

Fragebogen zur Videospieleerfahrung – **WÄHREND** DES LETZTEN JAHRES

ID: _____

Datum: _____

DIESE FRAGE BEZIEHT SICH AUF IHRE Videospiel-AKTIVITÄT WÄHREND DER LETZTEN 12 MONATE. Geben Sie für jedes Spiel die Anzahl der Stunden an, die Sie pro Woche gespielt haben, und zwar in der Phase, in der Sie am meisten spielten. Sie können zwischen 6 verschiedenen Antwortmöglichkeiten entscheiden; bitte wählen Sie exakt eine: niemals; weniger als 1 Stunde; zwischen 1 und 3 Stunden; zwischen 3 und 5 Stunden; zwischen 5 und 10 Stunden; über 10 Stunden <i>Wenn Ihre Antwort zwischen zwei Kategorien liegt, wählen Sie bitte die niedrigere Option (z. B. bei 3 Stunden pro Woche, wählen Sie 1 bis 3)</i> <i>Wenn Sie Fortnite und/oder Minecraft spielen, ordnen Sie Ihre Antworten bitte folgendermaßen ein:</i> Fortnite: Save the World oder Battle Royale = <u>First/Third Person Shooter</u> Fortnite Creative = <u>Puzzle</u> Minecraft = <u>Puzzle</u>	Stunden/Woche					
	niemals	weniger als 1 Stunde	zwischen 1 und 3 Stunden	zwischen 3 und 5 Stunden	zwischen 5 und 10 Stunden	über 10 Stunden
FIRST/THIRD PERSON SHOOTER <i>(Call Of Duty, Halo, Apex Legends, Half-Life, Overwatch, Counterstrike ...)</i>						
ACTION-ROLLENSPIEL/ADVENTURE <i>(The Witcher, Mass Effect, Fallout 4, Skyrim, GTA, Assassin's Creed, Tomb Raider, The Last of Us, ...)</i>						
SPORT/RENNSPIELE <i>(Fifa, NHL, Mario Kart, Need for Speed, Forza, Rocket League ...)</i>						
ECHTZEIT-STRATEGIESPIELE/MOBA <i>(Starcraft, Warcraft I, II & III, DotA, Command & Conquer, League of Legends, Age of Empires, Pokémon Unite)</i>						
RUNDENBASIERT/NICHT-ACTION ROLLENSPIEL/FANTASY <i>(World of Warcraft, Final Fantasy, Pokemon, ORIGINAL SIN2, Chrono Trigger...)</i>						
RUNDENBASIERTE STRATEGIESPIELE/LEBENSIMULATION/PUZZLE <i>(Civilization, Hearthstone, The Sims, Roblox, Among Us, Restaurant Empire, Puzzle Quest, Bejeweled, Solitaire, Candy Crush, ...)</i>						
MUSIKSPIELE <i>(Guitar Hero, DDR, Rock Band, Beat Saber ...)</i>						
SONSTIGE: Spiele, die in keine andere Kategorie passen <i>(Handyspiele, Browser games, Kampfspiele, etc.)</i>						

