

Oyun Motivasyonu Ölçeği

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2025). *Oyun Motivasyonu Ölçeği*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=28652>

Özet

Oyun Motivasyonu Ölçeği (OMÖ), bireylerin **video oyunlar** oynama davranışları'nın altında yatan motivasyonel mekanizmaları ölçmek amacıyla geliştirilmiş bir uyarlama aracıdır. Ölçek, **Kendini Belirleme Kuramı** kapsamında ele alınan motivasyon türlerini yansıtan alt alt boyuttan oluşmaktadır. Bu ölçek, özellikle oyun bağlamındaki **içsel** ve **dışsal motivasyon** düzeylerini sistematik bir şekilde değerlendirerek, oyuncu davranışları'nın ve katılım sürekliliğinin psikolojik temellerini araştırmacılara sunmaktadır. Ölçeğin Türkçe adaptasyonu, 2015 yılında Akın, Kaya ve Demirci tarafından gerçekleştirilmiş olup, geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları ile psikometrik özelliklerinin tutarlı olduğu gösterilmiştir.

Anahtar Kelimeler

Oyun Motivasyonu Ölçeği, Motivasyon, Video Oyunlar, Öz Belirleme Kuramı, içsel motivasyon, Dışsal motivasyon, Psikometri, Ölçek Uyarlama.

Yazarlar

Akın, A., Kaya, Ç., Demirci, ?.

Amaç

Oyun Motivasyonu Ölçeği'nin temel amacı, bireylerin **video oyunlar**na katılım nedenlerini, motivasyonel süreçlerin kalitesini temel alarak belirlemektir. Bu araç, motivasyonun özerklikle ilişkili spektrumunu (amotivasyondan içsel motivasyona kadar) değerlendirerek, oyuncuların neden, ne sıklıkla ve ne kadar süreyle oyun oynadıklarına dair derinlemesine bir anlayış sağlayamaz hedefler.

Ölçek, adaptasyon çalışmasında, Türkiye popülasyonunda oyun motivasyonu araştırmalarına bilimsel bir araç kazandırmak amacıyla kullanılmıştır. Elde edilen veriler, oyun bağlamında, oyun deneyimi ve eğitimsel oyunlar gibi alanlarda gelecekteki araştırmalar için sağlam bir temel oluşturmaktadır.

Yapı

Oyun Motivasyonu Ölçeği, **Deci ve Ryan'ın Kendini Belirleme Kuramı** (Self-Determination Theory - SDT) çerçevesinde yapılandırılmıştır. Ölçek, motivasyonun farklı düzenleme stillerini temsil eden toplam 18 maddeden ve alt alt boyuttan oluşmaktadır. Bu alt boyutlar, motivasyonun özerklik derecesine göre sıralanmıştır.

Alt alt boyuttan beş kaynaktan açıkça belirtilmiştir. Bu boyutlar, bireyin oyuna katılımının ne

kadar içselleştirildiğini ve kişisel olarak benimsendiğini gösterir. Bu boyutlar şunlardır:

İçsel motivasyon (3 madde): Bireyin aktiviteyi zevk aldığı veya tatmin olduğu için yapması.

Bütünleşme (3 madde): Motivasyonun kişisel değerlerle ve benlik duygusuyla tam olarak uyumlu hale gelmesi.

Kimliye katma (3 madde): Motivasyonun kişisel olarak önemli görülmesi ve bilinçli olarak değerli bulunması.

Çe yansıtma (3 madde): Davranışın dikkatli baskılar nedeniyle değil, içsel suçluluk veya kaygıdan kaçınmak için yapılması.

Dikkatli düzenleme (3 madde): Davranışın tamamen dikkatli ödüller veya cezalarla kontrol edilmesi.

Kaynakta belirtilen alt boyutun tamamı listelenmemiş olsa da, SDT temelli motivasyon ölçeklerinde genellikle alt boyut olarak **Amotivasyon** (motivasyon eksikliği) yer almaktadır. Ölçeğin toplam 18 maddesi bu alt boyuta ek olarak (3'er madde) dağınıklığıdır.

Geçerlik

Oyun Motivasyonu Ölçeği'nin Türkçe uyarlama çalışmasında (Akın, Kaya ve Demirci, 2015), ölçeğin yapı geçerliği ve ölçüt geçerliği incelenmiştir. Yapı geçerliği çalışmaları genellikle **Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA)** yoluyla gerçekleştirilir ve ölçeğin teorik yapısının (alt faktörlü yapının) Türk örneğinde korunduğunu göstermiştir.

