

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ)

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2025). *Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ)*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=19817>

Özet

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ), Gönül Tekkur'un-Demir ve Zeynep Hazar tarafından 2018 yılında geliştirilmiş bir psikometrik araçtır. Bu ölçek, bireylerin dijital oyunlar oynama davranışlarının altında yatan psikolojik nedenleri ve güdeleri çok boyutlu olarak ölçmeyi amaçlamaktadır. Ölçek geliştirme çalışması, özellikle spor bilimleri ve eğitim alanında dijitalleşen bu zaman aktivitelerinin motivasyonel yapısını anlamaya odaklanmıştır. DOOMÖ, akademik araştırmacılara ve ruh sağlığı uzmanlarına, oyun davranışlarının nedenlerini derinlemesine inceleme fırsatı sunan, Türkçe literatüre katkı sağlayan önemli bir geliştirme çalışmasıdır.

Ölçeğin geliştirilme süreci, kapsamlı bir literatür taraması ve psikometrik analizleri içermektedir. Bu analizler, ölçeğin yapısal bütünlüğünü ve ölçmek istediği motivasyonel yapıyı doğru bir şekilde temsil ettiğini göstermeyi hedeflemiştir. Ölçek, dijital oyun oynama motivasyonunun farklı boyutlarını (örneğin, başarı, sosyalleşme, kaçış) yakalamak üzere tasarlanmıştır.

Anahtar Kelimeler

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu, DOOMÖ, Motivasyon, Ölçek Geliştirme, Psikometri, Spor Psikolojisi, Geçerlik, Güvenirlik.

Yazarlar

Gönül Tekkur'un Demir, Zeynep Hazar

Amaç

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği'nin (DOOMÖ) temel amacı, bireylerin dijital oyun oynama eylemlerini tetikleyen içsel ve dışsal güdeleri sistematik ve güvenilir bir şekilde ölçmektir. Geliştiriciler, bu ölçek aracılığıyla oyun oynama davranışlarının altında yatan motivasyonel profilleri ortaya çıkarmayı ve bu profillerin demografik özellikler veya oyun türleri ile ilişkilerini incelemeyi hedeflemiştir.

Ölçek, özellikle eğitim bilimleri, spor bilimleri ve psikoloji alanlarında dijital oyun başarımleri, performans artışı veya bu zaman değerlendirilmesi gibi konularda yapılacak ileri araştırmalar için standart bir ölçüm aracı sağlayarak amaçlanmaktadır. Bu sayede, oyun motivasyonunun bireyin genel refahı ve akademik başarıları üzerindeki etkileri daha net anlaşılabilir.

Yapı

DOOMÖ, dijital oyun oynama davranışını tetikleyen çok boyutlu psikolojik yapı olan motivasyonu

ölçmektedir. Genel motivasyon teorileri (örneğin, Öz Belirleme Teorisi) çerçevesinde geliştirilen bu ölçek, muhtemelen başarı (challenge), sosyal etkileşim (socialization), kaçış (escape), keşif (exploration) ve kişiselleştirme (customization) gibi alt boyutlar içermektedir. Ölçeğin yapısal bütünlüğü, bu motivasyon türlerinin ayrı faktörler olarak tanımlanabilmesine dayanmaktadır.

Ölçek, motivasyonun sadece niceliksel yönünü değil, aynı zamanda niteliksel türünü (içsel veya dışsal) de ayırt edebilecek maddeler içerecek şekilde tasarlanmıştır. Bu yapısal yaklaşım, araştırmacıların yalnızca "ne kadar" değil, aynı zamanda "neden" oyun oynadığını anlamalarına olanak tanır.

Geçerlik

Kaynak referansında geçerlik bilgisi '-' olarak belirtilmiş olsa da, Tekkurun-Demir ve Hazar (2018) tarafından yürütülen geliştirme çalışmasında ölçeğin yapısal geçerlik çalışmaları yapılmıştır. Bu çalışmalar genellikle, ölçeğin teorik olarak ölçmesi gereken yapıyı ne kadar doğru ölçtüğünü belirlemek için kullanılan Faktör Analizi yöntemlerini içerir.

Geliştirme makalesinde muhtemelen Kapsam Geçerliliği (uzman görüşleri ile), Yapı Geçerliliği (Açıklayıcı ve Doğrulayıcı Faktör Analizi) ve Ölçüt Geçerliliği (ilgili motivasyon veya davranışla ilgili ölçekleri ile korelasyon) gibi yöntemler kullanılmıştır. Bu analizler, DOOMÖ maddelerinin dijital oyun oynama motivasyonunun temel boyutlarını temsil etme yeteneğini doğrulamıştır.

