

Bu makaleye atıfta bulunmak için/To cite this article:

ELİTAŞ, T. KIR ELİTAŞ, S. (2020). Türkiye’de Erken Yaş Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Ankara Örneği Üzerinden Geçerlilik ve Güvenirlik Çalışması. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 24 (1), 57-74.

Türkiye’de Erken Yaş Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Ankara Örneği Üzerinden Geçerlilik ve Güvenirlik Çalışması

Türker ELİTAŞ (*)

Serpil KIR ELİTAŞ (**)

Öz: Bu çalışmanın amacı, Türkiye’de yaşayan erken yaş grubundaki çevrimiçi oyun kullanıcılarına yönelik bir bağımlılık ölçeği geliştirmektir. 230’u erkek ve 203’ü kadın olmak üzere toplam 433 çevrimiçi oyun kullanıcısı ile gerçekleştirilen bu çalışmada, veri toplama aracı geliştirilirken sistematik olmayan bir biçimde ilgili literatür taraması yapılmış ve 17 erken yaş grubu çevrimiçi oyun kullanıcısı ile odak grup görüşmeleri yapılmıştır. Tüm bu değerlendirmeler neticesinde oluşturulan 45 maddelik taslak, uzman görüşleri neticesinde 40 maddeye kadar düşürülmüştür. Varimax döndürme tekniğinin kullanıldığı faktörleştirme sürecinde madde yükleri düşük olan ve tek faktörde sıralanan maddeler ölçekten çıkarılmıştır. Yapılan açıklayıcı faktör analizi sonucunda ölçeğin, özdeğeri 1’den büyük ve toplam varyansın %55,90’u açıklayan 23 maddeye ve üç faktöre sahip olduğunu görülmüştür. Erken yaş çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğindeki üç faktörlük yapıyı doğrulamak amacıyla doğrulayıcı faktör analizi uygulanmıştır. Doğrulayıcı faktör analizi işlemi sırasında ise X²/Sd, RMSEA, CFI, NFI uyum indexleri referans alınmıştır. Araştırmanın sonuçları Erken Yaş Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Türkçe formunun geçerli güvenilir bir ölçme aracı olduğunu ve Türkiye’de yürütülecek bilimsel araştırmalarda kullanılabileceğini göstermektedir.


Anahtar Kelimeler: Çevrimiçi oyun, Çevrimiçi oyun bağımlılığı, Erken Yaş, Bağımlılık Ölçeği

Improving The Early Age Groups Online Gaming Addiction Scale in Turkey: Validity And Reliability Study On Ankara Sample

Abstract: The aim of this study is developing an addiction scale for online game users in early age groups living in Turkey. In this study while developing the data collection tool, the related literature was searched non-systematically and focus group interviews were conducted with 17 early age online game users, also study was conducted with totaly 433 online game users, 230 of whom were male and 203 were female. As a result of all these evaluations, the 45-item schema was reduced to 40 items as a result of expert opinions. In the factorization process in which Varimax rotation technique was used, the items with low item loads and listed in a single factor were excluded from the scale. As a result of the explanatory factor analysis, it was found that the scale had 23 items with an eigenvalue greater than 1 explained the total variance of 55.90% and three factors. Confirmatory factor analysis was

*) Dr. Öğr. Üyesi, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü (eposta: turkerelitas@gmail.com)  ORCID ID. <https://orcid.org/0000-0001-8018-1208>

**) Dr. Öğr. Üyesi, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü (eposta: srplkr@hotmail.com)  ORCID ID. <https://orcid.org/0000-0002-6653-6102>

Bu makale araştırma ve yayın etiğine uygun hazırlanmıştır  iThenticate intihal incelemesinden geçirilmiştir.

performed to confirm the three-factor structure of the early age online game addiction scale. During confirmatory factor analysis process, X^2 / Sd , RMSEA, CFI, NFI compliance indexes were taken as reference. The results of the survey points to the Turkish version of Early Age Online Game Addiction Scale is a valid and reliable instrument and it could be used in scientific researches conducted in Turkey.

Keywords: Online game, Online game addiction, Early Age, Addiction Scale

Makale Geliş Tarihi: 20.01.2020

Makale Kabul Tarihi: 09.03.2020

I.Giriş

Yaşam pratiklerinin teknoloji ile entegre bir gelişim göstermesi iletişim alanında da karşılık bulmuş ve geleneksel iletişim olgusu teknoloji tabanlı bir dönüşüm geçirmiştir. Bu dönüşüm sürecinde yeni kavramı teknoloji ile açıklanırken, geleneksel mantığa eklenen özellikler yeni iletişim teknolojilerinin kapsam ve kullanım alanını genişletmiştir. Teknolojinin iletişime entegrasyonunun dijitalleşme olarak karşılık bulduğu ve yeni iletişim teknolojilerinin dijital çerçevede değerlendirilmeye başlandığı bu süreçte hem iletişim araçlarında hem de kullanım pratiklerinde değişimler yaşanmıştır.

Yeni iletişim teknolojileri ile uzamsal ve zamansal anlamda iletişim olgusunu yeni baştan alımlayan birey, dijitale dayalı yeni bir iletişim kültürü içinde kendini konumlandırma arayışı içine girmiş ve yeni iletişim teknolojilerinin tanımlayıcı özellikleri olan bireyselleşme, eş zamanlılık ve etkileşim (Rogers,1986: 4-5) kavramlarıyla çevrimiçi olarak nitelendirilen yeni sürecin birer argümanları olmuştur. Bilgisayar ve çiplerin temel araç olduğu yeni iletişim teknolojilerinin omurgasını internet oluşturmaktadır. Bu bağlamda çevrimiçi kavramı internete dayalı uzamlar içindeki bireylerin katılımına veya varlığına atıf yapan bir kavramdır. Bu kavram aynı zamanda internete dayalı yeni bir kültüründe açıklayıcısı ve geleneksel yaşam pratiklerinin dijital evrendeki karşılık bulması halidir.

Çevrimiçi kültür günlük yaşamsal formları oluşturan ihtiyaçlar silsilesinin ve geleneksel kültür donelerinin dijital uzamda yeniden kodlanması ve yeni kodlanma sürecinde bireyin bu kodlar üzerinden yeni ihtiyaçlar üretmesi ve dijitale dayalı yeni rutin yaşamsal pratikler oluşturmasıdır. E-yaşam olarak nitelendirebileceğimiz bu dönüşüm sanal kültürün günlük yaşamı silikleştirmesi olarak değerlendirilebileceği gibi Sartori (2006) bu ilişkiyi sanal kültürün günlük yaşama müdahalesi olarak yorumlamaktadır.

Çevrimiçi kültürde dijital kimlikleri ile katılım sağlayan bireyler kendilerini sanal uzamlar üzerinden tanımlamakta ve bu uzamlarda sürekli aktif bir şekilde var olmaktadır. Çevrimiçi kültürün sürekli online olmak mantalitesi içinde yeni ilişki biçimleri geliştiren ve bu kültür içinde yeni pratikler edimleyen kitleyi dijital yerliler olarak tanımlayan Prensky'e göre (2001:3) bu kitle, yeni iletişim araçlarını yaşam alanlarının merkezinde konumlandıran ve sürekli internete çevrimiçi kalabilmek için teknolojik araçlarını bir uzuv gibi yanından ayırmayanlar olarak açıklamaktadır.

