



Turkish Studies

Educational Sciences

Volume 13/11, Spring 2018, p. 189-203

DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.13371>

ISSN: 1308-2140, ANKARA-TURKEY

Research Article / Araştırma Makalesi

Article Info/Makale Bilgisi

✍ Received/Geliş: Nisan 2018

✓ Accepted/Kabul: Haziran 2018

✍ Referees/Hakemler: Doç. Dr. Ali Haydar ŞAR - Dr. Öğr. Üyesi Mustafa ÖZGENEL

This article was checked by iThenticate.

ERGENLER İÇİN OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ KISA FORMUNUN GEÇERLİK VE GÜVENİRLİK ÇALIŞMASI

Gazanfer ANLI* - İbrahim TAŞ**

ÖZET

Bu çalışmanın amacı, DSM V internet oyun bağımlılığı tanı kriterleri doğrultusunda ergenler için oyun bağımlılığı ölçeğini geliştirmektir. Çalışma 2016-2017 eğitim öğretim yılında İstanbul ili Ümraniye ilçesinde farklı sosyo-ekonomik sınıfları temsil eden iki ortaokul ve bir Anadolu Lisesinde okuyan 1022 kişi ile yürütülmüştür. Araştırmada açılımlı faktör analizi için Araştırma Grubu I ile doğrulayıcı faktör analizi için Araştırma Grubu II ile çalışılmıştır. Çalışmada, Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009) tarafından geliştirilen ve Ilgaz (2015) tarafından Türkçeye uyarlanan "Oyun Bağımlılığı Ölçeği" ve Beck, Epstein, Brown ve Steer (1988) tarafından geliştirilen ve Ulusoy, Şahin ve Erkmen (1996) tarafından Türkçeye uyarlanan "Beck Anksiyete Ölçeği" kullanılmıştır. Kapsam geçerliği için uzman görüşüne başvurulmuştur. Ölçeğin yapı geçerliğini belirlemek için faktör analizi yapılmıştır. Faktör analizi sonucunda 9 maddenin öz değeri 1'den büyük olan tek faktör altında toplandığı görülmüştür. Tek faktörün ölçeğe ilişkin toplam varyansın %42.806'sını açıkladığı görülmektedir. Ölçek maddelerinin faktör ortak varyanslarının .191 ile .579 arasında değiştiği, maddelerin faktör yük değerlerinin .437 ile .761 arasında değiştiği, madde toplam korelasyonlarının .340 ile .653 arasında değiştiği görülmektedir. Ölçek madde toplam korelasyon değerlerinin genel olarak ayırt edicilik düzeylerinin iyi olduğu görülmektedir. Doğrulayıcı analiz sonucunda elde edilen uyum indekslerinin iyi uyum verdiği görülmektedir ($\chi^2_{(27)} = 2.514$, RMR=.045; GFI=.97; AGFI=.95; CFI=.96; IFI=.96; RFI=.92; NFI=.94; RMSEA=.054). Ölçeğin güvenirlik analizi için Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısına bakılmış ve iç tutarlılık katsayısı .81 olarak tespit edilmiştir. Sonuç olarak bu ölçeğin ergenlerde oyun

*  Dr. Öğr. Üyesi Bursa Teknik Üniversitesi İTBF Sosyal Psikoloji, El-mek: anligazanfer@gmail.com

**  Dr. Öğretim Üyesi İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Bölümü, El-mek: ibrahimtas34@gmail.com

bağımlılığını ölçmek için geçerli ve güvenilir bir ölçek olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Oyun bağımlılığı, doğrulayıcı faktör analizi, geçerlik, güvenilirlik

THE VALIDITY AND RELIABILITY OF THE GAME ADDICTION SCALE FOR ADOLESCENTS-SHORT FORM

ABSTRACT

The aim of this study is to develop the game addiction scale for adolescents in line with the criteria for diagnosis of DSM V Internet addiction. The study was conducted in 2016-2017 academic year with 1022 students studying in an anatolian high school and two secondary schools representing different socio-economic levels in Ümraniye district of Istanbul. In this study, research group I for exploratory factor analysis and Research Group II for confirmatory factor analysis were studied. In this study, "Game Addiction Scale" developed by Lemmens, Valkenburg and Peter (2009), adapted to Turkish by Ilgaz (2015) and "Beck Anxiety Scale" developed by Beck, Epstein, Brown and Steer (1988), adapted to Turkish by Ulusoy, Şahin and Erkmen (1996) were used. Expert opinion has been applied for content validity. Factor analysis was performed to determine the structure validity of the scale. As a result of factor analysis, 9 items were collected under one factor whose value is higher than 1. It was observed that the single factor explains 42.806% of the total variance of the scale. Factor covariances of the scale items were ranged from .191 to .579, factor loadings of the items were ranged from .437 to .761, and item total correlations were ranged from .340 to .653. The scale item total correlation values generally show good discrimination levels. The fit indices obtained from the confirmatory analysis have good level of consistency ($X^2(27) = 2.514$, RMR = .045; GFI = .97; AGFI = .95; CFI = .96; IFI = .96; RFI = .92; NFI = .94; RMSEA = .054). For the reliability analysis of the scale, the Cronbach Alpha internal consistency coefficient was .81. As a result, it was determined that this scale is a valid and reliable scale to measure game addiction in adolescents.

STRUCTURED ABSTRACT

Introduction

The game is basically a tool that teaches children something by entertaining them, meanwhile developing them in terms of cognitive, psycho-motor, social and emotional. In the process of technology development, games have started to move in a different direction by content and type. (Çankaya and Ergin, 2015). Games are now being played in virtual environments and virtual people (Horzum, Ayas and Çakır Balta, 2008). Playing in a pathological way can cause negative behavior as well as distancing people from each other in real life, away from sincere relationships (Kiran, 2013). Young, Pistner, O'mara and Buchanan (1999) discussed computer gaming addiction as a sub-dimension of internet addiction. Considering the internet use, it is seen

that the use of the internet is more fun and game oriented (Karaca, 2007). As the game needs are met in an electronic environment, it is observed that there is a problem such as game addiction (Ayas and Horzum, 2017). Computer gaming addiction is defined as an individual's thinking of constantly playing, being constantly engaged in the game, and not being able to stop playing (Horzum, 2011).

