

# EGameFlow Ölçe?i (EGFÖ)

## RECOMMENDED CITATION

memjavad (2026). *EGameFlow Ölçe?i (EGFÖ)*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=20626>

## Özet

**EGameFlow Ölçeği (EGFÖ)**, e-ö?renme ortamlar?nda kullan?lan oyunlar?n kullan?c?lar tarafından alg?lanan hazz?n? ve bu oyunlar arac?l???yla elde edilen bilgi geli?imini ölçmek amacıyla Türkçe'ye uyarlanm?? bir araçtır. Ölçek, özellikle Ak?? Kuram? (Flow) çerçevesinde, kullan?c?lar?n dijital oyunlar s?ras?nda ya?ad??? derin kat?l?m deneyimini de?erlendirmeyi hedefler. Bu uyarlama çal??mas?, 2019 y?l?nda Yan?k, Batu ve Özdemir tarafından gerçekleştirilmi? olup, Türkiye'deki e-ö?renme ve oyunla?t?rma ara?t?rmalar? için güvenilir bir ölçüm arac? sunmaktadır.

Ölçek, orijinal EGameFlow modelinin psikometrik yap?s?n? koruyarak, bireylerin e-ö?renme oyunlar?na yönelik motivasyonlar?n? ve deneyim kalitelerini kantitatif olarak incelemeye olanak tan?r. Ölçek Tipi, bir uyarlama çal??mas? olup, psikometrik analizleri ilgili referans makalede detayland?r?lm??tir.

## Anahtar Kelimeler

EGameFlow Ölçeği, E-ö?renme, Oyunla?t?rma, Ak?? Kuram?, Alg?lanan Haz, Bilgi Geli?imi, Psikometrik Özellikler, Uyarlama.

## Yazarlar

Akan Yan?k, Mehmet Batu, Erol Özdemir.

## Amaç

EGameFlow Ölçeği'nin temel amacı, bireylerin e-ö?renme ba?lam?nda tasarlanm?? oyunlar? deneyimlerken ula?t?klar? ak?? durumunu ve bunun sonucunda ortaya ç?kan bili?sel kazan?mlar? (bilgi geli?imini) sistematik olarak de?erlendirmektir. Bu araç, e?itim teknolojileri alanında oyun tasar?m?n?n etkilili?ini ölçmek ve kullan?c? deneyimini optimize etmek için kritik veriler sunar.

Uyarlama çal??mas?, orijinal ölçeğin psikometrik yap?s?n? Türk kültürü ve diline uygun hale getirerek, Türkiye'deki ara?t?rmac?lar?n uluslararası standartlarda geçerli ve güvenilir bir ölçüm arac? kullanmas?n? sa?lamay? amaçlam??tir. Ölçek, özellikle e?itimsel dijital oyunlar?n kullan?c? üzerindeki etkilerini inceleyen çal??malarda kullan?lmak üzere tasarlanm??tir.

## Yap?

Ölçek, Ak?? Kuram? temel al?narak geli?tirilmi?tir. Bu kuram, bireyin bir aktiviteye tam olarak odaklan?p zaman ve benlik duygusunu kaybetti?i optimal deneyimi ifade eder. EGameFlow ba?lam?nda yap?, kullan?c?lar?n e-ö?renme oyunlar? s?ras?nda ya?ad??? derin kat?l?m?,

algılanan yeterliliği ve öğrenme motivasyonunu kapsar.

Ölçek, genellikle oyun deneyiminin farklı boyutları ölçen alt faktörlerden oluşur. Bu faktörler, oyunun zorluk seviyesinin beceri seviyesiyle dengelenmesi, açık hedeflere sahip olma, anda geri bildirim alma ve sonuç olarak bilgi gelişiminin gözlemlenmesi gibi temel akıllı bileşenlerini içerir. Bu çok boyutlu yapı, oyunlaştırma uygulamaları kapsamlı bir şekilde değerlendirilmesine olanak tanır.

## Geçerlik

EGameFlow Ölçeği'nin Türkçe uyarlama çalışmasında (Yanık, Batu ve Özdemir, 2019), yapısal geçerliliği test etmek amacıyla Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) kullanılmıştır. Çalışmada, orijinal ölçeğin teorik yapısının Türk örneğinde de istatistiksel olarak kabul edilebilir uyum indeksleri ile korunduğu gösterilmiştir. Bu analizler, ölçeğin kavramsal olarak ölçmeyi amaçladığı yapıya bağlı olarak bir şekilde ölçtüğünü doğrulamıştır.

Geçerlik çalışmaları ayrıca, ölçeğin maddelerinin ilgili faktörlerle yüksek düzeyde korelasyon gösterdiğini ve faktörler arasında beklenen ilişkilerin bulunduğunu ortaya koymuştur. Bu bulgular, EGFÖ'nün e-öğrenme oyun deneyimini geçerli bir şekilde ölçmek için uygun olduğunu kanıtlamaktadır.

