

Makale Türü/Article Type: Araştırma Makalesi/Research Article

SATRAŇ OYNAMA MOTİVASYONUNUN SATRAŇ OYUN GÜCÜNE ETKİSİ: ÖZEL YETENEKLİLER ÜZERİNDE BİR İNCELEME

Feyzullah ŞAHİN¹, Hanımzer ASLAN²

Öz

Satranç, iki oyuncunun oynadığı bir spordur. Bu çalışmanın genel amacı, satranç oyuncularının oyun güçleri üzerinde satranç motivasyonunun etkisinin belirlenmesidir. Bu genel amaç kapsamında araştırmanın ilk aşamasında Grabner, Stern ve Neubauer (2006) tarafından geliştirilen tek boyutlu bir ölçme aracı Türk kültürüne uyarlanmıştır. Bu aşamada, araştırmaya 294 öğrenci katılmıştır. Çalışmanın ikinci aşamasında da satranç oyun gücü ile satranç motivasyonu arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışma, ilişkisel tarama modelinde sürdürülmüştür. Bu aşamada ise 1.000 ve üzeri uluslararası satranç puanına sahip 61 satranç oyuncusu öğrenci çalışmaya dâhil edilmiştir. Çalışma grupları özel yetenek tanısı almış öğrencilerden oluşmuştur. Veri toplama aracı olarak kişisel bilgi formu ve satranç oynama motivasyon aracı kullanılmıştır. Veriler, gönüllük esasına göre online olarak toplanmıştır. Analizler sonucu ölçme aracının geçerli ve güvenilir sonuçlar verebileceği belirlenmiştir. Satranç motivasyonu ile satranç oyun gücü arasında anlamlı, pozitif ve orta düzeyde (.32) bir ilişki saptanmıştır ve satranç motivasyonu satranç oyun gücünün %10'unu açıklayabildiği saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Satranç motivasyonu, satranç oyun gücü, profesyonel satranç oyuncusu

THE EFFECT OF CHESS PLAYING MOTIVATION ON CHESS PLAYING POWER: AN INVESTIGATION ON GIFTED

Abstract

Chess is a sport played by two players. The general aim of this study is to determine the effect of chess motivation on the playing power of chess players. Within the scope of this general purpose, in the first stage of the study, a unidimensional measurement tool developed by Grabner, Stern, and Neubauer (2006) was adapted to Turkish culture. At this stage, 294 students participated in the research. In the second stage of the study, the relationship between chess playing power and chess motivation was examined. The study was carried out in the relational survey model. In the second stage, 61 chess player students with an international chess score of 1,000 and above were included in the study. The study groups consisted of students identification with gifted. Personal information form and chess playing motivation scale were used as data collection tools. Data were collected online on a voluntary basis. As a result of the analyzes, it was determined that the scale could give valid and reliable results. A significant, positive and moderate (.32) relationship was found between chess motivation and chess playing power and it was found that chess motivation could explain 10% of chess playing power.

Key Words: Chess motivation, chess playing power, professional chess player.

¹ Doç.Dr, Düzce Üniversitesi Eğitim Fakültesi Özel Eğitim Bölümü, feyzullahsahin@duzce.edu.tr, Orcid: 000-0003-1708-5592

² Uzm.Öğrt. Üsküdar Bilim ve Sanat Merkezi, Orcid: 0000-00001-7857-6948 hanimzerarlan@gmail.com

Bu Yayına Atıfta Bulunmak İçin/Cite as: Şahin, F. & Aslan, H. (2023). Satranç oynama motivasyonunun satranç oyun gücüne etkisi: Özel yetenekliler üzerinde bir inceleme. *Düzce Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(1), 116-126.

Giriş

Tarihsel olarak satranç oyunu, öncü psikologların üzerinde inceleme yaptığı ilk konulardan birisi olmuştur. İlk defa Alfred Binet 1893 yılında körleme satranç (gözleri bağlı) oyuncularının görsel uzamsal zekâsı ve hafıza becerisini incelemiştir. Freud ise 1913 yılında satranç oyununda ustalaşmak için gerekli adımları psikoanalitik teknikle belirlemeye çalışmıştır. Gelişimsel kuramcılardan Piaget ve Vygotsky'ye göre oyun bilişsel gelişimin bir yansıması olduğu kadar, bilişsel gelişime de katkı sunmaktadır (Nicolopoulou, 2004). Satranç ise tarihsel olarak en eski, geniş bir coğrafyada bilinen ve üzerinde en fazla araştırma yapılan oyunlardan birisidir (Şahin, 2017). Örneğin, Ebsco veri tabanında 01 Mayıs 2023 tarihinde anahtar kelime olarak “satranç” yazınca 14, “chess” yazınca 13.863 çalışmanın başlığına ulaşılmaktadır. Uluslararası Performans Sıralama Sistemi (International Performance Ranking System [ELO]) olarak bilinen oyuncuların oyun gücünü yansıtan puanları ile bir takım bilişsel becerileri (Bilalic, McLeod & Gobet, 2007; Frydman & Lynn, 1992; Gliga & Flesner, 2014; Grabner, 2014; Horgan & Morgan, 1990) ve yaratıcı düşünme becerileri (Avni, Kipper & Fox, 1987; Kelly, 1985; Şahin, 2017) arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Ancak, satranç oyuncularını eyleme geçiren ve bir eylemin performans düzeyinde belirleyici büyük bir etkiye sahip olan satranç motivasyonu ile ELO puanı arasındaki ilişkinin incelendiği ise tek bir araştırmaya ulaşılmıştır. Söz konusu araştırmada satranç oynamaya atfedilen önem ile küçük ve anlamlı (.28), satranç oynamaya yönelik motivasyon ile orta düzey ve anlamlı (.39) korelasyonlar saptanmıştır. Oyun oynamadan keyif alma ve satrançla ilgili etkinliklere motivasyon alt boyutlarında ise anlamlı ilişkiler saptanamamıştır (Grabner, Stern & Neubauer, 2007).

