

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

17 min

Geben sie bitte noch folgende Daten an.

Name: Phil Kraus

Alter: 24

Geschlecht: Männlich

Beschäftigung: Student, Wirtschaftsinformatik

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

Unterschrift

Phil Kraus

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 Markierung 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 Infomationen, 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	5
Zusätzliche Information				

2. Hatten sie viel Erfahrung mit der Thematik?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

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

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

4. Konnten sie dem Narrator gut verstehen?

1	2	3	X	5
Zusätzliche Information				
Audioprobleme am Anfang				

5. Wie ängstlich fühlten Sie sich während des Spielens?

X	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

6. Waren sie aufmerksam während des Spiels?

1	2	3	4	X
Zusätzliche Information				

7. Wie optimistisch waren Sie während des Spiels?

1	2	3	4	X
Zusätzliche Information				

8. Wie energiegeladen fühlten Sie sich während des Spielens?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

9. Haben Sie emotionale Reaktionen während des Spielens gezeigt?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				
"Überrascht über neue Informationen"				

10. Fühlt es sich wie eine bereichernde Erfahrung an?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

11. Hat es Sie in eine schlechte Stimmung gebracht?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

12. Konnten Sie viel Informationen des Narrators behalten?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

13. Fühlten Sie sich während des Spielens gelangweilt?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

14. War Ihr Wunsch stark, etwas Neues und Aufregendes zu erleben, während Sie das Spiel gespielt haben?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

15. Fühlten Sie sich während des Spielens verärgert?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

16. Haben sie das Zeitgefühl verloren?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

17. Wie schuldig fühlten Sie sich während des Spiels?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

18. Haben sie alles um sich herum vergessen?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

19. Wie überrascht fühlten Sie sich während des Spielens?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

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

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				
Das zuhören war das anstrengendste				

21. Wie besorgt fühlten Sie sich während des Spielens?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

22. Wie sehr waren Sie in die Spielmechanik vertieft?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

23. Wie frustriert waren Sie während des Spiels?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

24. Wie sehr hat das Spiel Ihre Gefühle beeinflusst?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

25. Wie intensiv haben Sie die im Spiel dargestellten Situationen erlebt?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

26. Wie zufrieden waren Sie während des Spiels?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

27. In welchem Maße fühlten Sie sich in die virtuelle Umgebung eingetaucht?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

28. Wie amüsiert fühlten Sie sich während des Spielens?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

29. Wie gereizt waren Sie während des Spiels?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

30. Wie motiviert fühlten Sie sich während des Spielens?

1	2	3	4	5
Zusätzliche Information				

Herzlichen Dank für die Teilnahme!