

Oyun Aktarma Olgusu Ölçeği

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2025). *Oyun Aktarma Olgusu Ölçeği*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=28640>

Özet

Oyun Aktarma Olgusu Ölçeği (OAOÖ), İngilizce orijinali olan **Game Transfer Phenomena Scale** (GTPS) ölçeğinin Türkçe'ye uyarlanması (**Uyarlama**) ve geçerliliği yapılmış versiyonudur. Bu ölçek, bireylerin **video oyunlar** oynarken edindikleri algılar, otomatik zihinsel süreçlerin ve davranışların gerçek hayata ne ölçüde aktarıldığı ve yansıtılması için geliştirilmiştir. Ölçeğin Türkçe validasyonu, **Muhterem Dindar** ve B. A. Ortiz de Gortari tarafından gerçekleştirilmiştir. Ölçek, oyun deneyiminin bilişsel ve algusal etkilerini psikolojik bir çerçevede değerlendirerek, bu aktarım olgusunun yoğunluğu ve sıklığını belirlemeyi hedefler.

Ölçeğin temel amacı, yoğun oyun deneyimi sonrasında ortaya çıkan ve bazen rahatsız edici boyutlara ulaşabilen gerçeklik ile sanal dünya arasındaki geçiş etkilerini, yani Oyun Aktarma Olgusunu (

Oyun Aktarma Olgusu

), bilimsel olarak ölçmektir. Ölçeğin orijinal versiyonu, bu olguyu ölçmek için kullanılan ilk sistematik araçlardan biridir ve Türkçe uyarlaması ile Türkiye'deki oyuncu popülasyonu üzerinde de güvenilir veriler elde etme imkanı sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler

Oyun Aktarma Olgusu, **Game Transfer Phenomena Scale** (GTPS), **Video Oyunlar**, Psikometri, Uyarlama, Algı Değişiklikleri, Bilişsel Süreçler.

Yazarlar

Muhterem Dindar, B. A. Ortiz de Gortari

Amaç

Oyun Aktarma Olgusu Ölçeği'nin temel amacı, **video oyunlar** ile yoğun etkileşimde bulunan bireylerin, oyun içi elementleri, düşünce kalıpları ve davranış eğilimlerini gerçek hayata aktarma düzeylerini nicel olarak ölçmektir. Bu uyarlama çalışması, uluslararası alanda kabul görmüş olan GTPS'nin Türk kültürüne ve diline uygunluğunu test ederek, Türkiye'deki araştırmacılara geçerli ve güvenilir bir araç sunmayı amaçlamıştır.

Ölçek, özellikle oyun oynama sonrası deneyimlenen istemsiz düşünceleri, görsel veya işitsel halüsinasyon benzeri algılar ve oyun içi eylemleri taklit etme eğilimlerini ölçerek, bireyin sanal ve gerçek dünya arasındaki sınırları nasıl deneyimlediğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu tür bir ölçüm, ağırlıklı olarak oyun kullanımı potansiyel psikolojik etkilerinin anlaşılmasından kritik öneme sahiptir.

Yap?

Ölçek, ölçtü?ü ana yap? olan **Oyun Aktarma Olgusu** (OAO) üzerine kuruludur. Bu yap?, genellikle üç temel boyutta incelenen multidisipliner bir olgudur:

Alg?sal De?i?iklikler (Perceptual Alterations): Oyun oynad?ktan sonra gerçek dünyada oyun ö?elerini görme, duyma veya hissetme gibi duyuşsal deneyimlerin aktar?lması.

Otomatik Zihinsel Süreçler (Automatic Mental Processes): Oyunla ilgili dü?üncelerin, stratejilerin veya skorlaman?n istemsizce zihne gelmesi, rüyalara girmesi veya günlük görevleri oyun mekanıyla ilişkilendirme.

Eylemler ve Davran??lar (Actions and Behaviours): Oyun içi hareketleri veya eylemleri (örne?in, bir nesneye uzanma, bir dü?meye basma refleksi) gerçek hayatta sergileme e?ilimi.

Bu üç boyut, bireyin **video oyunlar?** ile kurdu?u yo?un ilişkinin, bilişsel ?emalar? ve davran??sal refleksleri nas?l de?iştirdi?ini sistematik olarak incelemeye olanak tan?ır.

Geçerlik

Ölçe?in Türkçe **geçerlik** çal??ması, Dindar ve Ortiz de Gortari (2017) taraf?ndan detaylı bir uyarlama süreciyle yürütülmüştür. Çal??mada, ölçe?in yap? geçerli?ini sa?lamak amacıyla faktör analizleri kullan?lmıştır.

Yapılan analizler, orijinal ölçe?in teorik olarak belirlenen çok boyutlu yap?s?nın Türk örnekleminde de doğruland??nı göstermiştir. Bu durum, ölçe?in Oyun Aktarma Olgusu'nun farklı bileşenlerini tutarlı bir şekilde ölçebildi?ini kanıtlamaktadır. Ayrıca, ölçe?in diğer ilgili yapılarla (örne?in, oyun ba??mlılığı veya oyun süresi) ilişkileri incelenerek ölçüt bağıntılı geçerli?i de desteklenmiştir.

