

Die Fünf-Faktoren-Skala für Spielertypen

SOZIALE ORIENTIERUNG:

1. Ich mag die Interaktion mit anderen Menschen in einem Spiel.
2. Ich ziehe es oft vor, Spiele alleine zu spielen. (R)
3. Ich spiele nicht gerne mit anderen Spielern. (R)
4. Ich spiele gerne online mit anderen Spielern.
5. Ich mag Spiele, die mich in Gilden oder Teams spielen lassen.

ÄSTHETISCHE ORIENTIERUNG:

1. Ich mag Spiele, die mir das Gefühl geben, dass ich tatsächlich an einem anderen Ort bin.
2. Ich mag Spiele mit detaillierten Welten oder Universen, die man erkunden kann.
3. Die Landschaften oder andere Szenerien des Spiels erfüllen mich oft mit Ehrfurcht.
4. Ich mag es, das Aussehen meines Charakters in einem Spiel anzupassen.
5. Ich verbringe gerne Zeit damit, die Spielwelt zu erkunden.

NARRATIVE ORIENTIERUNG:

1. Ich genieße komplexe Geschichten in einem Spiel.
2. Ich mag Spiele, die mich mit ihrer Geschichte in ihren Bann ziehen.
3. Normalerweise überspringe ich die Geschichte oder die Zwischensequenzen, wenn ich spiele. (R)
4. Ich habe das Gefühl, dass die Geschichte dem eigentlichen Spiel oft im Weg steht. (R)
5. Die Geschichte ist für mich nicht wichtig, wenn ich Spiele spiele. (R)

CHALLENGE-ORIENTIERUNG:

1. Ich mag sehr schwierige Herausforderungen in Spielen.
2. I usually play games at the highest difficulty setting.
3. Ich mag es, wenn Spiele mich herausfordern.
4. Ich mag es, wenn der Fortschritt in einem Spiel Können erfordert.
5. Ich mag es, wenn Ziele in Spielen schwer zu erreichen sind.

ZIEL-ORIENTIERUNG:

1. Üblicherweise ist es mir egal, wenn ich nicht alle optionalen Teile eines Spiels abschließen kann. (R)
2. Ich fühle mich gestresst, wenn ich nicht alle Aufgaben in einem Spiel erledige.
3. Ich mag es, alle Aufgaben und Ziele in einem Spiel zu erfüllen.
4. Ich mag es, Spiele zu 100 % zu beenden.
5. Ich schließe Quests gerne ab.

ANWEISUNGEN ZUM SCORING

- Idealerweise sollten die Items den Teilnehmern in zufälliger Reihenfolge und ohne Nennung der Spielertypen/Überschriften präsentiert werden. Es sollte eine Zustimmungs-Likert-Skala mit 7 Abstufungen für mehr Präzision oder mit 5 Abstufungen für eine kürzere Umfrage gewählt werden.
- Die mit einem (R) gekennzeichneten Items müssen vor der Auswertung negiert werden.
- Um jeden Spielertyp auszuwerten, sollte der Durchschnitt der Likert-Skalenantworten aus den fünf Items, die zu einem Spielertyp gehören, nachdem die mit (R) markierten Items negiert wurden, gebildet werden.

REFERENZEN

Wenn Sie diese Skala nutzen, zitieren Sie bitte folgende Publikation:

Gustavo F. Tondello, Karina Arrambide, Giovanni Ribeiro, Andrew Cen, and Lennart E. Nacke. 2019. "I don't fit into a single type": A Trait Model and Scale of Game Playing Preferences. In *Proceedings of INTERACT 2019, LNCS 11747*. Springer. doi:10.1007/978-3-030-29384-0_23

Mehr Informationen finden Sie unter: <http://hcigames.com/player-traits/>