



Hier habe ich dir alle Hinweise zu jeder Frage zusammengefasst. Du findest diese auch nochmal unter jeder Frage zum Nachlesen.

Definition der Emojis:

▢▢ = stimme überhaupt nicht zu

▢▢ = stimme weniger zu

▢▢ = stimme teilweise zu

▢▢ = stimme weitestgehend zu

▢▢ = stimme voll und ganz zu

1) Ein Beispiel einer „Spiele-App für draußen“ ist Pokémon Go. (Meine App erweitert die Realität jedoch nicht, wie es z.B. bei „Argumented Reality“ der Fall ist.)

2) Hohe Akzeptanz bedeutet, dass du nach der Strafe immer noch das Videospiel spielen würdest.

Ein Beispiel einer „Spiele-App für draußen“ ist Pokémon Go. (Meine App erweitert die Realität jedoch nicht, wie es z.B. bei „Argumented Reality“ der Fall ist.)

Beispiele für unangebrachtes Verhalten sind:

Gebrauch von unangemessenen Namen andere Nutzer*innen zu beleidigen im Spiel zu schummeln.

3) Ein Spielmodus ist eine Spielvariante in einem Computerspiel. Häufig kann im Mehrspieler-Modus eines Computerspiels zwischen verschiedenen Spielmodi gewählt werden. Dabei ändern sich normalerweise die Start- oder Gewinnbedingungen. Im Folgenden werden bekannte Spielmodi aus Computerspielen dargestellt.

Einzelspieler: Du führst allein Tätigkeiten in der App aus. Mehrspieler kooperativ: Du führst gemeinsam mit anderen Spielenden Tätigkeiten aus. Mehrspieler gegeneinander: Die anderen Spielenden sind innerhalb deiner Tätigkeit deine Konkurrenten. Du hast nur deine Tätigkeit erfolgreich ausgeführt, wenn du innerhalb der Tätigkeit als Sieger hervorgegangen bist. Mehrspieler-Team gegeneinander: Du bildest mit anderen Spielenden innerhalb der Tätigkeit ein Team und spielst gegen andere Teams. Du hast nur deine Tätigkeit erfolgreich ausgeführt, wenn dein Team als Sieger hervorgegangen ist.

Ein Beispiel einer „Spiele-App für draußen“ ist Pokémon Go. (Meine App erweitert die Realität jedoch nicht, wie es z.B. bei „Argumented Reality“ der Fall ist.)

4) Eine Ruhmeshalle-Ansicht (engl: "Hall of Fame") ist wie eine Trophäensammlung, wo du deine eigenen Trophäen bzw. Pokale jederzeit begutachten kannst sowie die von anderen Spielenden. Ein Beispiel einer „Spiele-App für draußen“ ist Pokémon Go. (Meine App erweitert die Realität jedoch nicht, wie es z.B. bei „Argumented Reality“ der Fall ist.)



Teil A:

A1. Wie würdest du dein Aktivitätsverhalten während der genannten Uhrzeiten in einer „Spiele-App für draußen“ einstufen?

Ein Beispiel einer „Spiele-App für draußen“ ist Pokémon Go. (Meine App erweitert die Realität jedoch nicht, wie es z.B. bei „Argumented Reality“ der Fall ist.)

	??	○○	??	??	??
Uhrzeit morgens - 6 bis 10 Uhr	<input type="checkbox"/>				
Uhrzeit vormittags - 10 bis 12 Uhr	<input type="checkbox"/>				
Uhrzeit mittags - 12 bis 14 Uhr	<input type="checkbox"/>				
Uhrzeit nachmittags - 14 bis 17 Uhr	<input type="checkbox"/>				
Uhrzeit nachts - 21 bis 6 Uhr	<input type="checkbox"/>				

A2. Es wird angenommen, dass du dich in einer „Spiele-App für draußen“ unangebracht verhältst?

Wie würdest du deine Akzeptanz zu den folgenden Strafen einstufen?

Hohe Akzeptanz bedeutet, dass du nach der Strafe immernoch das Videospiel spielen würdest.

Ein Beispiel einer „Spiele-App für draußen“ ist Pokémon Go. (Meine App erweitert die Realität jedoch nicht, wie es z.B. bei „Argumented Reality“ der Fall ist.)

Beispiele für unangebrachtes Verhalten sind:

Gebrauch von unangemessenen Namen andere Nutzer*innen zu beleidigen im Spiel zu schummeln.

