# Bilgisayar Oyunlar? Motivasyon Ölçe?i

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2026). *Bilgisayar Oyunlar? Motivasyon Ölçe?i*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=17709

ARABPSYCHOLOGY.COM

## Özet

Bilgisayar Oyunlar? Motivasyon Ölçe?i (BOMÖ), bireylerin bilgisayar oyunlar? oynama davran??lar?n?n alt?nda yatan temel motivasyonel faktörleri belirlemek amac?yla 2018 y?l?nda geli?tirilmi? psikometrik bir araçt?r. Ölçek, 5 faktörlü ve 17 maddeden olu?an bir yap?ya sahiptir ve bu yap?n?n geçerli?i ile güvenirli?i kapsaml? istatistiksel analizlerle desteklenmi?tir. Ölçek, oyun motivasyonunu; **Konsantrasyon**, **E?lence**, **Kaç??**, **Ö?renme** ve **Sosyalle?me** gibi boyutlar üzerinden ölçmektedir.

## Anahtar Kelimeler

Bilgisayar Oyunlar?, Motivasyon, Ölçek Geli?tirme, Psikometri, Do?rulay?c? Faktör Analizi (DFA), Oyun Motivasyonu.

## Yazarlar

Müge AKYILDIZ MUNUSTURLAR, Sibel MUNUSTURLAR

## Amaç

Ölçe?in temel amac?, bireylerin bilgisayar oyunlar?na yönelimlerini tetikleyen ve sürdüren içsel ve d??sal etmenleri psikometrik olarak geçerli ve güvenilir bir ?ekilde ölçmektir. Bu ba?lamda, ölçek; oyun oynaman?n sadece bir e?lence aktivitesi olman?n ötesinde, bireylerin dikkat toplama, sosyal etkile?im kurma, yeni beceriler kazanma ve günlük stres veya s?k?nt?dan uzakla?ma gibi farkl? ihtiyaçlara nas?l yan?t verdi?ini ortaya koymay? hedeflemektedir.

Geli?tirme çal??mas?, Türkiye ba?lam?nda bilgisayar oyunu motivasyonunu ölçebilecek, be? temel motivasyonel boyutu kapsayan özgün bir araç sunarak alanyaz?ndaki bo?lu?u doldurmay? amaçlam??t?r. Elde edilen yap?, oyun davran??lar?n?n anla??lmas? ve potansiyel ba??ml?l?k çal??malar?nda motivasyonel temellerin belirlenmesi aç?s?ndan önemlidir.

## Yap?

Bilgisayar Oyunlar? Motivasyon Ölçe?i, bireyin oyun oynama motivasyonunu aç?klayan be? farkl? faktörden olu?an çok boyutlu bir yap?y? ölçmektedir. Bu faktörler, bireylerin oyuna yönelik farkl? psikolojik ihtiyaçlar?n? temsil eder. Ölçek, toplamda 17 madde ile bu be? faktörü kapsamaktad?r.

Ölçek taraf?ndan ölçülen ana yap?lar ?unlard?r:

**Konsantrasyon:** Bireyin oyun s?ras?nda d?? dünyadan kopma ve dikkati tamamen oyuna odaklama ihtiyac?.

ARABPSYCHOLOGY.COM

**E?lence:** Oyun oynaman?n sa?lad??? haz ve keyif alma motivasyonu.
**Kaç??:** Günlük ya?am?n stresinden, s?k?nt?lar?ndan veya sorunlar?ndan geçici olarak uzakla?ma arzusu.
**Ö?renme:** Oyunlar arac?l???yla yeni bilgi, strateji ve beceriler edinme iste?i.
**Sosyalle?me:** Oyun ortam?nda di?er oyuncularla ileti?im kurma, i?birli?i yapma veya rekabet etme yoluyla sosyal ihtiyaçlar? giderme motivasyonu.

## Geçerlik

Ölçe?in yap? geçerli?i, Aç?mlay?c? Faktör Analizi (AFA) sonras?nda elde edilen 5 faktörlü ve 17 maddeli yap?n?n do?rulan?p do?rulanmad???n? test etmek amac?yla, benzer ancak farkl? bir örneklemde (n=512) Do?rulay?c? Faktör Analizi (DFA) uygulanarak s?nanm??t?r. Bu analizler hem birinci düzey hem de ikinci düzeyde gerçekle?tirilmi?tir.

Birinci düzey DFA uygulamas?nda incelenen uyum indeksleri, modelin veri ile mükemmel uyum sa?lad???n? göstermi?tir. Birinci düzey DFA için $X^2$/sd de?eri 650,94/419 = 1.55 olarak bulunmu?tur (kabul edilebilir aral?k: $0 \leq X^2/df \leq 5$). ?kinci düzey DFA için ise $X^2$/sd de?eri 722,06/428 = 1.68 olarak rapor edilmi?tir. Ayr?ca, di?er kritik uyum indeksleri de kabul edilebilir s?n?rlar?n üzerindedir: NFI 0.98, NNFI ve CFI 0.99, GFI 0.90'?n üzerinde, AGFI 0.85'in üzerinde, ve RMSEA 0.05 ile 0.06 aral???ndad?r. Bu de?erler, ölçe?in teorik 5 faktörlü yap?s?n?n örneklem verileri taraf?ndan güçlü bir ?ekilde desteklendi?ini ve yüksek yap? geçerli?ine sahip oldu?unu ortaya koymaktad?r.

