

1. Projektziel

Die Ausgaben von Kindern und Jugendlichen in digitalen Spielen stellen manche Pädagog:innen vor Herausforderungen, das Ausmaß und die Umstände dieser Ausgaben sind aber größtenteils unbekannt. Im Projekt "Free to Play" wurde das Kaufverhalten von österreichischen Jugendlichen in digitalen Spielen anhand eines Mixed Methods Ansatzes (20 qualitative Interviews; 3 Gruppendiskussionen; 2600 quantitativ befragte Schüler:innen) untersucht. Es zeigt sich, dass In-Game-Käufe weit verbreitet sind, besonders unter männlichen Spielern. Dabei geben einige wenige Spielende besonders hohe Geldmengen aus (Risikospielende). Es gibt Parallelen zum Glücksspielverhalten, wie das Verfolgen von Verlusten und die Nutzung von Lootboxen, wobei einige Spieler kosmetische Gegenstände als eine Wertanlage behandeln und große Geldmengen investieren. Influencer spielen eine große Rolle bei Kaufentscheidungen, außerdem besteht ein Zusammenhang zwischen der Nutzung von Glücksspielangeboten in Spielen und höheren Ausgaben. Ein kleiner Prozentsatz der Befragten zeigt Anzeichen von Videospiel- und Glücksspielstörungen, insbesondere unter denjenigen, die sehr viel Geld ausgeben. Motive für Käufe umfassen persönliche, soziale und designbedingte Faktoren.

Basierend auf den frappierenden Ähnlichkeiten zu Glücksspiel wurden politische Regulierungsvorschläge ausformuliert, die unter anderem Maßnahmen zum Jugendschutz und zur Reduzierung impulsiver Käufe umfassen.

2. Projektergebnisse

1	<i>Projektzwischenbericht</i>	<i>CC-BY-3.0 AT</i>	<i>https://www.netidee.at/free-play</i>
2	<i>Projektendbericht</i>	<i>CC-BY-3.0 AT</i>	<i>https://www.netidee.at/free-play</i>
3	<i>Veröffentlichungsfähiger Einseiter * Kurzfassung WAS FÜR WEN WIE * Liste Projektergebnisse - also diese Liste, ggf. kompromiert * mit Angabe Open Source Lizenz/Webadresse * wo finden Dritte die Projektergebnisse (inkl. Dokumentation Anwender_innen bzw. Entwickler_innen) * mögliche Weiterentwicklungen/ weitere Einsatz-/ Nutzungsmöglichkeiten</i>	<i>CC-BY-3.0 AT</i>	<i>https://www.fachstelle-enter.at/ictc https://www.netidee.at/free-play</i>
4	<i>Dokumentation Externkommunikation zur Erreichung Sichtbarkeit /Nachhaltigkeit (Teil des Endberichtes)</i>	<i>CC-BY-3.0 AT</i>	<i>https://www.netidee.at/free-play</i>

	<i>* Welche Maßnahmen wurden in welchem Umfang gesetzt</i> <i>* Jeweils Bewertung Aufwand / Nutzen</i> <i>* Lessons Learned / Empfehlungen für andere Projekte</i>		
5	<i>Digital und in gedruckter Form frei verfügbarer Forschungsbericht</i>	<i>CC-BY-3.0 AT</i>	<i>https://www.fachstelle-enter.at/ictc https://www.netidee.at/free-play</i>
6	<i>Erstellung und Erprobung von Methoden zur Prä- und Intervention in Kooperation mit Trägervereinen aus der Praxis</i>	<i>CC-BY-3.0 AT</i>	<i>Siehe 3.6 Arbeitspaket 6 (im Endbericht)</i>
7	<i>Website mit kompakter Zusammenfassung der Ergebnisse, Forschungsbericht und Links zu Anlaufstellen in den Bundesländern für Betroffene</i>	<i>CC-BY-3.0 AT</i>	<i>https://www.fachstelle-enter.at/ictc https://www.netidee.at/free-play</i>
8	<i>Daten-Projektergebnisse als Open Data</i>	<i>Open Data Commons ODB Lizenz 1.0</i>	<i>Siehe 3.5 Arbeitspaket 5 (im Endbericht)</i>

3. Geplante weiterführende Aktivitäten nach netidee-Projektende

Aktuell ist ein weiteres Forschungsprojekt in Kooperation mit SaferInternet im Gange, das in großen Teilen von den Ergebnissen dieses Projektes profitiert. Darüber hinaus ist ein Antrag für ein Folgeprojekt in Arbeit.

4. Anregungen für Weiterentwicklungen durch Dritte

Die Ergebnisse dieses Projektes zeigen klare Desiderata in Richtung der Regulierung bestimmter Aspekte von Finanzierungsmodellen. Diese wurden ausformuliert und werden von der AK an Entscheidungsträger:innen adressiert. Weitere Forschung zur Evaluation möglicher Regulierungen ist wünschenswert.