Purpose of the Study

There are scales developed and adapted for gaming addiction in our country. The “computer addiction scale for children” developed by horzum, Ayas and Çakır axta (2008) consists of 21 items and 4 factors. The internal consistency coefficient of the scale, which describes 45% of the total variance, found to be 85. The “computer addiction scale for adolescents” developed by Ayas, Çakır and Horzum (2011) consists of 54 items and two factors. The internal consistency coefficient of the scale, which describes 48.62% of the total variance. It was found to be 95. The “digital game addiction scale for children” developed by Hazar and Hazar (2017) consists of 24 items of 4 factors. The internal consistency coefficient of the scale, which describes 47.95% of the total variance. It was found to be 90. The “game addiction scale for adolescents” adapted by ilgaz (2015) consists of 21 Articles 7 factors. The internal consistency coefficient of the scale was found as 92. The scale adapted by Yalcin Irmak and Erdogan (2015) consists of 7 items and one factor. Internal consistency coefficient of the scale, which describes 56.96% of the total variance was found as 72. When the above-mentioned scales are examined, it is observed that the scales are not prepared taking into account all the criteria of DSM V. In this context, it is important to develop a scale taking into account the criteria of DSM V Internet gaming addiction.

Method

This study was carried out in 2016-2017 academic year with 1022 students from two secondary schools and an anatolian high school representing different socio-economic classes in Ümraniye district of Istanbul province. In this study, research group I for exploratory factor analysis and Research Group II for confirmatory factor analysis were studied. In this study, “Game Addiction Scale” developed by Lemmens, Valkenburg and Peter (2009) and adapted to Turkish by Ilgaz (2015) and “Beck Anxiety Scale” developed by Beck, Epstein, Brown and Steer (1988) and adapted to Turkish by Ulusoy, Şahin and Erkmén (1996) were used. SPSS 25 and Amos 25 package programs were used in data analysis. Reliability of the scale was calculated with the Cronbach Alpha Internal Consistency Coefficient. T-test was also applied to test whether the items discriminate between upper and lower 27% groups.

Findings and discussion

In order to measure the structural validity of the scale, exploratory factor analysis was performed first. Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) values, which test the proficiency of sampling in exploratory factor analysis, were taken into consideration and was found as 894. The Barrett's Sphericity test was also tested ($\chi^2 = 2283.226, p=.000$). When the results from both analyses were taken together, it was decided that the data were appropriate for factor analysis. In factor analysis, basic components were analyzed and a single factor structure was obtained.

As a result of factor analysis, 9 items were collected under one factor whose value is greater than 1. It is observed that the single factor explains 42.806% of the total variance of the scale. The variance explained in single factor structures is 30% and above. Factor covariances of the scale items vary between .191 and .579, factor loadings of the items vary between .437 and .761, and item total correlations vary between .340 and .653. The scale item total correlation values generally show good discrimination levels. When the fit indices are examined, it is seen that χ^2 value is 2.514. If the value of χ^2 is less than 3 is considered to be a good and less than 5 is considered to be an adequate fit. It can be said that the value of χ^2 is good. On the other hand, since the χ^2 value is sensitive to the sample size, it can be said that the model has good agreement with the alternative GFI compliance index .97. The AGFI compliance index value is .97. If this value is ≥ 0.95 , it can be said that the model has a perfect fit in terms of this compliance index. When the RMR compliance index is .045 ($<.05$), it can be said that this compliance index perfectly fit. The CFI compliance index value was .96. This means that the model is perfectly fit. The NFI compliance index value was .94. This value means that the model is well fit. As the RMSEA value is .054 ($\leq .06$), it can be said that this compliance index value is also in good fit.

The game addiction scale short form for the adolescents (current study) was positively associated with anxiety disorder ($r=.29$). The game addiction scale short form for the adolescents was positively correlated with the game addiction scale for the adolescents whose adaptation study had previously performed ($r=.74$). The results show that the scale has criterion-related validity. To examine the reliability of the scale, the Cronbach Alpha internal coherence factor was analyzed. The Cronbach alpha internal consistency coefficient of the scale was .81.

Conclusion

Game addiction among adolescents increases day by day and this situation becomes a serious problem. DSM V has taken the internet gaming addiction to Chapter 3 and in this direction it has been necessary to develop a reliable, valid and useful scale based on these criteria to determine diagnostic criteria for internet gaming addiction. The purpose of this study is to develop a game addiction scale for adolescents which take the theoretical structure of DSM V internet game addiction diagnostic criteria. For this purpose, it was tried to develop a likert type scale consisting of 9 items and one factor to determine game addiction in adolescents.

Exploratory factor analysis showed that 9 items were collected under one factor whose value is greater than 1. As for the equivalent tests validity, the game addiction scale short form for the adolescents was found to be positively correlated with Beck Anxiety Scale and Game Addiction Scale adapted by Ilgaz. Factor analysis and criterion-related validity results show that our scale is a valid measurement tool. Cronbach alpha internal consistency coefficient shows that this scale is reliable. There is no reverse item in the scale. The lowest score to be taken from the scale is 9 and the highest score is 45. The scale can be answered in as little as 5 minutes. This also shows that it's a useful scale. All the results show that the game addiction scale short form for adolescents is a valid, reliable and useful scale consisting of one factor and nine items.

Finally, it is thought that this scale will contribute significantly to the field because the game addiction scale for adolescents in accordance with the criteria of DSM-V is missing in our country.

Keywords: Game addiction, confirmatory factor analysis, validity, reliability

Giriş

İnternet günümüzde insanoğlunun birçok ihtiyacını karşılamaktadır. Bu ihtiyaçlar bilimsel araştırma ihtiyacından, eğlence ihtiyacına, akademik araştırma ihtiyacından sosyalleşme ihtiyaçlarına kadar çeşitli şekillerde karşımıza çıkmaktadır. Oyun oynama ihtiyacı bireyin eğlence ihtiyacı çerçevesinde ele alınabilen bir ihtiyaçtır. Bu ihtiyacın karşılanması önemlidir ancak işlevsel olmayan karşılama yolları beraberinde bazı sorunlar getirebilmektedir.

Temelde çocuğu eğlendirirken ona bir şeyler öğreten, bilişsel, psiko-motor, sosyal ve duygusal açıdan onu geliştiren oyun, teknolojinin gelişimi ile birlikte içerik ve türü itibariyle farklı bir yöne doğru kaymaya başlamıştır (Çankaya ve Ergin, 2015). Artık oyunlar sanal ortamlarda ve sanal kişilerle oynanmaya başlanmıştır (Horzum, Ayas ve Çakır Balta, 2008). Sanal dünyadaki bu etkileşim her bireyde olduğu gibi çocuğun dünyasını da dijitalleştirmektedir. Çocuklar bu dünyada sanal karakterlerle özdeşleşebilmekte, şiddet gibi olumsuz durumlardan etkilenebilmektedir (Aydoğdu Karaaslan, 2015). Patolojik bir hal alan oyun oynama yukarıda bahsedilen olumsuz davranışların yanı sıra insanların gerçek hayatta birbirlerinden uzaklaşmalarına, samimi ilişkilerden kopmalarına neden olabilmektedir (Kıran, 2013).