Fragebogen zur Videospielerfahrung – **VOR DEM LETZTEN JAHR**

DIESE FRAGE BEZIEHT SICH AUF IHRE Videospiel-AKTIVITÄT <u>IRGENDWANN VOR DEN LETZTEN 12 MONATEN</u> Geben Sie für jedes Spiel die Anzahl der Stunden an, die Sie pro Woche gespielt haben, und zwar in der Phase, in der Sie am meisten spielten . Sie können zwischen 6 verschiedenen Antwortmöglichkeiten entscheiden; bitte wählen Sie exakt eine: <u>niemals</u> ; <u>weniger als 1 Stunde</u> ; <u>zwischen 1 und 3 Stunden</u> ; <u>zwischen 3 und 5 Stunden</u> ; <u>zwischen 5 und 10 Stunden</u> ; <u>über 10 Stunden</u> <i>Wenn Ihre Antwort zwischen zwei Kategorien liegt, wählen Sie bitte die niedrigere Option (z. B. bei 3 Stunden pro Woche, wählen Sie 1 bis 3)</i> <i>Wenn Sie Fortnite und/oder Minecraft spielen, ordnen Sie Ihre Antworten bitte folgendermaßen ein:</i> Fortnite: Save the World oder Battle Royale = <u>First/Third Person Shooter</u> Fortnite Creative = <u>Puzzle</u> Minecraft = <u>Puzzle</u>	Stunden/Woche					
	niemals	weniger als 1 Stunde	zwischen 1 und 3 Stunden	zwischen 3 und 5 Stunden	zwischen 5 und 10 Stunden	über 10 Stunden
FIRST/THIRD PERSON SHOOTER (Call Of Duty, Halo, Apex Legends, Half-Life, Overwatch, Counterstrike ...)						
ACTION-ROLLENSPIEL/ADVENTURE (The Witcher, Mass Effect, Fallout 4, Skyrim, GTA, Assassin's Creed, Tomb Raider, The Last of Us, ...)						
SPORT/RENNSPIELE (Fifa, NHL, Mario Kart, Need for Speed, Forza, Rocket League ...)						
ECHTZEIT-STRATEGIESPIELE/MOBA (Starcraft, Warcraft I, II & III, DotA, Command & Conquer, League of Legends, Age of Empires, Pokémon Unite)						
RUNDENBASIERT/NICHT-ACTION ROLLENSPIEL/FANTASY (World of Warcraft, Final Fantasy, Pokemon, ORIGINAL SIN2, Chrono Trigger...)						
RUNDENBASIERTE STRATEGIESPIELE/LEBENSIMULATION/PUZZLE (Civilization, Hearthstone, The Sims, Roblox, Among Us, Restaurant Empire, Puzzle Quest, Bejeweled, Solitaire, Candy Crush, ...)						
MUSIKSPIELE (Guitar Hero, DDR, Rock Band, Beat Saber ...)						
SONSTIGE: Spiele, die in keine andere Kategorie passen (Handyspiele, Browser games, Kampfspiele, etc.)						

Informationen für Forscher

1. Der vorliegende Fragebogen ist nur dafür geeignet, Extrempunkte der Videospielerfahrung basierend auf Videospielkategorien oder -genre zu erfassen; zum Beispiel, um action video game players (AVGPs) mit non-video game players (NVGPs) zu vergleichen. Er ist **NICHT** geeignet für eine kontinuierliche Erfassung der wöchentlich gespielten Stunden. Angaben über die Stundenzahl, die mit diesem Fragebogen erhoben wurden, sind daher nicht reliabel - vgl. Green et al. (2017) für eine Diskussion dieses Punktes.
2. Videospielgenres, wie sie in diesem Fragebogen klassifiziert wurden, entwickeln sich durch Integration neuer Spielmechaniken stetig weiter. In der Literatur der kognitiven Neurowissenschaften wird der Begriff „action video game players“ ausschließlich dafür verwendet, Spieler von First- und Third-Person Shootern zu bezeichnen. Allerdings bezieht der Begriff heutzutage auch andere Genres mit ein, die Action-Mechaniken von Shootern in ihrem Gameplay aufweisen. Die AVGP-Kriterien weiter unten spiegeln diese Bedeutungswandlung wider. Dieser Umstand hat mehrere Konsequenzen.
 - a. Seien Sie sich bewusst, dass es keinen Sinn machen würde AVGP, wie unten definiert, mit Action-Rollenspiel, Sport/Rennspiel oder Echtzeit-Strategie/MOBA-Spielern zu vergleichen.
 - b. Manche Spieletitel wurden im Verlauf ihrer Release-Versionen in andere Genres eingeordnet (z.B. Warcraft). Die Versuchsleitung sollte daher die exakte Klassifikation eines bestimmten Videospieltitels **und** -version auf der Wikipedia-Liste der Videospielgenres nachprüfen (z.B. sind Warcraft I, II und III Echtzeit-Strategiespiele, während World of Warcraft (IV) ein MMORPG ist. Link zum Wiki: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_game_genres)
 - c. Fortnite hat verschiedene Spielmodi:
 - i. Fortnite Battle Royale und Save the World Spielmodi fallen in die Kategorie First/Third-Person Shooter
 - ii. Fortnite Creation („bauen“) Spielmodus, ebenso wie Minecraft, fallen unter Rundenbasierte Strategie/Lebenssimulation/Puzzle
3. Weil Videopielfragebögen nicht systematisch zum Zeitpunkt der Datenerhebung ausgefüllt werden und weil sich das Videospielverhalten geändert haben kann, ist es wichtig die Verzögerung zwischen dem Ausfüllen des Videospielfragebogens und der Teilnahme an den anderen Experimentalaufgaben so gering wie möglich zu halten. Um in einer Studie als AVGP oder NVGP eingeschlossen zu werden, sollte der Videospielfragebogen, der zu der jeweiligen Einordnung geführt hat, weniger als drei Monate vor der Datenerhebung ausgefüllt werden.

Quellen:

Green, C. S., Kattner, F., Eichenbaum, A., Bediou, B., Adams, D. M., Mayer, R. E., & Bavelier, D. (2017). Playing Some Video Games but Not Others Is Related to Cognitives Abilities. *Psychological Science*, 28(5), 679-682.

