



## Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Arnavutça'ya Uyarlanması Çalışması

Ertan BASHA<sup>1</sup>, Murat TOPAL<sup>2</sup>

**Özet:** Bu çalışmanın amacı, bilgisayar oyun bağımlılığı belirlemek için Çakır, Ayas ve Horzum (2011) tarafından geliştirilen “Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği”nin oyun bağımlılığı ile ilgili boyutlarının Arnavutça'ya uyarlanmasıdır. Ölçeğin orijinali “internet bağımlılığı”, “oyunu başka etkinliklere tercih etme ve görev aksatma” ve “oyunu bırakamama ve gerçek hayatla ilişkilendirme” olmak üzere üç alt boyuttan ve toplam 51 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğin yalnızca oyun bağımlılığı ile ilgili “oyunu başka etkinliklere tercih etme ve görev aksatma” ve “oyunu bırakamama ve gerçek hayatla ilişkilendirme” alt boyutları uyarlanmış ve ölçek Bilgisayar Oyun Bağımlılığı olarak adlandırılmıştır. Ölçme aracının uyarlanması çeviri, dilsel eşdeğerlik, geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları sonucunda gerçekleştirilmiştir. Ölçeğin çevirisi araştırmacılardan biri tarafından yapıldıktan sonra iyi derecede Arnavutça bilen ve alanında doktora derecesine sahip iki dil uzmanı, iki eğitim bilimleri uzmanından görüş alınarak tamamlanmış ve ön uygulama formu oluşturulmuştur. Oluşturulan form dilsel eşdeğerlik için eğitim fakültesinde öğrenim gören ve Türkçe ile Arnavutça dillerine hakim 15 öğrenciye bir hafta ara ile uygulanmıştır. Ölçeğin dilsel eşdeğerliğini ölçmek için yapılan korelasyon analizi ölçeğin Türkçe ve Arnavutça formları arasında pozitif yönde anlamlı bir korelasyon olduğunu göstermiştir. Dil eşdeğerliğinin doğrulanmasının ardından ölçek formu Kosova AAB Üniversitesi Psikoloji ve Bilgisayar Mühendisliği Fakültelerinde öğrenim gören 250 üniversite öğrencisine uygulanmıştır. Ölçeğin doğrulayıcı faktör analizi ve güvenilirliğine yönelik elde edilen bulguları, Arnavutça ölçeğin geçerli ve güvenilir olduğunu göstermektedir.

<sup>1</sup> Universiteti AAB Kosovo, Fakulteti Psikolojise, [ertan.basha@universitetiaab.com](mailto:ertan.basha@universitetiaab.com), ORCID: 0000-0002-5231-7806

<sup>2</sup> Sakarya Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, [mtopal@sakarya.edu.tr](mailto:mtopal@sakarya.edu.tr), ORCID: 0000-0001-5270-426X

**Anahtar Kelimeler:** Bilgisayar oyun bağımlılığı, dijital oyun, üniversite öğrencileri, ölçek uyarlama, Arnavutça

### **Adaptation Study of Computer Game Addiction Scale to Albanian Language**

**Abstract:** The aim of this study is to adapt the sub-dimensions related to game addiction of the Computer Addiction Scale developed by Çakır, Ayas & Horzum, 2011 into the Albanian context. The original of the scale consists of three sub-dimensions, "internet addiction", "preferring playing computer game to other activities and disrupting the tasks" and "inability to quit playing computer game and associate it with real life", and a total of 51 items. Only two sub-dimensions of the scale, which are related to game addiction, "preferring games to other activities and disrupting tasks" and "being unable to quit the game and associating it with real life" were adapted and the scale was named as Computer Game Addiction. The adaptation of the instrument began with translation, continued with an examination of the linguistic equivalence, and finalized with analyses of validity and reliability. The scale items were initially translated by one of the researchers. The translation was examined by four experts (two Albanian Language and two Educational Sciences experts with PhD degrees in their field) with good Albanian proficiency to finalize the Albanian version. To verify the linguistic equivalence, both the Turkish and Albanian versions were then administered to 15 students that being educated in Faculty of Education in Prizren State University of Kosovo with one-week break. The correlation findings showed there were positive significant correlation between the Turkish and Albanian versions. The Albanian version was administered to 250 university students studying in Faculties of Psychology and Computer Engineering of AAB University of Kosovo, to check its validity and reliability. The results obtained from confirmatory factor analysis and the reliability analysis indicate that the Albanian version of the scale is valid and reliable.

**Keywords:** Computer game addiction, digital game, university students, scale adaptation, Albanian language

## **Giriş**

Bilişim teknolojilerinde ortaya çıkan gelişmeler ile birlikte bireyler bilgiye, ürünlere, çeşitli hizmetlere ve eğlenceye sınırsız ve anlık biçimde erişebilir hale gelmiş; bu olanaklar da birçok yeni psikolojik ve sosyal durumların ortaya çıkmasına neden olmuştur. İnternet, bilgisayar, akıllı telefon ve bilgisayar oyunu bağımlılıkları bu olgular arasında önemli bir yer tutanlardan bazılarıdır. Günümüzde artık çok sayıda araştırmaya konu olan bu bağımlılık türleri 'davranışa bağlı olarak gelişen teknoloji bağımlılıkları' olarak değerlendirilmektedir (Grüsser, Thalemann ve Griffiths, 2007). Bilgisayar oyunu oynayan bireyler de alkol ve uyuşturucu bağımlılığı gibi yaygın bağımlılık türlerindeki benzer bağımlılığa ilişkin birçok tipik belirti göstermektedir (Grüsser, Thalemann ve Griffiths, 2007). Bilgisayar oyunu bağımlılığına ilişkin tipik davranış biçimlerini şu şekilde özetlenebilir; çok uzun süre video oyunu oynamak, okulda/işte uyuya kalmak, görev ve sorumluluklarını yerine getirememek, video oyunu kullanımı ve kullanım süresi hakkında yalan söylemek, video oyunu oynamayı sosyal etkinliklere yeğlemek, sosyal gruplardan ayrılmak, video oyunu oynamadığında öfke ve düşmanlık duygularında artış gözlenmesi (Young, 2009).

