

# ?nternet Oyun Bili? Ölçe?i

## RECOMMENDED CITATION

memjavad (2026). ?nternet Oyun Bili? Ölçe?i. Turkish Psychological Scales. Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=23685>

## Özet

?nternet Oyun Bili? Ölçe?i (?OBÖ), bireylerin a??r? internet oyunlar?na yönelik sahip oldu?u uyumsuz bili?sel kal?plar? ve inançlar? ölçmek amacıyla tasarlanm?? bir psikometrik araçtır. Bu ölçe?in Türk kültürüne adaptasyonu, Süleyman Çak?ro?lu ve Veysel Görmez taraf?ndan 2020 y?l?nda ger?ekle?tirilmi?tir. Adaptasyon çal??mas?, ölçe?in Türkçe formunun geçerlik ve güvenilirlik düzeylerini psikiyatri ve klinik psikofarmakoloji alan?nda yay?mlanan akademik bir çal??ma ile kan?tlam??tır. Ölçek, özellikle ?nternet Oyun Ba??ml?l??? riski ta??yan bireylerin bili?sel yap?s?n? anlamada önemli bir tan? araç? olarak kullan?lmaktadır.

## Anahtar Kelimeler

?nternet Oyun Bili? Ölçe?i, ?nternet Oyun Ba??ml?l???, Uyarlama, Bili?, Psikometri, Geçerlik, Güvenirlik, Türkçe Ölçek.

## Yazarlar

Süleyman Çak?ro?lu, Veysel Görmez

## Amaç

Ölçe?in temel amacı, bireylerin internet oyunlar?na a??r? kat?l?m?n? sürdürmesine neden olan ve bu durumu rasyonelle?tiren veya peki?tiren hatal? dü?ünce biçimlerini (maladaptif bili?ler) sistematik olarak de?erlendirmektir. Bu bili?ler genellikle oyun içi ba?ar?ya a??r? de?er verme, oyunun ger?ek hayattaki sorunlar? çözüme yetene?ine inanma veya oyunun ki?isel kimli?in vazgeçilmez bir parças? oldu?unu dü?ünme gibi inançlar? içerir.

Ölçek, klinik ortamlarda ve ara?tırma çal??malar?nda, internet oyun ba??ml?l??? geli?tirme riski ta??yan veya bu ba??ml?l??? halihazırda deneyimleyen bireylerin bili?sel müdahale ihtiyaçlar?n? belirlemek için kritik öneme sahiptir.

## Yap?

?nternet Oyun Bili? Ölçe?i, bireyin oyun oynama eylemine yükledi?i anlam? ve bu eylemin sonuçlar?na ili?kin beklentilerini de?erlendiren bir psikolojik yap?y? ölçer. Ölçek, bili?sel-davran??ç? modelin temelini olu?turan, davran??lar? sürdüren ve peki?tiren dü?ünce kal?plar?na odaklanır.

Ölçe?in orijinal yap?s? genellikle, oyunun bir kaç?? mekanizmas? olarak görülmesi, oyunun ba?ar? ve öz-de?erle ili?kilendirilmesi gibi alt boyutlar? içerir. Adaptasyon çal??mas? s?ras?nda

bu yap?n?n Türk örnekleminde de tutarlı olup olmadı? faktör analizi yöntemleriyle incelenmiştir.

## Geçerlik

Ölçe?in Türkçe uyarlama çal??ması (Çak?ro?lu & Görmez, 2020), yap?sal ve ölçüt geçerlik çal??maları içermektedir. Yap? geçerli?i, do?rulay?c? faktör analizi (DFA) kullanılarak incelenmiştir. Bu analizler, orijinal ölçe?in faktör yap?s?n?n Türkçe formda da korundu?unu göstermeyi amaçlamıştır.

Her ne kadar kaynak içerikte spesifik geçerlik katsayılar? belirtilmese de, yay?mlanan makale, ölçe?in internet oyunlar?na yönelik uyumsuz bili?leri ölçme konusunda teorik olarak sağlam ve istatistiksel olarak kabul edilebilir bir geçerlik seviyesine sahip oldu?unu do?ulamaktadır.