NVGP (non-video game player) Kriterien
Alle Kriterien müssen zutreffen.

Während des letzten Jahres:

1. Höchstens 0-1 h pro Woche für Action_First/Third
UND
2. Höchstens 0-1 h pro Woche für Action-Rollenspiel/Adventure
UND
3. Höchstens 0-1 h pro Woche für Sport/Rennspiele
UND
4. Höchstens 0-1 h pro Woche für Echtzeitstrategie/MOBA
UND
5. Höchstens 1-3 h pro Woche für die anderen Spielekategorien (Nicht-Action
Rollenspiel/Fantasy, Rundenbasiert/LifeSim/Puzzle, Musikspiele, Andere)
UND
6. Wenn alle Angaben nach dem Scoring-Schema summiert werden, ist die **Summe < 5**

UND

Scoring-Schema:

Nie	= 0
< 1h	= 1
1-3 h	= 2
3-5 h	= 3
5-10 h	= 4
> 10 h	= 5

Vor dem letzten Jahr:

1. Höchstens 0-1 h pro Woche für Action_First/Third
UND
2. Höchstens 0-1 h pro Woche für Action-Rollenspiel/Adventure
UND
3. Höchstens 0-1 h pro Woche für Sport/Rennspiele
UND
4. Höchstens 0-1 h pro Woche für Echtzeitstrategie/MOBA
UND
5. Höchstens 1-3 h pro Woche für die anderen Spielekategorien (Nicht-Action
Rollenspiel/Fantasy, Rundenbasiert/LifeSim/Puzzle, Musikspiele, Andere)
UND
6. Wenn alle Angaben nach dem Scoring-Schema summiert werden, ist die **Summe < 5**

AVGP (Action Video Game Player) Kriterien

4 Optionen sind möglich – in jeder Option müssen alle Kriterien zutreffen

OPTION 1: aktuell starke Action-Videospieler (First-person shooter, Third person shooter und/oder Action-Rollenspiel/Adventure) – spielen sehr viel in diesem Genre und wenig andere Genre

Ein Kriterium für starke aktuelle Praxis in Action-Spielen

1. Mindestens 5 Stunden für Action_First/Third **während des letzten Jahres**

ODER

Mindestens 5 Stunden für Action_Rollenspiel/Adv. **während des letzten Jahres**

UND

Ein Kriterium für wenig aktuelle Praxis in allen anderen Spielen

2. Höchstens 1-3 Stunden für alle im folgenden gelisteten Spielearten **während des letzten Jahres:**

Nicht-Action-Rollenspiel/Fantasy, Rundenbasierte Strategiespiele/LifeSim/Puzzle,
Musikspiele und andere (das sind alle anderen Kategorien außer Echtzeit-Strategie/MOBA
und Sport/Rennspiele)

ODER

OPTION 2: Personen, die aktuell mittelmäßig viel Actionspiele spielen (First-/Third-person shooter, und/oder Action-Rollenspiel/Adventure), aber in vorigen Jahren starke Videospieler waren. Spielen wenig in allen anderen Genres.

Ein Kriterium für mittelstarke aktuelle Praxis in Action-Spielen

1. Mindestens 3-5 Stunden für Action_First/Third **während des letzten Jahres**

ODER

Mindestens 3-5 Stunden für Action_Rollenspiel/Adv. **während des letzten Jahres**

UND

Ein Kriterium für starke Praxis in der Vergangenheit

2. Mindestens 5 Stunden für Action_First/Third **vor dem letzten Jahr**

ODER

Mindestens 5 Stunden für Action_Rollenspiel/Adv. **vor dem letzten Jahr**

UND

Ein Kriterium für wenig aktuelle Praxis in allen anderen Spielen

3. Höchstens 1-3 Stunden für alle im folgenden gelisteten Spielearten **während des letzten Jahres:**

Nicht-Action-Rollenspiel/Fantasy, Rundenbasierte Strategiespiele/LifeSim/Puzzle,
Musikspiele und andere (das sind alle anderen Kategorien außer Echtzeit-Strategie/MOBA
und Sport/Rennspiele)

ODER

OPTION 3: Personen, die aktuell mittelmäßig viel Actionspiele spielen (First-/Third-person shooter, und/oder Action-Rollenspiel/Adventure), und aktuell sehr viel Sport/Rennspiele spielen. Spielen wenig in allen anderen Genres.

