Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonlar? Ölçe?i

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2026). *Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonlar? Ölçe?i*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=18575

ARABPSYCHOLOGY.COM

Özet

Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonlar? Ölçe?i (ÇOOMÖ), özellikle **Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlar?** (MMORPG) oyuncular?n?n bu tür oyunlara kat?l?m?n? sa?layan temel itici güçleri ve psikolojik ihtiyaçlar? ölçmek amac?yla geli?tirilmi? bir uyarlama arac?d?r. Bu ölçek, oyuncular?n ba?ar?, sosyal etkile?im, sürüklenme ve kaç?? gibi çe?itli motivasyon boyutlar?ndaki e?ilimlerini belirlemeye odaklanmaktad?r. Ölçe?in Türkçe uyarlamas?, Türkiye'deki MMORPG oyuncular?n?n motivasyonel özelliklerini bilimsel olarak incelemek ve uluslararas? literatüre katk? sa?lamak amac?yla yap?lm??t?r.

Anahtar Kelimeler

Çevrimiçi oyun, Motivasyon, MMORPG, Oyunculuk, Psikometri, Uyarlama, Dijital Oyunlar.

Yazarlar

Muhterem Dindar, Yücel Akbulut

Amaç

Bu ölçe?in temel amac?, bireylerin çevrimiçi oyunlara, özellikle de yo?un sosyal ve yap?sal özelliklere sahip olan MMORPG'lere neden zaman ay?rd?klar?n? ve bu oyunlardan ne tür psikolojik doyumlar elde ettiklerini sistematik bir ?ekilde ölçmektir. Ölçek, oyuncu motivasyonlar?n? belirleyerek oyun tasar?mc?lar?na, e?itimcilere ve ba??ml?l?k üzerine çal??an ara?t?rmac?lara **oyuncu davran??lar?n?** daha iyi anlama imkan? sunar. Dindar ve Akbulut (2014) taraf?ndan yap?lan uyarlama çal??mas?, bu motivasyon yap?s?n?n Türk kültüründeki geçerlili?ini ve güvenilirli?ini ara?t?rmay? hedeflemi?tir.

Yap?

Ölçek, çevrimiçi oyun oynama davran???n?n alt?nda yatan çok boyutlu motivasyonel yap?lar? ölçmektedir. Bu yap?lar genellikle üç ana kategoriye ayr?lan motivasyon teorilerine dayan?r: **Ba?ar?** (ilerleme, rekabet ve güç), **Sosyal** (ili?ki kurma, tak?m çal??mas?, yard?m etme) ve **Sürüklenme/Kaç??** (ke?if, rol yapma, gerçeklikten kaçma). Bu boyutlar, oyuncunun oyuna olan ba?l?l???n? ve oyun içi deneyimini ?ekillendiren temel motivasyon kaynaklar?n? temsil eder. Ölçe?in psikolojik yap?s?, oyun oynama davran???n?n basit bir e?lence aktivitesinden öte, derinlemesine psikolojik ihtiyaçlar? kar??layan karma??k bir sistem oldu?unu ortaya koymaktad?r.

Geçerlik

Ölçe?in geçerlik çal??malar?, genellikle yap? geçerli?ine odaklanm??t?r. Dindar ve Akbulut (2014)

ARABPSYCHOLOGY.COM

taraf?ndan yap?lan uyarlama çal??mas?nda, ölçek maddelerinin teorik olarak öngörülen motivasyon boyutlar?n? ölçüp ölçmedi?ini belirlemek amac?yla do?rulay?c? faktör analizi (DFA) kullan?lm??t?r. DFA sonuçlar?, ölçe?in orijinal yap?s?na benzer, kültüre uyarlanm?? yap?s?n?n Türk örnekleminde de kabul edilebilir düzeyde uyum gösterdi?ini desteklemektedir. Bu durum, ölçe?in Türk MMORPG oyuncular?n?n motivasyonlar?n? **geçerli** bir ?ekilde ölçtü?ünü göstermektedir.

Güvenirlik

Güvenirlik çal??malar?, ölçe?in iç tutarl?l???n? incelemi?tir. Uyarlama çal??mas?nda, ölçe?in alt boyutlar?n?n her biri için iç tutarl?l?k katsay?lar? hesaplanm??t?r. Bu katsay?lar genellikle Cronbach Alfa de?erleri üzerinden rapor edilmektedir. Yüksek Cronbach Alfa de?erleri, ölçek maddelerinin tutarl? bir ?ekilde ayn? yap?y? ölçtü?ünü ve dolay?s?yla ölçe?in güvenilir oldu?unu i?aret etmektedir. Çal??mada elde edilen de?erler, ölçe?in farkl? motivasyonel boyutlar için yeterli düzeyde iç tutarl?l??a sahip oldu?unu göstermektedir.

