

RESEARCH

Open Access

ARAŞTIRMA

Açık Erişim

## Ergenler için Dijital Oyun Rahatsızlığı Ölçeği: Türkçeye Uyarlama, Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması

### Gaming Disorder Scale for Adolescents: Turkish Adaptation, Validity and Reliability Study

Canan Çitil Akyol, Ezgi Sumbas

#### ÖZ

Bu çalışmanın amacı, Paschke ve arkadaşları (2020) tarafından geliştirilmiş olan Dijital Oyun Rahatsızlığı Ölçeği'ni 10-17 yaş arası ergenlerden oluşan örneklemde uyarlamaktır. Dijital Oyun Rahatsızlığı Ölçeği'nin uyarlanması sürecinde öncelikle alan yazını taraması yapılmıştır. Ergenlerin oyun bağımlılık durumlarını incelemek temel alındığından maddelerin çevrilmesi sürecinde beş öğrencinin oyun bağımlılığı konusundaki görüşleri alınmıştır. Görüşlerden ve literatürden elde edilen bilgilere göre ölçek maddeleri araştırmacılar tarafından çevrilmeye başlanmıştır. Sorular iki farklı zamanda iki rehberlik ve psikolojik danışmanlığı, bir ölçme ve değerlendirme alanlarında doktor unvanına sahip uzmanlar tarafından değerlendirilmiş ve uyum düzeylerine göre maddeler netleştirilmiştir. Verilerin analizi sürecinde öncelikle açılımlayıcı faktör analizi daha sonrasında ise doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Modellerle ilişkin uyum indeksleri ve doğrulayıcı analizler, LISREL istatistik yazılımı aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Yapılan analizler sonucunda, ölçeğin iki faktörlü bir yapıyı yansıttığı belirlenmiştir. Bu doğrultuda, Türkçeye uyarlanan ölçek, kontrol kaybı (faktör 1) ve negatif sonuçlar (faktör 2) olmak üzere iki alt boyuttan oluşmaktadır.

#### ABSTRACT

The aim of this study is to adapt the Digital Game Disorder Scale, originally developed by Paschke et al. (2020), for an adolescent sample aged between 10 and 17 years. During the adaptation process of the Digital Game Disorder Scale, a comprehensive literature review was initially conducted. Since the focus of the study was to examine adolescents' gaming addiction tendencies, the opinions of five students regarding gaming addiction were gathered to inform the translation of the items. Based on the insights obtained from both the literature and participant feedback, the scale items were translated by the researchers. The translated items were reviewed at two separate stages by three experts—two with doctoral degrees in guidance and psychological counseling, and one with a doctorate in educational measurement and evaluation. The items were finalized in line with expert evaluations and content alignment. In the data analysis process, exploratory factor analysis (EFA) was conducted first, followed by confirmatory factor analysis (CFA). Model fit indices and confirmatory analyses were performed using the LISREL statistical software. The results revealed that the scale reflects a two-factor structure. Accordingly, the Turkish version of the scale consists of two subdimensions: Loss of Control (Factor 1) and Negative Consequences (Factor 2).

**Atıf için:** Çitil Akyol, C. ve Sumbas, E. (2025). Ergenler için Dijital Oyun Rahatsızlığı Ölçeği: Türkçeye uyarlama, geçerlik ve güvenirlik çalışması. *JRES*, 12(1), 19-31. <https://doi.org/10.51725/etad.1586870>.

**Etik Bildirim:** Bu araştırma, Sosyal Bilimler Etik Kurulu'nun 26-10-2023 tarihli ve 8 sayılı kararı ile alınan izinle yürütülmüştür.

#### Yazar Bilgileri

Canan Çitil Akyol 

Dr. Öğ. Üye., Cumhuriyet  
Üniversitesi, Sivas, Türkiye  
[canancitilakyol@cumhuriyet.edu.tr](mailto:canancitilakyol@cumhuriyet.edu.tr)

Ezgi Sumbas 

Doç. Dr., İnönü Üniversitesi,  
Malatya, Türkiye  
[ezgi.sumbas@inonu.edu.tr](mailto:ezgi.sumbas@inonu.edu.tr)

#### Makale Bilgileri

##### Anahtar Kelimeler

Dijital Oyun Rahatsızlığı  
Ergenlik  
ICD-11  
Faktör Analizi

##### Keywords

Digital Gaming Disorder  
Adolescence  
ICD-11  
Factor Analysis

##### Makale Geçmişi

Geliş: 17/11/2025

Düzeltilme: 24/04/2025

Kabul: 08/05/2025

## Giriş

Dijital oyun bağımlılığı davranışsal bir bağımlılık olarak ele alınmakta, bireyin dijital oyunları oynama isteğini kontrol edemediği, duygu-düşünce-davranışlarında ve günlük yaşamı içerisinde dijital oyun oynama nedeniyle çeşitli işlevsellik kaybı yaşamaları olarak açıklanmaktadır (Lemmens vd., 2009). Aşırıya kaçmadan oynanan dijital oyunlar sağlıklı yaşam içerisinde bir stres atma ve rahatlama faktörü olabilirken (Griffiths ve Davies, 2005; Ögel 2012; Young, 2009) rahatsızlığa dönüşen bir dijital oyun oynama hâli duygusal ve sosyal problemlere neden olabilmektedir (Kuss ve Griffiths, 2012).

Günümüzde hemen her yaştan kullanıcı bulabilen dijital oyunlara sıklıkla ergenler ilgi göstermekte ve ergenlerin oyun oynadıkları süre, gün içerisinde artmaktadır (Dursun ve Eraslan-Çapan, 2018). Literatürde yer alan çalışmalar özellikle 10-19 yaş aralığında bulunan ergen erkeklerin diğer popülasyonlara göre dijital oyun rahatsızlığı konusunda risk grubunda bulunduğunu bildirmektedir (Griffiths ve Meredith 2009; Irmak ve Erdoğan, 2016). Son yıllarda dijital oyun oynamanın yarattığı problemler nedeniyle psikiyatri ve psikoloji kliniklerine başvuruların artması ve hatta okul psikolojik danışmanlarının yaygınlığı artan bir sorun olarak oyun bağımlılığını vurgulamaları kaçınılmaz olarak bu konuda araştırmaların artmasını desteklemektedir (Solari, 2020).

