

# Fem-faktors skalan för karaktärsdrag i spel

## SOCIAL ORIENTERING

1. Jag tycker om att interagera med andra människor i ett spel.
2. Jag föredrar ofta att spela ensam. (R)
3. Jag tycker inte om att spela med andra människor. (R)
4. Jag tycker om att spela online med andra spelare.
5. Jag gillar spel som låter mig spela i grupp eller lag.

## ESTETISK ORIENTERING

1. Jag gillar spel som får mig att känna att jag faktiskt befinner mig på ett annat ställe.
2. Jag gillar spel med detaljerade världar att utforska.
3. Jag känner ofta förundran för landskap eller bilder i ett spel.
4. Jag tycker om att anpassa hur min karaktär ser ut i ett spel.
5. Jag gillar att tillbringa lite tid på att utforska spelvärlden.

## NARRATIV ORIENTERING

1. Jag tycker om komplexa berättelser i ett spel.
2. Jag gillar spel som drar mig in med sin berättelse.
3. Jag brukar hoppa över berättelsedelarna eller klippscenerna när jag spelar. (R)
4. Jag känner att berättande ofta kommer i vägen för att faktiskt spela spelet. (R)
5. Berättelsen är inte viktig för mig när jag spelar spel. (R)

## UTMANINGSBASERAD ORIENTERING

1. Jag tycker om mycket svåra utmaningar i ett spel.
2. Jag brukar spela spel på högsta svårighetsgrad.
3. Jag gillar när ett spel utmanar mig.
4. Jag gillar när progression i ett spel kräver skicklighet.
5. Jag gillar när mål är svåra att uppnå i ett spel.

## MÅLORIENTERING

1. Jag brukar inte bry mig om jag inte slutför alla valfria delar av ett spel. (R)
2. Jag känner mig stressad om jag inte slutför alla uppgifter i ett spel.
3. Jag tycker om att slutföra alla uppgifter och mål i ett spel.
4. Jag tycker om att slutföra spel 100%.
5. Jag tycker om att slutföra uppdrag.

## INSTRUKTIONER FÖR MÄTNING

- Helst, bör frågorna presenteras för deltagarna i slumpmässig ordning och utan att namnge karaktärsdrag. Använd Likertskalor i sju steg för mer precision eller fem steg för en kortare enkät.
- Svar på frågorna markerades med (R) måste vändas om innan utvärderingen (t ex i en skala i sju steg ta differensen mellan 8 och värdet).
- För att räkna poäng ta bara genomsnittet av svar på Likertskalor från de fem frågorna som tillhör varje karaktärsdrag efter att ha vänt om skalorna på frågor markerades med (R).

## REFERENSER

Om du använder skalan citera nedanstående artikel.

Gustavo F. Tondello, Karina Arrambide, Giovanni Ribeiro, Andrew Cen, and Lennart E. Nacke. 2019. "I don't fit into a single type": A Trait Model and Scale of Game Playing Preferences. In *Proceedings of INTERACT 2019, LNCS 11747*. Springer. doi:10.1007/978-3-030-29384-0\_23

Mer information: <http://hcigames.com/player-traits/>