**DİJİTAL OYUN OYNAMA MOTİVASYONU ÖLÇEĞİ (DOOMÖ): GEÇERLİK VE GÜVENİRLİK ÇALIŞMASI**

Atıf:

Tekkurşun-Demir, G., Hazar, Z. (2018). "Dijital Oyun Oynama Ölçeği (EBÖ): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması." *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi,* Cilt 12, Sayı 2, 2018.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Hiç Katılmıyorum** | **Katılmıyorum** | **Kararsızım** | **Katılıyorum** | **Tamamen Katılıyorum** |
| 1.Dijital oyun oynamak beni eğlendirir. | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 2.Dijital oyun gerçek hayattaki başarısızlıklarımı unutturur. | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 3.Dijital oyun sayesinde can sıkıntısından kurtulurum. | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 4.Dijital oyun oynamadığımda huzursuz olurum. | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 5.Dijital oyunlarda kendimi aşmak bana haz verir. | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 6.Dijital oyunlarda başarınca takdir edilmek hoşuma gider. | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 7.Dijital oyunda kazandığım ödüller (kupa, zırh, silah vb.) bana daha çok oynama isteği verir. | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 8.Dijital oyun rakiplerime meydan okuma fırsatı sağlar. | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 9.Dijital oyun bana arkadaşlarımla ittifak/takım kurma fırsatı sağlar | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 10.Dijital oyunundaki efektler ve sesler beni heyecanlandırır. | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 11.Dijital oyunların gerçek gibi olması beni kendine çeker. | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 12.Dijital oyundaki kurgu (hikaye) beni meraklandırır. | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 13.Dijital oyun bana düşsel ortamlarda gezinti yapmamı sağlar. | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 14.Yeni oyun seçenekleri (karakterler, ekipman, vb.) beni meraklandırır.  | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| *15.Dijital oyunun bana ne kazandırdığından emin değilim.\** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| *16.Dijital oyuna harcadığım zamana değer mi bilmiyorum.\** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| *17.Dijital oyun oynamak için harcadığım çabaya değer mi bilmiyorum.\** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| *18.Dijital oyun oynamam için gerekli nedenler var mı bilemiyorum.\** |  |  |  |  |  |
| *19.Dijital oyunun bana avantajının ne olduğunu bilmiyorum.\** |  |  |  |  |  |

***\*Oyun İsteğinde Belirsizlik” faktörü olumsuz ifadelerden oluştuğu için ters puanlanmalıdır.***

Analizler sonucunda ölçekte yer alan ilk 5 maddenin “Başarı ve Canlanma”, 6., 7., 8., 9., 10., 11., 12., 13. ve 14. maddenin “Merak ve Sosyal Kabul”, son 5 maddenin ise “Oyun İsteğinde Belirsizlik” üç faktör altında toplandığı belirlenmiştir.