

netidee Projekt GameSurvey nutzt Videospiele für Online-Befragungen

Das der *Johannes Kepler Universität Linz (JKU)* entsprungene und von der netidee geförderte Projekt GameSurvey.io hebt wissenschaftliche Befragungen mittels Online-Videospielen auf ein neues Level.

GameSurvey.io adressiert das in der Wissenschaft gängige Problem geringer Teilnehmermotivation bei quantitativen Befragungen, die oft in geringen Rücklaufquoten oder schlechter Datenqualität resultieren. Die Anwendung, die es Wissenschaftern und Interessierten ermöglicht gamifizierte Fragebögen zu erstellen, steht nun zum Download unter der offenen GNU APGL Lizenz zur Verfügung. Zusätzlich wurde die Software auch zur Software-as-a-Service-Lösung weiterentwickelt und kann ohne Installation in der aktuellen Beta Version kostenfrei genutzt werden.

GameSurvey.io nutzt spieltypische (gamifizierte) Elemente für die Erhebung wissenschaftlicher Daten. Herkömmliche Fragebögen können durch interaktive Animationen ersetzt werden; die Befragten manövrieren durch ein Videospiele, anstatt lange Fragenkataloge durchzuarbeiten. Mit dieser Methode konnte anhand einer an der *Johannes Kepler Universität Linz* durchgeführten, experimentellen Studie mit 722 Teilnehmern zwischen 2014 und 2016, eine deutlich höhere Beendigungsquote als bei herkömmlichen Erhebungen nachgewiesen werden.

Eine GameSurvey erstellen

Die Software kann auf zwei Arten genutzt werden. Technisch versierte Personen können die Software downloaden und auf einem eigenen Server installieren, traditionelle Anwender können die Software ohne Installation direkt auf www.gamesurvey.io nutzen. Weitere Informationen zu Download, Dokumentation, Lizenz und Tutorials finden sie auf www.gamesurvey.io/create

Lizenz

Eine GameSurvey Die Software steht unter der offenen GNU APGL Lizenz zur Verfügung

Link:

- www.gamesurvey.io