Satranç kendine özgü kuralları olan bir spor olduğu kadar entelektüel de bir oyundur. Bireyin satranç oynaması bilinçli bir eylemdir. Söz konusu eylemi yerine getirirken, sergilenen konsantrasyon süresi ve yoğunluğu kadar, satranç oynamak için ayrılan sürede bireyin motivasyonu belirleyici etmenlerden birisidir (Viau, 2009). Davranışçı bir bakış açısıyla bireylerin motivasyon kaynağı iki alt başlık altında sınıflandırılabilir. Bunlardan ilki, bireyin birincil olarak ilgisini çekmeyen, fakat sosyal veya ekonomik yaşamda etkili işlevleri olan hedeflere erişme arzusu ile temsil edilen dışsal motivasyondur. Bir diğeri ise doğuştan gelen merak ve keşfetme arzusu gibi duygularının bir yansıması olarak bir eylemi dışsal uyaranların varlığından uzak biçimde bireysel olarak doyum elde ettiği için yapmasıdır. Buna da içsel motivasyon denilmektedir (Aslan ve Doğan, 2020). Hedeflere erişme arzusu tatmin veya kazanılan pekiştireçler gibi dışsal araçlar aracılığıyla zaman içerisinde içselleşebilir (Ryan ve Deci, 2000). Ayrıca, konunun ilgi çekici olması, bireyin yeteneklerini zorlayıcı olması ve eylem üzerinde bağımsız olarak hareket edebileceğini bilmesi, eyleme atfedilen bireysel değer, bireyin beceri ve yeteneklerini kullanabilmesi ve eylem sonuçlandığında alınan dönütler içsel motivasyonda belirleyici unsurlardır (Viau, 2009). Bu etmenler göz önünde bulundurulduğunda, bireyin satranç oyununu içsel motiveli olarak oynayabileceği yorumuna varılabilir. Özel yetenekli bireylerin motivasyon yönelimlerinin incelendiği bir çok temel kaynakta, akranlarına göre göreceli olarak özellikle entelektüel yükü yüksek olan eylemlerde içsel motivasyonları daha yüksek olduğu görülmektedir (Örneğin; Durr, 1979; Jeltova ve Grigorenko, 2005; Sak, 2010). Satranç, özel yetenekli bireylerin yeteneklerini göreceli olarak akranlarına göre daha yüksek düzeyde sergileyebildiği oyunlardan birisidir (Şahin, 2017).

1. PROBLEM DURUMU

Özel yetenekli öğrenciler akranlarından bilişsel olarak algılama hızları, öğrenme derinlikleri ve ilgileri açısından farklılık gösterirler (Sak, 2010). Özel yetenekliler, göreceli olarak normal akranlarına göre eleştirel ve yaratıcı düşünme gibi üst düzey düşünme becerilerini daha ustaca kullanmaya yatkındırlar (Şahin, 2017). Bu becerilerin gelişimini destekleyen araçlardan birisi de satranç oyunudur (Avni, Kipper, & Fox, 1987; Ferguson, 1995; Grabner, Stern, & Neubauer, 2007). Özel yetenekli bireylerin oyun davranışı ve oyuncak tercihleri bilişsel farklılıklarından kaynaklı nedenle akranlarından farklılaşmaktadır (Açış ve Ayverdi, 2020). Bryne'a göre (2010) bireylerin verdiği yanıtların düzeyi alt gruplara göre farklılaşabilmektedir. Özel yetenekli bireylerde bilişsel farklılıkları ve oyun tercihleri göz önünde bulundurulduğunda akranlarından farklılaşan bir grup olduğu yorumuna varılabilir. Bu nedenle bu çalışma özel yetenekli öğrenciler ile sınırlı olarak sürdürülmüştür.