Literatür özellikle şiddet içerikli dijital oyunların ergenlerde yalnızlık (Traş, 2019; Turhan-Gürbüz vd., 2021), depresyon (Liu vd., 2021; Ostinelli vd., 2021), saldırganlık (Güvendi vd., 2019; Kim vd., 2023), dikkat sorunları (Dillur vd., 2021; Farchakh vd., 2020) ve düşük yaşam doyumu (Chang, 2023; Müller vd., 2023) gibi etkenleri arttırdığını vurgulamaktadır. Starcevic vd. (2011), çalışmalarında şiddet içerikli dijital oyun oynayan kişilerin şiddet içerikli oyun oynamayanlara göre Belirti Tarama Listesi (BTL-90)'ndeki tüm alt boyutlarda daha yüksek puanlar aldıklarını bildirmişlerdir. Ayrıca literatürde dijital oyun bağımlılığını ölçmede kullanılan araçlar bulunmasına rağmen oyun bağımlılığının patolojik boyutunu ayıran araçların sınırlı olduğu dikkat çekmektedir (Hazar ve Hazar, 2017; Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2015).

Paschke vd. (2020), Dijital Oyun Rahatsızlığı Ölçeği'nin ICD-11 tanı kriterlerine uygun şekilde hazırlanmış olmasını vurgulamaktadır ve semptomlarını reddeden gençler için önleyici/iyileştirici amaçlarla kullanılabileceğinin altını çizmektedirler. Dijital Oyun Rahatsızlığı Ölçeği bilişsel davranışçı semptomları ve olumsuz sonuçları belirlemesi açısından öne çıkaran maddeler içermektedir.

Dijital Oyun Rahatsızlığı Ölçeği'nin Türkçeye uyarlanmasına ihtiyaç duyulmasının temel nedeni, mevcut ölçme araçlarının ICD-11 tanı kriterlerine tam anlamıyla uygun olmamasıdır. Literatürde oyun bağımlılığı ve dijital bağımlılıkları değerlendirmek amacıyla geliştirilmiş birçok ölçek bulunmaktadır. Örneğin, Lemmens ve arkadaşlarının (2009) geliştirdiği Ergenler için Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Hawi ve arkadaşlarının (2019) Çocuklar için Dijital Bağımlılık Ölçeği gibi araçlar, oyun oynama davranışını genel bir perspektifle ele alırken, dijital oyun bağımlılığının belirli tanısal kriterlerini net bir şekilde değerlendirememektedir. Paschke ve arkadaşlarının (2020) geliştirdiği ölçek ise ICD-11 tanı kriterlerine dayanan bir çerçeveye sahiptir. Bu ölçek, bireylerin kontrol kaybı ve oyun davranışlarının olumsuz sonuçları gibi bağımlılık semptomlarını daha ayrıntılı ve tanısal bir yaklaşımla ele almaktadır. Bu bağlamda, Dijital Oyun Rahatsızlığı Ölçeği'nin Türkiye bağlamında uyarlanması hem kültürel farklılıkları dikkate almak hem de oyun bağımlılığını ölçme konusunda daha geçerli ve güvenilir bir araç sunmak için kritik bir adım olarak görülmektedir.

Türkiye'de dijital oyun bağımlılığı, özellikle ergenler arasında giderek daha yaygın bir sorun hâline gelmiştir (Marufoğlu ve Yıkılmaz, 2021; Şimşek ve Yılmaz, 2020). Mevcut araçlar genellikle farklı yaş gruplarına yönelik tasarlanmış olup Türk ergen nüfusunun özgün ihtiyaçlarına ve davranışlarına

yeterince uyumlu değildir. Dijital Oyun Rahatsızlığı Ölçeği'nin Türkiye'deki ergenler için uyarlanması, dijital oyun bağımlılığının yerel bağlamda nasıl şekillendiğini anlamak ve bu bağımlılıkla mücadelede etkili stratejiler geliştirmek açısından önemli bir boşluğu doldurabilir. Kültürel farklılıklar ve ergenlerin dijital oyun oynama alışkanlıkları göz önünde bulundurulduğunda, ölçeğin Türkçe versiyonu hem akademik araştırmalarda hem de ruh sağlığı uzmanları tarafından pratik bir ölçüm aracı olarak kullanılabilir. Ayrıca, bu uyarlama, okul psikolojik danışmanlarının ve eğitimcilerin dijital oyun bağımlılığını daha iyi anlamalarına ve önleyici müdahalelerde bulunmalarına olanak tanıyacaktır. Bu doğrultuda bu çalışmanın amacı, Paschke ve arkadaşları (2020) tarafından geliştirilmiş olan Dijital Oyun Rahatsızlığı Ölçeği'nin 10-17 yaş arası ergenlerden oluşan örnekleme uyarlama, geçerlik ve güvenirlik çalışmasını yapmaktır.

## Yöntem

Oyun bağımlılığı özellikle teknolojik gelişmelerin hızla yaşandığı son yıllarda büyük önem kazanmaktadır. Genel öğrenci gruplarına dair internet bağımlılığı örnekleri bulunmakla birlikte risk grubunun oyun bağımlılığı durumunu ortaya koyan bir envantere rastlanmamıştır. Bu amaçla bu ölçeğin Türkçeye kazandırılması önemli görülmektedir. Bu bölümde ilgili ölçeğin uyarlanma basamakları yer almaktadır.

## Araştırma Modeli

Çalışma, kesitsel bir araştırma deseni ile yürütülmüştür. Bu desenin seçilme nedeni, belirli bir zaman diliminde dijital oyun bağımlılığına ilişkin mevcut durumu ölçmektir. Bu tür ölçek uyarlama çalışmalarında kesitsel tasarım yaygın olarak kullanılmaktadır.

## Çalışma Grubu/Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini, Türkiye'nin Doğu Anadolu Bölgesi'nde yaşayan 10-17 yaş aralığındaki ergenler oluşturmaktadır. Örneklem, kolayda örnekleme yöntemiyle belirlenmiş ve veri toplama süreci çevrim içi olarak yürütülmüştür. Bu kapsamda, bölgedeki farklı illerdeki lise öğrencilerine dijital ortamda ulaşılarak toplam 414 ergenden veri elde edilmiştir. Veri setine ilişkin ön değerlendirmelerde, bazı katılımcıların soruları eksik yanıtladığı veya yanıtlarında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde uç değerler bulunduğu tespit edilmiştir. Eksik veriler listwise yöntemiyle analiz dışı bırakılmış; uç değerler ise Z-skoru yöntemiyle belirlenmiştir. Bu yöntemde  $\pm 3$  standart sapmanın dışında kalan değerler uç değer olarak kabul edilerek analizden çıkarılmıştır. Tüm bu veri temizleme süreci sonucunda, 239 katılımcının verisi analizlerde kullanılmıştır.