Bilgisayar, internet ve oyun üçlüsünü sanal ortamlardaki eğlence denildiğinde bir biriden ayrılması güç bir üçlü olarak değerlendirilebilir (Horzum, Ayas ve Çakır-Balta, 2008). Bununla birlikte bulunduğumuz çağda bilgisayar oyunları sadece çocuklar tarafından değil; eğlence ve boş zamanları değerlendirme amacıyla ergenler ve yetişkinler için de sıklıkla başvurulan bir etkinliktir. Prensky (2001) bireylerin üniversite eğitimi yaşına ulaşana kadar bilgisayar yada video oyunlarına ayırdıkları zamanların televizyon izleme, kitap okuma gibi etkinliklerden daha fazla olduğunu belirterek aslında bir bakıma bunun nedenlerini açıklamaktadır. Diğer taraftan çalışan yetişkinler tarafından da bilgisayar oyunlarının kabul gördüğü bilgisayar oyunu oynama yaşları incelendiğinde görülmektedir (Entertainment Software Association-ESA, 2020). Geçmişte oyunlar oyun parkı, sokaklar mekanlarda fiziksel olarak sosyalleşerek gerçekleşirken, günümüzde teknolojinin etkisiyle artık evlerde dijital ortamlarda, sanal ortamdaki kişilerle oyunlar oynanmaya başlanmıştır (Horzum, Ayas ve Çakır-Balta, 2008).

Aşırı olarak bilgisayar oyunu oynanması gerek sağlık açısından gerekse günlük yaşantı ve bireyin akademik gelişimi üzerinde olumsuz etkileri olan bir bağımlılık olarak tanımlanmaktadır (Horzum, 2011). İlk olarak 1980'li yılların başlarında tanımlanan oyun bağımlılığının (King, Delfabbro ve Griffiths, 2013) gençler arasındaki oldukça yaygındır ve bu durumun beraberinde aile ve arkadaşlarla sosyal ilişkilerinin bozulması, okul hayatının değişmesi, diğer bağımlılıklarda olduğu gibi giderek artan haz alma nedeniyle oyunlara daha fazla zaman ayırma vb. negatif sonuçlarının olduğu görülmektedir (Horzum, Ayas ve Balta, 2016). Söz konusu bu negatif etkilerinin yanı sıra Ayas (2012) internet ve bilgisayar oyun bağımlılığının lise öğrencilerinin çekingenlik/ utangaçlık davranışları ile pozitif bir ilişkisinin olduğunu ortaya koymuştur. Buna ilave olarak nörotik kişilik yapısına sahip bireylerde oyun bağımlısı olma ihtimalinin yüksek olduğu belirtilmektedir (Aydın ve Horzum, 2015). Ayrıca aşırı bilgisayar oyunu oynamanın hiperaktivite ve öğrenme bozuklukları, obsesif ve agresif davranışlar, duygu kaybı, psikomotor bozukluklar, etkinlik ve hareket eksikliğinden kaynaklı sağlık problemleri, akademik başarının azalması, anti sosyal davranışlar, kaygı bozukluğu, gerçeklerden kaçma eğilimi (Hauge ve Gentile, 2003; Chiu, Lee ve Huang, 2004; Wan ve Chiou, 2006; King, Delfabbro ve Griffiths, 2013) gibi birçok probleme yol açtığı belirtilmektedir.

Bilgisayar oyuncularına kişisel tatmin, yarışma duygusu, kendini ispatlama, takdir toplama, farklı şeyler öğrenme/tatma ve uç noktalarda bulunan bazı eylemleri yerine getirme gibi duygusal kazanımları hem görsel hem ses efektleri ile birlikte sunabilmektedir. Bu özellikleri sayesinde bilgisayar oyunları oyuncuları kendine esir alabilmektedir (Garris, Ahlers ve Driskell, 2002). Oyun tasarımcıları ve eğitimcilerin de her geçen gün oyuncular arasında daha fazla etkileşime izin verecek kompleks sanal ortamlar tasarlamak için çalışmaya başlaması oyunları daha çekici hale getirmekte, özellikle çevrimiçi oyunlar diğer oyunlara göre daha geniş etkileşim ve iletişim olanakları sağlamasıyla sanal dünyada insanları bir araya getirilmiştir. Bu oyunların çoğunluğu takım halinde oynandığı için kişilerarası iletişim ve işbirliğini geliştirdiği söylenmektedir (İnal ve Doğusoy, 2006). Ancak diğer taraftan da bilgisayar oyun bağımlılığının bireyin aile yapısına, sosyal yaşantıya ve okul devamına ve psikolojik fonksiyonlarına zarar verdiği; dikkat eksikliği, saldırganlık ve

duyarsızlaşmanın artışı, empati kuramama gibi olumsuzlukları ortaya çıkardığı ifade edilmektedir (Çelen, 2013).

