Dieser Fragebogen befasst sich mit Serious Games und dem Effekt auf die Emotionen des Spielenden. Sie werden eine von zwei Versionen des Spiels spielen und daraufhin den Fragebogen beantworten. Der durchlauf des Spiels kann 5-15 Minuten in Anspruch nehmen und die folgende schriftliche Befragung benötigt schätzungsweise ebenfalls 15 Minuten. Diese Befragung wird im Zuge der Abfassung einer wissenschaftlichen Bachelorarbeit an der Technischen Hochschule Köln erstellt. Die Daten können von dem/der Betreuer/in bzw. Begutachter/in der wissenschaftlichen Arbeit für Zwecke der Leistungsbeurteilung eingesehen werden. Die erhobenen Daten dürfen gemäß Art. 89 Abs. 1 DSGVO grundsätzlich unbeschränkt gespeichert werden. Es besteht das Recht auf Auskunft durch den/die Verantwortlichen an dieser Studie über die erhobenen personenbezogenen Daten sowie das Recht auf Berichtigung, Löschung, Einschränkung der Verarbeitung der Daten sowie ein Widerspruchsrecht gegen die Verarbeitung sowie des Rechts auf Datenübertragbarkeit. Bevor der Fragebogen startet, sehen Sie detaillierte Informationen zu Ihren Rechten im Zuge dieser Befragung und werden nochmals um Ihre Zustimmung gebeten. Ihre Daten werden ausschließlich auf Grundlage der gesetzlichen Bestimmungen (§ 2f Abs. 5 FOG) erhoben und verarbeitet. Sie verfügen über folgende persönliche Rechte im Rahmen dieser Befragung:

- Die Teilnahme an der Studie ist freiwillig. Sie können den Fragebogen jederzeit abbrechen oder nur teilweise bearbeiten.
- Ihre Teilnahme kann anonym bleiben, somit können Ihre Antworten nicht auf Sie zurückgeführt werden. Das bedeutet ebenfalls, dass Ihr persönlicher Datensatz nach Abschluss der Befragung nicht identifizierbar ist.
- Ihre Daten werden ausschließlich für wissenschaftliche Zwecke verwendet.
- Die Forschung folgt keinem kommerziellen Interesse.

Damit Sie an dieser Studie teilnehmen können, wird ihr Einverständnis benötigt.

Ja, ich stimme zu

Spiel Version

1	2
	X

Spiel Dauer

75 Min

Geben sie bitte noch folgende Daten an.

Name: Michael Well

Alter: 24

Geschlecht: M

Beschäftigung: Student Informatik

Falls Sie nicht anonym teilnehmen möchten, bitte ich Sie zusätzlich um eine Unterschrift.

Unterschrift

Wenn Sie nun bereit sind werden Sie mündlich zu dem Spiel angeleitet und können daraufhin den Fragebogen ausfüllen.

Beantworten sie bitte folgende Fragen indem sie auf der darunterliegenden Scala eine Markiering in Form eines X an der Stelle setzen, welche sie für am zutreffensten halten.

Hierbei beschreibt der Wert 1 eine sehr geringe Zustimmung, der Wert 2 eine geringe Zustimmung, der Wert 3 eine neutral Zustimmung, der Wert 4 eine höhere Zustimmung und der Wert 5 eine sehr hohe Zustimmung.

Zusätzliche Infromationen, wie Zb. Wann etwas besonders Zutraff und wann nicht, können sie in das darunter liegende Feld eintragen.

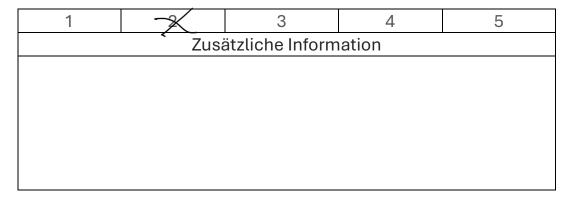
1. Haben sie viel Erfahrung mit Digitalen Spielen?

1	2	3	4	X				
Zusätzliche Information								

2. Hatten sie viel Erfahrung mit der Thematik?

1	2	3	*	5				
	Zusätzliche Information							

3. Haben sie sich motiviert gefühlt, das Spiel zu spielen?



1	\(\section \)	3	4	5
	Zusa	ätzliche Inforn	nation	
Vie ängstli	ch fühlten S	ie sich währe	nd des Spieler	ıs?
*	2	3	4	5
7.		ätzliche Inforn	-	
	240	4(2(10)10 1111011	TIGUOTI	
 Varen sie a	aufmerksam	ı während des	Spiels?	
		ı während des	T	
/aren sie a	aufmerksam 2	ı während des	Spiels?	5
	2	während des X ätzliche Inforn	4	5
	2	X	4	5
	2	X	4	5
	2	X	4	5
	2	X	4	5
	2	X	4	5
	2	X	4	5
	2	X	4	5
	2	X	4	5
1	2 Zusa	ätzliche Inforn	4 nation	5
1	2 Zusa	X	4 nation	5
/ie optimi	2 Zusa stisch warei	ätzliche Inforn	4 nation	
1	Zusa Stisch waren 2	ätzliche Inforn	des Spiels?	5