Spor alanında yapılan araştırmalarda uygulama yapma süresi ve üst düzey performans arasında olumlu ilişkilerin ortaya konulduğu geniş bir literatür vardır (Duffy, Baluch, & Ericsson, 2004; Hodges, Kerr, Starkes, Weir, & Nananidou, 2004). Ancak, satranç da içeren zekâ oyunları ile motivasyon arasındaki ilişkinin incelendiği sınırlı sayıda çalışma mevcuttur. Bottino, Ott ve Benigno'nun (2009) bir çalışmada dijital oyunların öğrenci akıl yürütme becerileri gelişimine etkisi incelenmiştir. Gözlem sonuçları dijital zekâ oyunlarının öğrencilerin motivasyon, dikkat ve konsantrasyonunu artırdığı saptanmıştır. De Bruin, Rikers ve Schmidt (2007) ise satranca özgü olarak başarı motivasyonu elit ergen satranç oyununu oynayanların pratik yapmaya etkisini inceledikleri çalışmada, pratik yapmaya katılım ve sıradışı başarı elde edilmesinde satranç motivasyonunun etkili olduğunu saptamıştır. Ayrıca, bireyin başarı motivasyonu ile satranca özgü motivasyonun oyunu profesyonel olarak oynamaya devam edenler veya bırakanlar arasında farklılaştığı ortaya çıkmıştır. Satranca özgü motivasyonunun satranç oyun gücünü etkileme düzeyi ise doğrudan alan yazında tek bir araştırmada incelenmiştir (Grabner, Stern & Neubauer, 2007). Söz konusu çalışma ise yetişkin katılımcılar ile sürdürülmüştür. Çocukların satranç motivasyonu yetişkinlerden farklılaşabilmektedir. Dolayısıyla, konunun çok boyutlu olarak anlaşılabilmesi için daha fazla araştırma yapılmasına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu çalışmanın genel amacı, satranç motivasyonunun bireyin satranç oyun gücünü yordayıp yordamadığının belirlenmesidir. Bu genel amaç çerçevesinde, ilk aşamada satranç motivasyon ölçeği Türkçeye uyarlanmış daha sonra satranç motivasyonu ile satranç oyun gücü arasındaki ilişki incelenmiştir. Bu amaç kapsamında çalışmada şu alt sorulara yanıt aranmıştır:

1-Satranç motivasyon ölçeği Türk kültürüne uyumlu mudur?

2-Satranç motivasyonu profesyonel satranç oyuncularının oyun gücünü yordamakta mıdır?

2. YÖNTEM

2.1 Araştırma Deseni

Araştırma ilişkisel tarama modeline uygun olarak sürdürülmüştür. Bu tür bir araştırma tasarımı, bir konudaki değişkenler arasındaki ilişkiyi belirlemek ve bağımsız değişkenlerin bağımlı değişkenler üzerindeki olası etkilerini ortaya çıkarmak için uygundur (Büyüköztürk

vd., 2016). Bu çalışmada, satranç oyun gücü ile motivasyon arasındaki ilişkilerin belirlenmesi amaçlandığı için bu desen seçilmiştir. Çalışmanın bağımlı değişkeni satranç oyun gücü, bağımsız değişken ise satranç motivasyonu olarak belirlenmiştir.

2.2 Çalışma Grubu

Araştırmada iki farklı gruptan veri toplanmıştır. Çalışma grupları oluşturulurken seçkisiz olmayan örnekleme yöntemlerinden amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme türü kullanılmıştır. Bu yaklaşım, problem durumuyla ilgili belirlenen özelliklere sahip katılımcıların çalışmaya dahil edilebilmesi gereğinden seçilmiştir. Çalışmaya dahil edilen öğrenciler İstanbul genelindeki BİLSEM'lere devam etmektedir. Ölçütleri karşılayan ve çalışmaya gönüllü olan tüm öğrencilerden veri toplanmıştır. İlk gruptan toplanan veriler ile Satranç Motivasyon Ölçme (SaMÖ) aracının yapı geçerliliği ve güvenilirliği incelenmiştir. Bu grupta yer alan katılımcılar, haftada en az iki saat satranç oynayan 8–13 yaş aralığındaki özel yetenek tanısı almış öğrencilerdir. Söz konusu katılımcılar 8–13 yaş aralığındadır ($\bar{x}=10.74\pm 1.32$) ve 190'ı (%64.6) erkek, 104'ü (%35.4) kadındır. İkinci çalışma grubu ise, birinci çalışma grubundaki bireylerin taşıdıkları özelliklere ilaveten satrancı profesyonel düzeyde oynuyor olmaları da göz önünde bulundurulmuştur. Profesyonelliğin ölçütü olarak da ELO puanı 1.000 ve üzerinde olması göz önünde bulundurulmuştur ($\bar{x}=1.213,12\pm 213,50$). İkinci çalışma grubunda yer alanlar 9–13 yaş aralığında ($\bar{x}=11,12\pm 1,61$) ve 45'i (%73,8) erkek, 16'sı (%26,2) kadındır.

