

# Bilgisayar Oyunlar? Motivasyon Ölçe?i

## RECOMMENDED CITATION

memjavad (2025). *Bilgisayar Oyunlar? Motivasyon Ölçe?i*. Turkish Psychological Scales.  
Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=17709>

## Özet

Bilgisayar Oyunlar? Motivasyon Ölçe?i (BOMÖ), bireylerin bilgisayar oyunlar? oynama davran??lar?n?n alt?nda yatan temel motivasyonel faktörleri belirlemek amacıyla 2018 y?l?nda geli?tirilm? psikometrik bir araçtır. Ölçek, 5 faktörlü ve 17 maddeden olu?an bir yapıya sahiptir ve bu yapı?n?n geçerli?i ile güvenilirli?i kapsamlı istatistiksel analizlerle desteklenmiştir. 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?rulamalı Faktör Analizi (DFA), Oyun Motivasyonu.

## Yazarlar

Müge AKYILDIZ MUNUSTURLAR, Sibel MUNUSTURLAR

## Amaç

Ölçe?in temel amacı, bireylerin bilgisayar oyunlar?na yönelimlerini tetikleyen ve sürdüren içsel ve dışsal etmenleri psikometrik olarak geçerli ve güvenilir bir şekilde ölçmektir. Bu bağlamda, ölçek; oyun oynamanın sadece bir e?lence aktivitesi olmanın ötesinde, bireylerin dikkat toplama, sosyal etkile?im kurma, yeni beceriler kazanma ve günlük stres veya sıkıntıdan uzaklaşma gibi farklı ihtiyaçlara nasıl yanıt verdi?ini ortaya koymayı hedeflemektedir.

Geli?tirme çalışması, Türkiye bağlamında bilgisayar oyunu motivasyonunu ölçebilecek, be? temel motivasyonel boyutu kapsayan özgün bir araç sunarak alanyazındaki boşluğu doldurmayı amaçlamıştır. Elde edilen yapı, oyun davran??lar?n?n anlaşılmasını ve potansiyel bağlamlık çalışmaları?nda motivasyonel temellerin belirlenmesi açısından önemlidir.

## Yapı

Bilgisayar Oyunlar? Motivasyon Ölçe?i, bireyin oyun oynama motivasyonunu açıklayan be? farklı faktörden olu?an çok boyutlu bir yapıyı ölçmektedir. Bu faktörler, bireylerin oyuna yönelik farklı psikolojik ihtiyaçların temsil eder. Ölçek, toplamda 17 madde ile bu be? faktörü kapsamaktadır.

Ölçek tarafından ölçülen ana yapılar şunlardır:

**Konsantrasyon:** Bireyin oyun sırasında dış dünyadan kopma ve dikkati tamamen oyuna odaklama ihtiyacı.

**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 ihtiya?lar? 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 farklı bir örnekleme (n=512) Do?rulay?c? Faktör Analizi (DFA) uygulanarak s?nanm???r. Bu analizler hem birinci düzey hem de ikinci düzeyde gerçekleştirilmi?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 aralık:  $0 \leq X^2/df \leq 5$ ). ?ikinci 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?n üzerinde, AGFI 0.85'in üzerinde, ve RMSEA 0.05 ile 0.06 aral???ndadır. 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 koymaktadır.

## Güvenirlik

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

Ölçe?in toplam güvenirlili?i için hesaplanan Cronbach's Alpha katsay?s? ise oldukça yüksek olup 0.949'dur ( $\alpha_{\text{toplam}} = 0.95$ ). Tüm alt yap?lar?n ( $\alpha_{\text{min}} = 0.77$ ,  $\alpha_{\text{max}} = 0.95$ ) ve toplam ölçe?in güvenilirlik düzeylerinin, kabul edilen genel s?n?r olan 0.72'nin üzerinde oldu?u görülmü?tür. Bu sonuçlar, ölçe?in yüksek düzeyde iç tutarlılığa sahip oldu?unu ve ölçtü?ü motivasyon yap?s?n? kararlı bir ?ekilde ölçbildi?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?langı?ta 5 faktörlü bir yap?ya sahip oldu?unu ve 17 maddeden olu?tu?unu ortaya koymu?tur.

DFA ise bu 5 faktörlü, 17 maddelik yap?n?n farklı bir örnekleme 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 Tutarlılık, DFA.

## Yazarlar

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

**Kurum E-posta Adresleri:** [mugeakyildiz@anadolu.edu.tr](mailto: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?li?

**Test Y?li?:** 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](#)

## 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?id???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.