Ein Kriterium für mittelstarke aktuelle Praxis in Action-Spielen

1. Mindestens 3-5 Stunden für Action_First/Third **während des letzten Jahres**

ODER

- Mindestens 3-5 Stunden für Action_Rollenspiel/Adv. **während des letzten Jahres**

UND

Ein Kriterium für starke aktuelle Praxis in Sport/Rennspielen

2. Mindestens 5 Stunden für Sport/Rennspiele **während des letzten Jahres**

UND

Ein Kriterium für wenig aktuelle Praxis in allen anderen Spielen

3. Höchstens 1-3 Stunden für alle im folgenden gelisteten Spielearten **während des letzten Jahres:**

Nicht-Action-Rollenspiel/Fantasy, Rundenbasierte Strategiespiele/LifeSim/Puzzle, Musikspiele und andere (das sind alle anderen Kategorien außer Echtzeit-Strategie/MOBA und Sport/Rennspiele)

ODER

OPTION 4: Personen, die aktuell mittelmäßig viel Actionspiele spielen (First-/Third-person shooter, und/oder Action-Rollenspiel/Adventure), und aktuell sehr viel Echtzeit-Strategie/MOBA spielen. Spielen wenig in allen anderen Genres.

Ein Kriterium für mittelstarke aktuelle Praxis in Action-Spielen

1. Mindestens 3-5 Stunden für Action_First/Third **während des letzten Jahres**

ODER

- Mindestens 3-5 Stunden für Action_Rollenspiel/Adv. **während des letzten Jahres**

UND

Ein Kriterium für starke aktuelle Praxis in Echtzeit-Strategie/MOBA

2. Mindestens 5 Stunden für Echtzeit-Strategie/MOBA **während des letzten Jahres**

UND

Ein Kriterium für wenig aktuelle Praxis in allen anderen Spielen

3. Höchstens 1-3 Stunden für alle im folgenden gelisteten Spielearten **während des letzten Jahres:**

Nicht-Action-Rollenspiel/Fantasy, Rundenbasierte Strategiespiele/LifeSim/Puzzle, Musikspiele und andere (das sind alle anderen Kategorien außer Echtzeit-Strategie/MOBA und Sport/Rennspiele)

Low Tweener Kriterien

In früheren Studien wurden meist nur NVGP als Trainingsprobanden benutzt. Da diese heutzutage jedoch so selten sind, zählen inzwischen auch Low Tweeners zu den möglichen Trainingsprobanden. Low Tweeners zeichnen sich durch wenig Action-Spiel-Erfahrung UND moderate Erfahrung in Gaming UND keine Experten-Erfahrung in jedem anderen Genre aus.

Kriterien für wenig Action-Spiel-Erfahrung

1. Höchstens 0-1 Stunden für Action-First/Third **während des letzten Jahres**
UND
2. Höchstens 0-1 Stunden für Action-Rollenspiel/Adv. **während des letzten Jahres**
UND
3. Höchstens 1-3 Stunden für Sport/Rennspiele **während des letzten Jahres** **UND** höchstens 0-1 Stunden für Echtzeit-Strategie/ MOBA **während des letzten Jahres**
ODER
Höchstens 0-1 Stunden für Sport/Rennspiele **während des letzten Jahres** **UND** höchstens 1-3 Stunden für Echtzeit-Strategie/ MOBA **während des letzten Jahres**
UND
4. Höchstens 1-3 Stunden für Action-First/Third **vor dem letzten Jahr**
UND
5. Höchstens 1-3 Stunden für Action-Rollenspiel/Adv. **vor dem letzten Jahr**
UND
6. Höchstens 3-5 Stunden für Sport/Rennspiele **vor dem letzten Jahr**
UND
7. Höchstens 3-5 Stunden für Echtzeit-Strategie/MOBA **vor dem letzten Jahr**

UND

Kriterien für moderate Gaming-Erfahrung

8. Nicht als NVGP eingeordnet
UND
9. Basierend auf Umkodierung der Stundenwerte in Mittelwerte (d.h. nie = 0; 0-1 h = 0.5; 1-3 h = 2; 3-5 h = 4; 5-10 h = 7.5; +10 h = 15):
Summe aller Spielearten **während des letzten Jahres** > 1 Stunde und ≤ 10 Stunden
ODER
(Summe aller Spielearten **während des letzten Jahres** ≤ 1 Stunde
UND
Summe aller Spielearten **vor dem letzten Jahr** ≥ 5 Stunden (ODER ≥ 2 Stunden, wenn nicht genug Probanden)

UND

Kriterien für keine Experten-Erfahrung in jedem anderen Genre

10. Höchstens 3-5 Stunden für jedes Genre, das im Fragebogen gelistet wird **während des letzten Jahres**