İletişim teknolojilerini kullanma durumlarına göre bireyleri ‘dijital yerliler’ ve ‘dijital göçmenler’ olarak iki başlıkta ele alan Prensky, dijital göçmenleri iletişim teknolojileri ile sonradan tanışmış, sanal kültüre adapte olmakta zorluklar yaşayan ve dijital yerlilere oranla yaşça daha büyük bir kitle olarak açıklamaktadır. Bu kitlenin çevrim içi kalabilmek için dijital yerlilere onaran fazlaca sebepleri olmadığı gibi teknoloji ile olan ilişkilerinde bile geleneksel sınırlar içinde kalmayı tercih eden profile sahip olduğunu ifade etmektedir (Prensky, 2013: 59). Bu bağlamda dijital göçebeler, yeni iletişim teknolojilerinin ortaya çıkmasından önce ergenlik yıllarını geçirmiş ve yaş grubu olarak orta yaş üstü olarak değerlendirilen bir skala içinde yer alırken; doğduğu andan itibaren dijital dile aşına olan dijital yerliler ise dijital göçebelere oranla daha genç bir kitleyi temsil etmektedir. Doğduğu andan itibaren iletişimsel eylemleri de dâhil olmak üzere yaşamsal kodlarını yeni iletişim teknolojilerini merkeze alarak oluşturan dijital yerliler, yeni iletişim teknolojileri ile birlikte ortaya çıkan ve sorunlu bir alan olan çevrimiçi bağımlılığı en önemli potansiyel adayları olmaktadır.

Bağımlılık istemsizce bir maddeyi veya bir davranışı terk edememe durumudur (Egger ve Rauterberg, 1996). Klinik gözlemlerde davranışsal ve fiziksel (madde) olarak iki farklı açıdan açıklanan bağımlılık (American Psychiatric Association, 2013), sosyal hayat içinde kötü alışkanlık veya düşkünlük olarak karşılık bulmaktadır. Fiziksel bağımlılık maddenin varlığına karşın vücut metabolizmasının ihtiyaç duyduğu isteklilik halidir (Gökler ve Koçak, 2008: 91). Davranışsal bağımlılık ise obezite, kumar, seks vb. aşırılık halidir (Griffiths, 1999).

Yeni iletişim teknolojilerinin insanların günlük yaşamına entegre olması ile birlikte yeni yaşamsal pratikler geliştirmeye başlayan insanlar sosyal faaliyetlerini, beğenilerini, eğlence anlayışlarını, alışveriş ihtiyaçlarını ve bilgi ihtiyaçlarını dijital uzamlar üzerinden gerçekleştirmeye başlamıştır. Bu bağlamda iletişim teknolojilerinin sürekli kullanımı bağımlılığa dair yeni formların ortaya çıkmasını da beraberinde getirmiştir. Bağımlılığı sosyal hayatı etkilen bir hastalık olarak değerlendiren Amerikan Psikiyatri Birliği (2013), teknoloji bağımlılığını davranışsal bağımlılık sınıflandırması içinde irdelemektedir. Literatür incelendiğinde kullanılan araca göre teknoloji bağımlılığını televizyon, cep telefonu, internet ve bilgisayar bağımlılığı şeklinde sınıflandırmak mümkündür.

İnsan-makine etkileşiminin sürekli ve çok boyutlu gelişmesi sonucu ortaya çıkan teknoloji bağımlılığı, özellikle yeni iletişim teknolojileri özelinden açıklanmaktadır. Bu bağlamda gelişim evresinde teknoloji ile yakın ilişki kuran ve dijital kodları hayatının merkezine koyan dijital yerliler, teknoloji bağımlı kitle olarak değerlendirilir ve bağımlılık sebepleri arasında dijital uzamlarda kendilerini daha rahat ifade edebilme, çevrimiçi oyun oynama ve internette “sörf” yapabilme özellikleri gösterilmiştir (Balcı ve Gülnar, 2009).

Prensky (2001: 3), 1980 yılından sonra kitleyi dijital yerliler olarak açıklamaktadır. Bu bağlamda içinde bulunduğumuz dönem itibariyle erken yaş ve orta yaş grubundaki herkes dijital yerli ve potansiyel teknoloji bağımlısı kitle olarak değerlendirilebilir. Teknolojiyi yakından izleyen erken yaş ve orta yaş sınıftaki insanlar, teknolojinin

onlara sunduğu tüm imkanları anlık ve zamansız bir şekilde kullanmakta ve gerçekle sanal arasında kurduğu diyalektik ilişki sarmalında kendi gerçeklerini üretmektedir. Bu üretim sürecinde özellikle erken yaş grubundaki sınıfın en önemli materyallerinden biri de çevrimiçi oyunlardır. Çevrimiçi oyun bilgisayar veya taşınabilir çoklu ortam araçları ile bireysel veya çoklu gruplar halinde internete bağlanarak oynanan eğlence türü olarak tanımlanabilir.

Çevrimiçi oyunlar internetin ve internete bağlanmaya imkân veren bilgisayar ve cep telefonu başta olmak üzere taşınabilir çoklu ortam araçlarının yaygınlaşması ile sanal ortamda en fazla kullanıcıya sahip olan ortamlardır. Bu oyunlar kullanıcı için sadece eğlenceli bir yarış değil aynı zamanda sohbet imkanlarıyla sosyalleşme ve avatar unsurlarıyla kendini anlatabilme mekanıdır. Bu özellikler zaten grafik ve ses efektleriyle oluşturulan ve büyüdüğü alana dizayn edildiğinde gerçek yaşamdan uzaklaşmak, stresten kurtulmak veya eğlenmek isteyen kullanıcılar için sürekli katılım sağlanması gereken bir ortam hissiyatı oluşturmaktadır. Çevrimiçi oyunların cazibesi ve kullanıcıların teknoloji tabanlı bir yaşam benimsemesi sonucu özellikle erken yaş grubu içerisindeki bireyler, sanal dünyada ikinci bir yaşam alanı inşa etmekte ve zaman zaman gerçek ile sanalı ayırt edememe durumu ile karşılaşmaktadırlar.

Kişiyi çevrimiçi oyun oynamaya yönlendiren nedenler ile ilgili alan yazı incelendiğinde bu nedenleri şu şekilde sıralamak mümkün olmaktadır:

- Çevrimiçi oyunların zengin bir etkileşim ortamı olmaları (De Kort ve ark.,2007),
- Zaman geçirmek için eğlenceli bir seçenek olması (Griffiths ve Hunt, 1995),
- Duyusal boşalma ve rahatlama ihtiyacı (Green ve Bavelier 2003; İnal ve Çağıltay: 2005 Prot ve ark., 2014),
- İçinde bulunulan ortamdan, zamandan ve yaşanan gerçeklerden kaçma isteği (Wan ve Chiou, 2006).

İnsanlar kendince sebeplerden dolayı çevrimiçi oyunlara katılım sağlamak ve ihtiyaç duydukları duyusal eksikliklerini bu ortamlardan karşılamaya çalışmaktadır. Ancak bu durumun aşırı ve sürekli kullanımı sosyalleşme problemlerine ve öğrenme bozukluğuna, duyusal ve psikolojik rahatsızlıklar ve bağımlılık yapan davranışların gelişimine sebep olmaktadır (Setzer ve Duckett, 1994; Griffiths ve Davies 2005; Ögel 2012; Young 2009).