Oyun bağımlılığı teknolojik bağımlılıklar kapsamında ele alınmaktadır (Taylan ve Işık, 2015). Young, Pistner, O'mara ve Buchanan (1999) bilgisayar oyun bağımlılığını internet bağımlılığının bir alt boyutu olarak ele almışlardır. İnternet kullanımına göz atıldığında internet kullanımının daha çok eğlence ve oyuna dönük olduğu görülmektedir (Karaca, 2007; Kılınç ve Doğan, 2014). Oyun ihtiyacının elektronik ortamda karşılanmaya başlanması ile birlikte oyun bağımlılığı gibi bir sorunun ortaya çıktığı görülmektedir (Ayas ve Horzum, 2017). Kuss ve arkadaşları yaptıkları çalışmada oyun oynamanın (%2,3 oranında) bağımlı olma riskini artırdığını tespit etmişlerdir (Kuss, Rooij, Shorter, Griffiths ve Mheen, 2013). Bilgisayar oyun bağımlılığı bireyin sürekli olarak oyun oynamayı düşünmesi, sürekli olarak oyunla meşgul olması ve oyun oynamayı bırakamaması şeklinde tanımlanmaktadır (Horzum, 2011). DSM V'in (Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı) yayınlanması ile birlikte internet oyun bağımlılığı Bölüm 3'e alınmış ve tanı kriterlerinin sayısı dokuza çıkarılmıştır (Amerikan Psikiyatri Birliği, 2013). DSM V'de yer alan oyun bağımlılığı online olarak oynanan kumar oyununu kapsamamaktadır (Göldağ, 2017). DSM V internet oyun bağımlılığı tanı kriterleri zihnin sürekli olarak oyunla meşgul olması, oyun oynanmadığı zaman yoksunluk belirtilerinin ortaya çıkması, zamanla daha fazla oynamaya başlama, oyun oynamayı azaltma girişimlerinde başarısız olma, oyun için diğer aktivitelerden vazgeçme, oyuna ayrılan zaman hakkında aile fertlerine ve uzmanlara yalan söyleme, olumsuz duygulardan kaçma, diğer insanlarla problem ve çatışma yaşama şeklindedir. Yeni kriterlerle birlikte internet oyun bağımlılığının tanılanması ile ilgili belirsizliğin ortadan kalkacağı söylenebilir.

Bu kriterlerin belirlenmesi ile birlikte teknolojik bağımlılıklar kapsamında ele alınan sosyal medya bağımlılığı, internet bağımlılığı gibi alanlarda farklı ölçekler geliştirilmeye başlanmıştır. Van den Eijnden, Lemmens ve Valkenburg (2016) tarafından geliştirilen Ergenler için Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği dokuz kriter esas alınarak geliştirilmiştir. Ölçek uzun ve kısa form olarak geliştirilmiştir. 9 maddeden oluşan ölçeğin kısa formu tek faktörden oluşmaktadır. Ölçeğin iç tutarlılık katsayısı .81 olarak bulunmuştur. Yine benzer şekilde Pontes ve Griffiths (2016) tarafından

geliştirilen internet bağımlılığı ölçeği de DSM V online oyun bağımlılığı kriterleri doğrultusunda dokuz madde şeklinde geliştirilmiştir. Ölçek 9 madde ve tek faktörden oluşmaktadır. Ölçeğin iç tutarlılık katsayısı .93 olarak bulunmuştur.

Ülkemizde oyun bağımlılığı ile ilgili geliştirilen ve uyarlanan ölçekler bulunmaktadır. Horzum, Ayas ve Çakır Balta (2008) tarafından geliştirilen “Çocuklar için Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği” 21 maddeden ve 4 faktörden oluşmaktadır. Toplam varyansın %45’ini açıklayan ölçeğin iç tutarlılık katsayısı .85 olarak bulunmuştur. Ayas, Çakır ve Horzum (2011) tarafından geliştirilen “Ergenler için Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği” 54 maddeden ve iki faktörden oluşmaktadır. Toplam varyansın %48,62’sini açıklayan ölçeğin iç tutarlılık katsayısı .95 olarak bulunmuştur. Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilen “Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” 24 madde 4 faktörden oluşmaktadır. Toplam varyansın %47,95’ini açıklayan ölçeğin iç tutarlılık katsayısı .90 olarak bulunmuştur. Ilgaz (2015) tarafından uyarlanması yapılan “Ergenler için Oyun Bağımlılığı Ölçeği” 21 madde 7 faktörden oluşmaktadır. Ölçeğin iç tutarlılık katsayısı .92 olarak bulunmuştur. Yalçın Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından uyarlanan ölçek 7 madde ve tek faktörden oluşmaktadır. Toplam varyansın %56.96’sını açıklayan ölçeğin iç tutarlılık katsayısı .72 olarak bulunmuştur. Yukarıda belirtilen ölçekler incelendiğinde, ölçeklerin DSM V’de geçen kriterlerinden bazılarını dikkate alsa da tüm kriterleri dikkate alarak hazırlanmadığı görülmektedir. Bu bağlamda DSM V internet oyun bağımlılığı kriterlerini dikkate alarak bir ölçek geliştirmek önemlidir.

Yöntem

Araştırma Grubu

Bu çalışma 2016-2017 eğitim öğretim yılında İstanbul ili Ümraniye ilçesinde farklı sosyo-ekonomik sınıfları temsil eden iki ortaokul ve bir Anadolu Lisesinde okuyan 1022 kişi ile yürütülmüştür. Araştırmada açımlayıcı faktör analizi için Araştırma Grubu I ile doğrulayıcı faktör analizi için Araştırma Grubu II ile çalışılmıştır.

Araştırma Grubu I

Araştırma grubu I, 2016-2017 eğitim öğretim yılında İstanbul ili Ümraniye ilçesinde farklı sosyo-ekonomik sınıfları temsil eden iki ortaokul ve bir Anadolu Lisesinde okuyan 510 kişiden oluşmaktadır. Katılımcıların yaş aralığı 12-19 arasındadır. Katılımcıların 247’si (%48.4) kız, 263’ü (% 51.6) erkektir. I. gruptan elde edilen veriler üzerinde açımlayıcı faktör analizi yapılmıştır.