Coronavirus (COVID-19) pandemisi küresel çapta normal aktiviteleri ciddi ölçüde değişime uğratmıştır. Evde kalma zorunlulukları ve karantinalar, özellikle çevrimiçi oyun ve ilgili faaliyetler (örn. Espor dijital oyun videoları izleme) gibi dijital eğlence tüketimini artırmıştır (Javed, 2020). Örneğin, ABD merkezli bir telekomünikasyon sağlayıcısı olan Verizon, ilk evde kalma yasaklarıyla birlikte çevrimiçi oyun etkinliğinde%75'lik bir artış olduğunu belirtmiştir (Pantling, 2020). İtalya'da, Fortnite oyunla ilgili İnternet trafiğinde %70'lik bir artış bildirilmiştir (Lepido ve Rolander, 2020). Ayrıca geçmiş yıllarda yapılan araştırmalara göre Amerikalı gençlerin %90'ı dijital oyun oynamakta ve bunların %15'inin oyun bağımlısı olduğu tahmin edilmektedir (Tanner, 2007). Tayland'da yapılan bir diğer araştırmada oyun bağımlılığı prevalansı %15.3 (Lin ve ark. 2011) olarak belirlenmiş ve buna yakın diğer ülke örneğin Çin'de %10.8 (Lam ve ark. 2012) bir diğer araştırma Almanya'da %11.9 (Grüsser, Thalemann ve Griffiths, 2007) olduğu ifade edilmiştir. Türkiye'de yapılmış bir araştırmada ise Irmak (2014) ergenler bağımlı oyuncu oranının %28.8 olduğunu belirtmiştir. 2012 ve 2014 yılları arasında yapılan bir araştırmaya göre Kosova'da 9-16 yaşlar arasında çocukların %90 internet kullanmakta ve bunların %65 her gün internet kullandıklarını ve %5'i ise 4 saatten çok internet kullandıklarını belirtmiştir. Avrupa ve Kosova'yı kıyasladığımızda Kosovalıların internet kullanma alışkanlığı daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır (WEB1). İnternet kullanım oranlarının Avrupa'daki oranlara yakın olması oyun oynama oranlarının da Avrupa'daki oranlara yakın olabileceğini düşündürmektedir. Diğer yandan Kosova'da bireylerin oyun bağımlılığına yönelik gerçekleştirilen bir çalışmaya alanyazında rastlanmamıştır. Bunun en önemli nedenlerinden biri Arnavutça bir ölçme aracının olmamasıdır. Ayrıca son dönemlerde gerçekleştirilen araştırmalar, özellikle internet tabanlı - kitlesel çoklu oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu türü başta olmak üzere birçok oyunun bilgisayar oyun bağımlılığının gittikçe arttığını göstermektedir (Young, 2009). Bu çalışmanın amacı da Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Arnavutça ve Arnavut kültürüne uyarlanması; bilgisayar oyun bağımlılığını ölçen geçerli ve güvenilir bir ölçme aracının alanyazına kazandırılmasıdır.

## **Yöntem**

### **Çalışma Grubu**

Orijinal ölçek üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarını ölçmek amacıyla geliştirildiği için üniversite öğrencilerinden oluşan bir çalışma grubu tercih edilmiştir. Araştırmada uygun örnekleme yöntemi kullanılmış Kosova AAB Üniversitesi Psikoloji ve Bilgisayar Mühendisliği Fakültelerinde birinci (n=68), ikinci (n=54), üçüncü (n=58) ve dördüncü (n=48) sınıfta öğrenim gören 250 öğrenci araştırmaya katılmıştır. Geçerlik ve güvenirlik çalışmaların verileri kullanılabilir olan 226 öğrencinin verilerine dayanılarak gerçekleştirilmiştir. Bu öğrencilerin 96'sı (%42,47) kadın ve 130'u (%57,53) erkektir. Ayrıca öğrencilerin 164'ü (%72,56) Psikoloji bölümünde öğrenim görmekteyken 61'i (%27,44) Bilgisayar Mühendisliği bölümünde görmektedir. Dilsel eşdeğerlik çalışması için Prizren Devlet Üniversitesi Eğitim Fakültesinde öğrenim gören, Türkçe ve Arnavutça diline hakim farklı programlardan 15 öğrenci çalışma grubunu oluşturmuştur.

### **Orijinal Ölçek**

Çakır, Ayas ve Horzum (2011) tarafından geliştirilen "Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği" dir. Ölçeğin üç faktörlü olarak geliştirilmiştir. Birinci faktörün ismi "İnternet Bağımlılığı (IB)" dır ve 26 maddeden oluşmaktadır. İkinci faktörün ismi "Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme ve Görev Aksatma (OBETE)" dır ve 13 maddeden oluşmaktadır. Üçüncü faktör ise "Oyunu Bırakamama ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme (OBGHİ)" boyutudur ve 12 maddeden oluşmaktadır. Uyarlama işleminde yalnızca ölçeğin oyun bağımlılığı ile ilgili OBETE ve OBGHİ boyutlarını uyarlanmıştır. Yalnızca OBETE ve OBGHİ boyutlarının uyarlanmasının nedeni ölçeğin IB boyutunun ait maddelerin günümüzde "internet bağımlılığı" gibi genel bir ifade ile açıklanmasının yeterli olmamasıdır. Çünkü gelişen ve değişen internete erişim seçenekleri, farklı araçlar ile bireylerin değişen alışkanlıkları internet bağımlılığı değişkeninin sosyal medya bağımlılığı (Balakrishnan ve Griffiths, 2017), güncel kalma korkusu (FOMO-Fear of Missing Out) (Kuss ve Griffiths, 2017), akıllı telefon bağımlılığı (Panova ve Carbonell, 2018), kumar bağımlılığı (Griffiths, 2018) vb. değişkenlerle değerlendirilmesi gerektirmektedir. Uyarlanmış için ölçek ise "Bilgisayar Oyun Bağımlılığı"