Katılımcıların demografik özellikleri ve örnekleme ilişkin bilgiler Tablo 1'de sunulmaktadır.

**Tablo 1.** Katılımcılara dair betimsel analiz sonuçları

|                                            | Değişken          | f   | %    |
|--------------------------------------------|-------------------|-----|------|
| Cinsiyet                                   | Kız               | 108 | 45.2 |
|                                            | Erkek             | 131 | 54.8 |
| Yaş                                        | 10-11             | 37  | 15.5 |
|                                            | 12-13             | 90  | 37.7 |
|                                            | 14-15             | 86  | 36.0 |
|                                            | 16-17             | 26  | 10.9 |
|                                            |                   |     |      |
| Dijital oyun rahatsızlığı yaşanma sıklığı  | Her gün           | 26  | 10.9 |
|                                            | Birkaç gün        | 150 | 62.8 |
|                                            | Uzun aralıklı     | 63  | 26.4 |
| Oyun oynamak yüzünden sorun yaşama durumu  | En az 1 kez       | 150 | 62.8 |
|                                            | Sıklıkla          | 89  | 37.2 |
| Dijital oyun rahatsızlığı ne kadar sürüyor | 1 haftadan az     | 144 | 60.3 |
|                                            | 1 hafta-1 ay      | 38  | 15.9 |
|                                            | 1-3 ay            | 22  | 9.2  |
|                                            | 3-9 ay            | 14  | 5.9  |
|                                            | 9 aydan daha uzun | 21  | 8.8  |
|                                            |                   |     |      |
| TOPLAM                                     |                   | 239 | 100  |

Tablo 1’de de görüldüğü üzere araştırmaya katılmış olan ergenlerin çoğu erkektir (%54.8). Katılımcıların çoğu 14-15 yaşlarındadır (%36), oyun oynama davranışı sebebi ile en azından birkaç gün de olsa sorun yaşamaktadır (%62.8), en az bir kez oyun oynama davranışı sebebi ile sorun yaşamışlardır (%62.8) ve bu sorun genellikle 1 haftadan az sürmektedir (%60.3).

### Etik Bildirim

Araştırmada gerekli etik izinler alınmış, uygulama öncesinde ise çalışmaya ilişkin bilgiler verilmiştir. Bunun ardından katılımcılara onam formu sunulmuş, onaylayan katılımcılar ile çalışma yapılmıştır. Veriler analiz programına aktarıldıktan sonra her iki araştırmacı tarafından saklanmıştır. Araştırmada toplanmış olan veriler beş yıl sonra imha edilecektir.

### Veri Toplama Araçları

#### Dijital Oyun Rahatsızlığı Ölçeği

Araştırmada kullanılan Dijital Oyun Rahatsızlığı Ölçeği (GADIS-A), Paschke ve arkadaşları (2020) tarafından geliştirilmiş ve bu çalışma kapsamında Türkçeye uyarlanmıştır. Ölçek, dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili semptomları değerlendirmek amacıyla geliştirilmiş olup toplam 9 maddeden oluşmaktadır. Maddeler, 5’li Likert tipi bir derecelendirme ile (1= Kesinlikle katılmıyorum, 5= Kesinlikle katılıyorum) yanıtlanmaktadır.

GADIS-A Ölçeği iki alt boyuttan oluşmaktadır, davranışsal bağımlılık semptomları ve duygusal-bağıntılı semptomlar. Davranışsal semptomlar alt boyutunda 4 madde, duygusal-bağıntılı semptomlar alt boyutunda ise 5 madde yer almaktadır. Ölçekten elde edilen toplam puan arttıkça bireyin dijital oyunlara yönelik sorunlu davranış düzeyinin de arttığı kabul edilmektedir. Toplam ölçek

için Cronbach's  $\alpha$  katsayısı 0.91, McDonald's  $\omega$  katsayısı ise 0.94 olarak hesaplanmıştır. Bu değerler, ölçeğin mükemmel düzeyde iç tutarlılığa sahip olduğunu göstermektedir. Ayrıca, yapılan doğrulayıcı faktör analizi (DFA) sonucunda, iki faktörlü yapının iyi uyum verdiği gözlemlenmiş ve bu da ölçeğin yapısal geçerliliğini desteklemiştir.

### **İnternet Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu**

Bu araştırmada dijital oyun oynama bozukluğunun ölçülmesine yönelik kriter geçerliliği değerlendirmelerinde kullanılan ölçek **İnternet Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu'dur**. Ölçek, Amerikan Psikiyatri Birliği'nin DSM-5'te tanımladığı internet oyun oynama bozukluğu tanı ölçütlerine dayalı olarak Griffiths ve arkadaşları tarafından geliştirilmiştir. Ölçeğin Türkçeye uyarlanması ve psikometrik özelliklerinin değerlendirilmesi, Arıca, Dinç, Yay ve Griffiths (2018) tarafından gerçekleştirilmiştir. Yapılan geçerlik ve güvenirlik analizleri sonucunda, ölçeğin tek boyutlu yapısının doğrulayıcı faktör analizi (DFA) ile desteklendiği ve iç tutarlılık katsayısının (Cronbach's  $\alpha = .89$ ) yüksek düzeyde olduğu saptanmıştır. Ayrıca, ölçeğin kriter geçerliliğini test etmek amacıyla, İnternet Bağımlılığı Ölçeği ile yapılan korelasyon analizlerinde anlamlı ve pozitif ilişkiler elde edilmiştir. Bu bulgular, ölçeğin Türk örnekleminde internet oyun oynama bozukluğunu geçerli ve güvenilir şekilde ölçebilecek bir araç olduğunu göstermektedir.

### **Verilerin Toplanması**

Araştırmada, ölçekler Google Form aracılığıyla oluşturulmuş ve bu formlar, katılımcılara ulaştırılmadan önce gerekli etik izinler alınmıştır. Araştırmaya katılmayı kabul eden okullarda görev yapan okul psikolojik danışmanları, 10-17 yaş aralığındaki öğrencilerle iletişime geçerek formun bağlantısını paylaşmıştır. Katılımcılara, çalışmanın amacı ve içeriği hakkında detaylı bir bilgilendirme yapılmış, formun giriş kısmında araştırmanın gönüllü katılım esasına dayandığı ve istenildiği takdirde katılımın herhangi bir gerekçe göstermeksizin sonlandırılabilceği belirtilmiştir.

