



netidee

PROJEKTE

Free to Play?

Zwischenbericht | Call 16 | Projekt ID 5768

Lizenz: CC-BY

Inhalt

1	Einleitung.....	3
2	Status der Arbeitspakete.....	3
2.1	Arbeitspaket 1 - <i>Organisatorisches</i>	3
2.2	Arbeitspaket 2 – <i>Theorie und Akquise</i>	3
2.3	Arbeitspaket 3 – <i>Qualitative Erhebung</i>	3
2.4	Arbeitspaket 4 – <i>Quantitative Erhebung</i>	4
2.5	Arbeitspaket 5 – <i>Visualisierung der Ergebnisse</i>	4
2.6	Arbeitspaket 6 – <i>Dokumentation und Formales am Projektende</i>	4
3	Zusammenfassung Planaktualisierung	4
4	Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung.....	4
5	Eigene Projektwebsite	5

1 Einleitung

Sowohl die Phase der Akquise weiterer Fördermöglichkeiten als auch eine notwendige Änderung in der Planung der quantitativen Erhebung führten zu Änderungen im Zeitplan des Projektes. Die qualitative Erhebung begann planmäßig im Mai 2022, die quantitative Erhebung wurde hingegen nicht wie geplant bei einem Institut in Auftrag gegeben, sondern selbstständig repräsentativ in allen Schulen in Österreich durchgeführt. Dies hatte einen vermehrten Planungs- und Arbeitsaufwand zur Folge, führte aber zu einer deutlich besseren Datenqualität unserer Erhebung. Dadurch verschob sich das Projektende auf Dezember 2023.

2 Status der Arbeitspakete

2.1 Arbeitspaket 1 - *Organisatorisches*

Arbeitspaket 1 beschreibt in erster Linie organisatorische Tätigkeiten, die bereits abgeschlossen sind.

2.2 Arbeitspaket 2 – *Theorie und Akquise*

Der Forschungsstand zu Geldausgaben Jugendlicher in Spielen wurde anhand von Papers in international anerkannten Journals sowie anhand von Forschungsberichten zusammengefasst. Als Instrumente zur Suche dienten sowohl Scopus, Web of Science als auch Researchgate. Auch die Akquise von Interviewpartner:innen gestaltete sich problemlos. Es wurden Personen über E-Sportvereine, Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe und Jugendzentren gewonnen und eine Aufwandsentschädigung von 25 Euro ausgezahlt. Insgesamt konnten 29 Personen interviewt werden; es gab keine Abweichungen zum Plan.

2.3 Arbeitspaket 3 – *Qualitative Erhebung*

Die Interviews wurden planmäßig durchgeführt; die Transkription und die Auswertung dieser ebenfalls. Basierend auf den Ergebnissen wurde ein Motivationsmodell erstellt, das bestehende

Kaufmotive bei den Befragten in drei Säulen unterteilt und das in die quantitative Erhebung mit einfließt.

2.4 Arbeitspaket 4 – *Quantitative Erhebung*

Nachdem die Zusammenarbeit mit dem Forschungsinstitut eine schwächere Datenqualität für uns zur Folge gehabt hätte wurde beschlossen, die Erhebung selbst durchzuführen, und zwar bei 3000 Kindern und Jugendlichen zwischen 12 und 18 Jahren; repräsentativ für alle Schüler:innen in Österreich. Dazu wurden Genehmigungen sämtlicher Bildungsdirektionen in Österreich eingeholt, randomisiert 90 Schulen gezogen und zwei Mitarbeiterinnen angestellt, die den Kontakt mit den Schulen abwickelten. Wir konnten bislang 2334 Schüler:innen erreichen; die Erhebung läuft noch bis Mitte Juni.

2.5 Arbeitspaket 5 – *Visualisierung der Ergebnisse*

Während die qualitativen Teile des Forschungsberichtes bereits fertig verfasst sind, steht sowohl die quantitative Auswertung als auch die Zusammenführung der Ergebnisse noch aus. Die Konzeption der Workshops mit SaferInternet ist für den Herbst 2023 geplant. Die Projektwebsite wurde interimistisch auf der Homepage des Projektpartners „enter“ untergebracht.

2.6 Arbeitspaket 6 – *Dokumentation und Formales am Projektende*

Die Enddokumentation ist für den Dezember 2023 geplant.

3 Zusammenfassung Planaktualisierung

Während die inhaltliche Ebene des Plans unverändert bleibt, verschiebt sich durch die Änderungen in der Datenerhebung der Projektabschluss auf Ende 2023. Die Arbeitspakete in der Excel-Datei verschieben sich dementsprechend.

4 Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung

Das Projekt fand bislang sehr große Resonanz und wurde neben diversen wissenschaftlichen Tagungen österreichweit und international (über die Kooperation mit dem E-Games Konsortium) auch beim Steuerungsausschuss Finanzbildung des Bundesministeriums für Finanzen sowie beim Konsumentenpolitischen Forum des Bundesministeriums für Soziales und Gesundheit vorgestellt, wobei es stets sehr positive Rückmeldungen gab. Kooperationen sind weiterhin mit dem Konsument:innenenschutz der AK Wien sowie projektbezogen auf ein auf uns aufbauendes Projekt mit der Initiative Saferinternet.at entstanden.

5 Eigene Projektwebsite

An dieser Stelle wird das Datenmaterial, der Endbericht sowie weitere Infos, Links und Materialien für Eltern ab Herbst zu finden sein:

<https://www.fachstelle-enter.at/icdc>