Bu çalışmada araştırmanın merkezinde yer alan “çevrimiçi oyun bağımlılığı ulusal ve uluslararası çalışmalarda Türkçe ve İngilizce olarak araştırılmıştır. ‘Çevrimiçi oyun bağımlılığı’, ‘çevrimiçi oyun’ ve ‘bağımlılık’ kavramlarının anahtar kelime olduğu araştırmada, bu anahtar kelimeler Ulakbim, Ulusal Tez Merkezi, Science Direct ve Google akademik arama motorlarında taranmış ve ulaşılabilen yayınlar genel bir bakış sunması amacıyla sistematik olmayan bir şekilde ele alınmıştır. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilgili uluslararası çalışmalara bakıldığında, E.J. Kim, Namkoonk ve arkadaşları (2008) çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık, öz kontrol ve narsistik kişilik özellikleri arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. 1471 çevrimiçi oyun kullanıcısının

katıldığı çalışmada Kim ve arkadaşları saldırganlık ve narsist kişilik özelliklerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile pozitif, öz kontrol ile negatif korelasyona sahip olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Zhengchuan Xu ve arkadaşları (2012) 623 ergen kişi ile yaptığı çalışmada, ergenler arasında çevrimiçi oyun bağımlılığında motivasyon ve korunma faktörlerini araştırmış ve ergenler arasında bağımlılığı engelleyen temel faktörler ve motive eden temel faktörlere dair bir model önermiştir. S. K. Lo ve arkadaşları (2005) çevrimiçi oyun oynayanların sosyal kaygısı ve fiziksel birlikteliğine yönelik Tayvan’da 180 kişilik öğrenci grubuyla bir çalışma yürütmüş, çalışmanın sonucunda çevrimiçi oyun bağımlılığı gelişen öğrencilerin kişilerarası ilişkilerinin kalitesinde düşüş olduğunu ve çevrimiçi oyunda geçirilen zaman ile sosyal kaygının artışında pozitif bir ilişki olduğunu tespit etmiştir. Benzer bir çalışmayı Amerika’da gerçekleştiren D. Brian ve P. Wiemer-Hastings çevrimiçi oyun bağımlılığının başarısız okul ve aile ilişkilerine yol açabileceğini belirtmişlerdir. J. S. Lemmens ve arkadaşları (2005) Hollanda’da 644 ergen kişinin katılımıyla çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği geliştirmiştir. Yine aynı şekilde T. Jap ve arkadaşları Endonezya’da çeşitli okullarda okuyan 1477 öğrenci üzerinden çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği geliştirmişlerdir.

Çevrimiçi oyun bağımlılığına ilişkin Türkçe alan yazın tarandığında yeterli sayıda çalışmanın olmadığı görülmüştür. Özellikle yeni iletişim teknolojilerine yönelik yapılan bağımlılık çalışmaları internet bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ile içerik oluşturma platformlarına yönelik bazı çalışmalardan oluşmaktadır. Çevrimiçi oyun bağımlılığına ilişkin A.B. Kaya (2013) Çorum ve Sivas merkezli çalışmasında 327 ortaöğretim öğrencisinin bağımlılık düzeylerini test etmiş ve ‘aksaklık, başarı ve ekonomik kazanç’ olmak üzere üç faktörlü bir ölçek geliştirmiştir. A. Akın ve arkadaşları (2015)’de Min Gyu Kim ve Joohan Kim tarafından geliştirilen ‘Sorunlu çevrimiçi oyun kullanımı ölçeği’nin Türkçe formunu oluşturarak 302 üniversite öğrencisi üzerinden ölçeğin geçerlilik ve güvenirlilik analizini yapmışlardır.

II. Çalışmanın Amacı ve Önemi

Şu an dünyada comScore’nin 2013 verilerine göre çevrimiçi oyun oynayan 671 milyon birey bulunmaktadır. 15 yaş ve üzeri yaş grubu bireyleri dikkate alarak oluşturulan veri setinde, en fazla çevrimiçi oyuncu sıralamasında 48 milyon oyuncu ile Asya Pasifik ülkeleri ilk sırada yer alırken, Türkiye’nin de dahil olduğu Avrupa 46 milyon oyuncu ile ikinci sıradadır (Webrazzi.com). Bu rakamlar ile teknolojinin giderek artan ulaşılabilirliği ve kullanıcı için sunmuş olduğu imkanlar göz önüne alındığında, çevrimiçi oyunlarında içinde bulunduğu dijital katılım ve dijital uzamda yaşamın, sayısal olarak sürekli bir artış içinde olduğu sonucuna ulaşmak mümkündür. Bu bağlamda çevrimiçi oyun, dijital uzamda gelişen bir eğlence kültürü olmasının yanı sıra, özellikle erken yaş grubu olarak nitelendirilen yaşlardaki bireyler için sosyal yaşamda edinimlenmesi gereken sosyal ve kültürel kodların sanal ortamda kazanıldığı uzamlardan biridir. Türkiye’de erken yaş grubu olarak nitelendirilen yaşlardaki bireyler, çevrimiçi oyun oynama noktasında oldukça üst seviyelerdedir. Bu sayı, Monster Notebook Genel Müdürü İlhan Yılmaz’a göre, 2018 verileri incelendiğinde, Türkiye’de internet üzerinden oyun oynayan kullanıcı sayısının 30 milyondan fazla olduğu ve internete

katılımı sağlayan araçların satış rakamları baz alınarak bu sayıya her yıl 1 milyon oyuncunun eklendiğini dile getirmektedir (AA.com). Ancak bu sayının dünyada ve Türkiye’de hızlı bir şekilde artışı beraberinde bağımlılık sorununu da getirmiştir.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı, sorumluluklarını aksatarak önceliklerini unutan ve zamanının önemli bir kısmını oyun ile geçiren, mental ve fiziksel olarak artık tükenmeye başlayan oyuncuların durumunu ifade eder. Türkiye’de 2018 verilerine göre 30 milyondan fazla potansiyel çevrimiçi oyun bağımlısı kullanıcı bulunmaktadır.

Ulusal ve uluslararası literatür incelendiğinde erken yaş grubuna ilişkin farklı sınıflandırmalarla karşılaşmak mümkündür. Bu farklılığın temel sebebi, bireyin içinde bulunduğu fiziksel ve yaşamsal koşullara göre bilişsel, duygusal, dilsel, sosyal ve fiziksel gelişim alanlarının farklı düzeyde olgunlaşmasıdır (Ayık, 2019: 26). Bu bağlamda bu çalışmada erken yaş grubu olarak, Fransa Sağlık Bakanlığının ‘Çocuk ve Yetişkin Sağlığını İyileştirme Raporunda’ belirlediği erken yaş skalası olan 15-24 yaş kabul edilmiştir.

Çalışmanın temel problemi, çevrimiçi oyun oynayan ve erken yaş olarak kabul edilen 15-24 yaş aralığında çevrimiçi oyun oynayan bireylerin, oyun oynama alışkanlıklarını ve oyun karşısında kurmuş olduğu psikolojik ve sosyal ilişki pratiğini inceleyebilecek bir ölçek geliştirmektir.