	??	○○	??	??	??
Es werden dir direkt Punkte von deinem Konto abgezogen, sodass du im Rang oder Level absteigst.	<input type="checkbox"/>				
Du bekommst für bestimmte Zeit weniger Punkte für bestimmte Tätigkeiten als andere Nutzer*innen.	<input type="checkbox"/>				
Dein Profil wird für bestimmte Zeit komplett gesperrt und du kannst die App nicht nutzen.	<input type="checkbox"/>				
Du kannst für bestimmte Zeit bestimmte Funktionen der Apps nicht mehr nutzen.	<input type="checkbox"/>				



A3. Wie würdest du persönlich die folgenden Spielmodi für eine „Spiele-App für draußen“ bewerten?

Ein Spielmodus ist eine Spielvariante in einem Computerspiel. Häufig kann im Mehrspieler-Modus eines Computerspiels zwischen verschiedenen Spielmodi gewählt werden. Dabei ändern sich normalerweise die Start- oder Gewinnbedingungen. Im Folgenden werden bekannte Spielmodi aus Computerspielen dargestellt.

Einzelspieler: Du führst allein Tätigkeiten in der App aus. Mehrspieler kooperativ: Du führst gemeinsam mit anderen Spielenden Tätigkeiten aus. Mehrspieler gegeneinander: Die anderen Spielenden sind innerhalb deiner Tätigkeit deine Konkurrenten. Du hast nur Deine Tätigkeit erfolgreich ausgeführt, wenn du innerhalb der Tätigkeit als Sieger hervorgegangen bist. Mehrspieler-Team gegeneinander: Du bildest mit anderen Spielenden innerhalb der Tätigkeit ein Team und spielst gegen andere Teams. Du hast nur deine Tätigkeit erfolgreich ausgeführt, wenn dein Team als Sieger hervorgegangen ist.

Ein Beispiel einer „Spiele-App für draußen“ ist Pokémon Go. (Meine App erweitert die Realität jedoch nicht, wie es z.B. bei „Argumented Reality“ der Fall ist.)

? ?	? ?	? ?	? ?	? ?	
Einzelspieler	<input type="checkbox"/>				
Mehrspieler kooperativ	<input type="checkbox"/>				
Mehrspieler gegeneinander	<input type="checkbox"/>				
Mehrspieler-Team gegeneinander	<input type="checkbox"/>				

A4. Wie würdest du eine Ruhmeshalle-Ansicht finden, wo deine eigenen Erfolge und die von anderen Spielenden zu sehen sind?

Eine Ruhmeshalle-Ansicht ist wie eine Trophäensammlung, wo du deine eigenen Trophäen bzw. Pokale jederzeit begutachten kannst sowie die von anderen Spielenden.

Ein Beispiel einer „Spiele-App für draußen“ ist Pokémon Go. (Meine App erweitert die Realität jedoch nicht, wie es z.B. bei „Argumented Reality“ der Fall ist.)

? ?	? ?	? ?	? ?	? ?
<input type="checkbox"/>				



- A5. Es wird angenommen, dass du in einer „Spiele-App für draußen“ ein Level aufsteigst.

Welche Änderung der Punktevergabe für die Tätigkeiten findest du am besten?

Darstellung der genannten Funktionen:

konstante Funktion

lineare Funktion

exponentielle Funktion

logarithmische Funktion

Ein Beispiel einer „Spiele-App für draußen“ ist Pokémon Go. (Meine App erweitert die Realität jedoch nicht, wie es z.B. bei „Argumented Reality“ der Fall ist.)

Die Punktevergabe bleibt konstant.

Die Punktevergabe steigt linear an.

Die Punktevergabe steigt exponentiell an.

Die Punktevergabe steigt logarithmisch an.



- A6. Es wird angenommen, dass du in einer „Spiele-App für draußen“ ein Level aufsteigst.

Welche Änderung der benötigten Punkte fürs nächste Level findest du am besten?

Darstellung der genannten Funktionen:

konstante Funktion

lineare Funktion

exponentielle Funktion

logarithmische Funktion

Ein Beispiel einer „Spiele-App für draußen“ ist Pokémon Go. (Meine App erweitert die Realität jedoch nicht, wie es z.B. bei „Argumented Reality“ der Fall ist.)

Die Anzahl der benötigten Punkte fürs nächste Level bleibt konstant.

Die Anzahl der benötigten Punkte fürs nächstes Level steigt linear an.

Die Anzahl der benötigten Punkte fürs nächstes Level steigt exponentiell an.

Die Anzahl der benötigten Punkte fürs nächstes Level steigt logarithmisch an.

Vielen Dank für die Teilnahme! :-)

Du kannst deinen Browser nun schließen.

Liebe Grüße

Julian Meyer-Voit