

Impact of Family Support and Perception of Loneliness on Game Addiction Analysis of a Mediation and Moderation

Muhittin Şahin (Ege University, Bornova, Turkey), Sinan Keskin (Van Yuzuncu Yil University, Tuşba/Van, Turkey) and Halil Yurdugül (Hacettepe University, Ankara, Turkey)

Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği.

Çocuklar için oyun bağımlılığı ölçeği araştırmacılar tarafından geliştirilmiş olup tek faktör ve altı maddeden oluşmaktadır. Ölçek formu “Benim için hiç uygun değil” ve “Benim için tamamıyla uygun” uç seçenekleri arasında 5’li likert şeklinde ölçeklendirilmiştir. Ölçek geliştirme ilkeleri doğrultusunda ölçeğin tasarım ve uygulama aşamaları dikkate alınmıştır. Ölçeğin tasarımı aşamasında öncelikle madde havuzu yapılandırılmış ve uzman görüşleri doğrultusunda madde ifadeleri revize edilmiştir. Ölçeğin uygulama aşamasında ise toplanan verilerden yola çıkılarak ölçme aracının psikometrik özellikleri yapı geçerliği ve yapı güvenirliği ile sınanmıştır. Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) kullanılarak ölçme aracının faktöriyel geçerliği test edilmiştir. Yapı geçerliği için ise yakınsama (convergent validity) geçerliğine bakılmıştır. Bu geçerlik türünde ortalama açıklanan varyans -OAV- (average variance extracted) değerleri kullanılmıştır. Ayrıca ölçeğe ilişkin güvenirlik sınamalarında yapı güvenirliği bağlamında McDonald Omega ve Cronbach Alfa katsayıları hesaplanmıştır.

Ölçeğin ölçmeye çalıştığı psikolojik yapıya yönelik faktöriyel geçerlik sınaması için yapılan DFA sonuçlarına ilişkin bulgular ve ölçek maddelerine ilişkin ifadeler Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Dijital oyun bağımlılığı ölçek maddeleri ve standartlaştırılmış DFA çözümleme bulguları

No	İfadeler	Ortalama	Std. Sapma	Faktör Yüklü	Hata Varyansı
1	Ders çalışırken bile aklım dijital oyunlarda oluyor.	1.44	0.93	0.65	0.58
2	Dijital oyunları “çok az” oynamak için başlayıp elimden bırakmadığım oluyor.	2.20	1.34	0.81	0.34
3	Dijital oyunlar için gereğinden fazla zaman harcıyorum.	1.87	1.24	0.94	0.12
4	Dijital oyun oynarken karnımın açlığını dahi unutuyorum.	1.66	1.22	0.72	0.48
5	Ailem, bana dijital oyun oynarken gerçek dünyadan koptuğumu söylüyor.	2.01	1.44	0.63	0.60
6	Tüm günümü dijital oyun ile geçirsem pişmanlık duymam.	1.71	1.33	0.75	0.44

Tablo 2’de verilen modelin kestirilmesi ile elde edilen parametre kestirimleri (standartlaştırılmış madde faktör yükleri) incelendiğinde tüm maddelere ilişkin faktör yüklerinin 0.30’dan büyük olduğu ve t sınamasına göre tüm maddelerin istatistiksel olarak anlamlı olduğu bulunmuştur. Diğer taraftan kestirilen DFA modeline ilişkin veri-model uyumu incelenmiş ve uyum indis değerleri (Tablo 3) verilmiştir. Bu değerlerin Schermelleh-Engel & Moosbrugger (2003)’a göre uygun aralıkta yer aldığı görülmektedir. Elde edilen bu bulgulara göre ele alınan 6 maddelik “Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği”nin faktöriyel geçerliğinin sağlandığı söylenebilir.

Tablo 3. Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeğine ilişkin veri-model uyum indis değerleri

	X ² /sd	Uyum İyiliği indeksi (GFI)	Ortalama Karekök Hata Tahmini (RMSEA)	Görelî Uyum İndeksi (CFI)	Normlaştırılmış uyum indeksi (NFI)	Normlaştırılmamış uyum indeksi (NNFI)
Tek Boyutlu Model	1286.31/sd	0.99	0.059	0.99	0.98	0.98

Ayrıca yapı geçerliğinin sınanması amacıyla OAV (ortalama açıklanan varyans) değerleri hesaplanmıştır. OAV değeri 0.57 ve yapısal güvenilirlik (McDonald omega) katsayısı 0.89 olarak bulunmuştur. Ölçeğe ilişkin hesaplanan Cronbach alfa değeri ise 0.78'dir. OAV değerinin yapısal güvenilirlik değerinden küçük olması ve 0.50'den büyük olması beklenir (Fornell & Larcker, 1981). Elde edilen bu bulgular ışığında ölçeğin yakınsama geçerliğinin sağlandığını söylemek mümkündür. Bu bulgulara ek olarak; hem yapısal güvenilirlik hem de Cronbach alfa güvenilirlik katsayısı 0.70'den büyüktür. Buna göre ölçme sonuçlarının güvenilir olduğu ve araştırmacılar tarafından geliştirilen ölçme aracının çocuklar için oyun bağımlılığını ölçmede geçerli ve güvenilir bir araç olduğu söylenebilir.

Kaynak:

Şahin, M., Keskin, S., & Yurdugül, H. (2019). Impact of Family Support and Perception of Loneliness on Game Addiction Analysis of a Mediation and Moderation. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 9(4), 15-30.

Table 2. The scale items* for the digital game addiction and the findings from the standardized CFA

No	Statements	\bar{x}	sd	Factor Load	Err. Var.
1	I am thinking of playing digital games even while studying.	1.44	0.93	0.65	0.58
2	Sometimes, although I initially intend to play for a short time, I find myself playing more.	2.20	1.34	0.81	0.34
3	I spend too much time on digital games.	1.87	1.24	0.94	0.12
4	I forget my hunger while playing digital games.	1.66	1.22	0.72	0.48
5	My parents tell me that I am out of the real world while playing digital games.	2.01	1.44	0.63	0.60
6	I do not regret spending my entire day playing digital games.	1.71	1.33	0.75	0.44

*Analyses were made with original Turkish scale items.