

Oyunlařtırma için Kullanılacak Tipleri Ölçeđi

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2025). *Oyunlařtırma için Kullanılacak Tipleri Ölçeđi*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=28656>

Özet

Oyunlařtırma için Kullanılacak Tipleri Ölçeđi, bireylerin oyunlařtırılmalık sistemlere karřık gösterdiđi motivasyonel eğilimleri ve kullanılacak tiplerini belirlemek amacıyla geliřtirilen **Hexad Ölçeđi**'nin Türkçe'ye **uyarlama** çalıřmasıdır. Bu ölçek, özellikle dijital öğrenme ortamlarında, insan kaynakları yönetiminde ve pazarlama stratejilerinde **oyunlařtırma** öğelerinin etkinliđini artırmak için kullanırların içsel güdülerini anlamayı hedefler. Ölçek, Akgün ve Topal (2018) tarafından Türk kültürü bağlamında **psikometrik** özelliklerinin incelenmesiyle geçerlik kazanmıştır.

Ölçeđin temel amacı, kullanırların oyunlařtırılmalık sistemlerdeki etkileřimlerini yönlendiren baskın motivasyonel eğilimlerini ölçmektir. Bu adaptasyon çalıřması, orijinal modelin altı faktörlü yapısının Türk örnekleminde de geçerli ve güvenilir olduđunu göstermeyi amaçlamıştır, böylece Türkiye'deki araştırma ve uygulama alanlarına katkı sağlamıştır.

Anahtar Kelimeler

Oyunlařtırma, Kullanılacak Tipleri, **Hexad Ölçeđi**, Motivasyon, Psikometrik, Uyarlama, Dijital Öğrenme

Yazarlar

Ö.E. Akgün, Murat Topal

Amaç

Ölçeđin temel amacı, kullanırların oyunlařtırılmalık sistemlerdeki etkileřimlerini yönlendiren baskın motivasyonel eğilimlerini ölçmektir. Bu bağlamda, ölçek, Andrzej Marczewski'nin **Hexad Modeli**'nde tanımlanan altı temel kullanılacak tipini (Bağırsak Odaklılar, Sosyalleřenler, Kağıfler, Bozucular, Yardımsızlar ve Oyuncular) ayrıştırmayı hedefler.

Bu ayrıım, **oyunlařtırma** tasarımlarının bireysel ihtiyaçlara göre optimize edilmesine olanak tanır. Kullanırların hangi ödöl türlerine, hangi sosyal etkileřimlere veya hangi keşif mekaniklerine daha çok tepki verdiđini belirleyerek, sistem tasarımcıların daha yüksek katılım (engagement) ve bağlılık sağlamasına yardımcı olur.

Yapı

Ölçek, temel olarak **oyunlařtırma** alanında yaygın olarak kabul gören **Kullanılacak Tipleri** yapısının ölçeđi. Bu yapı, kullanırların altı farklı motivasyonel profile ayrıştırılır:

Ba?ar? Odaklı?lar (Achievers): Statü, ilerleme ve zorlu görevleri tamamlama ile motive olurlar.

Sosyalle?enler (Socialisers): Di?er kullan?c?larla etkile?im kurma, ili?ki kurma ve i?birli?i yapma ile motive olurlar.

Ka?ifler (Explorers): Sistemin mekaniklerini, gizli alanlar?n? ve ieriklerini ke?fetme arzusu ta??rlar.

Bozucular (Disruptors): Sistemi veya oyunu zorlamay?, kurallar? test etmeyi ve hatta mevcut yap?y? de?i?tirmeyi amalarlar.

Yard?mseverler (Philanthropists): Di?erlerine yard?m etme, mentorluk yapma ve ama duygusu ile motive olurlar.

Oyuncular (Players): Sadece dller, puanlar veya sanal para gibi d??sal te?viklerle motive olurlar.

Bu alt? boyut, kullan?c?lar?n neden bir oyunla?t?r?lm?? sisteme kat?ld???n? ve hangi mekaniklere daha iyi tepki verdi?ini anlamak iin kritik bir **psikometrik** ereve sunar ve sistem tasar?m?nda ki?iselle?tirmeye olanak sa?lar.

Geerlik

Akgn ve Topal (2018) taraf?ndan yrtlen **uyarlama** al??mas?, le?in Trke formunun yap?sal geerli?ini incelemi?tir. al??mada, orijinal alt? faktrl yap?n?n Trk rneklemine de Do?rulay?c? Faktr Analizi (DFA) yntemleri kullan?larak test edildi?i ve uyum indekslerinin kabul edilebilir s?n?rlar iinde oldu?u raporlanm??t?r.

