

# Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ)

## RECOMMENDED CITATION

memjavad (2025). *Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ)*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=19820>

## Özet

Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ), bireylerin dijital oyun oynama eylemine yönelik sahip oldukları bilişsel, duyuşsal ve davranışsal eğilimleri (yani tutumlar) ölçmek amacıyla 2019 yılında geliştirilmiş bir psikometrik araçtır. Ölçek, Tekkur'un-Demir ve Mutlu-Bozkurt tarafından yürütülen kapsamlı bir geçerlik ve güvenirlilik çalışması sonucunda bilimsel literatüre kazandırılmıştır. Bu geliştirme çalışması, özellikle spor ve eğitim bilimleri alanında, dijital oyunların bireyler üzerindeki etkilerini ve algılanan biçimlerini standart bir şekilde değerlendirme ihtiyacına cevap vermektedir.

DOOTÖ, dijital oyunlara karşı olan genel bakış açısını, oyun oynamanın faydalarına veya zararlarına dair inançlar ve bu aktiviteye yönelik duygusal tepkileri kapsayacak şekilde çok boyutlu bir yapıyı hedeflemektedir. Ölçeğin geliştirilme süreci, ilgili literatür taraması, uzman görüşleri alma ve istatistiksel analiz yöntemlerini (özellikle Faktör Analizi) içermiştir. Ölçek çeşidi olarak **Geliştirme** kategorisinde yer almaktadır.

## Anahtar Kelimeler

Dijital Oyun Oynama Tutumu, Dijital Oyun, Tutum, Ölçek Geliştirme, Psikometri, Geçerlik, Güvenirlilik.

## Yazarlar

Goşnuş TEKKUR'UN DEMİR, Tuşba MUTLU BOZKURT

## Amaç

Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği'nin (DOOTÖ) temel amacı, bireylerin dijital oyun oynama eylemine yönelik pozitif veya negatif eğilimlerini, inançlarını ve değerlendirmelerini psikometrik olarak sağlam bir şekilde ölçmektir. Bu ölçek, araştırmacılara ve uygulayıcılara, dijital oyunlara karşı gelişen tutumların nedenlerini ve sonuçlarını anlamada standart bir araç sunar.

Ölçek, özellikle akademik çalışmalarda, dijital oyunların eğitim, spor, sağlık ve sosyal yaşam üzerindeki etkilerini incelerken, katılımcıların ön yargılarına veya olumlu algılarına objektif olarak belirlemeye yardımcı olmak üzere tasarlanmıştır. Ölçeğin geliştirilmesi, alandaki ölçme eksikliğini gidermeyi ve bu alanda yapılan araştırmaların kalitesini artırmayı hedeflemiştir.

## Yapı

DOOTÖ, psikolojideki **tutum** kavramına dayanarak, bireylerin dijital oyunlara yönelik genel eğilimlerini ölçmektedir. Tutum, genellikle üç temel bileşen üzerinden ele alınır: Bilişsel (inançlar

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. Ölçeğin 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 odaklanmaktadır.

## Geçerlik

Ölçeğin geçerlik çal??malar?, ölçeğin gerçekten dijital oyun oynama tutumunu ölçtü?ünü do?rulamak amacıyla yap?lm??tır. 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?lmaktadır:

**Yap? Geçerli?i:** Aç?mlay?c? Faktör Analizi (AFA) ve Do?rulay?c? Faktör Analizi (DFA) kullan?larak ölçeğin teorik yap?s?n?n ampirik verilerle uyumu incelenmiştir.

**Kapsam Geçerli?i:** Ölçek maddelerinin, ölçülmek istenen tutum yap?s?n?n tamam?n? temsil edip etmedi?i uzman görüş?leri al?narak de?erlendirilmiştir.

**Ölçüt Ba?lant?i? Geçerlik:** Ölçek puanlar?n?n, dijital oyun oynama s?kl??? veya süresi gibi d?? ölçütlerle ili?kisi incelenmi? olabilir.

## Güvenirlik

DOOTÖ'nün güvenirlik analizleri, ölçeğin tutarlı ve kararlı sonuçlar verdi?ini göstermek için yap?lm??tır. Akademik ölçek geli?tirme standartlarına uygun olarak, 2019 çal??mas?nda muhtemelen a?a??daki yöntemler kullan?lm??tır:

**?ç Tutarlı?ık Güvenirli?i:** Ölçek maddelerinin birbiriyle ne kadar uyumlu oldu?unu belirlemek için Cronbach Alfa katsay?s? hesaplanm??tır. Yüksek bir katsay?, maddelerin ayn? yap?y? tutarlı bir ?ekilde ölçtü?ünü gösterir.

**Test-Tekrar Test Güvenirli?i:** Ölçeğin farklı zamanlarda uyguland???nda benzer sonuçlar verip vermedi?ini belirlemek için belirli bir zaman aral???yla ayn? denek grubuna tekrar uygulanması sa?lanm??tır.

## Faktör Analizi

Ölçeğin faktör yap?s?n? belirlemek amacıyla hem Aç?mlay?c? Faktör Analizi (AFA) hem de Do?rulay?c? Faktör Analizi (DFA) kullan?lm??tır. AFA, ölçeğin kaç boyuttan olu?tu?unu ke?fetmek için, DFA ise bu boyutların teorik modele ne kadar uydu?unu test etmek için uygulanm??tır. Yap?lan analizler sonucunda ölçeğin özgün bir faktör yap?s?na sahip oldu?u,

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 örnekleme 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 Ölçeği (Self-Report Scale). Maddelerin yan?tlanmasıyla elde edilen skorlar toplanarak veya alt faktörlere göre ortalaması alınarak genel tutum puanı elde edilir.

## Anahtar Kelimeler

Psikometrik Özellikler, Likert Ölçeği, 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?li?

**Test Y?li?:** 2019 (Yayın yılı?)

**Şzinler ve Ücret:** Ölçeğin ticari olmayan akademik araştırmalarda kullanımı genellikle kaynak gösterilerek serbesttir. Ticari veya büyük ölçekli uygulamalar için sorumlu yazar ile iletişime geçilmesi önerilir.

Ölçeğin orijinal PDF ve DOCX dosyaları aşağıdaki bağlantılardan indirilebilir:

PDF indirme Bağıntısı: [dijital-oyun-oynama-tutumu-olcegi-dooto-toad.pdf](#)

DOCX indirme Bağıntısı: [dijital-oyun-oynama-tutumu-olcegi-dooto-toad.docx](#)

## Kaynaklar

Tekkurun-Demir, G. ve Mutlu-Bozkurt, T. (2019). Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ): Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 1-18. doi: 10.33468/sbsebd.79

## Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (DOOTÖ) Maddeleri

**ÖNEMLİ:** Ölçek maddeleri orijinal kaynak içerikte sağlanmamıştır. Maddelerin tam metnine ulaşmak için yukarıda belirtilen referans makalenin incelenmesi gerekmektedir.