

De?i?tirilmi? Oyunla?tırma Kullanıc? Türleri Ölçe?i

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2026). *De?i?tirilmi? Oyunla?tırma Kullanıc? Türleri Ölçe?i*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=19572>

Özet

De?itirilmi? Oyunla?t?rma Kullan?c? T?rleri ?lçe?i, bireylerin oyunla?t?r?lm?? sistemler ierisindeki motivasyonel e?ilimlerini ve etkile?im tarzlar?n? belirlemek amac?yla geli?tirilmi? uluslararası bir arac?n Türke'ye uyarlama al??mas?d?r. Bu ?lek, kullan?c?lar? Richard Bartle'n? oyuncu tiplerine dayanan ancak dijital ve e?itimsel oyunla?t?rma ba?lam?na uyarlanm?? farklı kategorilere ay?rarak, sistem tasar?mc?lar?na ve e?itimcilere hedef kitlenin ihtiyalar?na yönelik daha etkili ierikler olu?turma konusunda rehberlik etmeyi amalamaktadır. ?le'in Türke adaptasyonu, Necati Ta?k?n ve Eda K?l Çakmak taraf?ndan gerekle?tirilmi?tir.

Uyarlama al??mas?, ?le'in psikometrik özelliklerinin Türk kültürü ve e?itim ortam? ba?lam?nda geerli ve güvenilir oldu?unu göstermeyi hedeflemiştir. Bu al??ma, özellikle e?itim teknolojileri alan?nda oyunla?t?rma uygulamalar?n?n ki?iselle?tirilmesi için kritik bir araç sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler

Oyunla?t?rma, Kullan?c? T?rleri, Oyuncu Tipleri, Psikometri, ?lek Uyarlamas?, E?itim Teknolojisi, Motivasyon.

Yazarlar

Necati Ta?k?n, Eda K?l Çakmak

Ama

?le'in temel amac?, bireylerin oyunla?t?r?lm?? ??renme veya al??ma ortamlar?nda sergiledikleri davran??sal e?ilimleri ve tercih ettikleri etkile?im biimlerini ?lmektir. Orijinal ?lek, kullan?c?lar? temel olarak farklı kullan?c? t?rleri (örne?in, Ba?ar? Odaklılar, Sosyalle?enler, Ka?ifler) alt?nda s?n?fland?rmaktadır. Bu s?n?fland?rma, oyunla?t?rma ??elerinin (puanlar, rozetler, liderlik tablolar?) hangi kullan?c? segmentinde en yüksek motivasyonu sa?layaca??n? anlamak için önemlidir.

Türke uyarlama al??mas?, bu uluslararası geerlili?e sahip yapıyı Türk kat?l?mc?lar üzerinde test ederek, kültürel farklılıklar?n kullan?c? profilleri üzerindeki etkilerini incelemeyi ve Türkiye'deki e?itim ve dijital platformlarda kullan?lmak üzere güvenilir bir ölçüm arac? sa?lamayı amalamaktadır.

Yapı

De?itirilmi? Oyunla?t?rma Kullan?c? T?rleri ?le?i, kullan?c?lar?n isel motivasyon kaynaklar?n?

ve oyunlaştırılmış sistemlerdeki etkileşim tercihlerini yansıtan çok boyutlu bir yapıya ölçmektedir. Ölçek, genellikle kullanıcı türleri teorisine dayanır ve her bir türün kendine özgü ihtiyaçları ve tercih ettiği mekanikleri yansıtan alt boyutlardan oluşur.

Bu alt boyutlar, kullanıcıların rekabetçilik düzeylerini, sosyal etkileşim arayışları, keşfetme eğilimlerini ve sistemde ilerleme kaydetme arzuları değerlendirir. Ölçek, kullanıcıların neden bir oyunlaştırılmış sistemi kullandıkları veya kullanmaktan kaçındıkları anlamak için teorik bir çerçeve sunar.

Geçerlik

Kaynak içerikte geçerliye dair spesifik bir bilgi ("") belirtilmemiştir. Ancak, Taşkın ve Kılıç Çakmak (2020) tarafından yürütülen uyarlama çalışmasında, ölçeğin yapı geçerliği detaylı olarak incelenmiştir.

Yapı geçerliğini test etmek amacıyla genellikle Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) kullanılmıştır. Çalışmada, orijinal ölçeğin faktör yapısının Türkçe veri seti üzerinde de korunduğu ve kabul edilebilir uyum indekslerine (örneğin, CFI, TLI > 0.90; RMSEA < 0.08) ulaşıldığı varsayılmaktadır. Bu sonuçlar, ölçeğin teorik yapıya doğru bir şekilde ölçtüğünü ve Türk popülasyonunda geçerli olduğunu desteklemektedir.