olarak adlandırılmıştır. Ölçek öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerini onların öz-bildirimlerine dayalı olarak anlık saptama ile belirlemeyi amaçlamaktadır. Ölçeğin geliştirilmesi sürecinde ölçeğin yapı geçerliği için açımlayıcı faktör analizi ile birinci ve ikinci düzey olmak üzere doğrulayıcı faktör analizi yapılmış ve ilgili yapıya ulaşılmıştır (Çakır, Ayas ve Horzum, 2011). Ölçeğin alt boyutlarına ilişkin Cronbach alfa iç tutarlılık kat sayıları ise şu “Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme ve Görevleri Aksatma (OBETE)” alt faktörü için .92 ve “Oyunu Bırakamama ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme (OBGHİ)” alt faktörü için ise .91 olarak bulunmuştur (Çakır, Ayas ve Horzum, 2011). Ölçek beşli Likert tipinde geliştirilmiştir ve yanıtlar “Hiçbir zaman”, “Nadiren”, “Bazen”, “Sık sık”, “Her zaman” şeklindedir.

### **Verilerin Toplanması**

Veriler çalışmaya katılan öğrencilerden onay alınarak ve öğrencilere konu ile ilgili açıklama yapılmasından sonra kağıt-kalem formu kullanılarak toplanmıştır. Toplanan veriler incelendikten sonra eksik işaretleme ve aynı soruya birden fazla işaretleme yapan öğrencilerin verileri çıkartılarak kullanılabilir olan 226 öğrencinin verisi ile analizler gerçekleştirilmiştir. Ölçeğin yapı geçerliğini sağlamak için doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Ayrıca yakınsama ve ayırt edici geçerlikler incelenmiştir. Güvenirlik için Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı hesaplanmıştır.

### **İşlemler**

Ölçeğin çevirisi için alanında doktoralı ve ilgili konuda (bilgisayar oyun bağımlılığı) uzman yeterince Arnavutça bilen uzman olmadığından dolayı çeviri – geri çeviri yöntemi tercih edilmemiştir. Bunun yerine ölçeğin çevirisi anadili Arnavutça olan ve akademik düzeyde Türkçeye hakim olan araştırmacılardan birisi tarafından gerçekleştirilmiştir. Daha sonra, iyi derecede Arnavutça bilen ve alanında doktora derecesine sahip iki dil uzmanı, iki eğitim bilimleri uzmanından görüş alınmıştır. Görüşler neticesinde ölçek maddelerinde herhangi bir azaltma yapılmamıştır ancak 10 maddede ifade düzeltmeleri gerçekleştirilmiş diğer maddeler değişiklik yapılmadan kabul edilmiştir. Uzman görüşleri neticesinde pilot form oluşturulmuştur. Oluşturulan pilot form ile dilsel eşdeğerlik çalışması gerçekleştirilmiş ve sonrasında asıl uygulama yapılmıştır.

Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin dilsel eşdeğerliğine bakmak amacıyla Prizren Devlet Üniversitesi Eğitim Fakültesinde öğrenim gören (Prizren'de Türkçe kullanılan anadillerden birisidir), Türkçe ve Arnavutça diline hakim farklı programlardan 15 öğrenciye ölçeğin orijinali ve Arnavutçaya çevrilmiş formu birer hafta arayla uygulanmıştır. Elde edilen puanlar arasındaki Spearman korelasyon katsayıları Tablo 1'de verilmiştir.

**Tablo 1.** Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin dilsel eşdeğerlik karşılaştırmasına ait korelasyon katsayıları

Madde no	$r_s$	Madde no	$r_s$
1	.61	13	.69
2	.69	14	.61
3	.78	15	.63
4	.78	16	.82
5	.74	17	.80
6	.65	18	.74
7	.77	19	.73
8	.76	20	.84
9	.70	21	.68
10	.88	22	.62
11	.85	23	.66
12	.72	24	.69
		25	.74

Tablo 1'de yer alan bulgular incelendiğinde Türkçe ve Arnavutça maddeler arası tüm korelasyonların anlamlı ( $r_s$  değer aralığı .61 ile .88 'dir,  $p < .05$ ), pozitif yönde olduğu görülmektedir (Can, 2014). Bu bulgular katılımcıların ölçeğin Türkçe ve Arnavutça maddelerine verdikleri cevapların eş-değerlik açısından paralellik gösterdiği şeklinde yorumlanabilir.