Katılımcılar formu doldurmadan önce elektronik onam formunu okuyup onaylamış, bu sayede hem etik standartlara uyulmuş hem de katılımın tamamen gönüllülük esasına dayandığı garanti altına alınmıştır. Ayrıca, okul psikolojik danışmanlarının sürece dâhil olması, öğrencilerin çalışmaya katılımını kolaylaştırmış ve herhangi bir teknik veya içerik sorunu yaşanması durumunda gerekli rehberliğin sağlanmasını mümkün kılmıştır. Bu süreçlerin açıklığa kavuşturulması, çalışmanın metodolojik şeffaflığını ve etik standartlara uygunluğunu güçlendirmektedir.

### **Veri Analizi**

Uyarlama sürecinde uluslararası ölçme ve değerlendirme kriterlerini belirleyen ITC (International Test Commission) rehberi dikkate alınmış ve ilk olarak Dijital Oyun Rahatsızlığı Ölçeği'nin uyarlanması sürecinde alan yazını taraması yapılmıştır. Ergenlerin oyun bağımlılık durumlarını incelemek temel alındığından maddelerin çevrilmesi sürecinde beş öğrencinin oyun bağımlılığı konusundaki görüşleri alınmıştır. Görüşlerden ve literatürden elde edilen bilgiler doğrultusunda, ölçek maddeleri araştırmacılar tarafından çevrilmeye başlanmıştır. Araştırma ekibinde yer alan araştırmacılar, ileri düzey İngilizce yeterliğine sahiptir ve daha önce psikolojik ölçme araçlarının çeviri ve uyarlama süreçlerinde görev almışlardır. Bununla birlikte çeviri sürecinin geçerliliğini ve kavramsal eşdeğerliğini sağlamak amacıyla yabancı dil uzmanı bir akademisyenin görüşüne başvurulmuş; aynı zamanda alan uzmanı bir Türkçe dilbilimci tarafından da çeviriler dilsel açıdan değerlendirilmiştir. Bu süreç sonunda, çevirilerin hem dilsel tutarlılığı hem de ölçülen yapıyla kavramsal uygunluğu sağlanmış, gerekli görülen yerlerde kültürel uyarlamalar yapılmıştır. Ölçek



maddelerinin nihai hâli, uzman değerlendirmeleri ve araştırmacılar arası uzlaşısı ile belirlenmiştir. Sorular, iki farklı zamanda, ikisi rehberlik ve psikolojik danışmanlık alanında, biri ise ölçme ve değerlendirme alanında doktora derecesine sahip üç uzman tarafından içerik geçerliği açısından değerlendirilmiştir. Uzmanlar her bir maddeyi, hedeflenen yapıyı ölçme yeterliliği ve dilsel/kavramsal uygunluk açısından incelemiş; elde edilen uzman görüşlerine dayalı olarak maddelerin içerik uyumu değerlendirilmiştir. Uzmanlar arası görüş birliği ve öneriler doğrultusunda, düşük uyum gösteren ya da anlam açısından belirsizlik taşıyan maddeler yeniden düzenlenmiş ve nihai madde formuna ulaşılmıştır. Toplamda ölçek 9 maddeden oluşmaktadır. Ölçek 5 li Likert türüne göre (1= Kesinlikle katılmıyorum, 5= Kesinlikle katılıyorum) şeklinde derecelendirilmiştir. Ölçeğin anlaşılabilirliğine ilişkin 10 katılımcıyla bir ön uygulama yapılmıştır. Daha sonra dil, anlam ve ölçme ile ilgili olası sorunların belirlenebilmesi amacıyla bir pilot uygulama gerçekleştirilmiş; elde edilen geri bildirimler doğrultusunda ölçek son hâline getirilerek esas veri toplama sürecinde kullanılmıştır.

Pilot uygulamanın ardından ölçek 9 madde ile analiz sürecine dâhil edilmiştir. İlk olarak çoklu bağlantılılık (multicollinearity) sorununa neden olabilecek ya da madde-toplam korelasyonu düşük olan maddeler incelenmiş ve gerekli değerlendirmeler yapılmıştır. Araştırma kapsamında toplam 414 öğrenciden veri toplanmıştır. Ancak ölçeğin anlamlı şekilde değerlendirilmesi amacıyla özellikle 10. maddeye ilişkin minimum yanıt puanı kriteri belirlenmiştir. Bu kapsamda, ilgili maddeden yalnızca 1 puan alan öğrencilerin yanıtları, ölçme duyarlılığı açısından yetersiz olduğu gerekçesiyle veri setinden çıkarılmıştır. Bu işlem sonucunda 175 öğrencinin verisi analiz dışı bırakılmış ve analizler 239 öğrencinin yanıtları üzerinden gerçekleştirilmiştir. Açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizlerine geçilmeden önce veri setinin normal dağılıma uygunluğu incelenmiştir. Bu amaçla çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerleri değerlendirilmiş ve tüm maddelerin bu değerleri  $\pm 1.5$  aralığında bulunmuştur. Bu durum, verilerin normal dağılım gösterdiğini ortaya koymaktadır (Tabachnick ve Fidell, 2013). Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) sonucunda elde edilen modelin uyum iyiliği değerlendirilmeye alınmıştır. Uyum indeksleri için kabul edilen sınır değerler literatüre uygun olarak şu şekilde belirlenmiştir:  $\chi^2/sd < 3.0$ , GFI  $> .90$ , AGFI  $> .90$ , CFI  $> .95$ , RMSEA  $< .08$  ve SRMR  $< .10$  (Kline, 2011; Hu ve Bentler, 1999). Bu sınır değerler doğrultusunda modelin yapısal geçerliliği değerlendirilmiştir.

Güvenilirlik analizi için ise Cronbach's Alpha ( $\alpha$ ) değerlerine bakılmıştır. Tüm analizlerde  $p < .05$  anlamlılık değeri esas alınmıştır.

Açımlayıcı faktör analizi (AFA) sürecinde, temel bileşenler analizi yöntemi tercih edilmiş, bu seçimin nedeni, ölçeğin faktör yapısını keşfetmek için yaygın olarak kullanılan bir yöntem olmasıdır. Doğrulayıcı faktör analizi (DFA) ise maksimum olabilirlik yöntemiyle gerçekleştirilmiş ve uyum indeksleri (CFI, RMSEA, SRMR, GFI gibi) LISREL Programı aracılığıyla değerlendirilmiştir.

Bu çalışmada ikinci bir veri seti üzerinden ölçeğin doğrulanması gerçekleştirilememiştir. Bunun başlıca nedeni, örneklem büyüklüğü ve veri toplama sürecindeki sınırlılıklardır. Araştırmanın gerçekleştirildiği dönemde, belirli bir zaman diliminde verilerin toplanabilmesi ve yeterli sayıda katılımcıya ulaşılması adına tek bir veri setine odaklanılmıştır. Ek olarak veri toplama süreci, kaynakların ve zamanın kısıtlı olması nedeniyle yalnızca bir örneklem grubuyla sınırlı kalmıştır.

