

Sex-faktors skalan av användartyper - svenska

Användartyper	Frågor
Filantrop	F1 Det gör mig glad om jag kan hjälpa andra. F2 Jag tycker om att hjälpa andra att orientera sig i nya situationer. F3 Jag tycker om att dela min kunskap. F4 Andras välbefinnande/trivsel är viktigt för mig.
Socialisator	So1 Att interagera med andra är viktigt för mig. So2 Jag gillar att vara en del av ett team. So3 Det är viktigt för mig att känna att jag är en del av en grupp/gemenskap. So4 Jag gillar gruppaktiviteter.
Free Spirit	F1 Det är viktigt för mig att följa min egen väg. F2 Jag låter ofta min nyfikenhet vägleda mig. F3 Att vara oberoende är viktigt för mig. F4 Möjligheter till självuttryck är viktigt för mig.
Verkställare	V1 Jag gillar att besegra hinder. V2 Jag gillar att bemästra svåra uppgifter. V3 Det är viktigt för mig att ständigt förbättra mina kunskaper. V4 Jag tycker om att segra under svåra omständigheter.
Störare	St1 Jag gillar att provocera. St2 Jag gillar att ifrågasätta status quo. St3 Jag ser mig själv som en rebell. St4 Jag tycker inte om att följa regler.
Spelare	Sp1 Jag gillar tävlingar där ett pris kan vinnas. Sp2 Belöningar är ett bra sätt att motivera mig. Sp3 Investeringens avkastning är viktigt för mig. Sp4 Om belöningen är tillräcklig anstränger jag mig.

Trans.: Kata Szita

senast uppdaterad: 2019-11-10

Instruktioner:

- Använd Likertskalor i sju steg.
 - Frågorna presenteras för deltagarna i slumpmässig ordning och utan att namnge användartyper.
- Summera (eller ta genomsnittet av) svaren för varje användartyper.

Referenser

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>