III. Evren ve Örneklem

Çalışmanın evrenini Ankara’da ikamet eden 15-24 (kadın ve erkek) yaş aralığındaki erken yaş grubu oluşturmaktadır. Amaçlı rastgele örneklem tekniğinin kullanıldığı çalışmada, örneklem birimini ise Ankara’da ikamet eden erken yaş grubundaki 433 çevrimiçi oyun oynayan katılımcı oluşturmaktadır. Amaçlı rastgele örneklem, zengin verilere ulaşabilmek ve çalışmanın inanılabilirliğini artırabilmek için araştırmanın amaçları doğrultusunda durum örneklerinin amaçlı bir şekilde tasnif edilmesi olarak tanımlanmaktadır (Baltacı, 2018: 258).

Örneklem biriminin çalışma grubunu oluşturduğu erken yaşta çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği çalışmasında veri setine dâhil edilen 433 çevrimiçi oyun kullanıcısının 230’u erkek 203’ü kadındır.

IV. Veri Toplama Aracının Geliştirilmesi ve Veri Toplama Süreci

Bu süreçte öncelikle oluşturulacak madde havuzu için kapsamlı literatür taraması yapılmış ve özellikle oyun bağımlılığına ilişkin çalışmalar madde havuzu oluşturulurken değerlendirmeye alınmıştır. Bu bağlamda A.B. Kaya (2013), E. J. Kim., Namkoonk ve ark. (2008), J. S. Lemmens ve arkadaşlarının yaptıkları ölçek çalışmalarından yoğun şekilde yararlanılmış ancak birebir madde alınmamıştır. Veri toplama aracının gelişim sürecinde bir diğer değerlendirme de Ankara’da yaşayan ve erken yaşta çevrimiçi oyun kullanıcıları ile yapılan görüşmeler sonucunda elde edilmiştir. Odak grup görüşmeleri şeklinde gerçekleşen bu görüşmelerde katılımcılara, çevrimiçi oyun ile ilişkilendirilmiş sosyal, bilişsel, duygusal ve fiziksel gelişime yönelik olumlu ve olumsuz etkenler ortaya çıkaracak sorular yöneltilmiştir. Nitel araştırma yöntemlerinden biri olan odak

görüşmeler, yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme biçiminin hâkim olduğu bir veri oluşturma tekniğidir (Şahsuvaroğlu ve Ekşi, 2008: 128).

Odak grup görüşmeleri küçük gruplara yapılan ve biçimsel olmayan görüşmelerdir. Bu bağlamda, çalışma için veri toplama aracının geliştirilmesi sürecinde gerçekleştirilen odak grup görüşmeleri yaşları 15-24 arasında değişen 17 kişi ile gerçekleştirilmiş ve görüşmelere alanında uzman bir sosyoloji, bir eğitim bilimci ve iletişim öğretim üyesi iştirak ederek, katılımcılara açık uçlu sorular yöneltilmişlerdir.

Tüm bu değerlendirmeler sonucunda 45 maddelik bir taslak oluşturulmuştur. Oluşturulan bu taslak dil ve ifade yeterliliğinin uygunluğu için alanında uzman bir öğretim üyesine gönderilmiş ve uzmandan gelen geri bildirimler neticesinde 5 madde taslaktan çıkarılmıştır. Yapılan bu değerlendirmeden sonra 40 maddelik bir ölçek ‘Erken Yaş Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği’ olarak son halini almıştır.

Ters puanlamanın yapılmadığı ve maddelerinin hepsinin pozitif olduğu Erken Yaş Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinde maddeler beşli likert tipinde hazırlanmıştır. Ölçeğin Puanlaması Tamamen Katılıyorum (5), Katılıyorum (4), Kararsızım (3), Katılmıyorum (2), Hiç Katılmıyorum (1) şeklindedir.

Veri toplama sürecinde oluşturulan 40 maddelik ölçek, Ankara’da 15-24 yaş aralığında olan ve günde en az bir kez çevrimiçi oyun oynayan 433 kişiye uygulanmıştır. Standart bir anket formunun kullanıldığı çalışmada demografik bilgileri doldurmak zorunlu tutulurken, ölçek maddelerinin doldurulması zorunlu tutulmamıştır.

V. Veri Analizi

Ölçeğin yapı geçerliliğini test edebilmek için açıklayıcı faktör analizi yöntemi uygulanmıştır. Açıklayıcı faktör analizini uygulayabilmek için de veri setindeki örneklem büyüklüğünün çalışma için yeterli olup olmadığını belirlemek amacıyla Kaiser-Mayer-Olkin (KMO) testi uygulanmıştır. KMO değerlerinin faktör analizinin yapılmasına yeterli olabilmesi için 0.50’den büyük olması gerekmektedir. (Chong ve Rundus, 2004). Ayrıca faktörlerin veri analizine uygunluğunu test edebilmek için Bartlett’s Sphericity Testi uygulanmıştır. Bartlett’s Sphericity Testi $p < 0.05$ küçük olması verilerin açıklayıcı faktör analize uygun olduğunu göstermektedir.

Çalışma kapsamında açıklayıcı faktör analizi için SPSS 16, doğrulayıcı faktör analizi için ise AMOS 21 paket programları kullanılmıştır. Veri setinin analizinde ölçeğin güvenirliliği belirleyebilmek için Cronbach Alfa güvenirlilik katsayısına bakılmıştır. Maddeler arası korelasyona bağlı uyum değerinin göstergesi olan Cronbach Alfa katsayıları ilgili literatür incelendiğinde 0.60 ve üstü bir değer olması beklenmektedir (Özdamar, 1999: 502; Akgül ve Çevik, 2005: 456).

$0.00 \leq \alpha < 0.40$ güvensiz
 $0.40 \leq \alpha < 0.60$ düşük güvenirlilik
 $0.60 \leq \alpha < 0.80$ güvenilir
 $0.80 \leq \alpha < 1.00$ yüksek güvenilir

Doğrulatoryıcı faktör analizi, açıklayıcı faktör analizinde tanımlanan boyutların doğrulanması ve ölçeğin güvenilirlik ile geçerliliğinin test edilmesinde kullanılmaktadır (Bülbül ve Tunç, 2018: 6). DFA önceden oluşturulmuş bir yapının içindeki değişkenlerin veya unsurların birbirleri ile uygunluğunu doğrulamak amacıyla kullanılan bir yöntemdir. Bu bağlamda Erken Yaş Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği için yapılan doğrulatoryıcı faktör analizinde, faktörlerin gerçek verilerle ne derece uyum içinde olduğuna bakılmıştır.

Doğrulatoryıcı faktör analizinde doğrulanan modelin uyum yeterliliklerini belirlemek için bazı uyum indexleri kullanılmaktadır. Bu uyum indexlerinden en fazla kullanılan ölçütler RMSEA (Ortalama Hataların Karekökü), GFI (İyilik Uyum İndeksi), CFI (Karşılaştırmalı Uyum İndeksi), IFI (Artırmalı Uyum İndeksi), NFI (Normlaştırılmış Uyum İndeksi), AGFI (Düzeltilmiş Uyum İndeksi) değerleridir. Erken Yaş Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin, doğrulatoryıcı faktör analizi işlemi sırasında ise X^2/Sd , RMSEA, CFI, NFI uyum index değerleri referans alınmıştır.

VI. Bulgular

Toplamda 6 faktör ve 40 maddeden oluşan Erken Yaş Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinde veri setinin analize uygunluğu test etmek için Bartlett değerlerinin, örneklem büyüklüğünü test etmek için ise KMO değerlerinin anlamlı ve yeterli seviyede olduğu görülmüştür.

