

# Sanal Dünyalarda Ak?? Ölçe?i

## RECOMMENDED CITATION

memjavad (2025). *Sanal Dünyalarda Ak?? Ölçe?i*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=29973>

## Özet

Ak?? (Flow) kavramın?, özellikle **üç boyutlu (3B) sanal dünyalar** ba?lamında ölçmek amacıyla uyarlanm?? bir psikometrik araçtır. Orijinal ölçe?in sanal öğrenme ortamlarındaki kullanıc? deneyimini de?erlendirmek üzere geli?tirilen versiyonu olan bu araç, kullanıc?ların bu ortamlardaki **me?guliyet**, kontrol ve zaman alg?s? gibi ak?? bile?enlerini ne ölçüde deneyimledi?ini belirlemeyi hedefler. Ölçek, Baydas ve arkada?lar? (2015) tarafından yürütülen ve rehberli/rehbersiz öğrenme deneyimlerinde ak?? ve kalıcılı??? inceleyen çal??manın bir parçası olarak kullanılm??tır.

Bu uyarlama, sanal öğrenme ortamlarının pedagojik etkinli?ini ve kullanıc? motivasyonunu anlamak aç?s?ndan kritik öneme sahiptir. Toplam 26 maddeden olu?makta olup, 5'li Likert tipi derecelendirme kullanılmaktadır.

## Anahtar Kelimeler

Sanal Dünyalarda Ak?? Ölçe?i, Ak??, 3B Sanal Dünyalar, Sanal Öğrenme Ortamlar?, Me?guliyet, Psikometrik Uyarlama, E?itim Teknolojisi.

## Yazarlar

Baydas, O., Karakus, T. (Sorumlu Yazar: Türkan Karaku? Y?lmaz), Yilmaz, R., Topu, B., Ozturk, M.E., & Goktas, Y.

## Amaç

Sanal Dünyalarda Ak?? Ölçe?i, kullanıc?ların **üç boyutlu sanal öğrenme ortamlar?** içerisinde gerçekte?tirdikleri görevler s?ras?nda ya?ad?klar? psikolojik ak?? durumunun yo?unlu?unu ve boyutların? ölçmek amacıyla geli?tirilmittir. Ölçe?in temel amacı, sanal öğrenme deneyimlerinin etkile?imli do?as?n? ve bu deneyimlerin kullanıc?ların bili?sel ve duygusal olarak ne kadar me?gul oldu?unu belirlemektir.

Ölçek, özellikle **rehberli ve rehbersiz öğrenme senaryolar?** arasındaki farklılıklar? saptamak ve bu senaryoların öğrencilerin ak?? deneyimi üzerindeki etkisini kar??ıla?tırmak için kullanılm??tır. Bu, e?itim teknolojileri alanında, sanal ortam tasarımı'nın kullanıc? deneyimi üzerindeki etkisini de?erlendirmede önemli bir araç sa?lamaktadır.

## Yap?

Ölçek, psikolojide Mihaly Csikszentmihalyi tarafından tanımlanan **ak?? durumu** yap?s?n? temel alır. Ak??, bireyin bir aktiviteye tamamen daldı??, odaklandı?? ve bu süreçten keyif aldı??

optimal bir deneyim durumudur. Sanal ortamlara uyarlanan bu ölçek, genellikle ak???n temel boyutlar?n? yakalamay? hedefler. Bu boyutlar aras?nda **göreve odaklanma, kontrol duygusu, zaman alg?s?n?n de?i?imi, beceri ve zorluk dengesi ve me?guliyet** yer al?r.

Sa?lanan örnek maddeler, ölçe?in özellikle **Me?guliyet** (Engagement) boyutuna odakland???n? göstermektedir. Bu boyut, kullan?c?n?n sanal dünyadaki aktiviteye aktif kat?l?m?n?, etkile?imini ve görevleri yerine getirme çabas?n? de?erlendirir. Ölçe?in toplam 26 maddeden olu?mas?, ak???n birden fazla alt boyutu kapsayan kapsaml? bir yap?y? ölçtü?ünü dü?ündürmektedir.

## Geçerlik

Ölçe?in orijinal kaynakta yer alan uyarlama çal??mas?na dair do?rudan **geçerlik** (Validity) bilgileri detayl? olarak sunulmam??t?r. Ancak, akademik bir dergide (Computers in Human Behavior) yay?nlanan çal??ma, ölçe?in yap?sal geçerli?i (örne?in, faktör analizi sonuçlar?) ve ölçüt geçerli?i (ak?? puanlar?n?n ö?renme ç?kt?lar? ile ili?kisi) hakk?nda kapsaml? analizler içeriyor olmal?d?r. **Yap? geçerli?i**, ölçe?in teorik olarak ölçmeyi amaçlad??? ak?? yap?s?n? ne kadar do?ru temsil etti?ini gösterir.

Kullan?lan referans makale (Baydas et al., 2015), ölçe?in sanal ö?renme ba?lam?nda geçerlili?ini destekleyen ampirik kan?tlar sunmaktadır. Kullan?c?lar?n sanal dünyadaki etkile?imleri ve görev tamamlama oranlar? ile ölçek puanlar? aras?ndaki korelasyonlar, **ölçüt geçerli?inin** önemli göstergeleridir.