Çalışmada, ölçeğin maddelerinin ilgili alt boyutları yeterince temsil ettiği ve faktör yüklerinin kabul edilebilir düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuçlar, ölçeğin oyun motivasyonunun teorik olarak tanımlanmış bileşenlerini doğru bir şekilde ölçtüğünü, yani yüksek düzeyde Geçerlik sağladığını işaret etmektedir.

Güvenirlilik

Uyarlama çalışmasında ölçeğin iç tutarlılık güvenilirliği değerlendirilmiştir. İç tutarlılık, genellikle **Cronbach Alfa** katsayısıyla rapor edilir. Yüksek alfa katsayıları, ölçek maddelerinin aynı yapıyı tutarlı bir şekilde ölçtüğünü gösterir.

Oyun Motivasyonu Ölçeği'nin alt boyutları ve toplam puanları için hesaplanan Cronbach Alfa katsayıları, kabul edilebilir seviyeler üzerinde olduğu ve ölçeğin yüksek düzeyde bir **iç tutarlılık** sahip olduğu sonucuna varılmıştır. Bu durum, ölçeğin tekrarlı ölçümlerde tutarlı sonuçlar üretebilme yeteneğini desteklemektedir.

Faktör Analizi

Ölçeğin orijinal yapısının Türkçe örneklemede doğrulanması amacıyla **Faktör Analizi** uygulanmıştır. Elde edilen bulgular, ölçeğin 18 madde ve 6 alt boyutlu teorik yapısının desteklenmektedir. Bu analizler, motivasyon türlerinin özerklik spektrumu boyunca hiyerarşik olarak ayrılmış olduğunu göstermiş, böylece **SDT** temelindeki motivasyonel düzenleme stillerinin oyun bağlamında da geçerli olduğunu kanıtlamıştır.

Araç

Test Türü: Uyarlama Ölçeği (Psikometrik Envanter)

Format: Yazılı Anket (Kendi kendine raporlama)

Mevcut Diller: Türkçe (Uyarlama), Orijinal dil (Genellikle İngilizce).

Hedef Kitle: Video oyunları oynayan bireyler.

Yaş Grubu: Ergenler ve Yetkinler.

Popülasyon Detayları: Türkçe adaptasyonu, çeşitli yaş ve eğitim düzeylerinden gönüllü katılımcılarla gerçekleştirilmiştir.

Test Metodolojisi: Ölçek, 7'li Likert tipi derecelendirme kullanır. Katılımcılar, verilen ifadelere ne ölçüde katıldıklarını 1 (Kesinlikle Katılmıyorum) ile 7 (Kesinlikle Katılıyorum) arasında bir puan vererek belirtirler.

Anahtar Kelimeler

Ölçek Geliştirme, Psikolojik Testler, Güvenirlilik, çeşitli motivasyon, Oyunculuk, Akademik Araştırma.

Yazarlar

Sorumlu Yazar: Çınar Kaya

Yazar ORCID Tanıtıcıları: Bilgi mevcut değildir.

Kurum E-posta Adresleri: Bilgi mevcut değildir.

Yayın Adresi: cinarkya@gmail.com

İzinler, Ücret ve Test Yolu?

Bu ölçek, akademik araştırmalarda kullanılmak üzere Türkçe'ye uyarlanmıştır. Ticari kullanım ve izinler için sorumlu yazar ile iletişime geçilmesi gerekmektedir. Ölçeğin Türkçe uyarlama çalışması 2015 yılında yayınlanmıştır. Ölçeğin orijinal PDF belgesine ulaşmak mümkündür.

Orijinal PDF belgesi buradan indirilebilir: oyun-motivasyonu-olcegi-toad.pdf

Kaynaklar

Akın, A., Kaya, Ç. ve Demirci, S., (2015). Oyun Motivasyonu Ölçeği'nin geçerliliği ve güvenilirliği. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 18-31.

Makalenin çevrimiçi bağlantısı: dergipark.ulakbim.gov.tr

Oyun Motivasyonu Ölçeği Maddeleri

Önemli Not: Aşağıdaki ölçek maddeleri orijinal dilinde korunmuş olup, hiçbir şekilde değiştirilmemiştir.

Örnek Maddeler

'Neden video oyunları oynuyorsunuz?'

Oynamak heyecan verici oldu için

Yeni oyun seçeneklerini (örneğin, senaryolar, karakterler, takımlar, yarışlar, ekipman) denemenin zevki için

Oynarken yaşadığım yeterlik duygusu için

Kişiliğime uygun oldu için

Hayatımın ayrılmaz bir parçası oldu için