## Güvenirlik

Bilgisayar Oyunlar? Motivasyon Ölçe?i'nin iç tutarl?l?k güvenirli?i, Cronbach's Alpha katsay?lar? hesaplanarak de?erlendirilmi?tir. Alt faktörlere ait güvenirlik katsay?lar?n?n 0.774 ile 0.959 aras?nda de?i?ti?i tespit edilmi?tir.

Ölçe?in toplam güvenirli?i için hesaplanan Cronbach's Alpha katsay?s? ise oldukça yüksek olup 0.949'dur ($\alpha$toplam= 0.95). Tüm alt yap?lar?n ($\alpha$min = 0.77, $\alpha$max = 0.95) ve toplam ölçe?in güvenirlik düzeylerinin, kabul edilen genel s?n?r olan 0.72'nin üzerinde oldu?u görülmü?tür. Bu sonuçlar, ölçe?in yüksek düzeyde iç tutarl?l??a sahip oldu?unu ve ölçtü?ü motivasyon yap?s?n? kararl? bir ?ekilde ölçebildi?ini göstermektedir.

## Faktör Analizi

Ölçek, geli?tirme sürecinde hem Aç?mlay?c? Faktör Analizi (AFA) hem de Do?rulay?c? Faktör Analizi (DFA) ile incelenmi?tir. AFA, ölçe?in ba?lang?çta 5 faktörlü bir yap?ya sahip oldu?unu ve 17 maddeden olu?tu?unu ortaya koymu?tur.

ARABPSYCHOLOGY.COM

DFA ise bu 5 faktörlü, 17 maddelik yap?n?n farkl? bir örneklemde istatistiksel olarak uygunlu?unu do?rulam??t?r. Birinci ve ikinci düzey DFA sonuçlar?, ölçe?in motivasyonel faktörleri hiyerar?ik ve ayr?k yap?lar olarak ba?ar?yla temsil etti?ini kan?tlam??t?r. Bu faktörler, teorik olarak beklenen Konsantrasyon, E?lence, Kaç??, Ö?renme ve Sosyalle?me boyutlar?n? temsil etmektedir.

## Ölçek Yap?s?

**Test Türü:** Geli?tirme (Psikometrik Ölçek)

**Format:** Öz Bildirim Ölçe?i

**Mevcut Dil:** Türkçe

**Popülasyon Grubu:** Belirtilmemi? (Genel Oyuncu Popülasyonu varsay?labilir)

**Ya? Grubu:** Belirtilmemi?

**Popülasyon Detaylar?:** Geçerlik çal??mas? için kullan?lan örneklem büyüklü?ü n=512'dir.

**Test Metodolojisi:** Çok boyutlu, 5 faktörlü, 17 maddeden olu?an psikometrik ölçüm.

## Anahtar Kelimeler

Motivasyonel Faktörler, Oyun Davran???, Psikometri, Faktör Yap?s?, ?ç Tutarl?l?k, DFA.

## Yazarlar

**Yazar ORCID Tan?mlay?c?:** Belirtilmemi?

**Kurum E-posta Adresleri:** mugeakyildiz@anadolu.edu.tr (Müge AKYILDIZ MUNUSTURLAR)

**?leti?im Adresi:** Anadolu Üniversitesi (Yazar?n kurumu temel al?nm??t?r)

## ?zinler & Ücret ve Test Y?l?

**Test Y?l?:** 2018

**?zinler ve Ücret:** Belirtilmemi?. Ticari olmayan akademik kullan?mlarda yazarla ileti?ime geçilmesi önerilir.

Ölçe?in orijinal PDF dosyas? buradan indirilebilir: bilgisayar-oyunlari-motivasyon-olcegi-toad.pdf

ARABPSYCHOLOGY.COM

## Referanslar

Munusturlar, M.A., ve Munusturlar, S., (2018). Bilgisayar Oyunlar? Motivasyon Ölçe?inin geli?tirilmesi. *Spormetre Beden E?itimi ve Spor Bilimleri Dergisi. 17(3), 81-90.*

## Bilgisayar Oyunlar? Motivasyon Ölçe?i Maddeleri

**ÖNEML?:** A?a??daki ölçek maddeleri orijinal dillerinde korunmu? olup hiçbir ?ekilde de?i?tirilmemelidir.

**Konsantrasyon**
Bilgisayar oynarken etraf?mda olup bitenlerin fark?nda olmuyorum.

**E?lence**
Bilgisayar oyunlar? oynamay? e?lenceli buluyorum.

**Kaç??**
S?k?ld???mda bilgisayar oyunu oynamaktan daha iyi bir seçenek görmüyorum.

**Ö?renme**
Bilgisayar oyunlar? oynamak yeni bilgi ve beceriler kazand?r?yor.

**Sosyalle?me**
Bilgisayar oyunu oynarken di?er insanlarla ileti?im kuruyorum.

ARABPSYCHOLOGY.COM