2.3 Veri toplama araçları

2.3.1 Bilgi Formu

Katılımcıların yaş, cinsiyet ve ELO puanına ilişkin veriler araştırmacılar tarafından oluşturulmuş olan bilgi formu aracılığıyla katılımcıların öz bildirimine göre toplanmıştır. ELO puanı ölçütleri, Dünya Satranç Federasyonu tarafından belirlenmekte ve ulusal ve uluslararası turnuvalardaki oyuncularını oyun güçlerine göre hesaplanmaktadır. ELO başlangıç puanı 1.000 ve üzeri olarak kabul edilmektedir. Türkiye'deki oyuncuların %77'si 1.599 ve altı puana, %19'u 1.600–1.999 ve %4'ü 2.000 \geq üzeri puana sahiptir (Detaylı bilgi için; www.tsf.org.tr). ELO puanı, oyuncuların ELO puanlı rakiplerinin gücüne göre her oyun sonrasında farklılaşmaktadır. Kazanılan her maç sonrası ELO puanı yükselirken, kaybedilen maçlara bağlı olarak da düşmektedir.

2.3.2 Satranç Motivasyon Ölçeği

Grabner, Stern ve Neubauer (2006) tarafından geliştirilen Satranç Motivasyon Ölçeği (SaMÖ) orijinali, 7 maddeden oluşmaktadır ve 7'li likert tipi olarak puanlanmaktadır. Ölçek, İngilizce olarak hazırlanmıştır. Ölçek, tek faktörlüdür ve satranca göreceli olarak atfedilen önem, satrançla ilgili etkinliklere yönelim, oyun oynama motivasyonu, satranç oynamaktan eğlenmeyi ölçmeyi hedefleyen maddelerden oluşmaktadır. Ölçekten tek bir puan elde edilmektedir, puanlar yükseldikçe oyuncunun satranç motivasyonunun yükseldiği yönünde yorumlanmaktadır. Orijinal ölçek kapsam geçerliliğinden sonra uygulanmıştır yapı geçerliliğine ilişkin bilgiye orijinal dokümandan erişilememiştir. Cronbach alfa güvenilirlik katsayı değeri ise ,82 olarak raporlanmıştır.

Bu araştırma sorularına yanıt aranabilmesi amacıyla ilk aşamada SaMÖ Türkçeye uyarlaması yapılmıştır. Bunun için önce Roland H. Grabner'dan e-posta aracılığıyla izin alınmıştır. Daha sonra, uyarlama çalışmalarına başlanmıştır. SaMÖ'nün dil eşdeğerliği için hem İngilizce'yi hem de Türkçe'yi iyi derecede bilen ve çeviri konusunda deneyimli uzman üç kişi tarafından ölçek Türkçe'ye çevrilmiştir. Daha sonra, çeviri konusunda deneyimli üç farklı uzmana da Türkçe çevrilmiş olan form tekrardan İngilizce'ye çevirisi yaptırılmıştır. Bu çeviri formları alan uzmanı olan araştırmacılar dışında bir kişi tarafından karşılaştırılarak son hali verilmiştir. Ölçeğin yapı geçerliliğini teyit etmek için Maksimum Olasılık Yöntemi (Maximum Likelihood Estimates) kullanılarak Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) AMOS programı yardımıyla yapılmıştır. Motivasyonunun satranç gücünü ne kadar yordadığının belirlenmesine ilişkin yapılan Regresyon analizi ise Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) 24,0'la yapılmıştır.

