The Exergame Enjoyment Questionnaire – German Version (EEQ-G)

Der EEQ-DE ist ein Fragebogen zur Erfassung der Freude am Spielen von Exergames, welcher unmittelbar nach dem Spielen von Exergames angewandt werden soll.

Bewertung

Der EEQ-G wird durch das Aufsummieren der Punkte für jede Frage bewertet.

Für die Fragen 1, 2, 3, 5, 7, 8, 12, 14, 15, 16, 17 und 20 werden die Punkte wie folgt vergeben:

Antwort:	Punkte:
Stimme überhaupt nicht zu	1
Stimme eher nicht zu	2
Neutral	3
Stimme eher zu	4
Stimme voll und ganz zu	5

Für die Fragen 4, 6, 9, 10, 11, 13, 18 und 19 werden die Punkte wie folgt vergeben:

Antwort:	Punkte:
Stimme überhaupt nicht zu	5
Stimme eher nicht zu	4
Neutral	3
Stimme eher zu	2
Stimme voll und ganz zu	1

Daraus resultierend ergibt sich eine minimale Punktzahl von 20 und eine maximale Punktzahl von 100. Eine höhere Punktzahl spiegelt eine grössere Freude am Spielen der Exergames wieder.

Referenz:

Der EEQ-G soll mit folgender Referenz zitiert werden:

Manser, P., Huber, S., Seinsche, J., de Bruin, E. & Giannouli, E. Development and Initial Validation of the German Version of the Exergame Enjoyment Questionnaire (EEQ-G). PLOS ONE (2022). https://doi.org/insert doi after acceptance!

The Exergame Enjoyment Questionnaire – German Version (EEQ-G)		Stimme überhaupt nicht zu	Stimme nicht zu	Neutral	Stimme zu	Stimme voll und ganz zu
1	Ich war begeistert von den körperlichen Aktivitäten während des Spielens.	○	○	○	○	○
2	Durch das Training mit den Exergames habe ich mich gut gefühlt.	○	○	○	○	○
3	Ich habe mich gefühlt als hätte ich die Zeit während des Spielens der Exergames vergessen.	○	○	○	○	○
4	Ich fand es schwierig zu verstehen, wie die Exergames funktionieren.	○	○	○	○	○
5	Ich war auf die Exergames fokussiert.	○	○	○	○	○
6	Ich fand, die Spiele hätten ohne körperliche Aktivität mehr Spass gemacht.	○	○	○	○	○
7	Für mich war es leicht, mich mit der Spielsteuerung vertraut zu machen	○	○	○	○	○
8	Ich fühlte mich emotional mit den Exergames verbunden.	○	○	○	○	○
9	Ich empfand das Spielen der Exergames als Training.	○	○	○	○	○
10	Ich empfand die körperliche Aktivität als zu intensiv für mich.	○	○	○	○	○
11	Ich verspürte keinen Wunsch, Fortschritte in den Exergames zu machen.	○	○	○	○	○
12	Ich hatte das starke Gefühl, in der Welt der Exergames zu sein, bis hin zu dem Punkt, an dem ich meine Umgebung nicht mehr bewusst wahrnahm.	○	○	○	○	○
13	Ich hätte lieber nicht trainiert, obwohl das Training von Spielelementen begleitet war.	○	○	○	○	○
14	Ich empfand das Spielen der Exergames als nützlich für mein körperliches Wohlbefinden.	○	○	○	○	○
15	Ich fand, dass die Exergames eine angenehme Herausforderung darstellten.	○	○	○	○	○
16	Ich hatte das Gefühl, durch das Spielen der Exergames etwas erreicht zu haben.	○	○	○	○	○
17	Ich fand, dass die Exergames schnell auf meine Handlungen reagierten.	○	○	○	○	○
18	Ich hatte keine Lust, die Exergames weiterzuspielen.	○	○	○	○	○
19	Ich hätte es bevorzugt, wenn die körperliche Aktivität nicht von Spielelementen begleitet gewesen wäre.	○	○	○	○	○
20	Ich hatte das Gefühl, die Kontrolle über die Exergames zu haben.	○	○	○	○	○