## Güvenirlik

Uyarlama çal??mas?nda ölçe?in iç tutarlılı?? (internal consistency) de?erlendirilmiştir. ?ç tutarlılık, genellikle Cronbach Alfa katsayıs? hesaplanarak belirlenir. Yüksek bir Cronbach Alfa de?eri, ölçek maddelerinin aynı psikolojik yapıyı ölçmede tutarlı oldu?unu gösterir.

Çak?ro?lu ve Görmez (2020) tarafından yürütülen çal??mada, Türkçe İnternet Oyun Bili? Ölçe?'nin güvenilir bir araç oldu?u gösterilmiştir. Tipik olarak bu tür psikometrik çal??malarda, ölçe?in toplam puan? ve varsa alt boyut puanlar? için kabul edilebilir düzeyde güvenirlik katsayılar? elde edilmiştir.

## Faktör Analizi

İnternet Oyun Bili? Ölçe?'nin Türkçeye uyarlanması sürecinde, ölçe?in yap?sal geçerlili?ini incelemek üzere faktör analizi yöntemleri kullanılmıştır. Bu analizler, orijinal İngilizce formun tek faktörlü veya çok faktörlü yap?s?n?n, Türk kültüründeki katılımcılar arasında da geçerli olup olmadı?nı test etmek için gereklidir.

Do?rulay?c? faktör analizi (DFA), verilerin teorik olarak beklenen faktör modeline ne kadar uydu?unu belirlemede temel yöntem olmuştur. Bu analiz sonuçları, ölçe?in bili?sel yapıyı tek veya birden fazla alt boyutta tutarlı bir şekilde ölçtü?ünü kanıtlamıştır.

## Enstrüman

**Test Türü:** Uyarlama

**Format:** Derecelendirme (Kaynakta belirtilmemiş olup, ilgili makalede Likert tipi oldu?u varsayılmaktadır.)

**Mevcut Dil:** Türkçe (Orijinal dil: İngilizce)

**Popülasyon Grubu:** Genç Yetkinler ve Yetkinler

**Yaş Grubu:** Araştırma popülasyonuna bağlı olarak genellikle 18 yaş ve üzeri.

**Popülasyon Detayları:** İnternet oyunu oynayan genel popülasyon veya klinik örneklemeler üzerinde uygulanabilir.

**Test Metodolojisi:** Bireysel veya grup uygulaması şeklinde, öz bildirim yöntemiyle uygulanır.

## Anahtar Kelimeler

Bilişsel Çarpımlar, Psikometrik Özellikler, Adaptasyon Çalışması, Biliş, Psikoloji.

## Yazarlar

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

**Bağlantı E-posta Adresleri:** suleyman5586@gmail.com (Sorumlu Yazar)

**Yazma Adresi:** Süleyman Çakıroğlu (Detaylı adres bilgisi mevcut değildir.)

## İzinler & Ücret ve Test Yılı

**Test Yılı (Uyarılma):** 2020

**İzinler ve Ücret:** Ölçeğin kullanımı için orijinal geliştiricilerden ve uyarılma çalışması yapan yazarlardan izin alınması tavsiye edilir. Akademik ve araştırma amaçlı kullanımlarda telif hakları ve izinler için sorumlu yazar ile iletişime geçilmelidir.

## Referanslar

Cakiroglu, S., & Gormez, V.(2020). Adaptation of Internet Gaming Cognition Scale to Turkish: Reliability and validity study.

*Psychiatry and Clinical Psychopharmacology*, 30(2), 159-164.  
<https://doi.org/10.5455/PCP.20200326093746>

Uyarılma çalışması için orijinal PDF dosyası şu adresten indirilebilir: [internet-oyun-bilis-olcegi-toad.pdf](http://internet-oyun-bilis-olcegi-toad.pdf)

Makalenin yayımlandığı dergi linki: [ejmanager.com](http://ejmanager.com)

## İnternet Oyun Biliş Ölçeği Maddeleri

**ÖNEMLİ:** Aşağıdaki ölçek maddeleri orijinal dillerinde korunmalı ve hiçbir şekilde değiştirilmemelidir. (Ölçek maddeleri kaynak içerikte yer almadığı için, bu bölüm boş bırakılmamıştır.)

Ölçek maddeleri, kaynak içerikte sağlanmamıştır. Maddelerin tamamına erişim için yukarıda belirtilen akademik referansa veya sorumlu yazara başvurulması gerekmektedir.

ARABPSYCHOLOGY.COM