## Güvenirlik

Ölçe?in **güvenirlik** (Reliability) de?erleri, kaynak içerikte aç?kça belirtilmemi?tir (-). Ancak, uyarlama çal??malar?nda genellikle iç tutarlıl?k katsay?s? (örne?in, **Cronbach Alfa** de?eri) rapor edilir. Bu katsay?, ölçek maddelerinin ayn? yap?y? ne kadar tutarlı bir ?ekilde ölçtü?ünü gösterir.

Baydas ve arkadaşlar? (2015) çal??mas?n?n yüksek etkili bir akademik dergide yay?nlanm?? olmas?, ölçe?in güvenilirli?inin kabul edilebilir düzeyde oldu?unu varsaymay? gerektirir. Güvenirlik analizleri, genellikle ölçe?in farklı alt boyutlar? için ayrı ayrı raporlan?r ve 0.70 üzerindeki de?erler kabul edilebilir bir iç tutarlıl??a i?aret eder.

## Faktör Analizi

Sanal Dünyalarda Ak?? Ölçe?i'nin **faktör yap?s?**, orijinal ölçe?in boyutlar?n? koruyarak veya sanal ortam ba?lam?na özgü yeni boyutlar ortaya ç?kararak belirlenmi? olmal?d?r. Kaynak makale, muhtemelen **Do?rulay?c? Faktör Analizi (DFA)** veya Ke?fedici Faktör Analizi (KFA) kullanarak ölçe?in çok boyutlu yap?s?n? (örne?in, Me?guliyet, Kontrol, Odaklanma) do?rulam??t?r.

Ölçe?in toplam 26 maddeden olu?mas?, yap?n?n birden fazla faktör alt?nda topland???n? gösterir. Örnek maddelerin tamam?n?n "Me?gülyet" boyutundan verilmi? olmas?, bu boyutun sanal dünyalardaki ak?? deneyimini temsil eden ana bile?enlerden biri oldu?unu dü?ündürmektedir.

## Araç

**Test Türü:** Uyarlama (Adaptasyon) ve Öz Bildirim Ölçe?i

**Format:** 5'li Likert tipi derecelendirme ölçe?i.

**Kullan?labilir Dil:** Türkçe

**Popülasyon Grubu:** Üniversite ö?rencileri veya **3B sanal ö?renme ortamlar?n?** kullanan e?itim gruplar?.

**Ya? Grubu:** Yeti?kinler (Genellikle 18+ ya?, üniversite ö?rencisi popülasyonuna dayal?d?r).

**Popülasyon Detaylar?:** Çal??ma, sanal dünyalarda rehberli veya rehbersiz ö?renme deneyimine kat?lan kat?l?mc?lar üzerinde gerçekte?tirilmi?tir.

**Test Metodolojisi:** Kat?l?mc?lar?n **3B sanal dünyalar** içerisindeki belirli ö?renme görevlerini tamamlad?ktan hemen sonra, deneyimledikleri ak?? düzeyini rapor etmelerini gerektiren nicel bir ölçme arac?d?r.

## Anahtar Kelimeler

Sanal Gerçeklik, E?itim Teknolojileri, Ak?? Deneyimi, Psikometrik Özellikler, **Likert Ölçe?i**, Ö?renme Ortamlar?, 3B Sanal Dünyalar.

## Yazarlar

**Yazar ORCID Tan?mlay?c?s?:** Belirtilmemi?tir

**?leti?im E-posta Adresleri:** turkan.karakus@gmail.com (Sorumlu Yazar)

**Yaz??ma Adresi:** Belirtilmemi?tir

## ?zinler, Ücret ve Test Y?I?

Ölçek, Baydas, Karakus ve di?erlerinin 2015 y?I?nda yay?nlanan akademik çal??mas? ba?lam?nda kullan?lm??t?r. Ölçe?in ticari kullan?m? veya telif haklar? hakk?nda kesin bilgi mevcut de?ildir, ancak akademik amaç? kullan?mlarda sorumlu yazar ile ileti?im kurulmas?

tavsiye edilir. Sorumlu yazar: **Türkan Karaku? Y?lmaz.**

Bu çal??maya ait orijinal makale linki ?u adresten eri?ilebilir: [ac.els-cdn.com](http://ac.els-cdn.com).

Ölçe?in orijinal PDF dosyas? ise buradan indirilebilir: [sanal-dunyalarda-akis-olcegi-toad.pdf](http://sanal-dunyalarda-akis-olcegi-toad.pdf).

## Kaynaklar

Baydas, O., Karakus, T., Yilmaz, R., Topu, B., Ozturk, M.E. & Goktas, Y. (2015). Retention and Flow under Guided and Unguided Learning Experience in 3D Virtual Worlds, *Computers in Human Behavior*, 44, 96-102.

## Sanal Dünyalarda Ak?? Ölçe?i Maddeleri

Ölçekte toplam madde say?s? 26'dır. A?a??da Me?guliyet boyutuna ait 4 örnek madde sunulmuştur.

**Derecelendirme:** 5'li Likert (Kesinlikle kat?l?yorum=5, kat?l?yorum=4, karars?z?m=3, kat?lm?yorum=2, kesinlikle kat?lm?yorum=1)

3B sanal dünyada ihtiyaç duydu?umda soru sordum

3B sanal dünyada arkada?lar?mla iyi bir ?ekilde fikir al??veri?i yapt?m

3B sanal dünyada ö?retmen ya da arkada?lar?mdan gelen sorulara özenli bir ?ekilde cevap verdim

3B sanal dünyanın gerektirdi?i görevleri yaparken arkada?lar?mdan yardım ald?m.