3.BULGULAR

3.1 Ön analizler

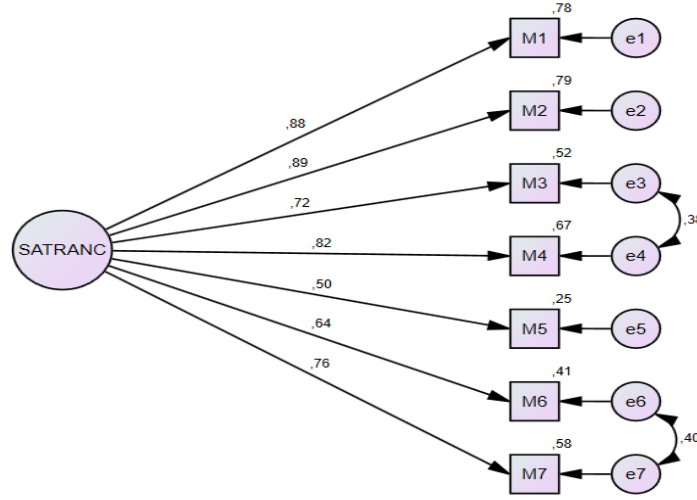
İlk önce DFA ve Regresyon analizi yapılması planlanan gruptan elde edilen verilerde kayıp değer olup olmadığı ve normallik varsayımı incelenmiştir. Her iki veri setinde de eksik girilen herhangi bir değere rastlanmamıştır. Basıklık ve çarpıklık katsayısı da normal sınırlar içinde olduğu saptanmıştır (Veri seti 1; Çarpıklık ranjı: $-0,95 \pm 0,14$; basıklık ranjı: $0,26 \pm 0,28$, Veri seti 2: Çarpıklık ranjı: $2,26 \pm 0,31$ ve $-0,79 \pm 0,31$; basıklık ranjı: $5,56 \pm 0,60$ ve $-0,25 \pm 0,61$). Weston ve Gore'ye (2006) göre kabul edilebilir çarpıklık değerleri -3 ile $+3$ ve basıklık -10 ile $+10$ aralığında yer alabilir. Söz konusu araştırmacılarca belirlenen referans değerlere göre bu çalışma kapsamında iki veri setinin dağılımın normallik koşulunu sağladığı yönünde yorumlanmıştır. İkinci veri setinde analizlerden önce, veri setinin uygulanacak olan istatistiksel yonteme uygunluğu için değişkenler arası çoklu bağlantı (Multicollinearity), varyans genişliği faktörü (Variance Inflation Factor [VIF]) ve tolerans (Tolerance) değerleri de incelenmiştir. VIF ve tolerans değerlerinin her ikisi de 1,00 olarak hesaplanmıştır. Bu değerlere göre çoklu bağlantı probleminin olmadığı yorumuna varılmıştır. Ayrıca, değişkenler arasındaki,32 düzeyinde pozitif ve anlamlı bir ilişki belirlenmiştir (Kline, 2011). Sonuç olarak veri setinin regresyon analizi yapılabilmesi için gerekli varsayımları karşıladığı yorumuna varılmıştır.

3.2 Ölçek uyarlamaya ilişkin bulgular

3.2.1 Yapı Geçerliliği

SaMÖ'nün Türk kültürüne uyarlanmasında ortaya konulan yapıların test edilmesi amacıyla DFA yapılmıştır. DFA modeli kurulduktan sonra, ilk olarak gözlenen ve gözlenemeyen değişkenlerine ait t değerleri incelenmiştir. Tüm değerlerin istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir ($p < 0,01$). Maddelerin Standardize Regresyon Ağırlıklarındaki tüm standartlaştırılmış yükleri (All standardized loadings in Standardized Regression Weights) de $0,50 - 0,89$ aralığında hesaplanmıştır. Maddelerin sözkonusu değerleri $0,50$ 'den daha büyüktür. Bu nedenle hiçbir madde ölçekten çıkarılmadan DFA uygulanması kararına varılmıştır. Model uyumu indeksleri $\chi^2 = 22,08$ ($p < 0,01$), düzeltilmiş ki-kare (χ^2/Sd) $1,84$, Yaklaşık Hataların Ortalama Karekökü (RMSEA) $0,05$, İyilik Uyum indeksi (GFI) $0,98$, Düzeltilmiş İyilik Uyum İndeksi (AGFI) $0,95$ ve Karşılaştırmalı Uyum indeksi (CFI) $0,99$ olarak

hesaplanmıştır. Şekil 1’de görüleceği üzere, DFA sonucu orijinal ölçekte yer alan yedi maddenin tek bir faktör altında toplandığı bir yapı ortaya çıkmıştır.



Şekil 1. SaMÖ ilişkin Path Diyagramı ve maddelerin t değerleri

Path Diyagramı analizinde maddelerin yol katsayılarına (R^2) incelenmiştir. Söz konusu değerlerin ,25 – ,79 aralığında değiştiği ve maddelerin tamamının modele anlamlı olarak katkı verdiği tespit edilmiştir. Ölçeğin alt–üst dilim grup ortalamalar farkına dayalı madde analizi ile ölçeğin ayırt edici geçerliliği de incelenmiştir. Analiz sonuçları Tablo 1’de yer almaktadır. Bu analiz gerçekleştirebilmek için 294 katılımcının ölçeğe verdiği yanıtların toplam puanı küçükten büyüğe doğru sıralanmıştır. Sıralamada ilk ve son %27’lik dilimine giren 79’ar öğrencinin puanları eşleştirilmiş t testi ile analiz edilmiştir.

Tablo 1. SaMÖ Maddelerinin Üst %27 ve Alt % 27 Gruplara Göre t -Testi Sonuçları.

Grup	\bar{x}	SS	Sd	t	P^*	
Alt %27	79	22,71	7,06	156	-29,42	,00
Üst %27	46,65	1,63				

* $p < ,01$.

Alt ve üst %27’lik dilimlere giren öğrenci puanları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir ($t_{(156)} = -29,42$, $p < ,001$). Puan farkları üst %27’lik dilimde yer alanların lehinedir. Bir diğer ifadeyle, üst grupta yer alanların puanları, alt dilimde yer alanlardan daha yüksek çıkmıştır.