zeig
zeig

(X				
1	<u>/1\</u>	2	3	4	5
		Zusä	atzliche Inform	nation	
13.	Fühlter	n Sie sich wäh	rend des Spie	lens gelangw	eilt?
	X	2	3	4	5
	' '\		atzliche Inform	_	3
		Zusa		iatiOII	
14.	War Ihr	Munaah atar			
		wunsch star	k, etwas Neue	s und Aufrege	endes zu
				_	endes zu
	leben, v	vährend Sie d	k, etwas Neue as Spiel gespie	elt haben?	
		vährend Sie d 2	as Spiel gespie	elt haben?	endes zu 5
	leben, v	vährend Sie d 2		elt haben?	
	leben, v	vährend Sie d 2	as Spiel gespie	elt haben?	
	leben, v	vährend Sie d 2	as Spiel gespie	elt haben?	
	leben, v	vährend Sie d 2	as Spiel gespie	elt haben?	
	leben, v	vährend Sie d 2	as Spiel gespie	elt haben?	
	leben, v	vährend Sie d 2	as Spiel gespie	elt haben?	
	leben, v	vährend Sie d 2	as Spiel gespie	elt haben?	
	leben, v	vährend Sie d 2	as Spiel gespie	elt haben?	
	leben, v	vährend Sie d 2 Zusä	as Spiel gespie	elt haben? 4 nation	5
er	leben, v	vährend Sie d 2 Zusä n Sie sich wäh	as Spiel gespie itzliche Inform	elt haben? 4 nation	5
er	leben, v	vährend Sie d 2 Zusä	as Spiel gespie	elt haben? 4 nation	5
er	leben, v	vährend Sie d 2 Zusä n Sie sich wäh 2	as Spiel gespie itzliche Inform	elt haben? 4 nation lens verärger	5 t?
er	leben, v	vährend Sie d 2 Zusä n Sie sich wäh 2	as Spiel gespie 3 atzliche Inform arend des Spie 3	elt haben? 4 nation lens verärger	5 t?
er	leben, v	vährend Sie d 2 Zusä n Sie sich wäh 2	as Spiel gespie 3 atzliche Inform arend des Spie 3	elt haben? 4 nation lens verärger	5 t?
er	leben, v	vährend Sie d 2 Zusä n Sie sich wäh 2	as Spiel gespie 3 atzliche Inform arend des Spie 3	elt haben? 4 nation lens verärger	5 t?
er	leben, v	vährend Sie d 2 Zusä n Sie sich wäh 2	as Spiel gespie 3 atzliche Inform arend des Spie 3	elt haben? 4 nation lens verärger	5 t?
er	leben, v	vährend Sie d 2 Zusä n Sie sich wäh 2	as Spiel gespie 3 atzliche Inform arend des Spie 3	elt haben? 4 nation lens verärger	5 t?
er	leben, v	vährend Sie d 2 Zusä n Sie sich wäh 2	as Spiel gespie 3 atzliche Inform arend des Spie 3	elt haben? 4 nation lens verärger	5 t?

12. Konnten Sie viel Informationen des Narrators behalten?

5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
2
ens?
1/5

	/	1			T
	X	2	3	4	5
	('	Zusä	itzliche Inform	ation	
21.	Wie be	sorgt fühlten	Sie sich währe	nd des Spiele	ens?
		2	3	4	5
-	•	Zusä	itzliche Inform	ation	
22.	Wie sel	nr waren Sie i	n die Spielmed	chanik vertief	t?
	1	2	8	4	5
			atzliche Inform		
23.	Wie fru	striert waren	Sie während d	es Spiels?	
	1	\checkmark	3	4	5
	1	7usë	atzliche Inform		3

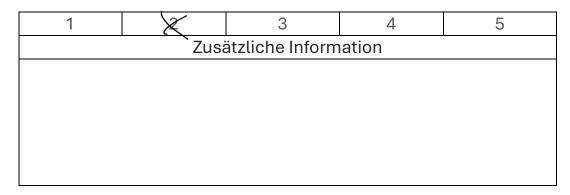
20. Wie stark waren Sie während des Spielens geistig gefordert?

	ehr hat das Sp 	- Columb		•
1	2		4	5
	Zus	ätzliche Inforn	nation	
erlebt?	2 Zus	Sie die im Spie	4 nation	
Ch U	av E	1/1/S n	nit de	em Fig
6. Wie z	ufrieden ware	n Sie während	des Spiels?	
1	2	<u> </u>	4	5
	Zus	sätzliche Inforn	nation	
7. In wel		ühlten Sie sich	in die virtuell	e Umgebung
-	_	3	4	
1	2	J	4	X

28.	Wie amüsiert	fühlten Sie	e sich wä	ihrend des	Spielens?
-----	--------------	-------------	-----------	------------	-----------

2	3	X	5
Zusa	ätzliche Inform	nation	
	Zusa	2 3 Zusätzliche Inform	Zusätzliche Information

29. Wie gereizt waren Sie während des Spiels?



30. Wie motiviert fühlten Sie sich während des Spielens?

1	2	3	4	X				
	Zusätzliche Information / \							

Herzlichen Dank für die Teilnahme!