

Espor ?zleyici Talepleri Ölçe?i

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2026). *Espor ?zleyici Talepleri Ölçe?i*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=21372>

Özet

Espor İzleyici Talepleri Ölçeği (EİTÖ), Kilci ve Yalçın (2020) tarafından geliştirilen ve Türkçe'ye uyarlanan, Espor yayınları takip eden izleyicilerin beklenti ve taleplerini ölçmeyi amaçlayan psikometrik bir araçtır. Ölçek, izleyicilerin yayın kalitesinden yorumcu özelliklerine, etkileşim olanaklarından etkinlik türüne kadar geniş bir yelpazedeki memnuniyet faktörlerini değerlendirilmesini sağlar. Uyarlama çalışması, ölçeğin Türkçe kültür ve dil bağlamında geçerliliğini ve güvenilirliğini sağlamayı hedeflemiştir.

Toplamda 25 maddeden oluşan bu ölçek, altı ana faktör altında yapılandırılmıştır. Derecelendirme, 5'li Likert ölçeği formatında uygulanmaktadır (1= Kesinlikle Katılmıyorum; 5= Kesinlikle Katılıyorum). Bu araç, espor endüstrisi, yayıncılar ve akademik araştırmacılar için izleyici deneyimini optimize etme konusunda kritik veriler sağlamaktadır.

Anahtar Kelimeler

Espor, İzleyici Talepleri, Ölçek Uyarlama, Psikometri, Yayın Kalitesi, Türkiye, Rekabetçi Oyunlar.

Yazarlar

Kilci, A. K., & Yalçın, S.

Amaç

Espor İzleyici Talepleri Ölçeği'nin temel amacı, espor yayınları takip eden bireylerin yayıncılara, yorumculara, etkinliklere ve genel yayın ortamına yönelik spesifik taleplerini ve beklentilerini sistematik olarak ölçmektir. Bu ölçek, orijinal yabancı dildeki bir aracın uyarlama sürecini tamamlayarak, Türkçe konuşan popülasyonda kullanıma uygun hale getirilmesini sağlamıştır.

Ölçek, izleyici davranışları ve memnuniyetini etkileyen çok boyutlu faktörleri belirleyerek, yayın içeriklerinin ve kalitesinin izleyici beklentilerine göre şekillendirilmesine yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Aynı zamanda, espor alanındaki akademik araştırmaların derinleştirilmesine olanak tanımaktadır.

Yapı

Ölçek, izleyicilerin taleplerini altı farklı boyutta ele alan çok boyutlu bir yapıyı ölçmektedir. Bu boyutlar, izleyici deneyiminin farklı yönlerini temsil ederken, espor yayıncılarının karmaşık doğasını yansıtmaktadır. Toplam 25 madde bu altı faktör etrafında toplanmıştır.

Ölçülen bazı yapılar şunlardır: **Yayın Kalitesi** (teknik standartlar), **Sosyal Etkileşim** (sohbet odası dinamikleri), **Yayın Performansı** (özellikler ve zamanlama), **Etkinlik Değeri** (liglerin/turnuvaların prestiji), **Yorumcu Yetkinliği** (analiz yeteneği) ve **Oyuncu/Yayın Özellikleri** (mizah ve anlatım çekiciliği). Bu faktörler, izleyicinin bir yayını tercih etmesinde rol oynayan kritik unsurları kapsamaktadır.

Geçerlik

Kilci ve Yalçın (2020) tarafından yürütülen çalışmada, Espor İzleyici Talepleri Ölçeği'nin yapısal geçerlik analizleri gerçekleştirilmiştir. Uyarılama sürecinde, ölçeğin orijinal yapısını koruyup korumadığı faktör analizi yöntemleriyle test edilmiştir.

Geçerlik çalışmaları, maddelerin teorik olarak ölçmesi gereken yapıyı ne ölçüde temsil ettiğini doğrulamak için kritik öneme sahiptir. Çalışmanın bazı bu analizlerin yapıldığını belirtmekle birlikte, spesifik geçerlik katsayıları (örneğin, faktör yükleri veya uyum indeksleri) için orijinal makale incelenmelidir.

Güvenirlilik

Ölçeğin güvenirlilik analizi, maddelerin iç tutarlılığını ve ölçümün istikrarını değerlendirmek amacıyla yapılmıştır. Bir psikometrik aracın güvenilir olması, aynı koşullar altında tekrarlandığında benzer sonuçlar vermesi anlamına gelir.

