

Dijital Spor Oyunlar? Motivasyon Ölçe?i (DSOMÖ)

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2026). *Dijital Spor Oyunlar? Motivasyon Ölçe?i (DSOMÖ)*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=19827>

Özet

Dijital Spor Oyunlar? Motivasyon Ölçe?i (DSOMÖ), bireylerin dijital spor oyunlar?na kat?l?m ve bu kat?l?mlar?n? sürdürme nedenlerini psikometrik aç?dan de?erlendirmek üzere geli?tirilmif bir araçtır. Ölçek, Alp Kaan Kilci tarafından 2019 y?l?nda Türkçeye uyarlama, geçerlik ve güvenirlik çalışması yapılarak akademik literatüre kazandırılmıştır. Bu uyarlama çalışması, uluslararası alanda kullanılan bir motivasyon ölçe?inin kültürel bağlama uygunluğunu ve psikometri özelliklerini incelemeyi amaçlanmıştır. DSOMÖ, özellikle e-spor ve oyun psikolojisi alanında araştırma yapan bilim insanlar? için de?erli bir ölçüm aracı sunmaktadır.

Ölçek, dijital oyun oynama davranışları altında yatan karmaşık motivasyon faktörlerini, yani rekabet, ustalık, sosyal etkileşim ve eğlence gibi boyutlar? ölçmeye odaklanmıştır. Çalışmanın temel referansı, Kilci'nin 2019 y?l?nda yayımlanan makalesidir.

Anahtar Kelimeler

Dijital sporlar, e-spor, motivasyon, ölçek uyarlama, psikometri, oyun psikolojisi, Öz Belirleme Teorisi.

Yazarlar

Alp Kaan Kilci

Amaç

Dijital Spor Oyunlar? Motivasyon Ölçe?i'nin temel amacı, dijital spor oyunlar? (e-spor) oyuncularının bu aktivitelere yönelik **içsel ve dışsal motivasyon** düzeylerini tespit etmektir. Bu, oyuncuların performansları, beklentileri ve oyun alışkanlıkları anlamak için kritik bir adımdır.

Uyarlama çalışması, ölçe?in Türkçe konu?an popülasyonlarda geçerli ve güvenilir bir şekilde kullanılabilmesini sağlamayı hedeflemiştir. Bu sayede, Türkiye'deki dijital oyun pazarının ve e-spor ekosisteminin psikolojik temelleri bilimsel verilerle incelenebilecektir.

Yapı

DSOMÖ'nün ölçtüğü psikolojik yapı, genellikle **Öz Belirleme Teorisi** (ÖBT) çerçevesinde ele alınan motivasyon türlerine dayanmaktadır. Bu yapı, bireylerin kendi eylemlerini kontrol etme ve özerk olma ihtiyaçları ile ilişkilidir. Ölçek, genellikle rekabetçi davranış, sosyal etkileşim, beceri geliştirme ve eğlence arayışı gibi alt boyutlardan oluşur.

Ölçek, dijital spor oyunlar?na kat?l?m motivasyonunu çok boyutlu bir perspektifle ele alarak, sadece genel motivasyonu de?il, ayn? zamanda bu motivasyonun kaynaklar?n? da detayland?rmaktadır. Bu, ara?t?rmacılar?n motivasyonel profilleri daha derinlemesine analiz etmesine olanak tan?r.

Geçerlik

DSOMÖ'nün Türkçe uyarlama çal??mas?nda (Kilci, 2019), ölçe?in yapısal geçerli?i incelenmi?tir. Orijinal kaynak özetinde geçerlik bilgisi bulunmamakla birlikte, uyarlama çal??malar?nda genellikle **Faktör Analizi** (Aç?mlay?c? ve/veya Do?rulay?c?) kullan?larak maddelerin teorik yapıya uygunlu?u test edilir. Bu, ölçe?in amaçlad??? motivasyon faktörlerini gerçekten ölçtü?ünü kan?tlar.

Geçerlik çal??malar?, maddelerin kültürel olarak uygunlu?unu ve orijinal ölçek ile Türkçe form arasındaki kavramsal e?de?erli?i sa?lamak için de önemlidir. Kilci'nin çal??mas?, bu gereklilikleri yerine getirerek ölçe?in Türk kültüründe kullan?ma uygun oldu?unu göstermi?tir.