Tablo 1. KMO ve Barlett Testi

Kaiser-Meyer-Olkin Örneklem Uyum Ölçüsü		.938
Barlett Küresellik Testi	X^2	3513.359
	df	253
	p	0.000

Bartlett testi ve KMO test değerlerinin anlamlı ve yeterli seviyede olması ile verilerin faktör analizinin yapılması için uygun olduğuna karar verilmiştir. Faktörleştirme sürecinde ölçeğin yapı geçerliliğini değerlendirmek amacıyla temel bileşenler analizi tekniği kullanılmış olup ayrıca ölçekteki faktör yapısını en anlamlı şekilde görebilmek için de dikey döndürme yöntemi varimax kullanılmıştır. 40 maddelik ilk döndürme sonrası 17 sorunlu madde tespit edilerek ölçekten çıkarılmıştır. Bu çıkarım işlemi yapılırken maddelerin ölçek için önemleri dikkate alınmış ve bilgi kaybı olmamasına dikkat edilmiştir. Faktör yük değerlerinin .40 altında kalması, tek bir faktör altında madde toplanması ve faktör altında yeterli madde olması nedenlerinden dolayı ölçekten çıkarılan maddeler şu şekilde sıralanmıştır; madde 3, madde 4, madde 6, madde 9, madde 11, madde 12, madde 20, madde 25, madde 28, madde 29, madde 31, madde 32, madde 33, madde 35, madde 36, madde 37, madde 38.

Tablo 2. KMO ve Barlett Testi

Kaiser-Meyer-Olkin Örneklem Uyum Ölçüsü		.945
Barlett Küresellik Testi	X ²	4877.594
	df	253
	p	0.000

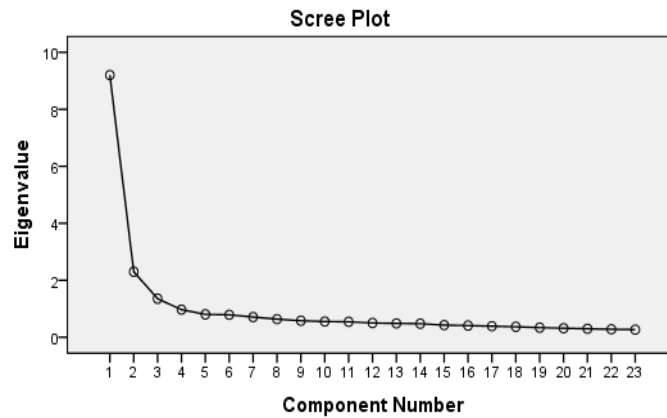
Ölçekten çıkarılan maddeler sonrası geriye kalan 23 madde için tekrar Barlett Test değerleri ve KMO değerleri incelenmiştir (bknz Tablo 2). Bartlet Testi ve KMO testlerinin anlamlı ve yeterli düzeyde çıkması sonrası tekrar dikey döndürme işlemi yapılmıştır. İkinci temel birleşenler analizi sonrası ortaya 3 faktörlü ve 23 maddeli bir ölçek çıkmıştır.

İkinci dikey döndürme sonrası ortaya çıkan faktörler, toplam varyansın %55,90’ını açıklamaktadır. Çok faktörlü çalışmalarda açıklanan varyansın %40’ın altında olmaması gerekmektedir (Çokluk ve ark., 2012: 245). Bu bağlamda açıklanan varyansın yüksek olması, ölçeğin faktör yapısının ne denli güçlü olduğunu göstermektedir.

Tablo 3. Faktörlerin Toplam Varyansı

	Özdeğer	Açıklanan Varyans	Toplam Varyans
1.Faktör	9.202	%40.009	%40.009
2.Faktör	2.301	%10.006	%50.015
3.Faktör	1.353	%5.885	%55.900

Öz değer, faktörle orijinal değişkenler arasındaki ilişkinin durumunu gösterir. Öz değeri 1 ve 1’in üzerinde olan faktörler kararlı kabul edilmektedir (Pedhazur ve Pedhazur Schmelkin, 1991). Bu haliyle ölçek öz değeri 1’in üstünde olan ve toplam varyansın %55.9’unu açıklayan 23 maddeden oluşan 3 faktör ’ün Screen Plot çıktısı aşağıdaki gibidir.



Şekil 1. Yamaç Eğrisi Grafiği (Scree Plot) Sonuçları

Erken Yaş Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği sosyal kopma, hibrit yaşam ve işlevsel bozukluk olmak üzere 3 faktörden oluşmaktadır. Birinci faktör olan sosyal kopma 10 (on); 2. faktör olan hibrit yaşam 9 (dokuz); ve 3. faktör olan işlevsel bozukluk ise 4 (dört) maddeden oluşmaktadır. İlk sırada yer alan sosyal kopma faktörünü oluşturan maddelerin faktör yükleri .77 ile .50 arasında; ikinci sırada yer alan hibrit yaşam faktörünü oluşturan maddelerin faktör yükleri .73 ile .48 arasında ve son sırada yer alan işlevsel bozukluk faktörünü oluşturan maddelerin faktör yükleri .79 ile 0.61 arasındadır (bkz Tablo 4).

Ölçeğin güvenilirlik analizi yapılırken faktör analizlerinde en sık kullanılan model olan Cronbach's Alpha kullanılmıştır. Alpha modeli ile ölçekler güvenilirlik analizine tabi tutulur ve değişkenlerin 'iç tutarlılıkları' değerlendirilir (Kır, 2019: 135-136). 433 katılımcı üzerinden elde edilen veriler doğrultusunda ölçeğin güvenilirlik çalışması için 23 madde üzerinden Cronbach's Alpha iç tutarlılık katsayısı .903 olarak hesaplanmıştır.

Tablo 4. Ölçek Maddelerinin Faktörlere Göre Madde Yükleri

	Sosyal Kopma	Hibrit Yaşam	İşlevsel Bozukluk
M.23 Çevrimiçi oyun oynarken tüm dikkatimi oyuna vermem gerekir.	.765		
M.7 Çevrimiçi oyunlarda karakterleri kendi hayal dünyamı kullanarak dizayn etmek beni mutlu eder.	.745		
M.22 Çevrimiçi oyun oynarken heyecanlanırım.	.735		
M.27 Çevrimiçi oyunlarda karakterler arası çekişme, kavga veya karakterlerin ölmesi beni oyuna karşı motive eder.	.728		
M.40 Çevrimiçi oyunlarda seviye geçtikçe kendimle gurur duyarım.	.724		
M.24 Çevrimiçi oyun oynarken kendi kendime konuşurum.	.682		
M.30.Çevrimiçi Oyunlarda kendimi özgür hissederim.	.663		
M.1 Çevrimiçi oyun oynamak beni mutlu eder.	.615		
M.8 Çevrimiçi oyun oynadığımı herkes bilir.	.531		
M.2 Çevrimiçi oyunlarda bireysel oyunları oynarım.	.514		
M.21 Çevrimiçi oyunlar tasarlamak için çevrimiçi oyunlara katılım sağlarım.		.727	
M.39 Genellikle yemek yerken aynı ayna oyunda oynarım.		.708	