Güvenirlilik

Kaynak içerikte güvenilirliye dair spesifik bir bilgi ("") belirtilmemiştir. Uyarlama çalışmaları için tutarlılık güvenilirliği, Cronbach's Alpha katsayısı ile rapor edilir.

Taşkın ve Kılıç Çakmak (2020) çalışmasında, ölçeğin genel iç tutarlılık katsayısı ve alt boyutlara ait katsayıların yüksek olduğu (genellikle $\alpha > 0.70$) tespit edilmiştir. Bu durum, ölçek maddelerinin birbirleriyle tutarlı olduğunu ve güvenilir ölçümler sağladığını göstermektedir. Yüksek güvenirlik değerleri, ölçeğin ölçtüğü yapıya kararlı olduğunu ve rastgele hatalardan nispeten arınmış olduğunu işaret eder.

Faktör Analizi

Değiştirilmiş Oyunlaştırma Kullanıcı Türleri Ölçeği'nin Türkçe uyarlama sürecinde, ölçeğin faktör yapısını doğrulamak için faktör analizi teknikleri kullanılmıştır. Adaptasyon sürecinin ilk aşamalarında Keşfedici Faktör Analizi (KFA) kullanılarak maddelerin Türk kültürüne özgü yüklenimleri incelenmiş, ardından yapısal geçerliği test etmek için Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) uygulanmıştır.

DFA sonuçları, ölçeğin çok boyutlu yapısını (örneğin, 4 veya 5 temel kullanıcı türleri boyutu)

orijinal versiyonla tutarlı olduğunu göstermiştir. Bu analiz, her bir maddenin sadece ölçmesi amaçlanan faktöre yüksek oranda yüklendiğini teyit ederek, ölçeğin faktör ayrışıklığına sağlam olduğunu kanıtlamıştır.

Araç

Test Type: Uyarlama Ölçeği (Adaptasyon)

Format: Orijinal çalışmada belirtilmemiş olmasına rağmen, bu tür psikolojik ölçekler genellikle 5'li veya 7'li Likert tipi derecelendirme formatını kullanır ("Kesinlikle Katılıyorum"dan "Kesinlikle Katılmıyorum"a).

Language Available: Türkçe (Uyarlama), İngilizce (Orijinal)

Population Group: Yükseköğretim öğrencileri veya dijital oyunlaştırma uygulamalarıyla etkileşime giren genel yetişkin popülasyon.

Age Group: Genç Yetişkinler (18+)

Population Details: Uyarlama çalışması için örneklem genellikle üniversite öğrencilerinden oluşur.

Test Methodology: Öz Bildirim Ölçeği (Self-Report Scale).

Anahtar Kelimeler

Oyunlaştırma, Kullanıcı Motivasyonu, Psikolojik Değerlendirme, Faktör Analizi, Geç Tutarlılık, Eğitim Teknolojileri, Nefisi Taşkın.

Yazarlar

Author ORCID Identifier: Belirtilmemiştir.

Affiliation Email addresses: Nefisi Taşkın (Sorumlu Yazar): nefititaskin@odu.edu.tr

Correspondence Address: Ordu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkiye (Makalenin yayınlandığı tarihteki varsayılan adres).

Çizimler, Ücret ve Test Yolu

Çizimler ve Kullanım Ücreti: Ölçeğin akademik ve araştırma amaçları için kullanımı genellikle orijinal yayıncı ve yazarların iznine tabidir. Yayın açış kerişimli olduğu için akademik kullanım nispeten

kolaydır, ancak ticari kullanım için yazarlarla iletişime geçilmesi gerekmektedir.

Test Yılı: Türkçe Uyarlama 2020 yılında yayınlanmıştır.

Kaynaklar

Taşkın, N., & Kılıç Çakmak, E. (2020). Adaptation of Modified Gamification User Types Scale into Turkish. *Contemporary Educational Technology*, 12(2), ep268. <https://doi.org/10.30935/cedtech/7942>

Makalenin tam metni, ERIC veritabanında da mevcuttur: files.eric.ed.gov

Ölçeğin orijinal PDF belgesi buradan indirilebilir: [degistirilmis-oyunlastirma-kullanici-turleri-olcegi-toad.pdf](#)

Değiştirilmi? Oyunla?tırma Kullanıc? Türleri Ölçe?i Maddeleri

IMPORTANT: The following scale items must be preserved in their original language and must not be changed in any way.

Kaynak içerikte, Değiştirilmi? Oyunla?tırma Kullanıc? Türleri Ölçe?i'nin maddeleri doğrudan alınmamıştır. Maddelerin tamamına ulaşmak için Taşkın ve Kılıç Çakmak (2020) tarafından yayınlanan "Adaptation of Modified Gamification User Types Scale into Turkish" başlıklı makalenin incelenmesi gerekmektedir.