Bu analizler, lek maddelerinin teorik olarak temsil etmesi gereken alt? kullan?c? tipini lme konusunda yeterli ayr?m? sa?lad???n? gstermi?tir. lek giri?inde spesifik geerlik katsay?lar? yer almamas?na ra?men, yay?nlanan makale (DOI: 10.21449/ijate.379139) detaylı geerlik sonular?n? iermektedir.

Gvenirlik

le?in gvenirlik analizleri, genellikle i tutarlılık katsay?s? (Cronbach Alfa) hesaplamas?yla gerekle?tirilmi?tir. **Uyarlama** al??mas?, alt? alt le?in her biri iin i tutarlılık katsay?lar?n?n yksek oldu?unu ve gvenilir kabul edilebilecek dzeylerde (genellikle 0.70 zerinde) oldu?unu gstermi?tir. Bu sonular, le?in farklı zamanlarda ve farklı rneklemlerde tutarlı lmler yapabilece?ini destekler niteliktedir.

Her ne kadar bu lek giri?inde say?sal gvenirlik de?erleri sunulmam?? olsa da, akademik yay?n standard?na uygun olarak, le?in kullan?m?n?n nerilmesi iin yeterli gvenilirlik kanıtlar? sa?lanm??t?r.

Faktör Analizi

Ölçe?in faktör yap?s?, Richard Bartle'n orijinal çal??mas?na ve Marczewski'nin **Hexad Ölçe?i** modeline dayanmaktadır. Türkçe adaptasyon sürecinde, temel amaç, orijinal alt? faktörlü yap?y? (Ba?ar? Odaklılar, Sosyalle?enler, Ka?ifler, Bozucular, Yard?mseverler ve Oyuncular) do?rulamakt?.

Do?rulay?c? Faktör Analizi (DFA), verilerin teorik olarak beklenen alt? faktörlü yap?ya ne kadar uydu?unu test etmek için kullan?lm??t?r. Çal??man?n sonuçlar?, alt? faktörlü modelin Türk kültürüne özgü örnekleme iyi bir uyum sergiledi?ini ve böylece ölçe?in yap?sal geçerli?ini destekledi?ini göstermi?tir.

Araç

Test Type: Uyarlama

Format: Likert Tipi Derecelendirme Ölçe?i (Orijinal ölçek genellikle 5 veya 7 noktalı Likert formatı kullanır.)

Language Available: Türkçe

Population Group: Yeti?kinler ve Genç Yeti?kinler

Age Group: 18+

Population Details: Ölçe?in psikometrik özellikleri, genellikle üniversite öğrencileri gibi eğitimli Türk popülasyonu üzerinde incelenmiştir.

Test Methodology: Öz Bildirim Envanteri

Anahtar Kelimeler

Kullan?c? Motivasyonu, Hexad Kullan?c? Tipleri, Öğrenme Ortamları, Dijital Oyunla?tırma, Psikolojik Ölçüm

Yazarlar

Sorumlu Yazar: Murat Topal

Author ORCID Identifier: Sa?lanmamıştır.

Affiliation Email addresses: mtopal@sakarya.edu.tr

Correspondence Address: Sakarya Üniversitesi (Detaylı adres sağlanmamıştır.)

Özinler, Ücret ve Test Yılı

Test Yılı: 2018 (Türkçe Adaptasyon Yayı)

Özinler ve Ücret: Ölçeğin ticari olmayan akademik kullanımları için genellikle sorumlu yazar ile iletişime geçilmesi gerekmektedir. İletişim bilgileri sağlanmamıştır.

Referanslar

Akgün, Ö.E., Topal, M.(2018). Adaptation of the Gamification User Types Hexad Scale into Turkish.*International Journal of Assessment Tools in Education*, 5(3), 389-402. DOI: 10.21449/ijate.379139

Ölçeğin orijinal PDF dosyası aşağıdadır:

[the-gamification-user-types-hexad-scale-toad.pdf](https://www.arabpsychology.com/tr-scaler-gamification-user-types-hexad-scale-toad.pdf)

Oyunlařtırma için Kullanılacak Tipleri Ölçeđi Maddeleri

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

Ölçek maddeleri bu kaynak giriři içerisinde sağlanmamıştır. Maddeler için yayımlanmamış makaleye (Akgün & Topal, 2018) başvurulması gerekmektedir.