Araştırma Grubu II

Araştırma grubu II, 2016-2017 eğitim öğretim yılında İstanbul ili Ümraniye ilçesinde farklı sosyo-ekonomik sınıfları temsil eden iki ortaokul ve bir Anadolu Lisesinde okuyan 512 kişiden oluşmaktadır. Katılımcıların yaş aralığı 12-15 arasında değişmektedir. Katılımcıların 292’si (%57) kız, 220’si (%43) erkektir. II. gruptan elde edilen veriler üzerinde doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır.

Veri toplama araçları

Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009) tarafından geliştirilen ölçek Ilgaz (2015) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Ölçek 21 madde ve 7 faktörden oluşmaktadır. Ölçeği puanlanmasında 5’li likert tipi dereceleme kullanılmıştır. Dereceleme “Asla”, ”Nadiren”, ”Bazen”, ”Sıklıkla” ve ”Çok sık” şeklindedir. Ölçeğin yapı geçerliğini test etmek amacıyla birinci ve ikinci düzey doğrulayıcı faktör analizi kullanılmış, birinci düzey faktör analizi uyum indekslerinin iyi sonuçlar verdiği görülmüştür [X^2 (165, N=265)=271.01, $p<0.000$, RMSEA=0.049, S-RMR=0.046, GFI=0.91, AGFI=0.88, CFI=0.99, NNFI=0.98, IFI=0.99]. İkinci düzey faktör analizi sonuçlarının da iyi

sonuçlar verdiği gözlenmiştir [X^2 (179, N=265)=331.68, $p<0.000$, RMSEA=0.057, S-RMR=0.051, GFI=0.89, AGFI=0.86, CFI=0.98, NNFI=0.98, IFI=0.98]. Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı .92 olarak bulunmuştur.

Anksiyete Bozukluğu Ölçeği

Beck, Epstein, Brown ve Steer (1988) tarafından geliştirilen ölçek Ulusoy, Şahin ve Erkmən (1996) tarafından Türkçe'ye uyarlanmıştır. 21 maddeden oluşan ölçek 0-3 arasında puanlanan likert tipi bir ölçektir. Dereceleme "Hiç" ile "Ciddi derecede" arasında değişmektedir. Ölçeğin yapı geçerliğini test etmek için faktör analizi yapılmış ve faktör analizi sonucunda ölçeğin iki faktörden oluştuğu görülmüştür. Ölçüt bağıntı geçerliğinde Otomatik Düşünceler Ölçeği, Beck Depresyon Ölçeği, Durumluk Kaygı Ölçeği ve Sürekli Kaygı Envanteri ile pozitif ilişkili bulunmuştur. Ölçeğin güvenirliliği Cronbach Alfa ve test tekrar test güvenirliliği ile ölçülmüştür. Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı .93 olarak bulunmuştur. test tekrar test güvenirlilik katsayısı .57 olarak bulunmuştur.

Verilerin toplanması ve analizi

Ölçekler öğrencilere yüz yüze uygulanmıştır. Deneme için oluşturulan form katılımcılara sınıf ortamında uygulanmıştır. Öğrencilere bilimsel bir çalışmaya katkıda buldukları, bu uygulamada kendilerinin değerlendirilmeyeceği ifade edilmiştir. Ölçeğin uygulanması ortalama 15-20 dakika almıştır. Verilerin analizinde SPSS 25 ve AMOS 25 paket programları kullanılmıştır. Ölçeğin yapı geçerliğini test etmek için açımlayıcı faktör analizi ve doğrulayıcı faktör analizi ve ölçüt bağıntı geçerlik çalışması yapılmıştır. Ölçeğin güvenirliliği Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı ile hesaplanmıştır. Madde toplam korelasyonu, Maddelerin alt üst % 27'lik grupları ayırt edip etmediğini test etmek için de t testi uygulanmıştır.

Ölçek geliştirme ile ilgili çalışmalar

Çalışmanın amacı oyun bağımlılığı ölçeği kısa formu geliştirmektir. Bu çalışma için DSM V bölüm üçte geçen internet oyun bağımlılığı kriterleri esas alınmaya çalışılmıştır. DSM V 3. bölümde geçen internet oyun bağımlılığı tanı kriterleri 9 tane olduğu için 9 maddelik bir ölçek geliştirilmeye çalışılmıştır. İnternet oyun bağımlılığı ölçeği geliştirilirken öncelikle literatür taraması yapılmıştır. Literatür taraması sonucunda madde havuzu oluşturulmuştur. Madde havuzunda toplam 27 soru yer almaktadır. Maddeler oluşturulurken DSM V online oyun bağımlılığı tanı kriterleri dikkate alınmış ve her tanı kriteri doğrultusunda 3'er madde hazırlanmıştır. Ölçekteki maddeleri ölçmek için 5'li likert tipi derecelleme kullanılmıştır. 5'li likert tipi derecelleme "Hiçbir zaman", "Nadir olarak", "Bazen", "Sık sık" ve "Her zaman" şeklindedir. Ölçeğe son hali verildikten sonra geçerlik ve güvenirlilik çalışmalarına geçilmiştir.

Geçerlik çalışmaları kapsamında ilk olarak kapsam geçerliliği yapılmıştır. Bu doğrultuda rehberlik ve psikolojik danışma, ölçme ve değerlendirme, Türk dili alanında çalışan uzman ve akademisyenlerden oluşan 5 kişiye ve alanda çalışan 6 psikolojik danışmana hazırlanan 27 maddelik form dağıtılmış ve dönütler doğrultusunda maddelerde değişiklikler yapılmıştır. "Oyunlara harcadığınız sürenin miktarı ile ilgili diğer insanlara yanlış bilgi verdiğiniz oldu mu?" şeklinde belirtilen ifade dönütler doğrultusunda "Oyunlarda harcadığınız sürenin miktarı ile ilgili diğer insanlara (aile fertleri ve sosyal çevre) yanlış bilgi verdiniz mi?" şeklinde düzeltilmiştir.

Ölçüt geçerliği, yapı geçerliği ve güvenirlilik çalışmaları için 1056 öğrenciye ölçekler uygulanmıştır. Uç değerler ayıklandıktan sonra kalan 1022 kişiden elde edilen veriler üzerinden işlemler gerçekleştirilmiştir. Açımlayıcı faktör analizi 510 kişiden elde edilen verilerle yapılmıştır. Doğrulayıcı faktör analizi 512 kişiden elde edilen veriler üzerinden yapılmıştır. Ölçekteki maddelerin aritmetik ortalamaları, standart sapmaları, madde toplam korelasyonları, Cronbach alpha güvenirlilik katsayısı, geçerlik için ayırt edicilik t değeri (alt ve üst %27'lik gruplar), faktör ortak varyansı, faktör yük değerleri ve ölçüt geçerliği için aynı zamanda benzer ölçek korelasyon değerleri hesaplanmıştır.