M.13 Gün içinde müsait olduğum her an çevrimiçi oyunlara katılırım.		.705	
M. 15 Okulda, iş yerinde vs. oynadığım oyunlar hakkında sürekli stratejiler düşünürüm.		.676	
M.16 Çevrimiçi oyunlarda sohbet gruplarına aktif olarak katılım sağlarım.		.668	
M.10 Çevrimiçi oyunlara katılım sağlamadığım zaman kendimi huzursuz hissedirim.		.666	
M.34 Gün içinde çevrimiçi oyunlara girebilmek için sabırsızlanırım.		.608	
M.18 Hayata dair planlarımı ve düşüncelerimi çevrimiçi oyunlarda kolaylıkla gerçekleştirebiliyorum.		.559	
M.26 Çevrimiçi oyunların gerçek hayatla ilintili olduğunu düşünürüm.		.471	
M.14 Çevrimiçi oyunlar zihinsel olarak beni yormaktadır.			.784
M.17 Çevrimiçi oyunlar okuldaki, işteki ve sosyal ortamdaki arkadaşlarımla olan ilişkilerimin bozulmasına neden olur.			.717
M.5 Çevrimiçi oyunlar sorumluluklarımı yerine getirme noktasında bana engel olur.			.704
M.19 Çevrimiçi oyunlardan çok çabuk sıkılırım.			.619

Ölçekte ortaya çıkan üç faktör için de ayrı ayrı Cronbach’s Alpha iç tutarlılık katsayısı hesaplanmıştır. Bu bağlamda ilk sırada yer alan sosyal kopma faktörünün Cronbach’s Alpha iç tutarlılık katsayısı .912; ikinci sırada yer alan hibrit yaşam faktörünün Cronbach’s Alpha iç tutarlılık katsayısı .888 ve son sırada olan işlevsel bozukluk faktörünün Cronbach’s Alpha iç tutarlılık katsayısı .703 olarak hesaplanmıştır. Bu işlemlerin sonucunda ölçeğin güvenilir olduğu ve tutarlı ölçümler yaptığı sonucuna varılmıştır.

23 maddeden oluşan Erken Yaş Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin faktörler arası korelasyon ilişkisini belirleyebilmek amacıyla Pearson Korelasyon katsayısı kullanılmıştır. Pearson da dahil olmak üzere korelasyon katsayıları -1 ile +1 arasında değer almaktadır. Şayet Korelasyon katsayısı (r) eksi değerler alıyorsa değişkenler

arasında negatif, artı değer alıyorsa değişkenler arasında pozitif bir ilişki bulunduğu anlamına gelmektedir. Korelasyon katsayısı sıfır (0) değerini alıyorsa değişkenler arasında bir ilişkinin bulunmadığı sonucuna varılır.

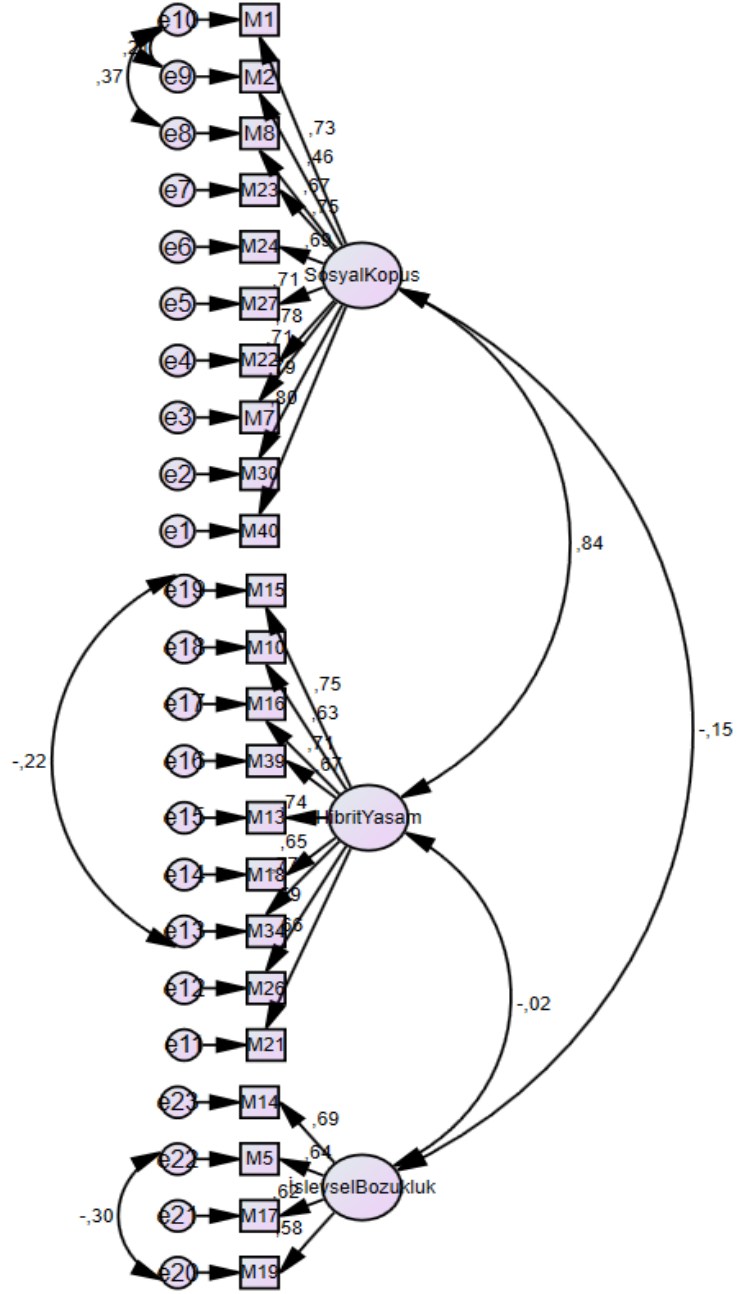
Tablo 5. Faktörler arası Pearson Korelasyon analizi

		Sosyal Kopma	Hibrit Yaşam	İşlevsel Bozukluk
Sosyal Kopma	Pearson Korelasyon	1	606**	.150**
	Sig. (p)		.002	.006
	N	433	433	433
Hibrit Yaşam	Pearson Korelasyon	606**	1	.054
	Sig. (p)	.002		.266
	N	433	433	433
İşlevsel Bozukluk	Pearson Korelasyon	.150**	.054	1
	Sig. (p)	.006	.266	
	N	433	433	433

Elde edilen katsayı değerlerine göre değişkenlerin p değerleri sıfırdan farklı olduğu için anlamlıdır. Sosyal kopma faktörü ile Hibrit yaşam faktörü arasındaki p değeri .002; Sosyal kopma faktörü ile İşlevsel bozukluk faktörü arasındaki p değeri .006; Hibrit yaşam faktörü ile İşlevsel bozukluk faktörü arasındaki p değeri ise .054'dür. Ayrıca korelasyon katsayı değerlerinde herhangi eksi bir görünüm olmadığı için değişkenler arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğu görülmektedir.

Faktörler arası Pearson Korelasyon analizinin ardından Erken Yaş Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğindeki 3 faktörlük yapıyı doğrulamak amacıyla doğrulayıcı faktör analizi uygulanmıştır. Doğrulayıcı Faktör Analizi, önceden oluşturulmuş bir yapının içindeki değişkenlerin veya unsurların birbirleri ile uygunluğunu doğrulamak amacıyla kullanılan bir yöntemdir.