Uyarılama çalışmasında, genellikle Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı kullanılarak ölçeğin genel ve alt boyutlarının güvenirlilikleri rapor edilmiştir. Bu analizler, Espor İzleyici Talepleri Ölçeği'nin Türkçe formunun güvenilir bir ölçüm aracı olduğunu göstermiştir.

Faktör Analizi

Ölçeğin faktör analizi, izleyici taleplerinin multidisipliner yapısını ortaya koymuştur. Toplam 25 madde, altı temel faktöre ayrılmıştır, bu da izleyici beklentilerinin tek bir boyutta toplanamayacak kadar karmaşık olduğunu göstermektedir.

Yayın Kalitesi: 4 Madde

Sohbet Odası (İzleyici Etkileşimi): 4 Madde

Yayın Özellikleri ve Zamanlama Uygunluğu: 5 Madde

Etkinlik Türü: 4 Madde

Yorumcu Özellikleri: 3 Madde

Etkileşim ve Oyuncu Özellikleri: 5 Madde

Bu faktör dağılımı, izleyicilerin sadece oyunun kendisine değil, aynı zamanda teknik yayına,

sosyal ortama ve profesyonel sunuma da büyük önem verdiğini vurgulamaktadır.

Araç

Test Type: Uyarlama (Adaptation)

Format: 25 maddeden oluşan, bireysel raporlama temelli anket.

Language Available: Türkçe (Türkçe'ye uyarlanmıştır).

Population Group: Esportcuların takip eden izleyiciler ve kitleler.

Age Group: Çalışmanın başlangıcına göre genellikle genç yetişkin ve yetişkin popülasyon (Üniversite öğrencileri ve genel internet kullanıcıları).

Population Details: Türkiye'deki esport izleyici kitlesi.

Test Methodology: 5'li Likert derecelendirme sistemi kullanılmıştır (1= kesinlikle katılmıyorum - 5= kesinlikle katılıyorum).

Anahtar Kelimeler

Esport yayıncılığı, izleyici beklentisi, Psikometrik test, Türkçe ölçek, E-spor izleyici talepleri, Yayın özellikleri.

Yazarlar

Author ORCID Identifier: N/A

Affiliation Email addresses: alpkaankilci@balikesir.edu.tr (Sorumlu Yazar: Alp Kaan Kilci)

Correspondence Address: N/A

İzinler, Ücret ve Test Yılı

Test Yılı: 2020 (Uyarlama ve yayın yılı).

İzinler ve Ücret: Ölçeğin akademik ve araştırma amaçlı kullanımı için genellikle sorumlu yazardan izin alınması tavsiye edilir. Ticari kullanım veya geniş çaplı uygulamalar için yazara e-posta yoluyla ulaşılması gerekmektedir. Telif ve ücret bilgisi spesifik olarak belirtilmemiştir.

Kaynaklar

Kilci, A. K., & Yalçın, S. (2020). Espor İzleyici Talepleri Ölçeği: Türkçe'ye uyarlama, geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Journal of Human Sciences*, 17(4), 1106-1122. doi:10.14687/jhs.v17i4.6087

Makalenin çevrimiçi bağlantısı: j-humansciences.com

Orijinal PDF dosyası buradan indirilebilir: esp-or-izleyici-talepleri-olcegi-toad.pdf

Espor İzleyici Talepleri Ölçeği Maddeleri

ÖLÇEK TOPLAMDA 25 MADDEDEN OLUŞMAKTADIR.

Kayıt ve ses kalitesi iyi olmalı. (**Yayın Kalitesi** > 4 Madde)

Diğer katılımcılar ile etkileşim kurabilmeliyim. (**Sohbet Odası** > 4 Madde)

Yayıncı, izleyicileri ile etkileşim içinde olmalı. (**Yayıncı Özellikleri ve Zamanlama Uygunluğu** > 5 Madde)

Prestijli lig / etkinlik / turnuvaları izlemeyi tercih ederim. (**Etkinlik Türü** > 4 Madde)

Anlatıcılar oyun ile ilgili iyi analizler yapabilmeli. (**Yorumcu Özellikleri** > 3 Madde)

Yayıncular iyi bir mizah anlayışına ve ilgi çekici bir anlatıma sahip olmalı. (**Etkileşim ve Oyuncu Özellikleri** > 5 Madde)