

# Játékosok ötfaktoros jellemvonás-skálája

## SZOCIÁLIS ORIENTÁCIÓ:

1. Szeretek más emberekkel kommunikálni egy játék során.
2. Gyakran szeretek egyedül játszani. (R)
3. Nem szeretek másokkal játszani. (R)
4. Szeretek online játszani más játékosokkal.
5. Szeretem azokat a játékokat, amelyekben csapatban játszhatok.

## ESZTÉTIKAI ORIENTÁCIÓ:

1. Szeretem azokat a játékokat, amelyekben úgy érzem magam mintha egy másik helyen lennék.
2. Szeretem azokat a játékokat, amelyekben részletgazdag világokat fedezhetek fel.
3. Gyakran elámulok egy játék helyszínétől és látványvilágától.
4. Szeretem testre szabni a karakterem kinézetét egy játékban.
5. Szeretek időt tölteni a játék világának felfedezésével.

## NARRATÍV ORIENTÁCIÓ:

1. Szeretem az összetett narratívákat egy játékban.
2. Szeretem azokat a játékokat, amelyek magukkal ragadnak a történetükkel.
3. Játék közben általában átugrom az elbeszélő részleteket és átvezető animációkat. (R)
4. Úgy érzem, hogy a történetmesélés gyakran akadályozza a játékot. (R)
5. Egy játék története nem fontos a számomra. (R)

## KIHÍVÁS ORIENTÁCIÓ:

1. Élvezem a nagyon nehéz kihívásokat egy játékban.
2. Általában a legnagyobb nehézségi szinten játszom.
3. Szeretem amikor egy játék kihívások elé állít.
4. Szeretem, ha egy játékban való előrehaladás készséget igényel.
5. Szeretem, ha egy játékban nehéz elérni a célokat.

## CÉLORENTÁCIÓ:

1. Általában nem érdekel, ha nem teljesítem egy játék összes választható részét. (R)
2. Zavar, ha nem teljesítem az összes feladatot egy játékban.
3. Szeretek minden feladatot és célt teljesíteni egy játékban.
4. Szeretem a játékokat 100 százalékban teljesíteni.
5. Szeretek küldetéseket teljesíteni.

## KIÉRTÉKELÉSI ÚTMUTATÓ

- Ideális esetben a kérdéseket véletlenszerű sorrendben kell a válaszadóknak feltenni anélkül, hogy a jellemvonásokat ismertetnénk. Használjunk hétfokozatú Likert-skálát a részletesebb vagy ötfokozatú a rövidebb kutatásokhoz.
- Az (R)-rel jelölt kérdésekre adott válaszokat fordítsuk meg a kiértékelés előtt (például, a hétfokozatú skála esetén vonjuk ki az értéket 8-ból).
- Az jellemvonások kiértékeléséhez vegyük az egyes jellemvonásokhoz tartozó öt kérdés Likert-skáláinak értékeinek átlagát miután az (R)-rel jelölt értékeket megfordítottuk.

## HIVATKOZÁSOK

A skála használatakor hivatkozzunk az alábbi publikációra:

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

További információ: <http://hcigames.com/player-traits/>