Doğrulayıcı faktör analizinde doğrulanan modelin uyum yeterliliklerini belirlemek için bazı uyum indexleri kullanılmaktadır. Bu uyum indexlerinden en fazla kullanılan ölçütler RMSEA (Ortalama Hataların Karekökü), GFI (İyilik Uyum İndeksi), CFI (Karşılaştırmalı Uyum İndeksi), IFI (Artırmalı Uyum İndeksi), NFI (Normlaştırılmış Uyum İndeksi), AGFI (Düzeltilmiş Uyum İndeksi) değerleridir. Erken Yaş Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin, doğrulayıcı faktör analizi işlemi sırasında ise X^2/Sd , RMSEA, CFI, NFI uyum index değerleri referans alınmıştır.



Şekil 2. Erken Yaş Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Doğrulayıcı Faktör Analizi

Tablo 6. Doğrulayıcı faktör uyum indexleri

Uyum İndexleri	Kabul Edilebilir Model Değerleri	Mükemmel Model Değerleri	Model Değerleri	Model Değerlendirmesi
X ² /df	≤ 5	≤ 2	2.45	Kabul edilebilir
RMSEA	.05≤RMSEA≤.10	.00<RMSEA<.05	.058	Kabul edilebilir
IFI	.90 > GFI<.95	.00<RMR<.05	.97	Kabul edilebilir
CFI	.90 > CFI<.95	.95 > CFI≤1.00	.97	Kabul edilebilir
NFI	90 > NFI<.95	.95 > NFI≤1.00	.94	Kabul edilebilir

Kaynak: (Çokluk, Şekercioğlu ve Büyüköztürk, 2014; Schermelleh-Engel, 2003; Munro, 2005; Schreiber, Nora, Stage, Barlow ve King, 2006; Şimşek, 2007; Hooper, Coughlan ve Mullen 2008; Schumacker ve Lomax, 2010; Waltz, Strickland ve Lenz 2010; Wang ve Wang, 2012).

Ölçeğin yapı geçerliliği için faktörleri doğrulamak için kullanılan literatürde kabul görmüş ve bu ölçek için de kullanılan uyum indexleri üç boyutlu ölçeğin yeterli düzeyde uyum verdiğini ortaya koymuştur. Ancak M1 ile M2; M1 ile M8; M15 ile M34; M5 ile M19 arasında ikili hata kovaryansları tanımlanmıştır.

VII.Sonuç ve Tartışma

İletişim ve teknolojinin birbiri ile entegrasyonunun dijitalleşme olarak adlandırıldığı ve yeni iletişim teknolojilerinin dahil olması ile birlikte kullanım pratiklerinde yaşanan dönüşümler, bireyleri kendilerini yeni bir iletişim kültürü içerisinde yeniden konumlandırmaya yöneltmiştir. Bu yeniden konumlandırma sürecinde birey, yeni iletişim teknolojilerinin tanımlayıcı özellikleri ile birlikte daha bireysel, eşzamanlı ve etkileşim kavramları ile çevrimiçi olarak nitelendirilen bir sürecin argümanı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışmanın amacı, bu dönüşüm sürecinin içerisinde yer alan erken yaş grubundaki çevrimiçi oyun kullanıcılarına yönelik bir bağımlılık ölçeği geliştirmektir. Çalışmaya 230'u erkek ve 203'ü kadın olmak üzere erken yaş olarak tanımlanan 15-24 yaş aralığı arasında değişen toplam 433 çevrimiçi oyun kullanıcıları katılmıştır.

Amaçlı rastgele örneklem tekniğinin kullanıldığı 'Erken Yaş Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği' 3 faktör ve 23 maddeden oluşmaktadır. Erken yaş olarak tanımlanan 15-24 yaş aralığı arasında değişen 433 katılımcının katıldığı bu çalışmada faktörleşme yapısı incelenmiştir. Açıklayıcı faktör analizi ile yapı geçerliliğinin test edildiği ölçekte ortaya çıkan 3 faktörün toplam varyansın %55.9 açıkladığı, faktörleri oluşturan maddelerin faktör yüklerinin .784 ile .471 arasında değişkenlik gösterdiği tespit edilmiştir.

Sosyal kopma, Hibrit yaşam ve İşlevsel bozukluk faktörleri altında sıralanan 23 maddenin güvenilirlik analiz sonuçları için Cronbach’s Alpha iç tutarlılık katsayısı kullanılmıştır. Tüm faktörlerin Cronbach’s Alpha iç tutarlılık katsayıları hesaplandığında ilk sırada yer alan Sosyal kopma faktörünün .912; ikinci sırada yer alan Hibrit yaşam faktörünün .888 ve son sırada olan işlevsel bozukluk faktörünün .703 iç tutarlılık katsayılarına sahip olduğu, elde edilmiş ölçeğin güvenilir olduğu ve tutarlı ölçümler yaptığına karar verilmiştir.

Pearson Korelasyon katsayı hesaplama yöntemi ile ‘Erken Yaş Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğini’ oluşturan faktörlerin korelasyon ilişkisi test edilmiş, bütün faktörlerin birbirleri ile pozitif ilişki içinde olduğu tespit edilmiştir.

Doğrulayıcı faktör analizi ile doğrulanan yapı geçerlilik sonucunda ortaya çıkan modelin X^2/df , RMSEA, CFI, NFI indexleri incelenmiş ve modelin kabul edilebilir değerlere sahip olduğu belirlenmiştir. Doğrulayıcı faktör analizi ile ortaya çıkan ölçeğin her bir faktöründe yer alan maddelerin birbirleriyle ve ait oldukları faktörlerle olan ilişkilerini tespit edebilmek amacıyla CR (Birleşik Yapı Güvenirliği) değerlerine bakılmıştır. Doğrulayıcı faktör analizinde modelin bileşim geçerliliği tüm faktörlerde CR değerleri .70’dan yukarı çıkmıştır. Modelin diğer bileşim geçerliliği göstergesi AVE (Ortalama açıklanan Varyans) değerleridir. .50’dan yukarı olması beklenen AVE değerleri tüm faktörlerde analiz edilmiş ve Sosyal kopma faktörü .51 Hibrit Yaşam faktörü .52 ve İşlevsel bozukluk faktörü .51 olarak bulunmuştur. Bu bağlamda doğrusal faktör analizi ile elde edilen $CR > AVE$ değerleri ile faktörlerin yapı güvenirliliğine sahip olduğu tespit edilmiştir.

Geçerlik ve güvenirlik çalışmalarından elde edilen bulgular, Erken Yaş Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı olduğunu göstermektedir. İleride yapılacak çalışmalarda bağımlılığı etkileyen bireysel ve sosyal dinamikler ve bağımlılığın bireylerin günlük yaşamlarını nasıl etkilediği konusu ele alınabilir.