Faktör Analizi

Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonlar? Ölçe?i'nin uyarlanmas? sürecinde, ölçe?in faktör yap?s?n? do?rulamak amac?yla **Do?rulay?c? Faktör Analizi** (DFA) uygulanm??t?r. Bu analiz, ölçe?in çok boyutlu yap?s?n?n, Türk oyuncu popülasyonunda da geçerli olup olmad???n? test etmeyi amaçlam??t?r. Analiz sonuçlar?, genellikle orijinal ölçekte belirlenen temel motivasyon faktörlerinin (örne?in, Sosyal, Ba?ar?, Kaç??) ayr? ve anlaml? boyutlar olarak yeniden üretildi?ini göstermi?tir. Bu faktör yap?s?, çevrimiçi oyun motivasyonlar?n?n kültürel farkl?l?klara ra?men evrensel baz? bile?enlere sahip oldu?unu do?rulamaktad?r.

Ölçme Arac? Detaylar?

Test Türü: Uyarlama

Format: Orijinal ölçe?in format?na uygun olarak, tipik olarak 5'li veya 7'li Likert tipi derecelendirme ölçe?i kullan?lm??t?r (Örne?in: "Kesinlikle Kat?lm?yorum"dan "Kesinlikle Kat?l?yorum"a).

Mevcut Diller: Türkçe (Uyarlama), ?ngilizce (Orijinal)

Popülasyon Grubu: Yeti?kinler ve Ergenler

Ya? Grubu: Çevrimiçi oyun oynayan bireyler, genellikle 18 ya? ve üzeri.

Popülasyon Detaylar?: Türkiye'deki aktif **MMORPG** oyuncular?.

Test Metodolojisi: Öz bildirim ölçe?i. Kat?l?mc?lardan, çevrimiçi oyun oynama motivasyonlar?n?

ARABPSYCHOLOGY.COM

yans?tan ifadelere ne ölçüde kat?ld?klar?n? belirtmeleri istenmi?tir.

Anahtar Kelimeler

Çevrimiçi Oyun Oynama, Motivasyon Ölçe?i, MMORPG, Oyun Ba??ml?l???, Psikolojik ?htiyaçlar, Faktör Analizi, Türkçe Ölçek.

Yazarlar

Yazar ORCID Tan?mlay?c?: Mevcut de?il (Kaynakta belirtilmemi?tir).

Ba?l?l?k E-posta Adresleri: mdindar@anadolu.edu.tr

Yaz??ma Adresi: Muhterem Dindar, Anadolu Üniversitesi (Uyarlama çal??mas?n?n yap?ld??? dönemdeki kurumu).

?zinler, Ücret ve Test Y?l?

Ölçek, akademik ara?t?rmalar ba?lam?nda Dindar ve Akbulut taraf?ndan 2014 y?l?nda yay?mlanan makale ile Türkçeye uyarlanm??t?r. Ölçe?in ticari kullan?m? veya telif haklar? hakk?nda kesin bir bilgi olmamakla birlikte, akademik çal??malarda kullan?m için genellikle yazarlarla ileti?ime geçilmesi gerekmektedir. Kullan?m izni ve ücret bilgileri için do?rudan sorumlu yazar Muhterem Dindar ile ileti?ime geçilmesi tavsiye edilir.

Kaynaklar

Ölçe?in Türkçe uyarlamas? ve psikometrik özelliklerinin detaylar? a?a??daki makalede yay?mlanm??t?r:

Dindar, M., & Akbulut, Y. (2014). Motivational characteristics of Turkish MMORPG players. *Computers in Human Behavior, 33*, 119-125. DOI: 10.1016/j.chb.2014.01.016

Ölçe?in orijinal PDF dosyas? a?a??daki ba?lant?dan indirilebilir: motivations-for-play-in-online-games-scale-toad.pdf

Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonlar? Ölçe?i Maddeleri

ÖNEML?: Ölçe?in orijinal maddeleri kaynak içerikte sa?lanmam??t?r. Maddeler için yay?mlanm?? makaleye (Dindar & Akbulut, 2014) ba?vurulmas? gerekmektedir.

ARABPSYCHOLOGY.COM