3.2.2 Güvenilirlik

SaMÖ’nün iç tutarlılık güvenilirliği Cronbach α katsayısı ve madde–test korelasyonları hesaplanmıştır. Cronbach α ölçek toplamı ,91 olarak hesaplanmıştır. Düzeltilmiş madde

toplam korelasyonları ise ,50 – ,81 aralığında yer aldığı saptanmıştır. Bir ölçme aracının güvenilirlik değerinin ,70 üzeri olması istenilir (Büyüköztürk, 2007). Bu çalışmada ,91 hesaplanmış olması, ölçeğin yüksek düzeyde güvenilir olduğuna işaret etmektedir.

3.3 Satranç Motivasyonunun Oyun Gücüne Etkisini İlişkin Bulgular

Satranç oynama motivasyonunun satranç oyun gücünü yordayıp yordamadığı basit regresyon analizi ile incelenmiştir. Çalışma 61 katılımcı ile sürdürülmüştür. Analiz sonuçları aşağıda yer almaktadır.

Tablo 2. Basit Regresyon Analizi Sonuçları

ELO puanı	B	SH		t	p
Sabit	734,47	184,57		3,979	,000
Motivasyon	11,282	4,31	32	2,620	,011

n=61, R=,32, R²=,10, F=6,86, p<,01.

Tablo 2'ye göz atıldığında, satranç oynama motivasyonunun ELO puanını anlamlı düzeyde açıkladığı görülmektedir (R= ,32, R²= ,10, F= 6,86, p< ,01). Regresyon katsayısının anlamlılığına ilişkin t–testi sonuçlarına göz atıldığında ise satranç oynama motivasyonu ELO puanını anlamlı düzeyde yordamaktadır (β = ,32). Bu sonuçlara göre, satranç oynama motivasyonu ELO puanı toplam varyansının yaklaşık %10'unu açıkladığı ortaya çıkmıştır.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu çalışmada, SAMÖ Türk kültürüne uyarlanmış ve satranç oynama motivasyonunun satranç oyun gücünü yordayıp yordamadığı incelenmiştir. Çalışmanın ilk aşamasında, satranç oynama motivasyon aracı Türk kültürüne uyarlanmıştır. Ölçek maddelerinin katılımcıların satranç oynama motivasyon düzeylerini ayırt etme düzeyini belirleme amacıyla hesaplanan düzeltilmiş madde – toplam korelasyonları ,50 – ,80 aralığında yer aldığı belirlenmiştir. Çokluk, Şekercioğlu ve Büyüköztürk'e (2012) göre söz konusu korelasyon değerinin ,30 üzerinde olması idealdir. Bu çalışmada hesaplanan değerlerin yüksek olduğu, bu nedenle tüm maddelerin modelde kalması yönünde karara varılmıştır. Model uyum indeksleri, doğrulanan modelin kabul edilip edilmeyeceğinin değerlendirmek için referans alınmaktadır. Farklı araştırmacıları, farklı indeks değerlerini kabul etmektedir. Bu çalışmada normlaştırılmış ki–kare, RMSEA, GFI, AGFI ve CFI indeksleri dikkate alınmıştır. Normlaştırılmış ki–kare değerinin $\leq 2,50$ olması model uyumunun iyi olduğu (Kline, 2011) yönünde yorumlanmaktadır. Bu çalışmada ki–kare değeri modeli uyumunun iyi olduğuna işaret etmektedir ($\chi^2= 22,08$ p< ,01; $\chi^2/Sd= 1,84$). Kline'a (2011) göre bu çalışmada elde edilen değer model uyumunun iyi oldu yönünde yorumlanabilir. Daha sonra RMSEA, GFI, AGFI ve CFI indeksleri de hesaplanmıştır. AGFI, GFI ve CFI için $\geq ,95$ (Hooper, Coughlan, & Mullen, 2008; Hu & Bentler, 1999) ve RMSEA için $\leq ,05$ mükemmel uyum (Hu & Bentler, 1999) olarak yorumlanmaktadır. Bu çalışmada GFI (,98), AGFI (,95), CFI (,99) ve RMSEA (,05) indeksleri mükemmel uyuma işaret ettiği sonucuna ulaşılmıştır. Modelde parametre analizi kapsamında R² değerleri de incelenmiştir. Söz konusu değerlerin yüksek olması modele sunulan katkının yüksek olduğunu göstermektedir (Kline, 2011). Bu çalışmada değerler ,25–,79 aralığında olduğu belirlenmiştir. Bu sonuçlara göre, her bir maddenin modele orta ve yüksek düzeyde anlamlı katkısı olduğu yönünde yorumlanabilir. Ayrıca, ölçeğin ayırt edici geçerliliği

için alt ve üst %27'lik dilime giren katılımcıların puanları *t* testi ile analiz edilmiştir. Sonucunda, ölçeğin ayırt edici geçerliliğinin olduğu belirlenmiştir.