Kaynaklar

- Akgül, A. ve Çevik, O. (2005). *İstatistiksel Analiz Teknikleri Spss’te İşletme Yönetim Uygulamaları*. Mustafa Kitabevi: Ankara.
- Akın, A., Turan, M. E. ve Akın, Ü (2015). “Problemlerle Çevrimiçi Oyun Kullanımı Ölçeği Türkçe Formu: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması”. *Birey ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi*, 5 (10), 65-78.
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, (5th. Ed.), American Psychological Association, Washington, DC.
- Ayık, S. (2019). *Erken Yaşta Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemi Uygulamaları*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ankara: HÜ. Türkiyat Araşt. Enst.,

- Balcı, Ş. ve Gülnar, B. (2009). “Üniversite Öğrencileri Arasında İnternet Bağımlılığı ve İnternet Bağımlılarının Profili”. *Selçuk İletişim Dergisi*, (6),1,5-22.
- Baltacı, A. (2018). “Nitel Araştırmalarda Örnekleme Yöntemleri ve Örnek Hacmi Sorunsalı Üzerine Kavramsal Bir İnceleme”. *BEÜ SBE Dergisi*,7(1), 231-274.
- Brian, D. Ng. and Wiemer-Hastings, P. (2005). “Addiction to the İnternet and Online Gaming”. *Cyberpsychology & Behavior*, 8(2), 110–113.
- Bülbül, H. ve Tunç, T. (2018). “Telefon ve Oyun Bağımlılığı: Ölçek İncelemesi, Başlama Yaşı Ve Başarıyla İlişkisi”. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 9 (21), 1-13.
- Chong, V. K. and Rundus, M. J. (2004). “Total Quality Management, Market Competition and Organizational Performance”. *The British Accounting Review*, 36(2), 155-172.
- comScore. (2013). “Dünya Çapında Çevrimiçi Oyuncu Sayısı 671 Milyon”, <https://webrazzi.com/2013/06/12/dunya-capinda-cevrimici-oyuncu-sayisi-671-milyon/> , Erişim Tarihi: 27.10.2019.
- Çokluk, Ö. Şekercioglu, G. ve Büyüköztürk, Ş. (2012). *Sosyal Bilimler İçin Çok Değişkenli İstatistik: SPSS ve Lisrel Uygulamaları*. Pegem Akademi Yayıncılık, Ankara.
- De Kort ,Y. A. W., IJsselsteijn, W. A. and Poels, K. (2007). *Digital Games as Social Presence Technology: Development of the Social Presence in Gaming Questionnaire*, In 10th Annual International Workshop on Presence (PRESENCE 2007), Oct. 25-27, 2007, Barcelona, Spain.
- Egger, O., Rauterberg, M. (1996). *Internet Behaviour And Addiction*. Unpublished Master’s Thesis. Work and Organisational Psychology Unit (IfAP), Swiss Federal Institute of Technology (ETH), Zurich.
- Gökler, R. ve Koçak, R. (2008). “Uyuşturucu ve Madde Bağımlılığı”. *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*. 1, 89-104.
- Griffiths, M. D. (1999). “Internet Addiction: Fact or Fiction?”. *The Psychologist*, 12(5), 246-250.
- Green, C. S. and Bavelier, D. (2003). “Action Video Game Modifies Visual Selective Attention”. *Nature*, 423, 534–537.
- Griffiths, M. D. and Hunt, N. (1995). “Computer Game Playing in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators”. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5, 189-193.
- Griffiths, M. D. and Davies, M. N. O. (2005). Videogame Addiction: Does It Exist? *Handbook Of Computer Game Studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), MIT Pres, Boston. 359–368.

- Hooper, D., Coughlan, J. and Mullen, M. R. (2008). “Structural Equation Modelling: Guidelines for Determining Model Fit”. *Electronic Journal of Business Research Methods*. 6 (1), 53-60.
- İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005). “İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler”, *Eğitimde Yeni Yönelimler II. Eğitimde Oyun Sempozyumu*, 14 Mayıs 2005, Ankara.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S, and Suteja, M. S. (2013). “The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire”. *PLoS ONE*, 8(4), e61098. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlilik Çalışması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Tokat: GÜ Eğ. Bil. Enst.,
- Kır, S. (2018). *Duyusal Etkinleştirme Teknoloji Kabul Modeli Bağlamında Online Alışveriş Yapma Eğilimini Etkileyen Faktörlerin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Konya: SÜ Sos. Bil. Ens.,
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. and Kim, S. J. (2008). “The Relationship Between Online Game Addiction and Aggression, Self-Control and Narcissistic Personality Traits”, *European Psychiatry*, 23(3), 212–218.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. and Peter, J. (2009). “Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents”. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.
- Lo. S., Wang, C, and Fang, W. (2005). “Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety Among Online Game Players”. *CyberPsychology & Behavior*, 8(1), 15–20.
- Munro, B. H. (2005). *Statistical Methods for Health Care Research*. Lippincott Williams & Wilkins, Philadelphia.
- Ögel, K. (2012). *İnternet Bağımlılığı, İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak*, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Özdamar, K. (1999). *Paket Programlar İle İstatistiksel Veri Analizi 2 (Çok Değişkenli Analizler)*, Kaan Kitabevi, Eskişehir.
- Pensky, M. (2001). “Digital Natives, Digital Immigrants”. *On the Horizon*, MCB University Pres, 9 (5), 1-6.
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C. and Swing, E. L. (2014). The Positive And Negative Effects Of Video Game Play. Jordan A, Romer D, eds. *Media and the Well-being of Children and Adolescents*. Oxford University Press, New York, 109–128.
- Rogers, E, (1986). *Communication Technology: The New Media in Society*, Free Press, New York.

- Şahsuvaroğlu, T. ve Ekşi, H. (2008). “Odak Grup Görüşmeleri ve Sosyal Temsiller Kuramı”, *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 28 (1), 127-139.
- Sartori, G. (2004). *Görmenin İktidarı Homo Videns: Gören İnsan*. Gül Batuş, Bahar Ulukan (çev.) İletişim Yayınları, İstanbul.
- Setzer, V. W. and Duckett, G. E. (1994). *The Risks To Children Using Electronic Games*, Training and Education Conference and Exhibition, 28 June - 2 July 1994, Brisbane, Australia.
- Schermelleh-Engel, K., Moosbrugger, H. and Müller, H. (2003). “Evaluating The Fit of Structural Equation Models: Tests of Significance and Descriptive Goodness-of-Fit Measures”. *Methods of Psychological Research Online*, 8(2), 23-74.
- Schreiber, J. B., Nora, A., Stage, F. K., Barlow, E. A. and King, J. (2006). “Reporting Structural Equation Modeling and Confirmatory Factor Analysis Results: A Review”. *The Journal of Educational Research*, 99(6), 323-338.
- Schumacker, R. E. and Lomax, R. G. (2010). *A Beginner's Guide to Structural Equation Modeling*. Taylor & Francis Group, New York.
- Şimşek, Ö. F. (2007). *Yapısal Eşitlik Modellemesine Giriş, Temel İlkeler ve LISREL Uygulamaları*. Ekinoks, Ankara.
- Turan, M. (2018). “Türkiye'de 30 Milyondan Fazla Kişi Oyun Oynuyor”, <https://www.aa.com.tr/tr/turkiye/turkiyede-30-milyondan-fazla-kisi-oyun-oyunuyor/1216357>, Erişim Tarihi: 27.10.2019.
- Waltz, C. F., Strickland, O. L., and Lenz, E. R. (2010). *Measurement in Nursing and Health Research*. Springer Publishing Company, New York.
- Wan, C. S. and Chiou, W. B. (2006). “Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan”. *Cyberpsychology & Behavior*. 9(6),762-766.
- Wang, J. and Wang, X. (2012). *Structural Equation Modeling: Applications Using Mplus: Methods and Applications*, John Wiley & Sons: West Sussex.
- Xu, Z., Turel, O. and Yuan, Y. (2012). “Online Game Addiction Among Adolescents: Motivation and Prevention Factors”. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321-340.
- Young, K. (2009). “Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents”. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372.