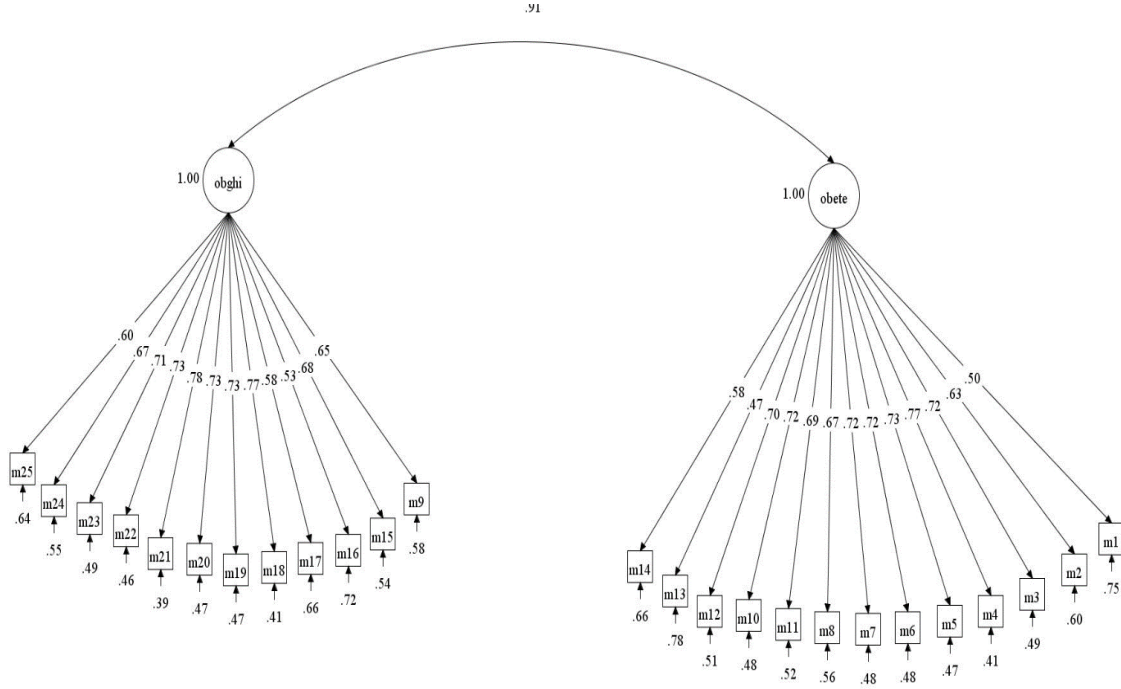


## **Bulgular**

Bu bölümde bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin uyarlama çalışmasına ait, doğrulayıcı faktör analizi, yakınsama ve ayırt edicilik geçerlik bulguları ile Cronbach alfa ve Kompozit güvenirlik katsayıları raporlanarak ilgili alt başlıklar altında sunulmuştur.

### **Doğrulayıcı Faktör Analizine Ait Bulgular**

Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin orijinal formundaki faktörler; oyunu başka etkinliklere tercih etme ve görev aksatma ile oyunu bırakamama ve gerçek hayatla ilişkilendirme olmak üzere iki faktörden oluşmaktadır (Çakır, Ayas ve Horzum, 2011). Ölçeğin beklenen yapısı ile gözlenen yapısı arasındaki uyumun doğrulanması için 226 lisans öğrencisinden toplanan veriler kullanılarak doğrulayıcı faktör analizi (DFA) yapılmıştır. Analizler Mplus yazılımı yardımıyla gerçekleştirilmiştir. DFA sonuçlarına göre standartlaştırılmış ortalama hataların karekökü (standardized root mean square residual: SRMR) .070, yaklaşık hataların ortalama karekökü (root mean square error of approximation: RMSEA) .070 olarak bulunmuştur. Ayrıca model uyum indeksi için, karşılaştırmalı uyum indeksi (comparative fit index: CFI; Bentler, 1990) .91 ve Tucker-Lewis indeksi (TLI; Tucker ve Lewis, 1973) .90 olarak hesaplanmıştır. RMSEA ve SRMR değerlerinin .08'nin altında ve TLI ve CFI değerlerinin de .90 değerinin üstünde olmasından dolayı, ölçeğin gözlenen yapısının beklenen yapı ile kabul edilebilir düzeyde uyumlu olduğu yani kabul edilebilir düzeyde yapı geçerliğine sahip olduğu görülmektedir (Hu ve Bentler, 1998; Kline, 2011). Doğrulayıcı faktör analizinden elde edilen iki faktörlü modele ilişkin faktör yük değerleri Şekil 1'de verilmiştir



Şekil 1. Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin doğrulayıcı faktör analizi sonuçlarına ait standartlaştırılmış DFA grafiği

### Yakınsama ve Ayırt Edicilik Geçerliğine Yönelik Bulgular

Ölçeğin yakınsama (convergent validity) ve ayırt edicilik (discriminant validity) geçerliklerine bakılmıştır. Yakınsama geçerliği için ortalama açıklanan varyans (OAV) değerleri oyunu başka etkinliklere tercih etme ve görev aksatma faktörü için .62, oyunu bırakamama ve gerçek hayatla ilişkilendirme faktörü için .60 olarak hesaplanmıştır. Bu bulgulara göre elde edilen değerlerin .50 değerinden büyük olması yakınsama geçerliğinin kabul edilebilir düzeyde olduğunu göstermektedir (Fornel ve Larcker, 1981). Ölçeğin ayırt edicilik geçerliği için öncelikle OAV değerlerinin karekök değerleri hesaplanmıştır. Fornel ve Larcker (1981) her bir faktör için elde edilen bu karekök değerlerinin .50'den ve aynı sütundaki diğer faktörler arası korelasyonlardan yüksek olmasının ayırt edicilik geçerliği için kanıt olabileceğini ifade etmiştir. Ölçek için hesaplanan bu değerler Tablo 2'de yer almaktadır (koyu yazılı değerler OAV karekök değerleri, diğer değerler alt faktörler arasındaki korelasyon değerleridir). Her sütunda karekök değerlerinin en yüksek değerler olduğu görülmektedir.

