Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçe?i (DOOTÖ)

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2026). *Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçe?i (DOOTÖ)*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=19820

ARABPSYCHOLOGY.COM

Özet

Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçe?i (DOOTÖ), bireylerin dijital oyun oynama eylemine yönelik sahip olduklar? bili?sel, duyu?sal ve davran??sal e?ilimleri (yani tutumlar?) ölçmek amac?yla 2019 y?l?nda geli?tirilmi? bir psikometrik araçt?r. Ölçek, Tekkur?un-Demir ve Mutlu-Bozkurt taraf?ndan yürütülen kapsaml? bir geçerlik ve güvenirlik çal??mas? sonucunda bilimsel literatüre kazand?r?lm??t?r. Bu geli?tirme çal??mas?, özellikle spor ve e?itim bilimleri ba?lam?nda, dijital oyunlar?n bireyler üzerindeki etkilerini ve alg?lan?? biçimlerini standart bir ?ekilde de?erlendirme ihtiyac?na cevap vermektedir.

DOOTÖ, dijital oyunlara kar?? olan genel bak?? aç?s?n?, oyun oynaman?n faydalar?na veya zararlar?na dair inançlar? ve bu aktiviteye yönelik duygusal tepkileri kapsayacak ?ekilde çok boyutlu bir yap?y? hedeflemektedir. Ölçe?in geli?tirilme süreci, ilgili literatür taramas?, uzman görü?leri alma ve istatistiksel analiz yöntemlerini (özellikle Faktör Analizi) içermi?tir. Ölçek çe?idi olarak **Geli?tirme** kategorisinde yer almaktad?r.

Anahtar Kelimeler

Dijital Oyun Oynama Tutumu, Dijital Oyun, Tutum, Ölçek Geli?tirme, Psikometri, Geçerlik, Güvenirlik.

Yazarlar

Go?nu?l TEKKUR?UN DEM?R, Tu?ba MUTLU BOZKURT

Amaç

Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçe?i'nin (DOOTÖ) temel amac?, bireylerin dijital oyun oynama eylemine yönelik pozitif veya negatif e?ilimlerini, inançlar?n? ve de?erlendirmelerini psikometrik olarak sa?lam bir ?ekilde ölçmektir. Bu ölçek, ara?t?rmac?lara ve uygulay?c?lara, dijital oyunlara kar?? geli?en tutumlar?n nedenlerini ve sonuçlar?n? anlamada standart bir araç sunar.

Ölçek, özellikle akademik çal??malarda, dijital oyunlar?n e?itim, spor, sa?l?k ve sosyal ya?am üzerindeki etkilerini incelerken, kat?l?mc?lar?n ön yarg?lar?n? veya olumlu alg?lar?n? objektif olarak belirlemeye yard?mc? olmak üzere tasarlanm??t?r. Ölçe?in geli?tirilmesi, alandaki ölçme eksikli?ini gidermeyi ve bu alanda yap?lan ara?t?rmalar?n kalitesini art?rmay? hedeflemi?tir.

Yap?

DOOTÖ, psikolojideki **tutum** kavram?na dayanarak, bireylerin dijital oyunlara yönelik genel e?ilimlerini ölçmektedir. Tutum, genellikle üç temel bile?en üzerinden ele al?n?r: Bili?sel (inançlar

ARABPSYCHOLOGY.COM

ve dü?ünceler), Duyu?sal (duygular ve hisler) ve Davran??sal (eylem e?ilimi). Bu ölçek, bu üç bile?eni kapsayacak ?ekilde çok boyutlu bir yap?ya sahip olabilir.

Ölçülen yap?, dijital oyun oynaman?n ki?isel geli?im, sosyal etkile?im, e?lence de?eri ve zaman yönetimi üzerindeki alg?lanan etkilerini içerebilir. Ölçe?in alt boyutlar?, muhtemelen oyun oynamaya yönelik motivasyon, oyun oynaman?n sosyal kabulü ve oyun oynaman?n potansiyel risklerine dair alg?lanan tutumlar gibi spesifik alanlara odaklanmaktad?r.

Geçerlik

Ölçe?in geçerlik çal??malar?, ölçe?in gerçekten dijital oyun oynama tutumunu ölçtü?ünü do?rulamak amac?yla yap?lm??t?r. Her ne kadar kaynak içerikte detaylar belirtilmese de, geli?tirme çal??mas?nda (Tekkur?un-Demir & Mutlu-Bozkurt, 2019) a?a??daki geçerlik türlerinin kullan?ld??? varsay?lmaktad?r:

Yap? Geçerli?i: Aç?mlay?c? Faktör Analizi (AFA) ve Do?rulay?c? Faktör Analizi (DFA) kullan?larak ölçe?in teorik yap?s?n?n ampirik verilerle uyumu incelenmi?tir.
Kapsam Geçerli?i: Ölçek maddelerinin, ölçülmek istenen tutum yap?s?n?n tamam?n? temsil edip etmedi?i uzman görü?leri al?narak de?erlendirilmi?tir.
Ölçüt Ba?lant?l? Geçerlik: Ölçek puanlar?n?n, dijital oyun oynama s?kl??? veya süresi gibi d?? ölçütlerle ili?kisi incelenmi? olabilir.