Ölçekte yer alacak maddelerin belirlenmesinde madde öz değerlerinin 1, madde yük değerlerinin en az .32 olmasına dikkat edilmiştir. Madde faktör yükleri yüksek olan maddelerden her bir madde DSM V online oyun bağımlılığı kriterlerinden birini temsil edecek şekilde 9 maddelik ölçek oluşturulmuştur. Bu süreçte farklı modeller denenmiş ve en iyi çalışan model tespit edilmiştir. Tespit edilen model üzerinden analiz çalışmaları yapılmıştır.

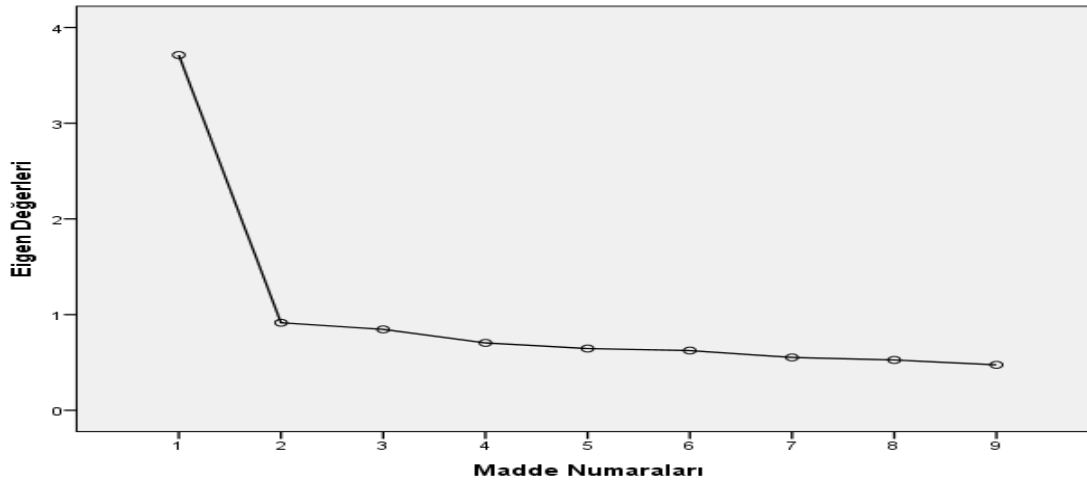
Bulgular ve Yorum

Çalışmanın amacı DSM V internet oyun bağımlılığı tanı kriterleri çerçevesinde ergenler için Kısa Oyun Bağımlılığı Ölçeği geliştirmektir.

Faktör Yapısının İncelenmesi

Açımlayıcı Faktör Analizi

Ölçeğin yapı geçerliliğini belirlemek için öncelikle açımlayıcı faktör analizi yapılmıştır. Bu analizde örneklemin yeterliliğini test eden Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) değerlerine bakılmıştır. KMO değeri .894 olarak bulunmuştur. Bu değer çok iyi olarak yorumlanmaktadır (Sharma, 1996, s.116 akt. Kalaycı, 2014). Bu değer .70 ve üzerinde olması maddelerin faktör analizi için uygun olduğu anlamına gelmektedir. Ayrıca Barlett's Sphericity testine bakılmış ($\chi^2= 2283,226$, $p=.000$) ve her iki analizden elde edilen sonuçlar birlikte ele alındığında verilerin faktör analizine uygun olduğuna karar verilmiştir (Çokluk, Şekercioğlu & Büyüköztürk, 2012, s. 207). Faktör analizinde temel bileşenler analizi yapılmış ve tek faktörlü bir yapı elde edilmiştir.



Şekil 1. Scree Plot Faktör Yapıları Şekli

Şekil 1’de görüldüğü gibi eğim ikinci noktadan itibaren bir plato yapmaktadır. Bu durumda ölçeğin tek faktörden oluştuğu söylenebilir.

Temel bileşenler analizi sonucunda ölçeğin 9 madde tek faktörden oluştuğu tespit edilmiştir. Tek faktörü gösteren temel bileşenler analizine ilişkin sonuçlar Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Oyun bağımlılığı ölçeğinin Temel bileşenler analizi sonucunda elde edilen tek faktörün özdeğer ve açıklanan varyansa katkıları

Faktör	Öz değer	Açıklanan Varyans (%)	Toplam Varyans (%)
1	3.853	42.806	42.806

Tablo 1’de faktör analizi sonucunda 9 maddenin öz değeri 1’den büyük olan tek faktör altında toplandığı görülmektedir. Tek faktörün ölçeğe ilişkin toplam varyansın % 42.806’sını

açıkladığı tespit edilmiştir. Tek faktörlü yapılarda açıklanan varyansın % 30 ve üzerinde olması yeterli görülmektedir (Çokluk vd., 2012, s. 197).

Ergenler için oyun bağımlılığı ölçeğinin aritmetik ortalamaları, standart sapmaları, faktör ortak varyansları, madde faktör yük değerleri ve madde toplam korelasyonları hesaplanmış ve Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. İnternet oyun bağımlılığı ölçeği faktör analizi sonuçları ve madde toplam korelasyonları

Madde No	\bar{X}	Ss	Faktör Ortak Varyans	Faktör Yük Değeri	Madde Toplam Korelasyonu	Madde Kalan Korelasyonu
M15	1.79	1.09	.579	.761	.716	.630
M12	1.74	1.15	.527	.726	.673	.562
M13	2.04	1.32	.515	.717	.707	.596
M14	2.10	1.25	.512	.715	.673	.562
M1	2.33	1.25	.471	.687	.661	.543
M8	2.69	1.41	.380	.617	.635	.488
M18	1.88	1.58	.372	.610	.646	.513
M16	1.56	1.41	.305	.553	.565	.437
M11	1.73	1.14	.191	.437	.445	.294

