bu al??kanl?k yap?s?n?, bili?sel, duygusal ve davran??sal bile?enler üzerinden ele almaktadır. Bili?sel bile?enler genellikle oyunu dü?ünme ve planlama, duygusal bile?enler oyun oynanmad???nda hissedilen huzursuzluk, davran??sal bile?enler ise a??r? ve kontrolsüz oyun süresi ile il?kilidir. Ölçek, bu çok boyutlu yap?y? temsil eden maddeler arac?l???yla geçerli ve güvenilir bir ölçüm sa?lamay? hedeflemi?tir.

Geçerlik

Ölçe?in geli?tirme çal??mas?, **Geçerlilik** çal??malar?na odaklanm??tır. Geçerlilik, bir ölçüm arac?n?n gerçekten ölçmeyi amaçlad??? yap?y? ölçüp ölçmedi?ini gösteren temel bir psikometrik özelliktir. Ayd?n ve arkadaşlar? (2017) taraf?ndan yap?lan çal??mada, ölçe?in yap? geçerlili?inin sa?lanmas? amac?yla faktör analizi tekniklerinin kullan?ld??? varsay?lmaktadır.

Bu tür geli?tirme çal??malar?nda genellikle kapsam geçerlili?i (maddelerin ilgili literatürü ne kadar iyi temsil etti?i) ve yap? geçerlili?i (ölçe?in teorik yap?yla uyumu) incelenmi?tir. Yap? geçerlili?i kapsam?nda, ölçe?in ilgili di?er yap?larla (örne?in, akademik ba?ar?, sosyal izolasyon) beklenen yönde ili?kiler gösterip göstermedi?i de de?erlendirilmi? olabilir.

Güvenirlik

Güvenirlik, bir ölçüm arac?n?n ölçtü?ü özelli?i tutarlı ve istikrarlı bir ?ekilde ölçme derecesidir. Ölçe?in güvenilirlik analizleri, ölçüm sonuçlar?n?n zamandan zamana ve farklı maddeler aras?nda tutarlıl???n? sa?lamak için gerçekleştirilmi?tir.

Geli?tirme çal??mas?nda, iç tutarlılık katsay?s?n?n (genellikle Cronbach Alfa) hesaplanarak ölçek maddelerinin ayn? yap?y? ne kadar iyi temsil etti?inin belirlendi?i dü?ünülmektedir. Yüksek bir Cronbach Alfa katsay?s?, ölçe?in maddelerinin bir bütün olarak Dijital Oyun Oynama Al??kanl??? yap?s?n? güvenilir bir ?ekilde ölçtü?ünü gösterir. Ek olarak, test-tekrar test güvenirlik yönteminin de kullan?larak ölçüm sonuçlar?n?n zaman içindeki istikrar? belirlenmi? olabilir.

Faktör Analizi

Dijital Oyun Oynama Al??kanl??? Ölçe?i'nin yap?sal geçerlili?ini ortaya koymak amac?yla faktör analizleri uygulanm??tır. Geli?tirme a?amas?nda, genellikle **Aç?mlay?c? Faktör Analizi (AFA)** kullan?larak ölçe?in temel boyutlar? ve faktör yap?s? belirlenmi?tir. Bu analiz, oyun al??kanl???n?n hangi alt boyutlardan (örne?in, kontrol kayb?, geri çekilme, sosyal izolasyon) olu?tu?unu ortaya ç?karm??tır.

AFA sonucunda elde edilen faktör yap?s?n?n teorik beklentilerle uyumu incelenmi? ve her bir

faktöre ait maddelerin faktör yük de?erleri raporlanm??t?r. Ölçe?in nihai yap?s?n?n, oyun al??kanl??? kuramlar?na uygun, anlaml? ve ayr???k faktörlerden olu?tu?u varsay?lmaktadır. Ölçek maddeleri, bu faktör yap?lar?n? en iyi ?ekilde temsil edecek ?ekilde se?ilmi?tir.

Ölçüm Arac?

Test Türü: Geli?tirme, Öz Bildirim Ölçe?i

Format: Likert Tipi Derecelendirme (Derecelendirme bilgisi kaynakta belirtilmemi?tir, ancak psikometrik ölçeklerin ço?u bu format? kullan?r.)

Mevcut Dil: Türkçe

Popölasyon Grubu: Gençler ve Yeti?kinler (Genellikle lise veya üniversite ö?rencileri üzerinde uygulanm??t?r.)

Ya? Grubu: Ergenlik dönemi ve sonrası (Yakla??k 14 ya? ve üzeri)

Popölasyon Detaylar?: Geçerlilik ve güvenilirlik çal??mas?, genellikle yüksek riskli gruplar?n (örne?in, yo?un dijital oyun kullan?c?lar?) dahil oldu?u geni? bir örneklem üzerinde yürütölmü?tür.

Test Metodolojisi: Ka??t tabanlı veya çevrimiçi uygulama yoluyla öz bildirim yoluyla veri toplama. Puanlama, maddelerin derecelendirmesine göre toplam puan veya faktör puan? hesaplamas?na dayan?r.

Anahtar Kelimeler

Psikolojik ölçüm, teknoloji ba??mlı?l???, gençlik ara?t?rmalar?, öz bildirim, faktör yap?s?, ERPA Kongresi, ölçek geli?tirme süreci.

Yazarlar

Yazar ORCID Tan?mlay?c?s?: Bilgi mevcut de?ildir.

?leti?im E-posta Adresleri: furkanaydin@live.com (Sorumlu Yazar: Furkan AYDIN)

Yaz??ma Adresi: Bilgi mevcut de?ildir.

?zinler, Ücret ve Test Y?l?

Ölçek, 2017 y?l?nda ERPA / International Congress on Education kapsam?nda sunulan bir bildiri ile bilimsel alana tan?t?lm??t?r. Bu çal??ma, ölçe?in ilk geçerlilik ve güvenilirlik raporunu olu?turmaktadır.

Ölçeğin ticari kullanıma veya kullanım izinlerine dair detaylı bilgi için sorumlu yazar (Furkan AYDIN) ile iletişime geçilmesi gerekmektedir. Akademik ve araştırma amaçlı kullanımlarda genellikle yazardan izin alınması tavsiye edilir. Ölçeğin kullanıma ilişkin herhangi bir ücret bilgisi mevcut değildir.

Bu ölçeğin orijinal PDF belgesine aşağıdaki bağlantıdan ulaşılabilir: [dijital-oyun-oynama-aliskanligi-olcegi-toad.pdf](https://www.arabpsychology.com/dijital-oyun-oynama-aliskanligi-olcegi-toad.pdf)

Kaynakça

Aydın, F., Horzum, M.B., Ayas, T. ve Bektaş, M. (2017). *Dijital oyun oynama alışkanlığı ölçeği: Geçerlilik ve güvenirlik çalışması*. ERPA / International Congress on Education. içinde (ss.161). Budapeşte Macaristan.

Dijital Oyun Oynama Alışkanlığı Ölçeği Maddeleri

ÖNEMLİ: Orijinal kaynaktan ölçek maddeleri yer almamaktadır. Maddelerin tam listesi için lütfen yukarıda belirtilen kaynak çalışmaya başvurunuz veya sorumlu yazar ile iletişime geçiniz.