İleriye dönük araştırmalar için, açımlayıcı faktör analizinde elde edilen yapının doğrulayıcı faktör analizi ile test edilmesinin genellenebilirliği artıracak düşünülmemektedir. Ancak bu çalışmada, mevcut veri setinin analizine odaklanılmış ve uyum indekslerinin yüksekliği ve örneklem büyüklüğünün yeterliliği doğrultusunda, elde edilen sonuçların güvenilirliği sağlanmıştır. Gelecek çalışmalarda, farklı veri setleri üzerinde doğrulama yapılması önerilmektedir.

Yapının doğrulayıcı faktör analizi sonucunda, orijinal çalışmadan farklı olarak maddelerin iki alt boyuta eşit şekilde dağılmadığı görülmüştür. Bu durum üzerine, ölçeğin geliştiricileriyle iletişime geçilmiş ve elde edilen faktör yapısına uygun yeni alt boyut adlandırmaları önerilmiştir. Bu çalışmada, geliştiricilerin önerdiği yeni alt boyut isimleri kullanılmıştır.

## Bulgular

Bu bölümde demografik değişkenlere ait bulgular ile ölçeğin madde analizi sonuçlarına yer verilmiştir.

### Madde Analizi Sonuçları

Yapıyı araştırmaya yönelik olarak örneklemin yeterliliği için KMO değeri elde edilmiştir. KMO değerinin 0,889 olduğu bulunmuştur. Bu değer 0.7'nin üzerinde olması örneklem sayısının yeterli olduğunu göstermektedir (Watts vd., 2023). Yapının ölçeklenebilirliğini gösteren Bartlett in K-squared değeri (759,565, df = 36, p-value =0,000) anlamlı bulunmuştur.

Anti-imaj korelasyonu ve kovaryans matrisine göre kesişim noktalarındaki değerlerin 0.5 üzerinde olması beklenmektedir. Bu örneklem için değerler 0.80 ile 0.92 arasında değişmektedir. Yapının ortaya çıkarılması için gerekli örneklem sayısının karşılandığı ve yapının boyutlanabilir bir yapıda olduğu gözlemlendikten sonra faktör çıkarma yöntemi belirleme süreci kararlaştırılmıştır. Bu süreçte açımlayıcı faktör analizinden yararlanılmıştır.

### Açımlayıcı Faktör Analizine Ait Bulgular

Faktör analizi için herhangi bir döndürme işlemi yapılmadan ilk olarak açımlayıcı faktör analizi yapılmış daha sonra ise döndürme işlemi gerçekleştirilmiştir. Döndürme sonucu maddelere ilişkin yükler Tablo 2'de verilmiştir.

**Tablo 2.** Maddelere ait madde yükleri

| Madde Numarası | Madde Ortak Varyansı | Döndürme Sonrası |                |
|----------------|----------------------|------------------|----------------|
|                |                      | 1.Faktör yükü    | 2. Faktör yükü |
| M8             | 0.644                | 0.798            |                |
| M9             | 0.594                | 0.770            |                |
| M7             | 0.629                | 0.724            |                |
| M3             | 0.554                | 0.669            |                |
| M6             | 0.490                | 0.663            |                |
| M5             | 0.557                | 0.628            |                |
| M4             | 0.460                | 0.581            |                |
| M1             | 0.754                |                  | 0.867          |
| M2             | 0.666                |                  | 0.736          |

Yapılan açımlayıcı faktör analizi sonucunda 7 madde bir boyutta, 2 madde ise başka bir boyutta yer almaktadır. Madde yükleri 0,58 ve 0,86 arasında değişim göstermektedir. Ölçek iki faktörlüdür. Birinci faktör varyansın %38.869'unu ikinci faktör ise varyansın %20.546'sını açıklamaktadır. Her iki faktör birlikte toplam varyansın %59.415'ini açıklamaktadır.

İç tutarlılık analizleri kapsamında, bu çalışmada Türkçeye uyarlanan GADIS-A Ölçeği'nin iki alt boyutuna ilişkin Cronbach's  $\alpha$  katsayıları hesaplanmıştır. Kontrol kaybı alt boyutu için Cronbach's  $\alpha$ =.85, negatif sonuçlar alt boyutu için ise Cronbach's  $\alpha$ =.62 olarak bulunmuştur. Ölçeğin tamamına

ilişkin McDonald's  $\omega$  katsayısı ise  $\omega = .52$ 'dir. McDonald's omega katsayısının kullanımı, Cronbach's  $\alpha$ 'nın sınırlılıklarını aşmak ve daha tutarlı iç güvenirlik değerlendirmesi sağlamak amacıyla önerilmektedir (Zinbarg et al., 2005). Bu doğrultuda, omega değerinin düşük olması, ölçeğin bazı alt boyutlarında iç tutarlılığın sınırlı olabileceğine işaret etmektedir. Bu çalışma, GADIS-A Ölçeği'nin Türkiye örnekleminde kullanılabilirliğine ilişkin ilk psikometrik bulguları sunmakta olup önceki kaynaklardan doğrudan uygunluk alınmamıştır. Türkiye örneklemini özelinde elde edilen veriler ışığında geçerlik ve güvenirlik değerlendirmesi yapılmıştır.