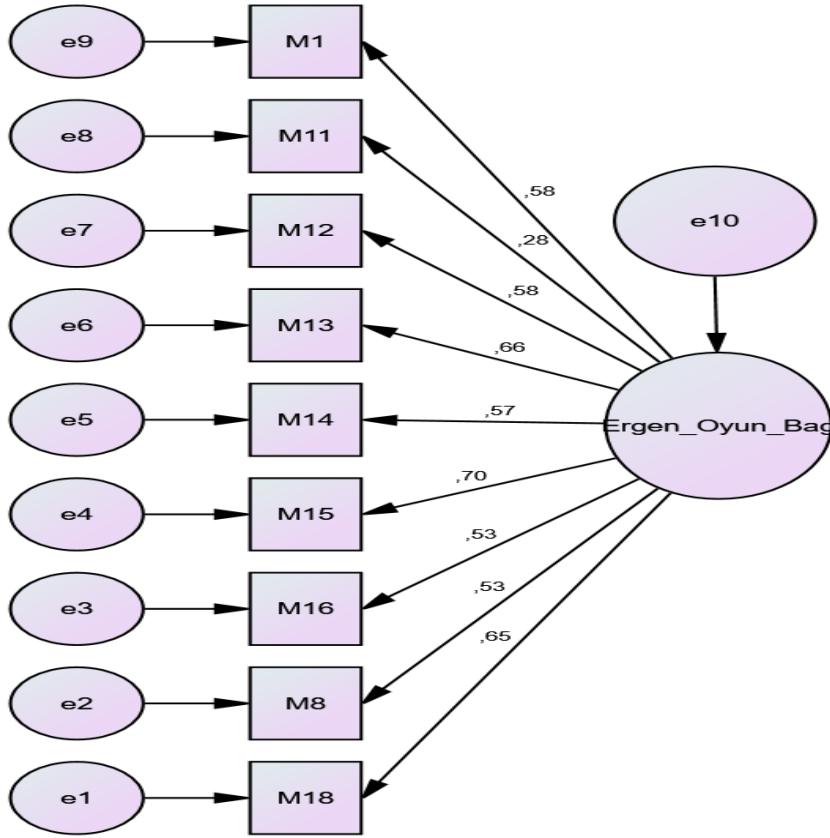
Tablo 2 incelendiğinde ölçek maddelerinin faktör ortak varyanslarının .191 ile .579 arasında değiştiği görülmektedir. Faktör ortak varyansın .10’dan küçük olması o madde ile ilgili problem olduğu anlamına gelebilir (Çokluk vd., 2012, s. 220). Ölçek maddeleri incelendiğinde maddelerin faktör ortak varyanslarının kabul edilebilir sınırlar içinde olduğu görülmektedir.

Maddelerin faktör yük değerlerinin .437 ile .761 arasında değiştiği görülmektedir. Madde faktör yük değerleri kabul noktası .32 olarak kabul edilmektedir. .32’den daha düşük olan maddelerin ölçekten çıkarılması gerekmektedir (Çokluk vd., 2012, s. 223). Ölçek madde faktör yük değerlerinin kabul edilebilir sınırlar içinde olduğu görülmektedir.

Madde toplam korelasyonlarının .340 ile .653 arasında değiştiği görülmektedir. Madde toplam korelasyonu korelasyon değerlerinin .30 ve üzerine olması o maddenin bireyi iyi derecede ayırt ettiği, .20-.30 arasında olması ise o maddenin zorunlu olduğunda teste alınabileceği anlamına gelir. .20’den düşük maddelerin testten çıkarılması gerekir (Büyüköztürk, 2014, s. 183). Ölçek madde toplam korelasyon değerlerinin genel olarak ayırt edicilik düzeylerinin iyi olduğu görülmektedir. Madde kalan korelasyonunun .294 ile .630 arasında olduğu görülmektedir. Tüm maddelerin istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir.

Doğrulayıcı faktör analizi

Açımlayıcı faktör analizinden sonra ölçeğin tek faktörlü yapısını desteklemek için doğrulayıcı faktör analizine geçilmiştir. Doğrulayıcı faktör analizine ilişkin her bir maddenin faktör yüklenimi şekil 1’de gösterilmiştir.



Şekil 2. İnternet oyun bağımlılığına ilişkin path diyagramı

Şekil 2’de görülen değerler standardize edilmiş beta değerleridir ve her bir maddenin faktör yüklenimini göstermektedir. Bu oranların .28 ile .70 arasında değiştiği görülmektedir.

Doğrulamalı faktör analizine ilişkin uyum indeksi değerleri Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3. Doğrulamalı faktör analizine ilişkin uyum indeksi değerleri

İyilik Uyum İndeksi	Ulaşılan Değerler	Kabul edilir değerler*
X^2	2.514	≤ 5
Sd	27	
RMR	.045	$\leq .05$
GFI	.97	$\geq .90$
AGFI	.95	$\geq .90$
CFI	.96	$\geq .90$
IFI	.96	$\geq .90$
RFI	.92	$\geq .90$
NFI	.94	$\geq .90$
RMSEA	.054	$\leq .06$

* **Kaynak:** Çokluk vd. (2012).

Tablo 3’te yer alan uyum indeksleri incelendiğinde X^2 değerinin 2.514 olduğu görülmektedir. X^2 değerinin 3’ten küçük olması iyi, 5’ten küçük olması ise yeterli uyum olarak kabul edilmektedir (Çokluk vd., 2012). Ortaya çıkan X^2 değerinin iyi olduğu söylenebilir. Buna karşın X^2 değerinin örneklem büyüklüğüne duyarlı olması nedeniyle alternatif olarak geliştirilen GFI uyum indeksi .97 olduğundan modelin iyi uyum gösterdiği söylenebilir. AGFI uyum indeksi değerinin .97 olduğu

görülmektedir. Bu değer ≥ 0.95 olduğundan modelin bu uyum indeksi açısından da mükemmel uyum gösterdiği söylenebilir. RMR uyum indeksinin .045 olduğu ($<.05$) dikkate alındığında bu uyum indeksinin mükemmel uyum gösterdiği söylenebilir. CFI uyum indeks değeri .96 olarak bulunmuştur. Bu değer modelin mükemmel uyum gösterdiği anlamına gelmektedir. NFI uyum indeksi değeri .94 olarak bulunmuştur. Bu değer modelin iyi uyum gösterdiği anlamına gelmektedir. RMSEA değeri .054 ($\leq .06$) olduğundan bu uyum indeksi değerinin de iyi uyum gösterdiği söylenebilir (Çokluk vd., 2012).

Ölçüt Bağını Geçerlik

Ölçüt bağıntı geçerlik için literatürde daha önce araştırılan kavramlardan olan anksiyete ve oyun bağımlılığı ölçeği ile geliştirilen ölçek arasındaki ilişkiye bakılmıştır. Sonuçlar Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4. Ergenler için oyun bağımlılığı kısa formu, subjektif anksiyete, anksiyete somatik belirtiler, anksiyete toplam puan ve ergenler için oyun bağımlılığı arasındaki ilişki

Değişken	EOBK-F	SA	ASB	ATP	EOBÖ
EOBÖ K-F	1	.314**	.267**	.308**	.722**
N	100				

* $p < .01$; EOBÖ K-F: Ergen oyun bağımlılığı ölçeği kısa formu; AS: Subjektif Anksiyete; ASB: Anksiyete somatik belirtiler; ATP: Anksiyete toplam puan; EOBÖ: Ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği

Tablo 5'te geliştirilen ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği kısa formu ölçeğinin anksiyete bozukluğu ve ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği ile ilişkisine bakılmıştır. Geliştirilen ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği anksiyete bozukluğu ile orta düzeyde pozitif ilişkili bulunmuştur ($r = .308$). Geliştirilen ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği kısa formu daha önce uyarlama çalışması yapılan ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği (EOBÖ) ile yüksek düzeyde pozitif ilişkili bulunmuştur ($r = .722$). Elde edilen sonuçlar ölçeğin ölçüt bağıntı geçerliğini karşıladığını göstermektedir.