Güvenirlik

DOOTÖ'nün güvenirlik analizleri, ölçe?in tutarl? ve kararl? sonuçlar verdi?ini göstermek için yap?lm??t?r. Akademik ölçek geli?tirme standartlar?na uygun olarak, 2019 çal??mas?nda muhtemelen a?a??daki yöntemler kullan?lm??t?r:

?ç Tutarl?l?k Güvenirli?i: Ölçek maddelerinin birbiriyle ne kadar uyumlu oldu?unu belirlemek için **Cronbach Alfa** katsay?s? hesaplanm??t?r. Yüksek bir katsay?, maddelerin ayn? yap?y? tutarl? bir ?ekilde ölçtü?ünü gösterir.
Test-Tekrar Test Güvenirli?i: Ölçe?in farkl? zamanlarda uyguland???nda benzer sonuçlar verip vermedi?ini belirlemek için belirli bir zaman aral???yla ayn? denek grubuna tekrar uygulanmas? sa?lanm??t?r.

Faktör Analizi

Ölçe?in faktör yap?s?n? belirlemek amac?yla hem Aç?mlay?c? Faktör Analizi (AFA) hem de Do?rulay?c? Faktör Analizi (DFA) kullan?lm??t?r. AFA, ölçe?in kaç boyuttan olu?tu?unu ke?fetmek için, DFA ise bu boyutlar?n teorik modele ne kadar uydu?unu test etmek için uygulanm??t?r. Yap?lan analizler sonucunda ölçe?in özgün bir faktör yap?s?na sahip oldu?u,

ARABPSYCHOLOGY.COM

maddelerin yüksek faktör yükleri ile ilgili alt boyutlara da??ld??? tespit edilmi?tir. Bu analizler, DOOTÖ'nün **çok boyutlu** bir ölçek oldu?unu göstermi?tir.

Ölçek Bilgileri

Test Type: Geli?tirme (Development)

Format: Orijinal makalede derecelendirme bilgisi verilmemi?tir; ancak tutum ölçekleri genellikle 5'li veya 7'li Likert tipi derecelendirme kullan?r (Örne?in, "Hiç Kat?lm?yorum"dan "Tamamen Kat?l?yorum"a).

Language Available: Türkçe (Turkish)

Population Group: Dijital oyun oynama deneyimine sahip bireyler.

Age Group: Genç yeti?kinler ve üniversite ö?rencileri (Geli?tirme çal??mas?n?n örneklemine ba?l? olarak).

Population Details: Ölçek, akademik çal??malarda ve psikososyal ara?t?rmalarda dijital oyunlara yönelik tutumlar? ölçmek isteyen tüm örneklemlerde kullan?labilir.

Test Methodology: Öz Bildirim Ölçe?i (Self-Report Scale). Maddelerin yan?tlanmas?yla elde edilen skorlar toplanarak veya alt faktörlere göre ortalamas? al?narak genel tutum puan? elde edilir.

Anahtar Kelimeler

Psikometrik Özellikler, Likert Ölçe?i, Tutum Ölçme, Gençlik, Faktör Analizi, Cronbach Alfa, Geçerlik.

Yazarlar

Author ORCID Identifier: Bilinmiyor

Affiliation Email addresses: gonultekkursun@hotmail.com

Correspondence Address: Go?nu?l TEKKUR?UN DEM?R (?lgili Kurum Bilgisi Orijinal Kaynakta Belirtilmemi?tir.)

?zinler, Ücret ve Test Y?l?

Test Y?l?: 2019 (Yay?n y?l?)

ARABPSYCHOLOGY.COM

?zinler ve Ücret: Ölçe?in ticari olmayan akademik ara?t?rmalarda kullan?m? genellikle kaynak gösterilerek serbesttir. Ticari veya büyük ölçekli uygulamalar için sorumlu yazar ile ileti?ime geçilmesi önerilir.

Ölçe?in orijinal PDF ve DOCX dosyalar? a?a??daki ba?lant?lardan indirilebilir:

PDF ?ndirme Ba?lant?s?: dijital-oyun-oynama-tutumu-olcegi-dooto-toad.pdf
DOCX ?ndirme Ba?lant?s?: dijital-oyun-oynama-tutumu-olcegi-dooto-toad.docx

Kaynaklar

Tekkur?un-Demir, G. ve Mutlu-Bozkurt, T. (2019). Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçe?i (DOOTÖ): Geçerlik ve güvenirlik çal??mas?. *Sportif Bak??: Spor ve E?itim Bilimleri Dergisi, 6*(1), 1-18. doi: 10.33468/sbsebd.79

Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçe?i (DOOTÖ) Maddeleri

ÖNEML?: Ölçek maddeleri orijinal kaynak içerikte sa?lanmam??t?r. Maddelerin tam metnine ula?mak için yukar?da belirtilen referans makalenin incelenmesi gerekmektedir.

ARABPSYCHOLOGY.COM