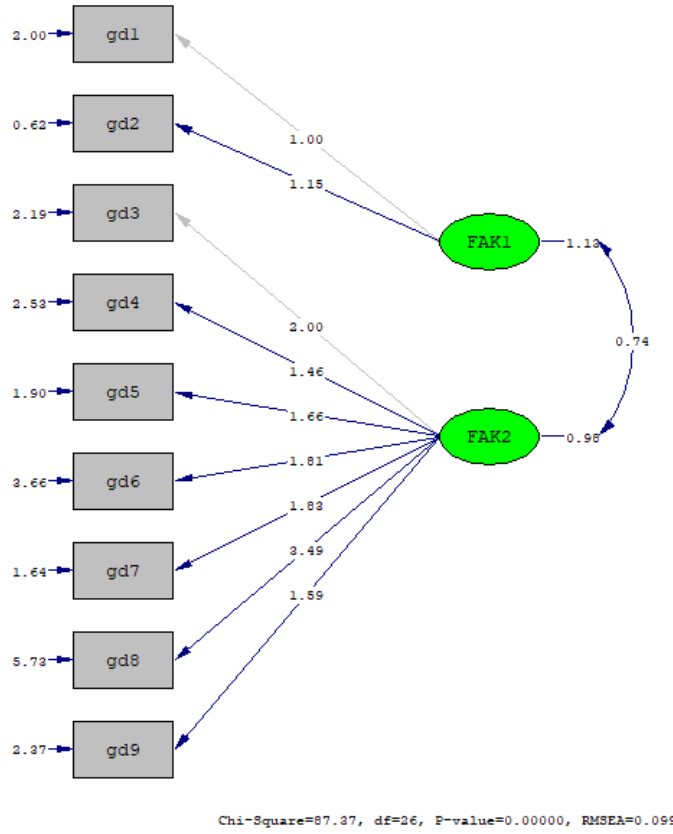
Kriter geçerliliğini test etmek amacıyla GADIS-A'dan elde edilen puanlar hem ölçek maddelerinin ardından gelen ICD-11 oyun bozukluğu tanı kriterlerini yansıtan doğrulayıcı maddelerle hem de çalışmada yer alan Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF) ile karşılaştırılmıştır. Korelasyon analizleri sonucunda GADIS-A ile ICD-11 kriter maddeleri arasındaki korelasyon .31 ile .42 arasında değişmiş; GADIS-A ile IGDS9-SF arasındaki korelasyon ise  $r = .544$  olarak bulunmuştur. Dancey ve Reidy (2011) tarafından belirtildiği üzere, bu düzeydeki korelasyonlar orta düzeyde anlamlı ilişkilere işaret etmekte olup ölçeğin kriter geçerliliğine dair destekleyici bulgular sunmaktadır.

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

Yapının doğrulanması amacıyla doğrulayıcı faktör analizi (DFA) uygulanmıştır. Bu analiz sonucunda, ölçülen yapının genel bir faktör altında örgütlenen iki alt boyuttan oluştuğu belirlenmiştir. Modelin anlamlılığı test edildiğinde, oluşturulan yapının istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür ( $\chi^2 = 87.37$ ,  $sd = 26$ ,  $p < .05$ ).

Modelin uyum iyiliği indeksleri incelendiğinde, CFI = .944; SRMR = .041; RMSEA = .099; NFI = .923; GFI = .928 olarak elde edilmiştir. Bu değerler, genel olarak modelin kabul edilebilir düzeyde bir uyum gösterdiğini ortaya koymaktadır (Byrne, 2010; Kline, 2011). Ancak RMSEA değerinin .08'in üzerinde olması, model uyumu açısından dikkatle değerlendirilmelidir. Ayrıca, modelde yer alan tüm maddelerin ilgili faktörlere anlamlı düzeyde katkı sağladığı belirlenmiştir.





**Şekil 1.** İki Faktörlü Modelin Uyum Değerleri

Analizler sonucunda ölçeğe ait olarak elde edilen yapının iki faktörlü yapıya uygun olduğu gözlemlenmiştir. Dolayısı ile uyarlanan ölçek, kontrol kaybı (faktör 1) ve negatif sonuçlar (faktör 2) olmak üzere iki farklı boyuttan oluşmaktadır.

### Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu çalışmada, Paschke vd. (2020) tarafından geliştirilen Dijital Oyun Rahatsızlığı Ölçeği'nin Türkçeye uyarlanması ve ölçeğin 10-17 yaş arası gençlerde geçerlik ve güvenirliğinin sınanması amaçlanmıştır. Bu süreçte, doğrulayıcı faktör analizi sonucunda, ölçeğin orijinal iki faktörlü yapısı Türk örnekleminde tam olarak doğrulanamamıştır. Özellikle ikinci faktörde yer alan madde sayısı, analiz sonucunda ikiye düşmüş ve bu durum, yapının yeniden değerlendirilmesini gerekli kılmıştır. Bu nedenle analizde ortaya çıkan faktör yapısının kavramsal bütünlüğünü korumak amacıyla ölçeği geliştiren araştırmacılarla iletişime geçilmiş ve önerilen yeni alt boyut adlandırmaları bu çalışmada esas alınmıştır. Bu yeni alt boyutlar kontrol kaybı ve negatif sonuçlar olacak şekilde isimlendirilmiştir.

Ölçeğin kontrol kaybı ve negatif sonuçlar alt boyutları, ICD-11 tanı kriterleri ile uyumlu olarak dijital oyun bağımlılığını belirlemede kritik öneme sahiptir. Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı (DSM-5) internette oyun bağımlılığı tanısı için internet oyunları oynamayı kontrol etmede başarısız olma, internet oyunları bırakıldığında yoksunluk belirtileri gösterme gibi hem kontrol kaybına hem de negatif sonuçlara vurgu yapan belirtilerin 12 ay boyunca var olmasını ölçüt olarak kabul etmektedir (APA, 2013). Ülkemizde ruh sağlığı alanında tanı koyan uzmanların DSM-5 veya ICD-11 fark etmeksizin her iki tanı kriterini karşılayan bir ölçme aracının alana katkısının olacağı düşünülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı, özellikle gençler arasında önemli bir halk sağlığı sorunu hâline gelmiştir. Dijital oyunların davranışsal bağımlılığa dönüşmesi gençler için oldukça kritik bir önem taşımaktadır. Bu bağımlılık, gençlerin uyku düzenlerinde bozulma, sosyal ilişkilerde zayıflama, akademik başarıda düşüş ve duygusal sorunlar gibi ciddi olumsuz sonuçlara yol açabilmektedir (Aslan vd., 2022; Kavlak vd., 2022; Nergiz & Nergiz, 2021; Özüt ve Bahayi, 2024). Okullarda önleyici çalışmalar yapılabilmesi ve bağımlılıkla mücadelede iyileştirici müdahalelerde bulunulabilmesi için, öncelikle hedef grubun gençler olarak belirlenmesi gerekir. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin madde sayısının az olması ve hızlı uygulanabilirliği, risk altındaki gençleri tespit etmek için ideal bir araç hâline gelmesini sağlamaktadır.