Güvenirlik

Ölçeğin güvenilirliğini incelemek için Cronbach Alfa iç tutarlılık kat sayısına bakılmıştır. Ölçeğin Cronbach alppha iç tutarlılık katsayısı .81 olarak bulunmuştur. Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısının .80 ile 1.00 arasında olması ölçeğin yüksek derecede güvenilir olduğunu göstermektedir (Kalaycı, 2014, s.405). Tablo 5'de Cronbach Alfa değeri ve maddelerin atıldığında Cronbach Alfa değerleri verilmiştir.

Tablo 5. Güvenirlik analizi sonuçları

Madde No	Madde atıldığında Cronbacha Alfa	Cronbach Alfa
M1	.79	
M11	.82	
M12	.80	
M13	.78	
M14	.79	.81
M15	.78	
M16	.80	
M8	.80	
M18	.79	

Madde Analizi

Oyun bağımlılığına yönelik ölçeğin madde analizi

Madde analizi kapsamında testin toplam puanları üzerinden alt %27'lik ile üst %27'lik gruplar arasındaki fark ilişkisiz gruplar t testi ile sınanmıştır. Analiz sonuçları Tablo 6 'da gösterilmiştir.

Tablo 6. Oyun bağımlılığı ölçeği madde analizi %27'lik alt ve üst gruplar için t değerleri

Madde	Grup	N	Art Ort	Ss	t	p
M1	Alt	273	1.23	.53	-26.03	.000
	Üst	273	3.22	1.14		
M11	Alt	273	1.07	.38	-17.05	.000
	Üst	273	2.50	1.35		
M12	Alt	273	1.02	.14	-18.55	.000
	Üst	273	2.66	1.45		
M13	Alt	273	1.08	.30	-24.74	.000
	Üst	273	3.11	1.32		
M14	Alt	273	1.23	.49	-21.159	.000
	Üst	273	3.01	1.29		
M15	Alt	273	1.02	.140	-22.01	.000
	Üst	273	2.57	1.16		
M16	Alt	273	1.00	0.89	-10.504	.000
	Üst	273	2.11	1.74		
M8	Alt	273	1.35	.63	-25.46	.000
	Üst	273	3.58	1.29		
M18	Alt	273	1.01	.11	-20.12	.000
	Üst	273	2.57	1.27		

Tablo 4'de %27'lik alt ve üst değerler için hesaplanan t değerleri tüm maddeler için $p < .01$ düzeyinde anlamlı bulunmuştur. Bu sonuç ölçek maddelerinin ayırt edicilik düzeylerinin yüksek olduğu anlamına gelmektedir.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Ergenler arasında oyun bağımlılığı günden güne artmakta ve bu durum ciddi bir sorun haline gelmektedir. DSM V'in internet oyun bağımlılığını Bölüm 3'e alması ve bu doğrultuda internet oyun bağımlılığı için tanı kriterleri belirlemesi bu kriterlere dayalı güvenilir, geçerli ve kullanışlı bir ölçek geliştirmeyi gerekli kılmıştır. Bu çalışmanın amacı teorik yapısını DSM V internet oyun bağımlılığı tanı kriterlerinden alan ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği geliştirmektir. Bu amaçla ergenlerde oyun bağımlılığını saptamak için tek faktör ve 9 maddeden oluşan likert tipi bir ölçek geliştirilmeye çalışılmıştır.

Çalışmanın psikometrik özellikleri açımlayıcı faktör analizi (AFA), doğrulayıcı faktör analizi (DFA), ölçüt bağıntı geçerlik analizi ve alt-üst %27 t testi analizi ile ölçülmüştür. Ölçeğin güvenirlik düzeyi Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı ile ölçülmüştür. Ölçeğin yapı geçerliliğini ölçmek için öncelikle açımlayıcı faktör analizi yapılmıştır. Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) değeri .894 olarak bulunmuştur. Ayrıca Barlett's Sphericity testine bakılmış ($\chi^2= 2283,226, p=.000$) ve bu testin anlamlı olduğu tespit edilmiştir. Faktör analizi sonucunda 9 maddenin öz değeri 1'den büyük olan tek faktör altında toplandığı görülmüştür. Tek faktörün ölçeğe ilişkin toplam varyansın % 42.806'sını açıkladığı görülmektedir. Ölçek maddelerinin faktör ortak varyanslarının .191 ile .579 arasında değiştiği, maddelerin faktör yük değerlerinin .437 ile .761 arasında değiştiği, madde toplam korelasyonlarının .340 ile .653 arasında değiştiği görülmektedir. Uyum indeksleri incelendiğinde X^2 değerinin 2.514 olduğu görülmektedir. GFI uyum indeksi .97, AGFI uyum indeks değerinin .97 olduğu görülmektedir. RMR uyum indeksi .045 ($<.05$), CFI uyum indeks değeri .96 olarak bulunmuştur. NFI uyum indeksi değeri .94, RMSEA değeri .054 ($\leq .06$) bulunmuştur. Uyum indeksi değerleri ölçeğin iyi uyum gösterdiğini ifade etmektedir.

Ölçüt geçerliği kapsamında yapılan analizde geliştirilen ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği anksiyete bozukluğu ölçeği ile düşük düzeyde pozitif ilişkili bulunmuştur. Geliştirilen ergenler için oyun bağımlılığı kısa form ölçeği daha önce uyarlama çalışması yapılan ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği (EOBÖ) ile yüksek düzeyde pozitif ilişkili bulunmuştur. Elde edilen sonuçlar ölçeğin ölçüt bağıntı geçerliğini karşıladığını göstermektedir. Maddelerin ayırt ediciliğini ölçmek için yapılan alt üst %27'lik t-testi maddelerin ayırt edicilik düzeylerinin yüksek olduğunu göstermektedir. Ölçeğin güvenirliliğini incelemek için Cronbach Alfa iç tutarlılık kat sayısına bakılmıştır. Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı .81 olarak bulunmuştur. Ölçekte ters madde bulunmamaktadır. Ölçekten alınacak en düşük puan 9 en yüksek puan ise 45'tir. Ölçek 5 dakika gibi çok kısa bir sürede cevaplanabilmektedir. Elde edilen sonuçlar ergenler için oyun bağımlılığı ölçeğinin tek faktör ve 9 maddeden oluşan geçerli ve güvenilir bir ölçek olduğunu göstermektedir.