**Tablo 2.** Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin alt faktörlerine ait OAV değerlerinin karekökü ve bu değerler arasındaki korelasyonların karşılaştırılması

	OBETE	OBGHİ
OBETE	.38	
OBGHİ	.32	.36

Bu bulgular ölçme aracının ayırt edicilik geçerliğinin kabul edilebilir düzeyde olduğunu göstermektedir. Ayırt edicilik geçerliğine ek kanıt sunmak amacıyla veri setinin %27'lik alt ve üst grupları bağımsız örneklem T testi kullanılarak karşılaştırılmıştır.

**Tablo 3.** Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği maddelerine ait %27'lik alt ve üst grupların karşılaştırılmasına ait T testi sonuçları

Madde No	Üst %27 (n=61)		Alt %27 (n=61)		t	p
	x	s	x	s		
1	2.18	1.04	1.49	.80	4.079	.00
2	2.44	.78	1.34	.75	7.896	.00
3	2.34	.85	1.27	.63	7.816	.00
4	2.47	.84	1.16	.41	10.840	.00
5	2.34	.87	1.22	.52	8.527	.00
6	2.37	.85	1.31	.56	8.096	.00
7	2.57	.82	1.39	.71	8.446	.00
8	2.57	.88	1.39	.71	8.113	.00
9	2.59	.91	1.31	.59	9.127	.00
10	2.59	.78	1.27	.55	10.697	.00
11	2.60	.75	1.40	.61	9.563	.00
12	2.34	.87	1.27	.66	7.596	.00
13	2.44	.78	1.42	.74	7.351	.00
14	2.59	.91	1.42	.71	7.792	.00

**Tablo 3.** Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği maddelerine ait %27'lik alt ve üst grupların karşılaştırılmasına ait T testi sonuçları

Madde No	Üst %27 (n=61)		Alt %27 (n=61)		t	p
	x	s	x	s		
15	2.60	.86	1.42	.61	8.693	.00
16	2.63	.83	1.63	.81	6.676	.00
17	2.73	.89	1.67	1.07	5.594	.00
18	2.45	.90	1.22	.52	9.160	.00
19	2.37	.85	1.27	.60	8.143	.00
20	2.40	.80	1.24	.47	9.759	.00
21	2.40	.82	1.18	.42	10.338	.00
22	2.44	.74	1.11	.32	12.823	.00
23	2.63	.75	1.10	.46	13.895	.00
24	2.45	.67	1.15	.55	14.241	.00
25	2.60	.49	1.18	.59	14.474	.00

%27'lik alt ve üst grupların madde karşılaştırmaları için yapılan t-testi sonuçlarının tüm maddeler için anlamlı bulunmuştur ( $p<.05$ ). Bu sonuçlar ölçeğin ayırt edicilik geçerliği için ek kanıt sunmaktadır.

### Ölçeğin Güvenirliğine Yönelik Bulgular

Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin güvenirliliği Cronbach alfa iç tutarlık katsayısı hesaplanarak incelenmiştir. Cronbach alfa iç tutarlık katsayıları ise sırasıyla şöyledir: oyunu başka etkinliklere tercih etme ve görev aksatma faktörü .70; oyunu bırakamama ve gerçek hayatla ilişkilendirme faktörü .81. Bu değerlerin tamamının sosyal bilimlerde yaygın görüşle kabul edilebilir bir kesim noktası olan .70'den büyük olduğu görülmektedir (Büyüköztürk, 2020). Ayrıca alt faktörler için kompozit güvenilirlik katsayısı hesaplanmıştır. Oyunu başka etkinliklere tercih etme ve görev aksatma faktörü için hesaplanan kompozit güvenilirlik katsayısı .91; oyunu bırakamama ve gerçek hayatla ilişkilendirme faktörü için hesaplanan

kompozit güvenilirlik katsayısı değeri ise .90 olarak bulunmuştur. Bu değerler .80'in üzerinde olduğundan dolayı her iki faktöründe güvenilir olduğu kabul edilmiştir (Netemeyer, Bearden ve Sharma, 2003). Bu sonuçlar ölçme aracının kabul edilebilir düzeyde güvenilir olduğu göstermektedir.

## **Sonuç, Tartışma ve Öneriler**

Bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan araştırmalarda oyun bağımlılığın günümüzde çocukların ve gençlerin yaşam şekillerini, okul başarılarını, aile içi iletişimlerini, akranlarıyla ilişkilerini kısacası yaşamlarının tüm yönlerini etkilediği belirtilmektedir. Özellikle COVID-19 salgınıyla beraber okulların ve üniversitelerin uzaktan öğretime geçmesi genel olarak çocukların ve ergenlerin bilgisayar oyunlarına olan ilgisinin ve bu ortamlarda harcadıkları zamanın artmasına neden olmuştur. Son yıllarda bilgisayar oyun bağımlılığı öğrencilerin iletişim becerileri (Bilgin; 2015), Sosyal anksiyete düzeyi (Karaca ve arkadaşları; 2016), fiziksel aktivite düzeyleri (Hazar, Demir, Namlı ve Türkeli, 2017), yalnızlık durumları (Öncel ve Tekin, 2015), psikolojik ihtiyaçlar (Dursun, Eraslan-Çapan; 2018), saldırganlık düzeyleri (Güvendi, Demir ve Keskin, 2019), agresif davranışlar (Balıkçı, 2018), akademik başarı ve telefon kullanmaya başlama yaşı (Bülbul ve Tunç, 2018) gibi durumlarını etkilediği belirtilmektedir. Bu çalışma bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin Arnavutça ve Arnavut kültürüne uyarlanması; bilgisayar oyun bağımlılığını ölçen geçerli ve güvenilir bir ölçme aracının alanyazına kazandırılması amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Ölçeğin dil eşdeğerliği sonuçları Türkçe ve Arnavutça maddeler ve ölçeğin bütünü açısından yeterli düzeyde eşdeğerliğin sağlandığını ortaya koymuştur. Geçerlik ve güvenilirlik sonuçları ise Arnavutça formdaki iki faktörlü yapının, orijinal formdaki faktör yapısıyla uyumlu olduğunu göstermektedir. Ayrıca ayırt edicilik ve yakınsama geçerliklerine yönelik sonuçlar da ölçeğin ayırt edicilik geçerliğine kanıt sunmaktadır (Fornel ve Larcker, 1981). Ölçeğin güvenilirliği için hesaplanan Cronbach alfa ve kompozit güvenilirlik katsayıları ölçeğin yeterli düzeyde güvenilir olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte uyarlama çalışmasının çalışma grubunun büyüklüğü, test-tekrar test güvenilirliği ve yordama

