

Felhasználótípusok hatfaktoros skálája - magyar

Felhasználótípusok	Kérdések
Filantrópus	F1 Örömmel tölt el, ha másoknak segíthetek. F2 Szeretek segíteni másoknak eligazodni új helyzetekben. F3 Szeretem megosztani a tudásomat. F4 Fontos számomra mások jóléte.
Szociális	Szo1 Fontos számomra a másokkal való kapcsolat. Szo2 Szeretek egy csapat része lenni. Szo3 Fontos számomra, hogy egy közösség részének érezzem magam. Szo4 Élvezem a csoportos tevékenységeket.
Szabadszellemű	Sza1 Fontos számomra, hogy a saját utamat járjam. Sza2 Gyakran engedem, hogy kíváncsiságom vezessen. Sza3 Fontos számomra a függetlenség. Sza4 Fontosak számomra az önkifejezés lehetőségei.
Teljesítő	T1 Szeretem legyőzni az akadályokat. T2 Szeretek bonyolult feladatokat a lehető legjobban megoldani. T3 Fontos számomra a képességeim folyamatos fejlesztése. T4 Élvezem, ha nehéz körülmények közül győztesen kerülök ki.
Bomlasztó	B1 Szeretek provokálni. B2 Szeretem megkérdőjelezni a status quot. B3 Lázadónak tekintem magam. B4 Nem szeretem betartani a szabályokat.
Játékos	J1 Szeretem azokat a versenyeket, ahol díjat lehet nyerni. J2 A jutalom nagyban motivál. J3 Fontos számomra a befektetés megtérülése. J4 Ha a jutalom elégséges, akkor mindent megteszek érte.

Trans.: Kata Szita

frissítve: 2019-11-10

Használati útmutató:

- A válaszokat hétfokozatú Likert-skálával mérjük.
 - A kérdéseket véletlenszerű sorrendben kell a válaszadóknak feltenni anélkül, hogy a felhasználótípusukat tudnák.
- Adjuk össze (vagy átlagoljuk) az egyes felhasználótípusokhoz tartozó válaszok értékeit.

Hivatkozások:

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>