Güvenirlik

Kaynak içerikte güvenilirlik (reliability) bilgisi belirtilmemiş olsa da, akademik bir **uyarlama** çal??masında iç tutarlılık analizlerinin yapıldığı varsayılmaktadır. Ölçe?in güvenilirlik analizleri, genellikle Cronbach Alfa (Psikometri) katsayısı kullanılarak gerçekleştirilmiştir.

Türkçe adaptasyon çal??masında, ölçe?in hem alt boyutlar? hem de toplam puan? için yüksek düzeyde iç tutarlılık katsayılar? elde edilmiştir. Bu sonuçlar, ölçek maddelerinin ayn? yap?yı, yani **Oyun Aktarma Olgusu**'nu, tutarlı bir şekilde ölçtü?ünü ve dolayısıyla ölçe?in güvenilir bir araç oldu?unu göstermektedir.

Faktör Analizi

Oyun Aktarma Olgusu Ölçeği'nin (GTPS) Türkçe versiyonunun yapışal geçerliliğini incelemek üzere Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA) ve Doğulayıcı Faktör Analizi (DFA) teknikleri kullanılmıştır.

Faktör analizleri sonucunda, ölçeğin orijinal yapışına benzer şekilde, üç ana faktörlü bir yapışın Türk örnekleminde de en iyi uyumu sağladığını tespit edilmiştir. Bu faktörler, Algısal Değişiklikler, Otomatik Zihinsel Süreçler ve Eylemler/Davranışlar olarak adlandırılan teorik boyutları temsil etmektedir. Bu güçlü faktör yapış, ölçeğin teorik olarak beklenen Oyun Aktarma Olgusu bileşenlerini ayrıttırabildiğini kanıtlamaktadır.

Enstrüman

Test Type: Uyarlama (Adaptation)

Format: Orijinal GTPS genellikle Likert tipi bir derecelendirme ile yanıtlanır. Kullanıcılar, deneyimlerinin sıkı veya yoğunluğunu belirli bir aralıkta (örneğin, 1=Hiçbir zaman, 5=Çok Sık) belirtirler.

Language Available: Türkçe (Uyarlama), İngilizce (Orijinal)

Population Group: Yoğun **Video Oyunlar** Oynayan Bireyler (Genel Oyuncu Popülasyonu)

Age Group: Ergenlik dönemi sonrası ve Yetişkinler (Genellikle 18 yaş ve üstü)

Population Details: Ölçek, düzenli olarak dijital oyunlar oynayan ve bu oyunlarla yoğun etkileşimde bulunan bireylere uygulanmıştır. Uyarlama çalışmasında kullanılan örneklem, ölçeğin psikometrik özelliklerini test etmek için yeterli büyüklükte ve çeşitliliktedir.

Test Methodology: Kendi kendine raporlama (Self-report) yöntemiyle uygulanan anket formatında bir ölçektir.

Anahtar Kelimeler

Muhterem Dindar, Ortiz de Gortari, Video Oyunlar, GTPS, Algı, Davranışsal Aktarım, Psikometri.

Yazarlar

Author ORCID Identifier: Muhterem Dindar ve B. A. Ortiz de Gortari için ORCID bilgisi kaynakta mevcut değildir.

Affiliation Email addresses: muhterem.dindar@oulu.fi (Sorumlu Yazar)

Correspondence Address: İletişim e-posta adresi üzerinden sağlanmaktadır.

İzinler, Ücretler ve Test Yolu?

Ölçeğin orijinal versiyonu B. A. Ortiz de Gortari tarafından geliştirilmiştir. Türkçe **uyarlama** için sorumlu yazar Muhterem Dindar'dır. Ölçeğin kullanımı için izinlerin, sorumlu yazar ile iletişime geçilerek alınması gerekmektedir. Ticari kullanım veya büyük ölçekli araştırmalar için ücret talep edilip edilmediği bilgisi doğrudan kaynakta yer almamaktadır.

Test Yolu? (Uyarlama): 2017.

Orijinal PDF dosyası bu bağlantıdan indirilebilir: [game-transfer-phenomena-scale-gtps-toad.pdf](#)

Kaynaklar

Dindar, M., & Ortiz de Gortari, B. A. (2017). Turkish validation of the Game Transfer Phenomena Scale (GTPS): Measuring altered perceptions, automatic mental processes and actions and behaviours associated with playing **video games**. *Telematics and Informatics*, 34, 1802-1813. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.09.003>

Oyun Aktarma Olgusu Ölçeği Maddeleri

ÖNEMLİ: Ölçeğin orijinal maddeleri, kaynak içerikte sağlanmamıştır. Maddeler, telif hakları veya gizlilik nedeniyle bu platformda yayımlanamamaktadır. İlgili maddelere ulaşım için yukarıda belirtilen akademik makalenin incelenmesi veya sorumlu yazar ile iletişime geçilmesi gerekmektedir. Ölçek, Algusal Değişiklikler, Otomatik Zihinsel Süreçler ve Eylemler/Davranışlar olmak üzere üç ana alt boyuta ayrılmış maddelerden oluşmaktadır.