## Güvenirlilik

Ölçeğin güvenilirliği, iç tutarlılık katsayıları (Cronbach Alfa) ile incelenmiştir. Uyarlama çalışmasında, ölçeğin hem genel yapıya hem de alt faktörleri için yüksek ve kabul edilebilir düzeyde iç tutarlılık katsayıları raporlanmıştır. Bu yüksek katsayılar, ölçek maddelerinin tutarlı bir şekilde aynı yapıya ölçtüğünü ve dolayısıyla ölçeğin güvenilir olduğunu göstermektedir.

Yayınlanan makalede (Yanık et al., 2019) detaylı güvenilirlik analiz sonuçlarına yer verilmiş olup, elde edilen değerler ölçeğin farklı uygulamalarda kararlı sonuçlar verme potansiyelini desteklemektedir.

## Faktör Analizi

EGameFlow Ölçeği'nin Türkçe versiyonunun yapı geçerliliğini belirlemek için Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) uygulanmıştır. Bu analiz, orijinal ölçeğin çok boyutlu yapısının (örneğin, Haz, Odaklanma, Bilgi Gelişimi gibi) Türk örneğinde ne ölçüde korunduğunu test etmiştir.

DFA sonuçları, ölçüm modelinin veri ile iyi bir uyum sergilediğini gösteren çeşitli uyum indeksleri (örneğin, Chi-square/df oranı, CFI, TLI, RMSEA) ile desteklenmiştir. Bu yapısal analizler, ölçeğin e-öğrenme oyun deneyiminin farklı bileşenlerini ayrıntı olarak ölçme yeteneğini teyit etmektedir.

## Araç

**Test Türü:** Uyarlama

**Format:** Genellikle 5'li veya 7'li Likert tipi derecelendirme (Kesin bilgi için referans makaleye bakılmalıdır).

**Mevcut Diller:** Türkçe (Uyarlama), İngilizce (Orijinal)

**Popülasyon Grubu:** E-öğrenme oyunlarını kullanan öğrenciler veya dijital eğitim katılımcıları.

**Yaş Grubu:** Genellikle üniversite öğrencileri ve eğitim teknolojilerini kullanan yetişkinler.

**Popülasyon Detayları:** Uyarlama çalışması, e-öğrenme oyunları deneyimine sahip bir üniversite öğrenci örnekleminde gerçekleştirilmiştir.

**Test Metodolojisi:** Öz bildirim ölçeği. Katılımcılar, belirli bir e-öğrenme oyunu deneyiminden hemen sonra maddeleri yanıtlar.

## Anahtar Kelimeler

Eğitim Teknolojisi, Dijital Oyunlar, Akademi Durumu, Ölçek Geliştirme, Psikometri, Oyunlaştırma.

## Yazarlar

**Sorumlu Yazar:** Akan Yanık

**Yazar ORCID Tanımlayıcıları:** Bilgi mevcut değildir.

**Kurum E-posta Adresleri:** [akanyanik@gmail.com](mailto:akanyanik@gmail.com)

**Yazın Adresi:** Akan Yanık

## Şinler, Ücret ve Test Yılı

**Şinler ve Kullanım:** Ölçeğin akademik araştırmalarda kullanım için sorumlu yazar Akan Yanık ile e-posta yoluyla iletişime geçilmesi önerilir.

**Ücret:** Ticari olmayan akademik kullanımlar için genellikle ücret talep edilmemektedir, ancak yazar onayı gereklidir.

**Test Yılı:** Türkçe uyarlama çalışması'nın yayımlandığı yıl 2019'dur.

## Referanslar

Yan?k, A., Batu, M. ve Özdemir, E. (2019). E-ö?renme oyunlar?nda alg?lanan haz ve bilgi geli?iminin de?erlendirilmesi: Egameflow ölçe?inin Türkçe'ye uyarlanması. *E?itim Teknolojisi Kuram Uygulama*, 9(2), 463-482. Orijinal makaleye Dergipark üzerinden eri?im sa?lanabilir: [dergipark.org.tr](http://dergipark.org.tr)

Ölçe?in orijinal PDF döküman?na buradan ula??labilir: [egameflow-olcegi-toad.pdf](http://egameflow-olcegi-toad.pdf)

## EGameFlow Ölçe?i (EGFÖ) Maddeleri

**ÖNEML?:** Orijinal kaynakta ölçek maddeleri aç?kça belirtilmemiştir. Maddelerin tamam?na ve puanlama yönergelerine eri?im için ilgili referans makaleye (Yan?k, Batu ve Özdemir, 2019) ba?vurulmas? gerekmektedir.

ARABPSYCHOLOGY.COM