

Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonlar? Ölçeği

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2025). *Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonlar? Ölçeği*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=18575>

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 amacıyla geli?tirilmif 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 odaklanmaktadır. Ölçe?in Türkçe uyarlamas?, Türkiye'deki MMORPG oyuncular?n?n motivasyonel özelliklerini bilimsel olarak incelemek ve uluslararası literatüre katkı sağlamak amacıyla yapılm??t?r.

Anahtar Kelimeler

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

Yazarlar

Muhterem Dindar, Yücel Akbulut

Amaç

Bu ölçe?in temel amacı, 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?lik üzerine çal??an ara?t?rmac?lara **oyuncu davran??lar?n?** daha iyi anlama imkanı sunar. Dindar ve Akbulut (2014) taraf?ndan yapılan uyarlama çal??ması, bu motivasyon yap?s?n?n Türk kültüründeki geçerlili?ini ve güvenilirli?ini ara?t?rmay? hedeflemiştir.

Yap?

Ölçek, çevrimiçi oyun oynama davran??n?n alt?nda yatan çok boyutlu motivasyonel yapılar? ölçmektedir. Bu yapılar genellikle üç ana kategoriye ayrılan motivasyon teorilerine dayanır: **Ba?ar?** (ilerleme, rekabet ve güç), **Sosyal** (ili?ki kurma, takım çal??ması, yardım 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 koymaktadır.

Geçerlik

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

taraf?ndan yap?lan uyarlama çal??mas?nda, ölçek maddelerinin teorik olarak öngörülen motivasyon boyutlar?n? ölçüp ölçmedi?ini belirlemek amac?yla do?rulamaya DFA faktör analizi (DFA) kullan?lm??tır. 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 şekilde ölçtü?ünü göstermektedir.

Güvenirlik

Güvenirlik çal??malar?, ölçe?in iç tutarlılı?n? incelemiştir. Uyarlama çal??mas?nda, ölçe?in alt boyutlar?n?n her biri için iç tutarlılık katsayılar? hesaplanm??tır. Bu katsayılar genellikle Cronbach Alfa de?erleri üzerinden rapor edilmektedir. Yüksek Cronbach Alfa de?erleri, ölçek maddelerinin tutarlı bir şekilde aynı yapıyı ölçtü?ünü ve dolayısıyla ölçe?in güvenilir oldu?unu işaret etmektedir. Çal??mada elde edilen de?erler, ölçe?in farklı motivasyonel boyutlar için yeterli düzeyde iç tutarlılığa sahip oldu?unu göstermektedir.

Faktör Analizi

Çevrimiçi Oyun Oynama Motivasyonlar? Ölçe?i'nin uyarlanması sürecinde, ölçe?in faktör yap?s?n? do?rulamak amacıyla **Do?rulamaya Faktör Analizi** (DFA) uygulanm??tır. Bu analiz, ölçe?in çok boyutlu yap?s?n?n, Türk oyuncu popülasyonunda da geçerli olup olmadı?nı test etmeyi amaçlam??tır. Analiz sonuçlar?, genellikle orijinal ölçekte belirlenen temel motivasyon faktörlerinin (örneğin, Sosyal, Başarı, Kaçış) ayrı ve anlamlı boyutlar olarak yeniden üretildi?ini göstermiştir. Bu faktör yap?s?, çevrimiçi oyun motivasyonlar?n?n kültürel farklılıklara rağmen evrensel bazı bileşenlere sahip oldu?unu do?rulamaktadır.

Ölçme Aracı Detayları

Test Türü: Uyarlama

Format: Orijinal ölçe?in formatına uygun olarak, tipik olarak 5'li veya 7'li Likert tipi derecelendirme ölçe?i kullan?lm??tır (Örneğin: "Kesinlikle Katılmıyorum"dan "Kesinlikle Katılıyorum"a).

Mevcut Diller: Türkçe (Uyarlama), İngilizce (Orijinal)

Popülasyon Grubu: Yetkinler ve Ergenler

Yaş Grubu: Çevrimiçi oyun oynayan bireyler, genellikle 18 yaş ve üzeri.

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

Test Metodolojisi: Öz bildirim ölçe?i. Katılımcılardan, çevrimiçi oyun oynama motivasyonlar?n?

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? hakkında 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.