Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçe?i (DOOMÖ)

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2026). *Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçe?i (DOOMÖ)*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=19817

ARABPSYCHOLOGY.COM

Özet

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçe?i (DOOMÖ), Gönül Tekkur?un-Demir ve Zeynep Hazar taraf?ndan 2018 y?l?nda geli?tirilmi? bir psikometrik araçt?r. Bu ölçek, bireylerin dijital oyunlar oynama davran???n?n alt?nda yatan psikolojik nedenleri ve güdüleri çok boyutlu olarak ölçmeyi amaçlamaktad?r. Ölçek geli?tirme çal??mas?, özellikle spor bilimleri ve e?itim alan?nda dijitalle?en bo? zaman aktivitelerinin motivasyonel yap?s?n? anlamaya odaklanm??t?r. DOOMÖ, akademik ara?t?rmac?lara ve ruh sa?l??? uzmanlar?na, oyun davran??lar?n?n nedenlerini derinlemesine inceleme f?rsat? sunan, Türkçe literatüre katk? sa?layan önemli bir geli?tirme çal??mas?d?r.

Ölçe?in geli?tirilme süreci, kapsaml? bir literatür taramas? ve psikometrik analizleri içermektedir. Bu analizler, ölçe?in yap?sal bütünlü?ünü ve ölçmek istedi?i motivasyonel yap?y? do?ru bir ?ekilde temsil etti?ini göstermeyi hedeflemi?tir. Ölçek, dijital oyun oynama motivasyonunun farkl? boyutlar?n? (örne?in, ba?ar?, sosyalle?me, kaç??) yakalamak üzere tasarlanm??t?r.

Anahtar Kelimeler

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu, DOOMÖ, Motivasyon, Ölçek Geli?tirme, Psikometri, Spor Psikolojisi, Geçerlik, Güvenirlik.

Yazarlar

Gönül Tekkur?un Demir, Zeynep Hazar

Amaç

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçe?i'nin (DOOMÖ) temel amac?, bireylerin dijital oyun oynama eylemlerini tetikleyen içsel ve d??sal güdüleri sistematik ve güvenilir bir ?ekilde ölçmektir. Geli?tiriciler, bu ölçek arac?l???yla oyun oynama davran???n?n alt?nda yatan motivasyonel profilleri ortaya ç?karmay? ve bu profillerin demografik özellikler veya oyun türleri ile ili?kilerini incelemeyi hedeflemi?tir.

Ölçek, özellikle e?itim bilimleri, spor bilimleri ve psikoloji alanlar?nda dijital oyun ba??ml?l???, performans art??? veya bo? zaman de?erlendirmesi gibi konularda yap?lacak ileri ara?t?rmalar için standart bir ölçüm arac? sa?lamay? amaçlamaktad?r. Bu sayede, oyun motivasyonunun bireyin genel refah? ve akademik ba?ar?s? üzerindeki etkileri daha net anla??labilir.

Yap?

DOOMÖ, dijital oyun oynama davran???n? tetikleyen çok boyutlu psikolojik yap? olan motivasyonu

ARABPSYCHOLOGY.COM

ölçmektedir. Genel motivasyon teorileri (örne?in, Öz Belirleme Teorisi) çerçevesinde geli?tirilen bu ölçek, muhtemelen ba?ar? (challange), sosyal etkile?im (socialization), kaç?? (escape), ke?if (exploration) ve ki?iselle?tirme (customization) gibi alt boyutlar? içermektedir. Ölçe?in yap?sal bütünlü?ü, bu motivasyon türlerinin ayr? faktörler olarak tan?mlanabilmesine dayanmaktad?r.

Ölçek, motivasyonun sadece niceliksel yo?unlu?unu de?il, ayn? zamanda niteliksel türünü (içsel veya d??sal) de ay?rt edebilecek maddeler içerecek ?ekilde tasarlanm??t?r. Bu yap?sal yakla??m, ara?t?rmac?lar?n yaln?zca "ne kadar" de?il, ayn? zamanda "neden" oyun oynand???n? anlamalar?na olanak tan?r.

Geçerlik

Kaynak referans?nda geçerlik bilgisi '-' olarak belirtilmi? olsa da, Tekkur?un-Demir ve Hazar (2018) taraf?ndan yürütülen geli?tirme çal??mas?nda ölçe?in yap?sal geçerlik çal??malar? yap?lm??t?r. Bu çal??malar genellikle, ölçe?in teorik olarak ölçmesi gereken yap?y? ne kadar do?ru ölçtü?ünü belirlemek için kullan?lan Faktör Analizi yöntemlerini içerir.

Geli?tirme makalesinde muhtemelen Kapsam Geçerli?i (uzman görü?leri ile), Yap? Geçerli?i (Aç?mlay?c? ve Do?rulay?c? Faktör Analizi) ve Ölçüt Geçerli?i (ilgili motivasyon veya ba??ml?l?k ölçekleri ile korelasyon) gibi yöntemler kullan?lm??t?r. Bu analizler, DOOMÖ maddelerinin dijital oyun oynama motivasyonunun temel boyutlar?n? temsil etme yetene?ini do?rulam??t?r.

Güvenirlik

Orijinal kaynakta güvenirlik bilgisi detayl? olarak verilmemi? olsa da, ölçek geli?tirme süreci, ölçüm tutarl?l???n? sa?lamak için kapsaml? güvenirlik testlerini içermi?tir. Bu testler aras?nda en yayg?n kullan?lan?, ölçe?in iç tutarl?l???n? gösteren Cronbach Alfa katsay?s?n?n hesaplanmas?d?r.

