

Die Nutzertypen Hexadskala - Deutsch

Nutzertypen	Aussagen
Menschenfreund (Philanthropist)	P1 Es bereitet mir Freude, wenn ich anderen helfen kann.
	P2 Ich helfe gerne anderen gerne dabei, sich in neuen Situationen zurechtzufinden.
	P3 Ich teile mein Wissen gerne.
	P4 Mir liegt das Wohl anderer am Herzen.
Kontaktmensch (Socialiser)	S1 Mir ist die Interaktion mit anderen wichtig.
	S2 Ich bin gerne Teil eines Teams.
	S3 Es ist mir wichtig, mich als Teil einer Gemeinschaft zu fühlen.
	S4 Ich mag Gruppenaktivitäten.
Freigeist (Free Spirit)	F1 Es ist mir wichtig, meinen eigenen Weg zu gehen.
	F2 Ich lasse mich oft von meiner Neugier leiten.
	F3 Mir ist meine Unabhängigkeit wichtig.
	F4 Möglichkeiten zur kreativen Selbstentfaltung sind mir wichtig.
Leistungsmensch (Achiever)	A1 Ich bezwinde gerne Hindernisse.
	A2 Ich mag es, schwierige Aufgaben zu meistern.
	A3 Es ist mir wichtig, meine Fähigkeiten kontinuierlich zu verbessern.
	A4 Ich gehe gerne siegreich aus schwierigen Umständen hervor.
Störer (Disruptor)	D1 Ich provoziere gerne.
	D2 Ich mag es, den Status Quo in Frage zu stellen.
	D3 Ich sehe mich als Rebell.
	D4 Ich halte mich nicht gerne an Regeln.
Spieler (Player)	R1 Ich mag Wettbewerbe, bei denen ich einen Preis gewinnen kann.
	R2 Von Belohnungen lasse ich mich besonders motivieren.
	R3 Die Rendite ist mir wichtig.
	R4 Wenn der Lohn stimmt, strengere ich mich gerne an.

letztes Update am: 11.11.2019

Wie benutze ich die Skala:

- Bitte die Nutzer zu bewerten wie gut sie jede Aussage beschreibt auf einer 7-Punkt Likert Skala.
 - Aussagen müssen ohne die Identifizierung des korrespondierenden Nutzertypen und in zufälliger Reihenfolge präsentiert werden.
- Addiere (oder middle) die Punktwerte der Aussagen, die zu jeder Teilskala gehören, getrennt.

Quellenangabe:

Gustavo F. Tondello, Rina R. Wehbe, Lisa Diamond, Marc Busch, Andrzej Marczewski, and Lennart E. Nacke. 2016. The Gamification User Types Hexad Scale. In Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play - CHI PLAY '16. Austin, TX, USA. ACM.

<http://doi.org/10.1145/2967934.2968082>

Gustavo F. Tondello, Alberto Mora, Andrzej Marczewski, and Lennart E. Nacke. 2018. Empirical Validation of the Gamification User Types Hexad Scale in English and Spanish. International Journal of Human-Computer Studies.

<https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.10.002>