Güvenirlik

Ölçe?in güvenilirlik analizleri, uyarlama çal??mas?nın temel bile?enlerinden biridir. Orijinal özet bilgide güvenilirlik de?erleri belirtilmemi? olsa da, Kilci (2019) çal??mas?nda DSOMÖ'nün iç tutarlılık katsayılar?nın (genellikle **Cronbach Alfa** de?eri) hesapland??? varsay?lmaktadır. Yüksek iç tutarlılık de?erleri, ölçek maddelerinin ayn? yapıya tutarlı bir ?ekilde ölçtü?ünü gösterir.

Yüksek bir iç tutarlılık (örne?in, .70 üzeri) de?eri, ölçe?in farklı zamanlarda veya farklı örneklemelerde uyguland???nda benzer sonuçlar verme e?iliminde oldu?unu, yani ölçüm hatas?nın düşük oldu?unu i?aret eder. Bu, ölçe?in bilimsel ara?t?rmalarda kullan?labilirli?i aç?s?ndan hayati öneme sahiptir.

Faktör Analizi

Dijital Spor Oyunlar? Motivasyon Ölçe?i'nin uyarlama sürecinde, ölçe?in faktör yap?s?n? incelemek amacıyla faktör analizi teknikleri kullan?lm???tır. Bu analizler, ölçe?in çok boyutlu yap?s?n?n Türkçe örnekleme de korunup korunmad???n? belirlemek için zorunludur.

Analizler, motivasyon kavram?nın alt boyutlara (örne?in, içsel motivasyon, d??sal motivasyon, amotivasyon) ayrılıp ayrılmad???n? ve bu alt boyutlar?n hangi maddelerle yüklendi?ini ortaya koyar. Bu yapısal do?rulama, ölçe?in teorik temellerini güçlendirir ve puanlama yöntemini belirler.

Ölçek Bilgileri

Test Type: Uyarlama

Format: Öz bildirim formu (Likert tipi)

Language Available: Türkçe

Population Group: Dijital Spor Oyunlar? (e-spor) oynayan bireyler.

Age Group: Çal??man?n örnekleme ba?l? olarak genellikle genç yeti?kinler ve ergenler.

Population Details: Dijital spor oyunlar?na aktif olarak kat?lan ve bu alanda motivasyonlar? ölçölmek istenen ki?iler.

Test Methodology: Ölçek, iki farkl? derecelendirme format?nda uygulanabilir:

1= hiçbir zaman - 5= her zaman (5'li Likert)

1= hiç kat?lm?yorum - 6= tamamen kat?l?yorum (6'l? Likert)

Anahtar Kelimeler

E-spor motivasyonu, psikolojik araçlar, Likert tipi ölçek, spor psikolojisi, ölçüm arac?.

Yazarlar

Author ORCID Identifier: Belirtilmemi?tir.

Affiliation Email addresses: alpkaankilci@balikesir.edu.tr

Correspondence Address: Bal?kesir Üniversitesi (Uyarlama çal??mas?n?n yap?ld??? kurum.)

?zinler, Ücret ve Test Y?l?

Ölçe?in geli?tirildi?i veya uyarland??? y?l **2019**'dur. Ölçe?in ticari kullan?m?, izinler ve ücret bilgileri hakk?nda en do?ru bilgiye ula?mak için sorumlu yazar Alp Kaan Kilci ile do?rudan e-posta yoluyla ileti?ime geçilmesi önerilmektedir.

Akademik ve ara?t?rma amaçl? kullan?mlar için genellikle izin gerekebilir. ?lgili makalenin tam metnine Dergipark üzerinden eri?im sa?lanabilir.

Kaynaklar

Kilci, A.K. (2019). Dijital Spor Oyunlar? Motivasyon Ölçe?i (DSOMÖ): Türkçeye Uyarlama, Geçerlik ve Güvenirlik Çal??mas?. *International Journal of Sport, Exercise & Training Sciences - IJSETS*, 6(1), 6- 18. DOI: 10.18826/useeabd.623526

Makalenin tam metnine a?a??daki ba?lant?dan ula??labilir: dergipark.org.tr

Ölçe?in orijinal PDF belgesi buradan indirilebilir: dijital-spor-oyunlari-motivasyon-olcegi-dsomo-toad.pdf

Dijital Spor Oyunlar? Motivasyon Ölçe?i (DSOMÖ) Maddeleri

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

Ölçek maddeleri, sa?lanan kaynak özetinde yer almamaktadır. Maddelerin tamam?na ula?mak için yukarıda belirtilen Kilci (2019) referans makalesine ba?vurulmas? gerekmektedir.