KAYNAKÇA

- Amerikan Psikiyatri Birliği (2013). *Ruhsal Bozuklukların Tanımsal ve Sayımsal Elkitabı, Beşinci Baskı (DSM-5) Tanı Ölçütleri Başvuru Elkitabı*, çev. Köroğlu, E. Hekimler Yayın Birliği, Ankara.
- Ayas, T., Çakır, Ö. ve Horzum, M. B. (2011). Ergenler için bilgisayar bağımlılığı ölçeği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19(2), 439-448.
- Ayas, T. & Horzum, M.B. (2017). *Teknolojinin olumsuz etkileri*. Ankara: Vize Yayıncılık
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-818.
- Beck, A. T., Epstein, N., Brown, G. ve Steer, R. A. (1988). An inventory for measuring clinical anxiety: Psychometric properties. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 56, 893-897.
- Büyüköztürk, Ş. (2014). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. (19. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Çankaya, G., Ergin, H. (2015). Çocukların Oynadıkları Oyunlara Göre Empati ve Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi. *Uluslararası Katılımlı III. Çocuk Gelişimi ve Eğitimi "Erken Müdahale" Kongresinde Sunulan Bildiri*, Ankara.
- Çokluk, Ö., Şekercioğlu, G. ve Büyüköztürk, Ş. (2012). *Sosyal bilimler için çok değişkenli istatistik*

SPSS ve LISREL uygulamaları. Ankara: Pegem Akademi.

- Göldağ, B. (2017). Orta öğretim kurumlarında öğrenim gören öğrencilerin internet bağımlılık düzeyleri ile sürekli kaygı düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Turkish Studies-International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 12/11 Spring 2017*, p. 71-94, ISSN: 1308-2140, www.turkishstudies.net, DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.11862>, ANKARA-TURKEY.
- 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 Balta, Ö. Ç. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi*, III(30), 76-88.
- Kalaycı, Ş. (2014). *Spss uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri*. (6. Baskı). Ankara: Asil.
- Karaca, M. (2007). Aileyi tehdit eden yeni bir tehlike: Sanal ilişkiler. *e-Journal of New World Sciences Academy*, 2(3), 131-143.
- Kılınç, M. ve Doğan, A. (2014). Ortaokul 7. ve 8. Sınıf öğrencilerinin internet bağımlılığı ile biliş üstü farkındalıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Turkish Studies-International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 9-5 Spring 2014*, p.1385-1396, ISSN: 1308-2140, www.turkishstudies.net, DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.6526>, ANKARA-TURKEY.
- Kıran, Ö. (2013). Ortaöğretim öğrencilerinin şiddet içeren bilgisayar oyunlarına ilgileri üzerine bir araştırma. *VII. Ulusal Sosyoloji Kongresinde Sunulan Bildiri*, Muğla.
- Kuss, D. j., Rooij, A. J. V., Shorter, G. W., Griffiths, M. D., Mheen, D. V. (2013). Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29, 1987–1996.
- Pontes, H. M. ve Griffiths, M. D. (2016). The Development and psychometric properties of the internet disorder scale –short form (IDS9_SF). *Addicta*, 3(3), 303-318. doi: 10.15805/addicta.2016.3.0102.
- Taylan, H. H. ve Işık, M. (2015). Sakarya’da ortaokul ve lise öğrencilerinde internet bağımlılığı. *Turkish Studies- International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, Volume 10-6 Spring 2015*, p. 855-874. ISSN: 1308-2140, www.turkishstudies.net, DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8286>, ANKARA-TURKEY.
- Ulusoy, M., Şahin, N. ve Erkmén, H. (1996). Turkish version of The Beck Anxiety Inventory: Psychometrik properties. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 12(2), 163-172.
- Van den Eijnden, R.J.J.M., Lemmens, J.S. ve Valkenburg, P.M. (2016). The social media disorder scale. *Computer in Human Behavior*, 61, 478-487. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.038>.
- Young, K., Pistner, M., O’mara, J ve Buchanan, J. (1999). Cyber Disorder: the mental health concern fort the new Millennium. *Cyber Spychology & Behavior*, 2(5), 475-479.

ERGENLER İÇİN OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ (KISA FORM)

Değerli katılımcılar Aşağıda internette (cep tlf, bilgisayar, tablet) veya oyun salonlarında oynadığınız oyunlarla ilgili bazı sorular yer almaktadır. Maddelere yönelik düşüncelerinizi “Hiçbir zaman”, “Nadir olarak”, “Bazen”, “Sık sık” ve “Her zaman” şeklinde karşılarında yer alan parantezlere (X) işareti koyarak belirtiniz. Lütfen her ifadeyi dikkatlice okuyup tüm maddeleri son bir yıldaki durumunuzu göz önüne alarak cevaplayınız. Son 1 yılda	Hiçbir zaman	Nadir olarak	Bazen	Sık sık	Her zaman
(1) Oyun oynamadığınız zamanlarda, zihninizi tekrar ne zaman oyun oynayacağınız ile meşgul halde bulduğunuz oldu mu?					
(2) Her geçen gün daha fazla oyun oynadığınız için rahatsızlık hissettiniz mi?					
(3) Oyun oynamadığınız için strese girdiniz mi?					
(4) Oyun oynamayı bırakmak istediğiniz halde kendinizi yine oyun oynarken bulduğunuz oldu mu?					
(5) Oyun oynadığınız için yapmanız gereken birçok şeyi (ev işleri, eğitim, spor, hobi) ertelediğiniz oldu mu?					
(6) Çok fazla oyun oynadığınız için diğer insanlarla problem yaşadınız mı?					
(7) Oyunlara ayırdığınız sürenin miktarı ile ilgili ailenizi, arkadaşlarınızı ve size yardımcı olmak isteyen uzmanları kandırdınız mı?					
(8) Olumsuz duygulardan kurtulmak için oyun oynadınız mı?					
(9) Çok fazla oyun oynadığınız için anne-babanız, kardeşleriniz ve diğer kişilerle ciddi çatışmalar yaşadınız mı?					

NOT: Bilimsel çalışmalarda kaynak gösterilmek şartıyla izin alınmadan kullanılabilir.