Katılımcıların ölçeklere verdiği yanıtlar ve tutumlar kültürden ve kültüre (Hambleton, 2005) ve ölçeğin geliştirildiği alt gruplara (Bryne, 2010) göre farklılık sergileyebilir. Orijinal ölçek farklı kültürde ve farklı bilişsel düzeydeki bireylerde geliştirilmiştir. Bu çalışmada analiz sonuçları SaMÖ'nin Türk kültüründe 8–13 yaş aralığındaki özel yetenekli öğrenci grubunda uygun sonuçlar verebileceğine ilişkin kanıtlara ulaşılmıştır. Ölçeğin geçerliği ve güvenilirliği sonuçlar vereceği kanaati oluştuktan sonra, çalışmanın ikinci aşamasında “Satranç oynama motivasyonu, satranç oyun gücünü yordamakta mıdır?” sorusuna basit regresyon analizi ile yanıt aranmıştır. Bu çalışmada satranç oynama motivasyonu satranç oyun gücünün %10'unu açıklayabildiği saptanmıştır. Bu sonuçlar De Bruin ve meslektaşları (2007) ve Grabner, Stern ve Neubauer'in (2007) araştırma sonuçlarına paraleldir. Alan yazındaki, motivasyon ve üst düzey performans sergileme arasındaki genel sonuçlarla da uyumludur (Duffy, Baluch, & Ericsson, 2004; Hodges, Kerr, Starkes, Weir, & Nananidou, 2004).

Bu çalışmanın birtakım sınırlılıkları mevcuttur. Bunlardan ilki, orijinal çalışmada satranç oyun motivasyonu altında dört farklı davranış biçiminden bahsedilmiştir. Bu çalışmada ise bütüncül bir yaklaşım sergilenmiş, satranç oyun motivasyonu toplam puanı hesaplanmıştır. Toplam puan alınmasının gerekçesi, orijinal çalışmada dört farklı davranış biçimine ilişkin bir faktör yapısı, yapı geçerliliği ile doğrulanarak sunulmamıştır. Türk kültürüne özgü uyarlama çalışmasında da DFA sonucu tek faktörlü yapıyı desteklediği saptanmıştır. Çalışmanın bir diğer sınırlılığı, veri toplarken ELO puanına ilişkin bir tarih aralığı sınırlamasına gidilmemiştir. Veri toplanan an itibariyle ulaşılan puanlar dikkate alınarak araştırma grubu oluşturulmuştur. Çalışmanın önemli sınırlılıklarından bir diğeri de çalışmanın kesitsel olarak ilişkisel tarama modeline göre sürdürülmüş olmasıdır. Araştırma kapsamında incelenen değişkenlere ilişkin neden – sonuç bağlamında açıklamaların yapılabilmesi için konunun deneysel veya boylamsal olarak incelendiği çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Çalışmada 61 profesyonel oyuncuya ulaşılabilmektedir. Bir diğer ifadeyle sınırlı sayıda katılımcıdan veri toplanabilmektedir. Konuya ilgi duyan araştırmacılar genellenebilirliği daha yüksek sonuçlara ulaşabilmek için bir başka çalışmada daha fazla oyuncudan veri toplayarak analizleri tekrarlayabilir, farklı puan aralıklarında gruplar oluşturarak motivasyonun etkisi tekrardan incelenebilir, normal akranları ile karşılaştırmalı bir çalışma gerçekleştirilebilir. Ayrıca konuya ilgi duyan araştırmacılar bir başka çalışmada satranç motivasyonunun içsel veya dışsal faktörler bağlamında da inceleyerek konuya ilişkin bilimsel bilgi artışına katkı sunabilirler.

Kaynakça

- Açış, Y.B. & Ayverdi, L. (2020). The effect of the box games on attention and creativity of gifted and talented students, *Erciyes Journal of Education*, 4(2), 47–67
- Aslan, M. & Doğan, S. (2020). Dışsal motivasyon, içsel motivasyon ve performans etkileşimine kuramsal bir bakış. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 11(26), 291–301.
- Avni, A., Kipper, D.A. & Fox, S. (1987). Personality and leisure activities: An illustration with chess players. *Personality and Individual Differences*, 8(5), 715–719.
- Bilalic, M., McLeod, P. & Gobet, F. (2007). Does chess need intelligence? A study with young chess players. *Intelligence*, 35, 457–470.
- Bryne, B.M. (2010). *Structural equation modeling with AMOS: Basic concepts, applications, and programming (2nd ed.)*, New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Büyüköztürk, Ş. (2007). Sosyal bilimler için veri analizi: İstatistik, araştırma deseni, SPSS uygulamaları ve yorum (7th ed) (Data analysis in social sciences: Statistics, research pattern, SPSS application, and remark). Ankara: PegemA publishing.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E. & Karadeniz, Ş. (2016). Bilimsel araştırma yöntemleri (Scientific research methods) (20. baskı). Ankara: Pegem Publishing.
- Bottino, R.M., Ott, M. & Benigno, V. (2009, October). Digital mind games: experiencebased reflections on design and interface features supporting the development of reasoning skills. In Proceedings of the 3rd European Conference on Games–Based Learning (ECGBL), Graz, Austria.
- Çokluk, Ö., Şekercioğlu, G. & Büyüköztürk, Ş. (2012). Sosyal bilimler için çok değişkenli istatistik SPSS ve LISREL uygulamaları (2nd ed) (Multivariate statistics for social sciences SPSS and LISREL applied). Ankara: Pegem Press.
- De Bruin, A.B.H., Rikers, R.M.J.P. & Schmidt, H.G. (2007). The influence of achievement motivation and chess–specific motivation on deliberate practice. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 29, 561–583.
- Duffy, L.J., Baluch, B. & Ericsson, K.A. (2004). Dart performance as a function of facets of practice amongst professional and amateur men and women players. *International Journal of Sport Psychology*, 35, 232–245.
- Durr, W.K. (1979). Characteristics of gifted children: Ten years of research. In Gowan, J., C., Torrance, E., P., (Ed), *Educating the ablest: A book of readings on the education of gifted children*. (pg.23–32), Illinois: Peacock Publisher.