Alan yazını incelendiğinde ergenlerde oyun rahatsızlığını veya dijital bağımlılıkları belirlemeye yarayan bazı ölçme araçları bulunmaktadır. Örneğin, Lemmens ve diğerleri (2009) tarafından geliştirilip Ilgaz (2015) tarafından Türkçeye uyarlanan Ergenler için Oyun Bağımlılığı Ölçeği 21 maddeden oluşmaktadır. Çocuklar için Dijital Bağımlılık Ölçeği Hawi ve diğerleri (2019) tarafından geliştirilmiştir. Ölçeğin Türkçeye uyarlaması Bağatarhan ve Siyez (2023) tarafından yapılmıştır. 25 maddeden oluşan ölçeğin geçerlik ve güvenirlik çalışmaları 9-14 yaş grubundaki ilkokul ve ortaokul öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Ergenler için Dijital Bağımlılık Ölçeği ise Bağatarhan (2023) tarafından Türkçeye uyarlanmış ve 11-19 yaş arası gençlerde geçerli güvenilir bir ölçme aracı olarak belirlenmiştir. Dijital Oyun Rahatsızlığı Ölçeği tanı kriterlerini taşıması ve bağımlılığı tespiti açısından pratik bir kullanıma sahiptir denilebilir. Bu bulgularla birlikte düşünüldüğünde ölçeğin Türkiye'deki genç nüfus üzerinde dijital oyun bağımlılığını tespit etmek ve müdahale programları geliştirmek için etkili bir araç olmasının önemi görülmektedir. Ruh sağlığı profesyonelleri, bu ölçeği kullanarak dijital oyun bağımlılığı riski taşıyan gençleri erken aşamada belirleyebilir ve uygun müdahale stratejileri geliştirebilirler. Ayrıca, okullarda rehberlik ve psikolojik danışmanlık hizmetlerinde bu ölçek kullanılarak öğrencilerin dijital oyun alışkanlıkları daha etkili bir şekilde izlenebilir ve gerekli önleyici tedbirler alınabilir.

Bu çalışmanın bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. Öncelikle, çalışma sadece 10-17 yaş arası gençlerle sınırlı olduğundan, sonuçlar bu yaş grubunun dışındaki bireyler için genellenemez. Bu çalışma kesitsel bir tasarıma sahip olduğu için, dijital oyun bağımlılığının uzun vadeli etkilerini ve değişimlerini incelemek için uzunlamasına çalışmalar yapılması gerekmektedir. Ayrıca bu çalışmada kullanılan örneklem homojendir ve demografik değişkenler (örn. sosyoekonomik durum, aile yapısı, eğitim düzeyi) dikkate alınmamıştır. Bu tür demografik faktörlerin dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkileri araştırılarak daha kapsamlı sonuçlara ulaşılabilir. Orijinal ölçekte önerilen iki faktörlü yapı, bu çalışmada doğrulanmakla birlikte maddelerin dağılımı aynı olmamıştır. Bu nedenle geliştiricilerle görüşülerek faktör yapısına uygun düşen yeni alt boyut isimleri kullanılmıştır. Bu durum, kültürel farklılıkların ölçme yapısı üzerinde etkili olabileceğini göstermektedir ve ileride yapılacak uyarlamalarda dikkatle ele alınmalıdır.

Çalışmanın bulguları, Oyun Rahatsızlığı Ölçeği'nin geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı olduğunu ve ortaokul ile lise öğrencileri üzerinde yapılan araştırma ve uygulamalarda kullanılabileceğini ortaya koymaktadır. Bu ölçek, ergenlerin oyun davranışlarına dair algılarını araştırmacılara önemli bilgilerle sunmaktadır. Değerlendirme sürecinde, oyun davranışını hem kontrol kaybı hem de olumsuz algılayan ergenlerin sınıflandırılmasına olanak tanımaktadır. Bu yönüyle ölçek, ergenlerin oyun davranışlarını kategorik olarak değerlendirme imkânı sunarak diğer çalışmalardan farklılaşmaktadır. Ayrıca, oyun davranışları kapsamında farklı oyun türlerine göre çeşitli değişkenlerin incelenmesine imkân sağlayabileceği düşünülmektedir. Bu ölçme aracı, araştırmacılara kültürler arası çalışmalar yapma fırsatı sunarken, okul psikolojik danışmanlarına oyun davranışlarıyla ilgili grupların

tespit edilmesi ve müdahalelerin planlanması konusunda da destek olabilir. Oyun bağımlılığı veya rahatsız edici oyun davranışlarının olumsuz etkileri nedeniyle öğretmenler ve okul psikolojik danışmanlarının öğrencilerin oyun davranışlarına dair algıları hakkında net bir fikir edinmeleri oldukça önemlidir. Bu durum, rahatsız edici oyun davranışları sergileyen öğrenciler için uygun müdahalelerin uygulanmasına yardımcı olabilir. Ayrıca çocukların oyun davranışlarını rahatsız edici buldukları tespit edilirse ebeveynlerin çocuklarına destek olma biçimlerini gözden geçirmeleri faydalı olabilir.

### Kaynaklar

- American Psychiatric Association (APA). (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorder* (5th ed.). American Psychiatric Publishing.
- Aslan, H., Başcılar, M., & Karataş, K. (2022). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile sosyal beceriler arasındaki ilişki. *Bağımlılık Dergisi*, 23(3), 266-274. DOI: 10.51982/bagimli.1033761.
- Bağatarhan, T. (2023). Ergenler için dijital bağımlılık ölçeği: Türkçeye Uyarlama, Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Bolu Abant İzzet Baysal University Journal of Faculty of Education*, 23(3), 1376-1397. <https://dx.doi.org/10.17240/aibuefd.2023..-1218692>.
- Bağatarhan, T., & Siyez, D. M. (2022). The effectiveness of a cognitive-behavioral prevention program for Internet addiction. *Journal of Rational-Emotive & Cognitive-Behavior Therapy*, 40, 767-792. <https://doi.org/10.1007/s10942-021-00439-7>
- Chang, H. H. (2023). Subjective well-being and its impact on online game addiction. *World Leisure Journal*, 65(4), 510-534. <https://doi.org/10.1080/16078055.2023.2204676>
- Creswell, J. W. (2017). *Araştırma deseni: Nicel, nitel ve karma yöntem yaklaşımları*. (S. B. Demir, çev.). Ankara: Eğiten Kitap.
- Dancey, C. P., & Reidy, J. (2011). *Statistics without maths for psychology* (5th-ed). England: Pearson.
- Dillur, P., Krishan, C., & Mendoza-Diaz, A. (2021). A systematic review on the intersection of attention-deficit hyperactivity disorder and gaming disorder. *Journal of Psychiatric Research*, 133, 212-222. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2020.12.026>
- Dursun, A. Eraslan-Çapan, B. (2018). Digital Game Addiction and Psychological Needs for Teeanergers, *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 19(2), 128-140. DOI: 10.17679/inuefd.336272
- Farchakh, Y., Haddad, C., Sacre, H., Obeid, S., Salameh, P., & Hallit, S. (2020). Video gaming addiction and its association with memory, attention and learning skills in Lebanese children. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 14(46). <https://doi.org/10.1186/s13034-020-00353-3>
- Griffiths, M. D, & Davies, M. N. O. (2005). *Videogame addiction: Does it exist? Handbook of computer game studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. MIT Pres, s.359-368.
- Griffiths, M. D, & Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39:247-253.
- Güvendi, B., Tekkurşun-Demir G., Keskin, B. (2019). Dijital game addiction and agression in secondary school students. *International Journal of Society Researches*, 11(18), 1196-1216. <https://doi.org/10.26466/opus.547092>
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216. doi:10.14687/jhs.v14i1.4387
- Hawi, N. S., Samaha, M., & Griffiths, M. D. (2019). The Digital Addiction Scale for Children: Development and validation. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(12), 771-778. <http://doi.org/10.1089/cyber.2019.0132>