geçerliği açılarından sınırlı bir çalışmadır. Ancak gerçekleştirilen geçerlik ve güvenilirlik analizleri neticesinde Arnavutçaya uyarlanan ölçeğin, 25 maddelik ve iki faktörlü yapıya sahip orijinaline uyumlu yapıya sahip olduğu; güvenilir bir ölçek olduğu görülmüştür.

### **Kaynakça**

- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 53-68.
- Ayas, T. (2012). Lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin utangaçlıkla ilişkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12(2), 627-636.
- Aydın, F. ve Horzum, M. (2015). Öğretmenlerin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerini Yordayan Değişkenlerin İncelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 2(1), 52-66.
- Balakrishnan, J. ve Griffiths, M. D. (2017). Social media addiction: What is the role of content in YouTube?. *Journal of behavioral addictions*, 6(3), 364-377.
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, İstanbul.
- Bentler, P. M. (1990). Comparative fit indexes in structural models. *Psychological Bulletin*, 107, 238-246.
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi, Kütahya.
- Bülbül, H. ve Tunç, T. (2018). Telefon ve oyun bağımlılığı: ölçek incelemesi, başlama yaşı ve başarıyla ilişkisi. *Visionary E-Journal/Vizyoner Dergisi*, 9(21), 1-13.
- Büyüköztürk, Ş. (2020). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı. İstatistik, araştırma deseni, SPSS uygulamaları ve yorum* (27. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Chiu, S. I., Lee, J. Z. ve Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & behavior*, 7(5), 571-581.
- Cole, S. H. ve Hooley, J. M. (2013). Clinical and personality correlates of MMO gaming: Anxiety and absorption in problematic internet use. *Social science computer review*, 31(4), 424-436.
- Çakır, Ö., Ayas, T. ve Horzum, M. B. (2011). Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 44(2), 95-117.
- Can, A. (2014). *Spss ile bilimsel araştırma sürecinde nicel veri analizi* (3. Baskı). Pegem Akademi, Ankara.

- Çelen, N. (2013). *Elektronik medyadaki (filmler, diziler, video oyunları) imgelerin çocukların heyecanları üzerindeki etkileri*. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi, Çocuk Vakfı Yayınları, İstanbul.
- Çetin, E. (2013). Tanımlar ve temel kavramlar. M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel Dijital Oyunlar* (s. 20-31). Ankara: Pegem Akademi.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in human behavior*, 17(2), 187-195.
- Dursun, A. ve Çapan, B. E. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140.
- Egger, O. ve Rauterberg, M. (1996). *Internet behaviour and addiction* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Swiss Federal Institute of Technology, Switzerland.
- ESA (2020). 2020 *Essential facts about video game industry*. Entertainment Software Association. [https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2020/07/Final-Edited-2020-ESA\\_Essential\\_facts.pdf](https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2020/07/Final-Edited-2020-ESA_Essential_facts.pdf) adresinden erişilmiştir.
- Fornell, C. ve Larcker, D. F. (1981). Evaluating structural equation models with unobservable variables and measurement error. *Journal of marketing research*, 39-50.
- Garris, R., Ahlers, R. ve Driskell, J. (2002). Games, Motivation and Learning: A Research and Practice Model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467.
- Griffiths, M. (1999). Internet addiction: fact or fiction? *The Psychologist*, 12(5), 246-250.
- Griffiths, M. D. (2018). Hot topics in gambling: gambling blocking apps, loot boxes, and 'crypto-trading addiction'. *Online Gambling Lawyer*, 17(7), 9-11.
- Griffiths, M. ve Wood, R. T. (2000). Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the Internet. *Journal of gambling studies*, 16(2-3), 199-225.
- Griffiths, M. D. ve Dancaster, I. (1995). The effect of Type A personality on physiological arousal while playing computer games. *Addictive behaviors*, 20(4), 543-548.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R. ve Griffiths, M. D. (2006). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression?. *Cyberpsychology & behavior*, 10(2), 290-292.
- Güvendi, B., Demir, G. T. ve Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217.
- Hauge, M. R. ve Gentile, D. A. (2003). Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression. *Society for Research in Child Development Conference*. <https://drdouglas.org/drdpdfs/SRCD%20Video%20Game%20Addiction.pdf> adresinden erişilmiştir.