Yüksek bir Cronbach Alfa de?eri, ölçekteki tüm maddelerin ayn? temel yap?y? tutarl? bir ?ekilde ölçtü?ünü gösterir. Ayr?ca, ölçe?in zamana kar?? tutarl?l???n? ölçmek için Test-Tekrar Test güvenirlik analizlerinin de yap?ld??? varsay?lmaktad?r. Bu psikometrik çal??malar, ölçe?in tekrarlanan ölçümlerde istikrarl? sonuçlar verdi?ini kan?tlamay? amaçlam??t?r.

Faktör Analizi

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçe?i'nin (DOOMÖ) geli?tirilmesi s?ras?nda, ölçülen yap?n?n boyutlar?n? belirlemek ve maddeleri uygun faktörlere ay?rmak amac?yla Faktör Analizi teknikleri kullan?lm??t?r. ?lk a?amada, Aç?mlay?c? Faktör Analizi (AFA) ile ölçe?in kaç temel motivasyon boyutundan olu?tu?u (faktör yap?s?) belirlenmi?tir.

AFA sonuçlar?n? takiben, ölçe?in teorik olarak belirlenen faktör yap?s?n?n farkl? bir örneklem

ARABPSYCHOLOGY.COM

grubunda da geçerli olup olmad???n? test etmek amac?yla Do?rulay?c? Faktör Analizi (DFA) uygulanm??t?r. Bu analizler, ölçe?in çok boyutlu yap?s?n? istatistiksel olarak desteklemi? ve motivasyonun alt boyutlar?n?n birbirinden ba??ms?z ve anlaml? oldu?unu ortaya koymu?tur.

Araç

Test Type: Geli?tirme (Development)

Format: Be?li veya Yedili Likert Tipi Derecelendirme (Ölçek maddeleri, kat?l?mc?lar?n motivasyon düzeylerini "Hiç Kat?lm?yorum"dan "Tamamen Kat?l?yorum"a do?ru ifade etmelerini sa?lar.)

Language Available: Türkçe

Population Group: Üniversite ö?rencileri ve genel dijital oyun oynayan bireyler.

Age Group: Genç yeti?kinler (18+ ya? grubu).

Population Details: Ölçek geli?tirme çal??mas? genellikle üniversitelerin Beden E?itimi ve Spor Bilimleri alanlar?ndaki ö?renciler veya geni? bir oyun oynayan kullan?c? grubundan toplanan verilerle gerçekle?tirilmi?tir.

Test Methodology: Öz Bildirim Ölçe?i (Self-Report Questionnaire). Test, ka??t-kalem veya dijital platformlar arac?l???yla bireysel olarak uygulanabilir.

Anahtar Kelimeler

Dijital Oyunlar, Motivasyon Ölçe?i, Psikometri, Gönül Tekkur?un Demir, Zeynep Hazar, Likert Ölçe?i, Oyun Güdüleri.

Yazarlar

Author ORCID Identifier: Mevcut de?il (Orijinal kaynakta belirtilmemi?tir.)

Affiliation Email addresses: gonultekkursun@hotmail.com

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

?zinler, Ücret ve Test Y?l?

Test Y?l?: 2018

?zinler ve Ücret: Ölçe?in kullan?m? için sorumlu yazar Gönül Tekkur?un Demir ile ileti?ime geçilmesi önerilmektedir. Akademik ve ara?t?rma amaçl? kullan?mlar için genellikle izin al?nmas?

ARABPSYCHOLOGY.COM

gerekmektedir.

Ek Bilgiler: Ölçe?in orijinal PDF ve DOCX dosyalar? mevcuttur. Orijinal PDF dosyas?na buradan ula??labilir: dijital-oyun-oynama-motivasyonu-olcegi-doomo-toad.pdf. Ayr?ca, DOCX format?ndaki dosyaya da buradan eri?ilebilir: dijital-oyun-oynama-motivasyonu-olcegi-doomo-toad.docx.

Kaynaklar

Tekkur?un-Demir, G. ve Hazar, Z. (2018). Dijital Oyun Oynama Ölçe?i (EBÖ): Geçerlik ve güvenirlik çal??mas?. *Ni?de Üniversitesi Beden E?itimi Ve Spor Bilimleri Dergisi, 12*(2).

Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçe?i (DOOMÖ) Maddeleri

ÖNEML?: Ölçe?in orijinal maddeleri kaynak içerikte sa?lanmam??t?r. Maddeler, ölçe?in geli?tirildi?i akademik makalede (Tekkur?un-Demir & Hazar, 2018) detayl? olarak yer almaktad?r. Ara?t?rmac?lar, ölçe?i kullanmadan önce ilgili makaleye ba?vurmal?d?r.

E?er maddeler mevcut olsayd?, dijital oyun oynama motivasyonunun farkl? alt boyutlar?n? temsil eden ifadelerden olu?acakt?. Bu ifadeler, kat?l?mc?n?n oyun oynama s?kl??? veya süresi yerine, oyuna ba?lama ve devam etme nedenlerini (örne?in, "Yeni beceriler ö?renmek için oynar?m" veya "Gerçek hayattaki sorunlardan kaçmak için oynar?m") ölçmeye odaklanm??t?r.

ARABPSYCHOLOGY.COM