- Ilgaz, H. (2015). Ergenler için oyun bağımlılığı ölçeğinin Türkçeye uyarlama çalışması. *İlkoğretim Online Dergisi*, 14(3), 874-884. <http://dx.doi.org/10.17051/io.2015.75608>
- Irmak, A.Y., & Erdoğan S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış, *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2): 128-137. doi: 10.5080/u13407
- Kavlak, M., Sarılır, A. İ., & Tönbol, B. (2022). Dijital oyun bağımlılığı yalnızlığı tetikler mi? *Journal of Necmettin Erbakan University Ereğli Faculty of Education*, 4(1), 1-13. DOI: 10.51119/ereegf.2022.18
- Kim, J., Lee, D., Lee, S., Kim, E., & Oh, S. (2023). Reinforcing relationships between gaming disorder and aggression and intrusive parenting across 4 years. *Cyberpsychology, Behaviour, and Social Networking*, 26(2). <https://doi.org/10.1089/cyber.2022.0101>
- Kline, R. B. (2011). *Principles and practice of structural equation modeling* (3rd ed.). New York, NY: Guilford.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Liu, Y., Gong, R., Yu, Y., Xu, C., Yu, X., Chang, R., et al. (2021). Longitudinal predictors for incidence of internet gaming disorder among adolescents: The roles of time spent on gaming and depressive symptoms. *Journal of Adolescence*, 92, 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2021.06.008>
- Marufoğlu, S., & Kutlutürk, S. (2021). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının fiziksel aktivite ve uyku alışkanlıklarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 114-122.
- Müller, K. W., Dreier, M., Beutel, M. E., Ruckes, C., Batra, A., Mann, K. et al (2023). The impact of life satisfaction in the treatment of gaming disorder and other internet use disorders: results from a randomized controlled trial. *Journal of Behavioral Addictions*, 12(2023), 159-167. DOI: 10.1556/2006.2022.00091
- Nergiz, H., & Nergiz, S. F. (2021). Çocuk, ergen veya gençlerde dijital oyun bağımlılığını araştıran ulusal lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 9(23), 53-80.
- Ostinelli, E. G., Zangani, C., Giordano, B., Maestri, D., Gambini, O., D'Agostino, A. et al. (2021). Depressive symptoms and depression in individuals with internet gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Affective Disorders*, 284, 136-142. DOI: 10.1016/j.jad.2021.02.014
- Ogel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı-İnternetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*. İstanbul: İs Bankası Kültür.
- Özüt, M., & Bahayi, K. (2024). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Cihanşümül Akademi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(8), 31-49. <https://doi.org/10.62356/cihansumul.1419709>
- Paschke, K., Austermann, M. I., & Thomasius, R. (2020). Assessing ICD-11 gaming disorder in adolescent gamers: development and validation of gaming disorder scale for adolescent (GADIS-A). *Journal of Clinical Medicine*, 9(993). doi:10.3390/jcm9040993
- Solari, J. G. (2020). *Therapy with disordered gamers: An interpretive phenomenological analysis of counselor experience*. Doktora Tezi, The Graduate School of The University of Florida, Florida.
- Starcevic, V., Berle, D., Porter, G. et al. (2011) Problem video game use and dimensions of psychopathology. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(3), 248-256. DOI: 10.1007/s11469-010-9282-5
- Şimşek, E., & Yılmaz, T. K. (2020). Türkiye'de yürütülen dijital oyun bağımlılığı çalışmalarındaki yöntem ve sonuçların sistematik incelemesi. *Kastamonu Education Journal*, 28(4), 1851-1866.

- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2013). *Using multivariate statistics* (6th ed.). New Jersey: Pearson Education.
- Traş, Z. (2019). Internet addiction and loneliness as predictors of internet gaming disorder in adolescents. *Educational Research and Reviews*, 14(13), 465-473. DOI: 10.5897/ERR2019.3768
- Turhan-Gürbüz, P., Gizli-Çoban, Ö., Erdoğan, A., Yazıcı-Kopuz, H., Süner-Adanır, A., & Önder, A. (2021). Evaluation of internet gaming disorder, social media addiction, and levels of loneliness in adolescents and youth with substance use. *Substance Use & Misuse*, 56(12), 1874-1879. <https://doi.org/10.1080/10826084.2021.1958856>
- Watts, A. L., Greene, A. L., Ringwald, W., Forbes, M. K., Brandes, C. M., Levin-Aspenson, H. F., & Delawalla, C. (2023). Factor analysis in personality disorders research: Modern issues and illustrations of practical recommendations. *Personality Disorders: Theory, Research, and Treatment*, 14(1), 105.
- Yalçın Irmak, A., & Erdoğan, S. (2015). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16(10). 10.5455/apd.170337
- Young, K. S. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *Am J Fam Ther* 37:355-372.
- Zinbar, R. E., Revelle, W., Yovel, I., & Li, W. (2005). Cronbach's  $\alpha$ , Revelle's  $\beta$ , and McDonald's  $\omega$ H: Their relations with each other and two alternative conceptualizations of reliability. *Psychometrika*, 70(1):123-133.

### Yazarların Katkı Oranı Beyanı

Yazarlar makalenin yazım sürecine eşit düzeyde katkı sunmuşlardır.

### Destek ve Teşekkür Beyanı

Destek alınan herhangi bir kurum, kuruluş ya da kişi yoktur.

### Çatışma Beyanı

Çıkar çatışması bulunmamaktadır.

### Etik Bildirim

Bu araştırma, Sosyal Bilimler Etik Kurulu'nun 26-10-2023 tarihli ve 8 sayılı kararı ile alınan izinle yürütülmüştür.