- Hazar, Z., Demir, G. T., Namlı, S. ve Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 320-332.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36, 159, 56,68.
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Çakır-Balta, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Balta, Ö. Ç. (2016). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Hu, L. ve Bentler, P.M. (1998). Fit indices in covariance structure analysis: Sensitivity to underparameterized model misspecification. *Psychological Methods*, 3, 424-453.
- Irmaç, A. Y. (2014). *Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarının sağlık davranışı etkileşim modeline göre incelenmesi* (Yayınlanmamış doktora tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Doğusoy, B. ve İnal, Y. (2006). Çok kullanıcı bilgisayar oyunları ile öğrenme. VII. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi, 7-9.
- Javed, J. (2020). eSports and gaming industry thriving as video games provide escape from reality during coronavirus pandemic. <https://www.wfaa.com/article/sports/esports-gaming-industry-thriving-as-video-games-provide-escape-from-reality-during-coronavirus-pandemic/287-5953d982-d240-4e2b-a2ba-94dd60a8a383> adresinden erişildi.
- Karaca, S., Gök, C., Kalay, E., Başbuğ, M., Hekim, M., Onan, N. ve Ünsal Barlas, G. (2016). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi. *Clinical and Experimental Health Sciences*, 6(1), 14-19.
- Kim, S. ve Kim, R. (2002). A study of internet addiction: status, causes, and remedies. *Journal of Korean Home Economics Association English Edition*, 3(1), 1-19.
- King, D. L., Delfabbro, P. H. ve Griffiths, M. D. (2013). Video game addiction. In P. Miller, (Ed), *Principles of addiction: Comprehensive addictive behaviours and disorders* (ss. 819-825). San Diego: Academic Press.
- Kline, R. B. (2011). *Principles and practice of structural equation modeling*. Guilford press.
- Köroğlu, E. (2013). *DSM-V: Tanı ölçütleri başvuru kitabı* (E. Köroğlu. Çev.), Washington DC: Amerikan Psikiyatri Birliği.
- Kukul, V. (2013). *Oyunla ilgili tarihsel gelişmeler ve yaklaşımlar*. M. A. Ocak (Ed.), Eğitsel Dijital Oyunlar (s. 20-31). Ankara: Pegem Akademi.
- Kuss, D. J. ve Griffiths, M. D. (2017). Social networking sites and addiction: Ten lessons learned. *International journal of environmental research and public health*, 14(3), 311-327.



- Lam, L. T. ve Peng, Z. W. (2010). Effect of pathological use of the internet on adolescent mental health: a prospective study. *Archives of pediatrics & adolescent medicine, 164*(10), 901-906.
- Lepido, D. ve Rolander, N. (2020). Housebound Italian kids strain network with Fortnite marathon. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-03-12/housebound-italian-kids-strain-network-with-fortnite-marathon> adresinden erişildi.
- Lin, M. P., Ko, H. C. ve Wu, J. Y. W. (2011). Prevalence and psychosocial risk factors associated with Internet addiction in a nationally representative sample of college students in Taiwan. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 14*(12), 741-746.
- Nalwa, K. ve Anand, A. P. (2003). Internet addiction in students: A cause of concern. *Cyberpsychology & behavior, 6*(6), 653-656.
- Netemeyer, R. G., Bearden, W. O. ve Sharma, S. (2003). *Scaling procedures: Issues and applications*. Sage Publications.
- Öncel, M. ve Tekin, A. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 2*(4), 7-17.
- Panova, T. ve Carbonell, X. (2018). Is smartphone addiction really an addiction?. *Journal of behavioral addictions, 7*(2), 252-259.
- Pantling, A. (2020). Gaming usage up 75 percent amid coronavirus outbreak, Verizon reports. <https://www.hollywoodreporter.com/news/gaming-usage-up-75-percent-coronavirus-outbreak-verizon-reports-1285140> adresinden erişilmiştir.
- Pehlivan, H. (2012). *Oyun ve öğrenme* (3. baskı). Ankara: Anı Yayınları.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the horizon, 9*(5), 1-15.
- Saunders, J. B., Hao, W., Long, J., King, D. L., Mann, K. ve Fauth-Bühler, M., (2017). Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention. *Journal of Behavioral Addictions, 6*, 271-279.
- Stephen, B. (2020). This is Twitch's moment [internet]. <https://www.theverge.com/2020/3/18/21185114/twitch-youtube-livestreaming-streamelements-coronavirus-quarantine-viewership-numbers> adresinden erişilmiştir.
- Tanner, L. (2007). AMA considers video game overuse an addiction. <http://www.washingtonpost.com/wpdyn/content/article/2007/06/27/AR2007062700995.html> adresinden erişilmiştir.
- Tarhan, N. ve Nurmedov, S. (2011). *Bağımlılık, sanal veya gerçek* (1. Baskı). İstanbul: Timaş Yayınları.
- Tucker, L. R. ve Lewis, C. (1973). A reliability coefficient for maximum likelihood factor analysis. *Psychometrika, 38*, 1-10.

- Wan, C. S. ve Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychology & behavior*, 9(6), 762-766.
- WEB1, Siguria E Fëmijëve Në Internet, Udhëzues Për Fëmijë. <https://internetisigurte.org/wp-content/uploads/2015/05/Udhezues-per-Prinder-dhe-Edukator-ALB-FINALE.pdf>
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & behavior*, 1(3), 237-244.
- Zereyak, E. (2008). Bilgisayar, bilgisayar oyunları ve internet bağımlılığı. *Bilişim Teknolojileri Öğretiminde Sosyo-Psikolojik Değişkenler* (ss. 71–103). Ankara: Maya Akademi.