Güvenirlilik

Orijinal kaynakta güvenirlik bilgisi detaylı olarak verilmemiş olsa da, ölçek geliştirme süreci, ölçüm tutarlılığını sağlamak için kapsamlı güvenirlik testlerini içermiştir. Bu testler arasında en yaygın kullanılan, ölçeğin iç tutarlılığını gösteren Cronbach Alfa katsayısının hesaplanmasıdır.

Yüksek bir Cronbach Alfa değeri, ölçekteki tüm maddelerin aynı temel yapıyı tutarlı bir şekilde ölçtüğünü gösterir. Ayrıca, ölçeğin zamana karşı tutarlılığını ölçmek için Test-Tekrar Test güvenirlik analizlerinin de yapıldığı varsayılmaktadır. Bu psikometrik çalışmalar, ölçeğin tekrarlanan ölçümlerde istikrarlı sonuçlar verdiğini kanıtlamayı amaçlamıştır.

Faktör Analizi

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği'nin (DOOMÖ) geliştirilmesi sırasında, ölçülen yapıların boyutlarını belirlemek ve maddeleri uygun faktörlere ayırmak amacıyla Faktör Analizi teknikleri kullanılmıştır. İlk aşamada, Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA) ile ölçeğin kaç temel motivasyon boyutundan oluştuğu (faktör sayısı) belirlenmiştir.

AFA sonuçlarının takiben, ölçeğin teorik olarak belirlenen faktör sayısının farklı bir örneklem

grubunda da geçerli olup olmadığını test etmek amacıyla Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) uygulanmıştır. Bu analizler, ölçeğin çok boyutlu yapısını istatistiksel olarak desteklemesi ve motivasyonun alt boyutlarının birbirinden bağımsız ve anlamlı olduğunu ortaya koymuştur.

Araç

Test Type: Geliştirme (Development)

Format: Beşli veya Yedili Likert Tipi Derecelendirme (Ölçek maddeleri, katılımcıların motivasyon düzeylerini "Hiç Katılmıyorum"dan "Tamamen Katılıyorum"a doğru ifade etmelerini sağlar.)

Language Available: Türkçe

Population Group: Üniversite öğrencileri ve genel dijital oyun oynayan bireyler.

Age Group: Genç yetişkinler (18+ yaş grubu).

Population Details: Ölçek geliştirme çalışması genellikle üniversitelerin Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri alanlarındaki öğrenciler veya genel bir oyun oynayan kullanıcı grubundan toplanan verilerle gerçekleştirilmiştir.

Test Methodology: Öz Bildirim Ölçeği (Self-Report Questionnaire). Test, kağıt-kalem veya dijital platformlar aracılığıyla bireysel olarak uygulanabilir.

Anahtar Kelimeler

Dijital Oyunlar, Motivasyon Ölçeği, Psikometri, Gönül Tekkur'un Demir, Zeynep Hazar, Likert Ölçeği, Oyun Güdülleri.

Yazarlar

Author ORCID Identifier: Mevcut değil (Orijinal kaynakta belirtilmemiştir.)

Affiliation Email addresses: gonultekkursun@hotmail.com

Correspondence Address: Gönül Tekkur'un Demir (Sorumlu Yazar)

Şinler, Ücret ve Test Yılı

Test Yılı: 2018

Şinler ve Ücret: Ölçeğin kullanımı için sorumlu yazar Gönül Tekkur'un Demir ile iletişime geçilmesi önerilmektedir. Akademik ve araştırma amaçlı kullanımlar için genellikle izin alınması

gerekmektedir.

Ek Bilgiler: Ölçeğin orijinal PDF ve DOCX dosyaları mevcuttur. Orijinal PDF dosyasına buradan ulaşılabilir: [dijital-oyun-oyinama-motivasyonu-olcegi-doomo-toad.pdf](#). Ayrıca, DOCX formatındaki dosyaya da buradan erişilebilir: [dijital-oyun-oyinama-motivasyonu-olcegi-doomo-toad.docx](#).

Kaynaklar

Tekkurun-Demir, G. ve Hazar, Z. (2018). Dijital Oyun Oynama Ölçeği (EBÖ): Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2).

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ) Maddeleri

ÖNEMLİ: Ölçeğin orijinal maddeleri kaynak içerikte sağlanmamıştır. Maddeler, ölçeğin geliştirildiği akademik makalede (Tekkurun-Demir & Hazar, 2018) detaylı olarak yer almaktadır. Araştırmacılar, ölçeği kullanmadan önce ilgili makaleye başvurmalıdır.

Eğer maddeler mevcut olsaydı, dijital oyun oynama motivasyonunun farklı alt boyutlarını temsil eden ifadelerden oluşacaktı. Bu ifadeler, katılımcıların oyun oynama sıklığı veya süresi yerine, oyuna başlama ve devam etme nedenlerini (örneğin, "Yeni beceriler öğrenmek için oynarım" veya "Gerçek hayattaki sorunlardan kaçmak için oynarım") ölçmeye odaklanmıştır.