- Ferguson, R. (1995). *Chess in education research summary*, paper presented at the Chess in Education a Wise Move Conference at the Borough of Manhattan Community College. 30.06.2014, Retrieved from <http://www.gardinerchess.com/publications/ciers.pdf>.
- Frydman, M. & Lynn, R. (1992). The general intelligence and spatial abilities of gifted young Belgian chess players. *British Journal of Psychology*, 83, 233–235.
- Gliga, F. & Flesner, P. I. (2014). Cognitive benefits of chess training in novice children. *Procedia–Social and Behavioral Sciences*, 116, 962–967.
- Grabner, R.H. (2014). The role of intelligence for performance in the prototypical expertise domain of chess. *Intelligence*, 45, 26–33.
- Grabner, R.H., Stern, E. & Neubauer, A. C. (2007). Individual differences in chess expertise: A psychometric investigation. *Acta Psychologica*, 124(3), 398–420.
- Hambleton, R.K. (2005). Issues, designs, and technical guidelines for adapting tests into multiple languages and cultures, In Hambleton R. K., Merenda, C. D., & Spielberger, C. D., (Eds), *Adapting educational and psychological tests for cross-cultural assessment*, (pg.3–38), New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Hodges, N.J., Kerr, T., Starkes, J.L., Weir, P.L. & Nananidou, A. (2004). Predicting performance times from deliberate practice hours for triathletes and swimmers: What, when, and where is practice important? *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 10(4), 219–237
- Horgan, D.D. & Morgan, D. (1990). Chess expertise in children. *Applied Cognitive Psychology*, 4(2), 109–128.
- Hooper, D., Coughlan, J. & Mullen, M. (2008). Structural equation modelling: Guidelines for determining model fit. *Electronic Journal of Business Research Methods*, 6(1), 53–60.
- Hu, L. & Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives, *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*, 6(1), 1–55.
- Kelly, E.J. (1985). The personality of chess players. *Journal of Personality Assessment*, 49, 282–284.
- Kline, R. B. (2011). *Principles and practice of structural equation modeling* (3rd ed.), New York: Guilford Press.

- Jeltova, I. & Grigorenko, E., L., (2005): Systemic approaches to giftedness. In Sternberg R., J., Davidson, J., E., (Ed) *Conceptions of giftedness* (2th Edt.), (pg.171–186), Cambridge: Cambridge University Press.
- Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, bilişsel gelişim ve toplumsal dünya: Piaget, Vygotsky ve sonrası, çev. Melike Türkan Bağlı, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37(2), 137–169.
- Ryan, R.M. & Deci, E.L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definations and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25, 54–67.
- Sak, U. (2010). Üstün zekalılar özellikleri tanılanmaları ve eğitimleri [Gifted students characteristics, identification and their education]. Ankara: Maya Academy.
- Şahin, F. (2017). Chess: A game of kings or the king of games? A study of creativity in gifted and non-gifted students, *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(2), 263–272.
- Viau, R. (2009). La motivation a apprendre en milieu scolaire (Okulda motivasyon: Okulda güdüleme ve güdülenmeyi öğrenme). Yusuf Budak (Çev.). Ankara: Anı yayıncılık.
- Weston, R. & Gore, P. A. (2006). A brief guide to structural equation modeling. *The Counseling Psychologist*, 34(5), 719–751.

EK. Satranç Motivasyon Ölçme Aracı (SaMÖ)

1=Kesinlikle hayır/hiç önemli değil.....7=Kesinlikle evet/çok önemli								
1.Gündelik hayatımda satranç oyunu benim için önemlidir								
2.Boş zamanlarımda satranç oynamayı önemserim								
3.Satranç ile ilgili çalışmalara amaçlı olarak katılırım								
4.Satranç oyunları ile ilgili planlı etkinlikler beni motive eder								
5.Satrancı başkalarından daha iyi oynamak benim için önemlidir								
6.Satranç oynarken, kendimi oyuna kaptırırım								
7.Satranç oynamaktan keyif alırım								