

Fragebogen: Virtuelle Güter in Online-Spielen

Folgender Fragebogen wird Ihnen ein paar Fragen zu virtuellen Gütern in Online-Spielen stellen. In einigen Online-Spielen wird Ihnen die Möglichkeit gegeben mit realem echtem Geld (Euro, Dollar), virtuelles Spielgeld oder andere virtuelle Güter zu erwerben.

1. Spielen Sie Online-Spiele, welche eine monatliche Abogebühr für das Spielen verlangen?
 Ja Nein

2. Welche Online-Spielearten spielen Sie hauptsächlich? (Mehrfachnennung möglich)
 Browsergames (z.B. Farmville, Galaxywars, Pennergame, Die Stämme, Dark Orbit, Travianer,...)
 Massively Multiplayer Online Game (z.B. World of Warcraft, Everquest, Herr der Ringe Online, Guild Wars, Dark Age of Camelot, Allods Online, Runes of Magic...)
 Virtuelle Welten (z.B. Second Life, PlayStation Home, Gaia Online,...)
 Sonstiges, und zwar: _____

3. Wie oft spielen Sie Online-Spiele?
 mehrmals am Tag
 einmal am Tag
 ein bis mehrmals die Woche
 ein bis mehrmals im Monat
 seltener als einmal im Monat

4. Haben Sie bereits echtes Geld für virtuelle Güter in Online-Spielen ausgegeben?
 Ja Nein

Bei Nein, machen Sie bitte weiter bei Frage 7!

5. Warum haben Sie echtes Geld für virtuelle Güter in Online-Spielen ausgegeben? (Bitte kreuzen Sie an, inwieweit die einzelnen Aussagen auf Sie zutreffen!)

1 => trifft voll zu 2 => trifft zu 3 => trifft teilweise zu 4 => trifft kaum zu 5 => trifft nicht zu

	1	2	3	4	5	Weiß nicht
1. weil ich schneller im Spiel vorankommen wollte						
2. weil ich neugierig war						
3. weil ich stärker sein wollte als meine Gegner						
4. weil andere Leute es auch gekauft haben						
5. weil ich das gekaufte virtuelle Gut reizvoll/schön fand						
6. weil ein Teil des Geldes sozialen Einrichtungen gespendet wurde						
7. weil ein Teil des Geldes in ökologische Projekte ging						
8. weil ich es wieder (für echtes Geld) verkaufen konnte						
9. weil ich etwas haben wollte, was andere nicht haben						
10. weil es bequemer ist						
11. Sonstiges und zwar:						

6. Wie viel Geld geben Sie durchschnittlich im Monat für virtuelle Güter in Online-Spielen aus?
 _____ €/Monat

Bitte machen Sie weiter bei Frage 8!

7. Warum haben Sie noch kein echtes Geld für virtuelle Güter in Online-Spielen ausgegeben? (Bitte kreuzen Sie an, inwieweit die einzelnen Aussagen auf Sie zutreffen!)

1 => trifft voll zu 2 => trifft zu 3 => trifft teilweise zu 4 => trifft kaum zu 5 => trifft nicht zu

	1	2	3	4	5	Weiß nicht
1. weil ich generell kein Geld über das Internet ausbebe						
2. weil ich Angst um meine persönlichen Daten habe						
3. weil ich es für Geldverschwendung halte						
4. weil ich finde, dass es genug kostenlose Online-Spielalternativen gibt						
5. weil ich auch so schnell genug an mein Ziel komme						
6. weil sich die Gelegenheit noch nicht für ergab						
7. weil es mir noch nicht aufgefallen ist, dass man virtuelle Güter auch kaufen kann						
8. weil man das virtuelle Gut nicht wieder verkaufen kann						
9. weil ich Angst davor habe von spielsüchtig zu werden						
10. Sonstiges und zwar:						

8. Ich wäre bereit Geld / mehr Geld für Online-Güter auszugeben, wenn... (Bitte kreuzen Sie an, inwieweit die einzelnen Aussagen auf Sie zutreffen!)

1 => trifft voll zu 2 => trifft zu 3 => trifft teilweise zu 4 => trifft kaum zu 5 => trifft nicht zu

	1	2	3	4	5	Weiß nicht
1. ... der Einkauf über das Internet sicherer wäre.						
2. ... meine persönlichen Daten besser geschützt wären.						
3. ... es die (technische) Möglichkeit gäbe, ein virtuelles Gut wieder zu verkaufen. <i>(Anm.: Einige Online-Spiele-Anbieter lassen technisch nur einen Kauf zu, jedoch keinen Verkauf)</i>						
4. ... es vonseiten des Online-Spielebetreibers der Handel mit virtuellen Gütern erlaubt wäre. <i>(Anm.: Einige Online-Spiele-Anbieter lassen technisch zwar einen Kauf sowie einen Verkauf zu, verbieten den Verkauf aber über deren AGBs)</i>						
5. ... die virtuellen Güter günstiger wären.						
6. Sonstiges und zwar:						

9. Wie alt sind Sie?
_____Jahre

10. Sind Sie männlich oder weiblich?
 männlich weiblich