

## مقياس أنماط المستخدمين السداسي

أنماط المستخدمين	البنود
المعطاء	P1 عندما أتمكن من مساعدة الآخرين فهذا يجعلني سعيداً.
	P2 أحب مساعدة الآخرين على توجيه أنفسهم في المواقف الجديدة.
	P3 أحب مشاركة معرفتي.
	P4 سعادة الآخرين أمر مهم بالنسبة لي.
الاجتماعي	S1 التفاعل مع الآخرين مهم بالنسبة لي.
	S2 أحب أن أكون جزءاً من الفريق.
	S3 من المهم بالنسبة لي أن أشعر وكأنني جزء من المجموعة.
	S4 أستمتع بالأنشطة الجماعية.
حر التصرف	F1 من المهم بالنسبة لي أن أتبع مساري الخاص.
	F2 غالباً ما أدع فضولي يوجهني.
	F3 أن أكون مستقلاً هو أمر مهم بالنسبة لي.
	F4 فرص التعبير عن الذات مهمة بالنسبة لي.
المُتَجِر	A1 أحب التغلب على العقبات.
	A2 أحب إتقان المهام الصعبة.
	A3 من المهم بالنسبة لي تحسين مهاراتي باستمرار.
	A4 أستمتع بالخروج منتصراً من الظروف الصعبة.
المُعْطِل	D1 أحب الاستقراز.
	D2 أحب أن أتساءل عن الوضع الراهن.
	D3 أرى نفسي متمرداً.
	D4 لا أحب اتباع القواعد.
اللاعب	R1 أحب المنافسات التي يمكن الفوز فيها بجائزة.
	R2 المكافآت هي طريقة رائعة لتحفيزي.
	R3 العائد على الاستثمار هو أمر مهم بالنسبة لي.
	R4 سأبدل جهداً إذا كانت المكافأة مجزية.

آخر تحديث: 2019-11-10

### كيفية استخدام المقياس:

1. اطلب من المستخدمين تقييم مدى ما يصفهم كل بند بشكل جيد على مقياس "الليكرت" Likert المكون من 7 نقاط. (أ) يجب عرض البنود دون تحديد النمط المقابل لها و بترتيب عشوائي.
2. قم بإضافة (أو حساب متوسط) درجات البنود المقابلة لكل نمط بشكل منفصل.

## المراجع

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>