

L'Échelle Hexad des Types d'Utilisateurs - Français

Types d'utilisateurs	Items
Philantrope (Philanthropist)	P1 Cela me rend heureux de pouvoir aider les autres. P2 J'aime aider les gens à s'orienter dans les situations nouvelles. P3 J'aime partager mon savoir avec les autres. P4 Le bien-être des autres m'est important.
Sociabilisateur (Socialiser)	S1 Interagir avec les autres est important pour moi. S2 J'aime faire partie d'une équipe. S3 Il est important pour moi de sentir que je fais partie d'une communauté. S4 J'apprécie les activités de groupe.
Esprit Libre (Free Spirit)	F1 Il est important pour moi de suivre ma propre voie. F2 Je laisse souvent ma curiosité me guider. F3 Être indépendant est une chose importante pour moi. F4 Les opportunités d'expression personnelle sont importantes pour moi.
Accomplisseur (Achiever)	A1 J'aime surmonter des obstacles. A2 J'aime gérer des tâches difficiles. A3 Il est important pour moi d'améliorer continuellement mes compétences. A4 J'aime sortir victorieux de circonstances difficiles.
Disrupteur (Disruptor)	D1 J'aime provoquer. D2 J'aime questionner l'ordre établi. D3 Je me perçois comme étant rebelle. D4 Je n'aime pas suivre les règles.
Joueur (Player)	R1 J'aime les compétitions avec un prix à la clef. R2 Les récompenses sont un bon moyen de me motiver. R3 Le retour sur investissement est un élément important pour moi. R4 Si la récompense est suffisante, je ferai des efforts.

dernière mise à jour: 14/11/2019

Comment utiliser l'échelle:

- Demander aux utilisateurs de noter à quelle point chaque item leur correspond sur une échelle de Likert à 7 niveaux.
 - Les items doivent être présentés sans identifier le type correspondant et dans un ordre aléatoire.
- Sommez les scores (ou faites la moyenne) pour chaque item qui correspond à chaque type.

Références:

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>